

Ramo Lobinho

O Gênio da Lâmpada

Informações

Duração: 3 horas

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Ramo Lobinho

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

Papelão tamanho médio; tesoura sem ponta; cola universal; glitter; fitas coloridas ou retalhos; bambu; sisal ou similar; estilete (para manuseio dos escotistas).

Descrição da atividade

A atividade será dividida em três momentos. No primeiro momento, na sede da unidade escoteira local, as crianças serão convidadas a construir uma moldura com os materiais disponíveis pelos escotistas. Após a construção das molduras, as crianças serão convidados a refletir sobre seus desejos.

Para a reflexão, os escotistas perguntarão às crianças, quem conhece a história de Aladim e o Gênio da Lâmpada. Tendo todos conhecendo a história, o escotista segue com a atividade. Importante que o escotista esteja preparado para explicar caso alguma criança não conheça a história, antes de continuar.

Na sequência, o escotista pergunta às crianças: - *Se você fosse Aladim e tivesse encontrado a Lâmpada Mágica, a esfregasse e aparecesse na sua frente o Gênio da Lâmpada, qual seria seu desejo?* A resposta dos lobinhos deverá começar com: - *Meu desejo é... por exemplo: Meu desejo é que todas as pessoas sejam amadas e respeitadas em toda a terra!*

As crianças levarão suas molduras para casa e lá acontecerá o segundo momento da atividade juntamente com a família, conforme instruções dos escotistas. Com suas molduras, as crianças deverão escrever um cartaz com o

seu desejo, podendo revisar ou manter a primeira ideia. Nesta parte da atividade os familiares são convidados a participar.

O terceiro momento da atividade é a realização do QUADRO VIVO com o Cartaz criado com o desejo. Os lobinhos são convidados a tirar até 4 fotos e gravar um vídeo de no máximo 30 segundos, na posição horizontal, com poses sérias e engraçadas e postar nas redes sociais marcando os Escoteiros do Brasil. Essa marcação deverá ser feita nas redes sociais oficiais, com o @EscoteirosdoBrasil ou #EscoteirosdoBrasil

Competências

Desenvolvimento Intelectual - 1ª fase

8. Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais.

Referência

['Eu ainda quero...': idosos em asilos de SP contam quais são seus desejos em campanha encantadora | Hypheness inovação e criatividade para todos](#)

Elaborada por

Anne Coutinho e Eloísa Diniz

Ramo Lobinho

Quem me Representa?

Informações

Duração: 90 minutos

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Ramo Lobinho

Área de desenvolvimento

Social e Afetivo

Materiais

Papel Kraft; cartolina branca; tesoura sem ponta; cola branca de bastão; giz de cera; canetas hidrográficas coloridas; material reciclável; papel de diversas cores; glitter; tinta à base de água; pincel; canetas coloridas.

Descrição da atividade

Esta atividade tem por objetivo despertar o interesse dos lobinhos por valorizar a transgeracionalidade das crianças, ao se identificarem com sua matriz de identidade e a consciência de tomar a força dos pais, honrá-los e respeitá-los.

A transgeracionalidade consiste nos processos transmitidos de uma geração a outra, mantendo-se presentes ao longo da história familiar. Assim, diz respeito a padrões relacionais que se repetem, ainda que as pessoas envolvidas não percebam (Falcke & Wagner, 2005).

A atividade se inicia com a Alcateia reunida em roda para conversar sobre o tema de acordo com o entendimento da faixa etária. É possível abordar o assunto perguntando o que suas famílias representam para cada um deles (os pais ou genitores, avós, ou alguém que a criança sente mais afeto em seu ambiente familiar). Se a equipe de escotistas estiver em número suficiente, é possível separar os lobinhos, para que a conversa seja dirigida conforme a maturidade.

Em seguida, os lobinhos farão um MURAL CRIATIVO com o material disponível, bem colorido e criativo, representando sua ancestralidade, através de palavras, frases, desenhos, colagem, que para eles façam sentido.

Ao final, a Alcateia reunida poderá contemplar o MURAL e conversar sobre as curiosidades apresentadas pelos demais lobinhos.

Competências

Desenvolvimento Afetivo - 1ª fase

14. É espontâneo (a) em seus sentimentos e emoções, sendo capaz de conversar sobre seus medos, alegrias e tristezas.

Desenvolvimento Social - 1ª fase

17. Identifica e respeita a autoridade no lar, na escola, na alcateia e aceita as normas em vigor nos espaços sociais que frequenta, manifestando respeito pela opinião alheia.

Referências

Autoral

Elaborada por

Eloísa Diniz

Ramo Lobinho

Era uma vez

Informações

Duração: 1 hora

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Ramo Lobinho

Área de desenvolvimento

Social

Materiais

Papel e caneta

Descrição da atividade

Para estimular o diálogo intergeracional dentro da unidade escoteira local, os lobinhos e lobinhas deverão fazer uma viagem no tempo! Para isso, deverão junto com os velhos lobos levantar as seguintes informações:

- Quem é o(a) escotista que está a mais tempo na unidade escoteira local, que está presente na atividade?
- Quem é o(a) pioneiro(a)/guia ou sênior que está a mais tempo no clã/tropa sênior?
- Qual a história mais legal que a alcateia tem para contar sobre uma experiência/acampamento/atividade que vivenciou?

A partir dessas três questões, a alcateia deverá buscar o escotista que está há mais tempo no grupo, o pioneiro com mais tempo de clã ou o(a) sênior/guia com mais tempo de tropa sênior e juntos farão uma roda de conversa! Em que cada um terá um papel:

- a) Escotista: contar uma história marcante sobre o grupo ou a história de sua fundação.
- b) Sênior/Guia ou Pioneiro(a): Contar uma lembrança feliz que tem como membro juvenil.

- c) Lobinhos(as): Ouvir as histórias atentamente, fazer perguntas e contar sobre uma experiência muito bacana como lobinhos.

Ao fim, não esqueçam de tirar uma foto bem bonita para marcar a atividade!

Competências

Desenvolvimento Social - 1ª fase

20. Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

Referência

Autoral

Elaborada por

Isabella França

Ramo Lobinho

Oficina das gerações

Informações

Duração: 2 horas

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Ramo Lobinho

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

Duas varetas de bambu; cola; tesoura sem ponta; papel de seda colorido; papel crepom ou seda para a rabiola; linha nº10.

Descrição da atividade

Cada um de nós é singular. Nossas personalidades são multideterminadas, sendo assim, influenciadas por diversos aspectos. Um deles é o contexto histórico e social da época em que nascemos e que nos classifica em alguma geração.

Ao longo do século, existiram várias gerações, classificadas pelos sociólogos de acordo com acontecimentos e repercussões. As características de cada uma delas explicam nossos interesses, pensamentos e escolhas, que são revelados em muitos momentos, inclusive na hora da brincadeira. Essa divisão entre gerações é definida assim:

Baby Boomers (nascidos entre 1940 e 1960)

Geração X (nascidos entre 1960 e 1980)

Geração Y (nascidos entre 1980 e 1995)

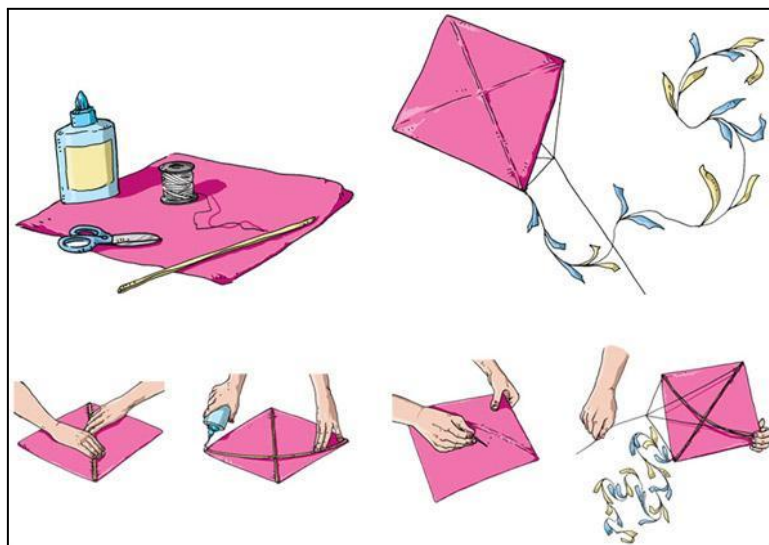
Geração Z (nascidos entre 1995 e 2010)

Geração Alpha (nascidos a partir de 2010)

Uma brincadeira que passou por diversas gerações é a pipa. Ela animava as tardes ensolaradas. Bastava juntar alguns bambus, barbante e papel de seda

colorido. A criatividade, nessa hora, ajudava a criar a pipa de deixar o bairro todo de queixo caído. Vamos montar nossas próprias pipas?

1. Recorte o papel de seda em forma de quadrado, com lados medindo aproximadamente 30cm;
2. Cole um dos palitos na diagonal do papel de seda, indo de uma ponta a outra;
3. Faça um arco com o outro palito e cole-o cruzando por cima do palito que já está no papel;
4. Faça dois furos no lugar onde as duas varetas se cruzam (um furo de cada lado);
5. Passe a linha pelos buracos e, sem cortá-la, dê um nó. Amarre a linha para puxar a pipa a partir do nó;
6. Por último faça uma rabiola bem colorida, com o papel crepom ou papel seda e depois amarre-a na pipa (na parte de baixo).



Alguns cuidados na hora de empinar a pipa:

- a) Evite lugares com fios, podem ser muito perigosos e causar choques;
- b) Ficamos olhando para o céu e esquecemos do chão, por isso é bom um lugar plano e com poucos riscos de queda;
- c) Não use nenhum outro artifício que possa machucar você ou outra pessoa. Essa deve ser uma brincadeira saudável e segura para todos!

Competências

Desenvolvimento Intelectual - 1ª fase

7. Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.

Referência

Manual do Escotista - Ramo Lobinho

[Como fazer sua própria pipa](#)

Elaborada por

Fabiano Batista