

Ramo Escoteiro

## Cabo de guerra estelar

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta, de preferência com grama

Participantes: Até 8 participantes por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e social

### Materiais

Uma corda grande para cada duas patrulhas, luvas (1 para cada participante)

### Descrição da atividade

As cordas deverão estar dispostas de forma que os meios estejam amarrados, formando um “+” ou uma estrela de seis pontas. Todos os participantes deverão segurar em uma ponta da corda. Assim que o escotista responsável apitar, todos os participantes deverão puxar a corda. Ganha a patrulha que conseguir deslocar os outros participantes para mais perto de si.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Ramo Escoteiro

# Cereja Ball

### Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta, em especial gramada

Participantes: 14 participantes

### Área de desenvolvimento

Físico, caráter e intelectual

### Materiais

Duas bolas grandes, uma bola média, uma bola pequena, seis bambolês, cordas

### Descrição da atividade

Uma partida de cereja ball é disputada sobre um campo oval entre dois times. Cada time contém sete jogadores: três artilheiros, dois maknae, um goleiro e um hyung. Cada lado do campo contém três aros. Há quatro bolas de três tipos sendo, uma bola média, chamada de Daegu, duas grandes, chamadas de Ilsan e uma pequena, chamada de Anyang.

O objetivo de uma partida de cereja ball é fazer mais pontos que o time adversário. Cada gol feito com uma Daegu nos aros pelos artilheiros, vale 10 pontos, enquanto a difícil captura da Anyang, feita pelo hyung, vale 150 pontos. Os aros são defendidos pelos goleiros, enquanto os Ilsan, só poderão ser manuseados pelos Maknae. As bolas Ilsan possuem a finalidade de congelar por 2 minutos o adversário sempre que Maknae lançar a bola e acertar um participante do outro time. A bola Anyang deverá passar nas mãos de todos os jogadores antes de chegar ao hyung. Entretanto, se a bola cair no chão, a contagem deverá recomeçar. A partida termina quando a Anyang chegar ao hyung. Ganha o time que somar mais pontos.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Check-in da Amizade

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: 15 participantes

### Área de desenvolvimento

Social e afetivo

### Materiais

Uma caneta ou lápis por participante, uma ficha por participante

### Descrição da atividade

- 1 - Cada um receberá um cartão com o Check-in da Amizade;
- 2 - Para cada sentença é necessário encontrar uma pessoa;
- 3 - Cada pessoa poderá ser marcar uma vez no cartão, sendo assim cada jovem deverá apresentar 15 nomes diferentes no cartão;

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Anexo

### Check-in da Amizade

Nome:

Patrulha:

01 - Faz aniversário no mesmo mês que você:

02 - Pratica algum esporte:

03 - Já morou em outra cidade:

04 - Mora no mesmo bairro que você:

05 - Tem um irmão ou irmã mais velho (a):

06 - Viajou para praia nessas férias:

07 - Gosta de estudar matemática:

08 - Torce para o mesmo time de futebol que você:

09 - Tem dois ou mais animais de estimação em casa:

10 - Usa óculos:

11 - Já quebrou um osso e teve que engessar:

12 - Mora na mesma casa desde que nasceu:

13 - A cor favorita é a mesma que a sua:

14 - Tem a mesma cor dos olhos que a sua:

15 - Segue no Instagram o mesmo famoso ou blogueiro:

Ramo Escoteiro

## Comida mateira coreana

### Informações

Duração: 2 horas

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Uma panela com tampa por patrulha, uma caixa de leite, um litro de água por patrulha, duas xícaras de arroz por patrulha, sal, tábua de corte, legumes que possam ser cortados em tiras (cenoura, pepino, entre outros), alga nori, papel filme.

### Descrição da atividade

Com o auxílio de um escotista, cada patrulha deverá montar e acender uma fogueira. Em seguida, os jovens irão preparar o arroz, que será a base para o kimbap. Como base para o kimbap, o arroz deverá ser lavado três vezes. Logo em seguida, deverá colocá-lo na panela apenas com sal e cobri-lo com água. Esperar o arroz cozinhar, até que ele fique com a consistência de “empapado”. Durante o cozimento do arroz, cortar os legumes em tiras e cozinhá-los (os que necessitarem de cozimento) ao ponto de “al dente”. Deixar o arroz e os legumes esfriarem. Para a montagem do kimbap, será necessário utilizar uma superfície reta e sólida. Com o auxílio de uma tábua, colocar uma folha de papel filme aberta (o objetivo do papel filme é auxiliar a enrolar o kimbap). Em seguida, coloca-se a alga nori. Por cima da alga, espalha-se o arroz glutinoso, em sequência os legumes e, por fim, enrolar o kimbap, conforme as figuras abaixo. Vídeo explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=UFv54Xukk9E>.





## Bibliografia

<https://glamour.globo.com/lifestyle/gastronomia/noticia/2016/11/sushi-funcional-de-arroz-integral-aprenda-fazer-em-seis-passos.ghtml>

<https://revistakoreain.com.br/2021/07/kimbap-aprenda-a-fazer-o-tradicional-sushi-coreano-em-casa/>

Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Ramo Escoteiro

# Pac-Man

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

Bastão da patrulha e uma bola

### Descrição da atividade

Com as patrulhas posicionadas em formato de hexágono, coloca-se uma bola no centro. Cada jovem recebe um número de 1 a 6. Com os participantes formados em equipe e em fila, o escotista chama um número e o jovem correspondente deve correr em sentido horário por trás de todas as patrulhas. Quando chegar na sua patrulha, deverá passar por debaixo das pernas de todos os seus integrantes e dar dez voltas em torno do bastão. Em seguida, o jovem chuta a bola posicionada no meio, para fazer um “gol” em sua patrulha. Caso acerte, marcará um ponto para a sua patrulha.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Quebrando a cabeça

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Social, afetivo e intelectual

### Materiais

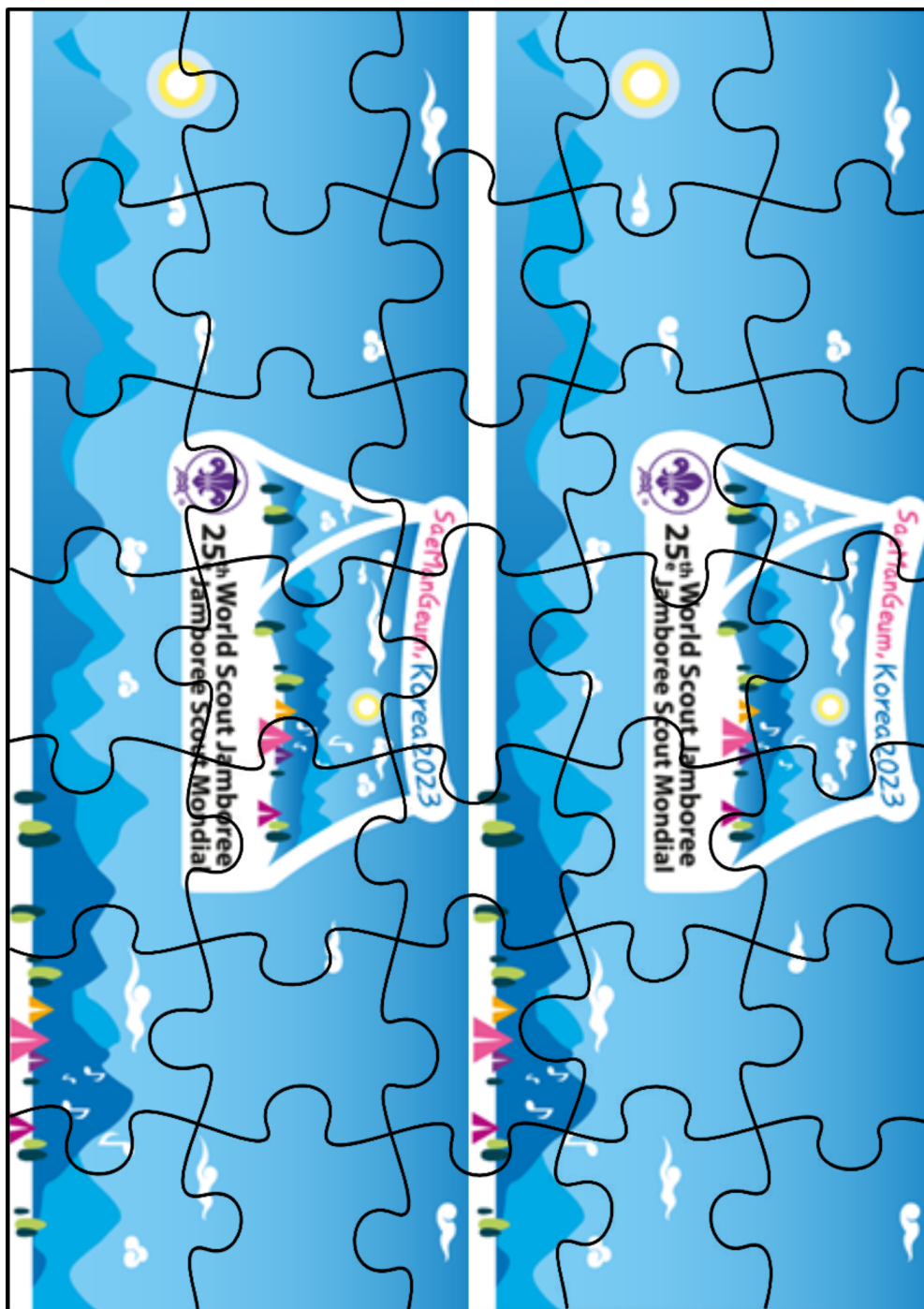
Uma marca grande do Jamboree impressa, um quebra-cabeças por patrulha (colocar a cor de fundo diferente), uma lona grande, dois bambolês (por patrulha).

### Descrição da atividade

Cada patrulha receberá dois bambolês e terá uma indicação de cor. A patrulha deve percorrer um trajeto pré-definido utilizando o bambolê como “piso”, até chegar a lona. Embaixo da lona estarão as peças do quebra-cabeça. O jovem deverá entrar embaixo da lona e pegar uma peça do quebra-cabeças que corresponda a cor da sua patrulha. Caso um escoteiro pegue a cor de outra patrulha, ele poderá tentar trocar com a patrulha que corresponde a cor da peça. Caso a patrulha não queira realizar a troca, a peça retorna para debaixo da lona. O jogo finaliza após a montagem do quebra-cabeças.







Esta ficha foi elaborada por  
Jaqueline Queiroz Pinheiro  
Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Raio X do Jamboree

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e social

### Materiais

Não há necessidade de materiais

### Descrição da atividade

A tropa escoteira estará formada em círculo com as pernas abertas. Dois escoteiros, escolhidos pelos escotistas, deverão correr dentro do círculo. Um dos escoteiros será pego e outro, deverá fugir. Assim que o escotista soar o apito, o pego poderá perseguir o escoteiro. Este, deverá passar por baixo das pernas de outro escoteiro que esteja no círculo. Assim que passar, o jovem que está no círculo deverá assumir o seu lugar e fugir do que está pegando. E assim sucessivamente.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento