

Ramo Lobinho

Batatinha frita 1, 2, 3!

Informações

Duração: 25 minutos

Local: Quadra, pátio ou área aberta que possa molhar

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Social, afetivo e físico

Materiais

Um balão com água por participante

Descrição da atividade

Marcam-se duas linhas, em extremos opostos. O escotista responsável irá escolher um lobinho, que ficará em uma das linhas. Esse lobinho será o Mowgli, enquanto os demais ficarão atrás da outra linha. O Mowgli ficará de costas e deverá cantarolar a seguinte frase: "Batatinha Frita 1, 2, 3!". O tempo da frase ficará a cargo do Mowgli, podendo dizer "Batatinha Frita 1, 2, 3!" apenas uma vez, ou várias vezes. O objetivo do jogo é que os demais participantes consigam atravessar, de uma linha para a outra, sem serem descobertos pelo Mowgli.

Quando o escotista responsável autorizar o início do jogo, o Mowgli começará a cantarolar em voz alta, para que os demais participantes possam escutá-lo. Os outros lobinhos poderão se deslocar sempre que o Mowgli estiver cantarolando, mas ao interromper a frase e virar para trás, os lobinhos deverão parar de se deslocar. Se o Mowgli se virar e algum lobinho estiver em movimento, poderá arremessar uma bexiga de água e estará eliminado do jogo. Vence a atividade o lobinho que conseguir atravessar a linha do Mowgli, ou vencerá o Mowgli, caso nenhum lobinho consiga atravessar.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

007 - Zero, zero, sete!

Informações

Duração: 10 minutos

Local: Área aberta, quadra ou sala com espaço suficiente para o número de participantes

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

Não há necessidade de materiais

Descrição da atividade

Todos em círculo. Escolha o primeiro lobinho que deve desenhar um "Zero" no ar, em seguida deve apontar para outro lobinho. Este deverá desenhar um "Zero" no ar e escolher um terceiro lobinho para ser o segundo "Zero". O terceiro deverá desenhar um "Sete" no ar e escolher um quarto Lobinho. Quando o número "Sete" for escolhido, o Lobinho que estiver à direita e o que estiver à esquerda do número "Sete" devem levantar suas mãos. Após isso a pessoa de número "Sete" deve começar novamente a brincadeira, desenhando um "Zero" no ar e apontando para um de seus amigos. Caso uma das pessoas esqueça que deve levantar as mãos, ou levante as mãos quando não for sua vez, pode pagar uma prenda.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

Juldarigi (줄다리기)

Informações

Duração: 15 minutos

Local: Em área aberta, especialmente com a presença de grama

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Físico, social e intelectual

Materiais

Duas cordas, um lenço, luvas (uma para cada participante)

Descrição da atividade

Os participantes serão divididos em quatro equipes. As duas cordas estarão presas ao meio. O lenço será amarrado no meio das duas cordas. Cada equipe ficará com uma ponta das cordas. Diferente do cabo de guerra comum, as duas equipes se unirão para puxar as outras duas para o seu lado no campo, ou seja, as duas equipes estarão posicionadas à direita e duas à esquerda. Haverá uma marcação no chão que identificará o limite para puxar as equipes oponentes. Se o lenço chegar nessa marcação, a equipe vence.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

K-pop Brasileiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

Papel sulfite, lápis ou canetas, caixa de som, seleção de músicas.

Descrição da atividade

Divididos por matilhas ou equipes. Cada matilha/equipe ficará responsável por “traduzir” uma música coreana. Enquanto ouvem, deverão escrever em português o que as palavras ditas

Vídeo com exemplo: https://www.youtube.com/watch?v=0_W-FmuHSWw

Sugestão de músicas: <https://www.youtube.com/watch?v=2i9SJAmyyo>

Bibliografia

<https://curso.coreanoonline.com.br/musicacoreana-ttullettulle>

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

Manhwa

Informações

Duração: 25 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Intelectual, físico e social

Materiais

Papel kraft ou similar, canetas pilot ou similar, fita adesiva

Descrição da atividade

Divididos em matilhas ou equipes, e organizados em fila, cada uma terá à sua frente duas folhas de papel kraft: uma em branco (à esquerda), e outra com um texto escrito de maneira espelhada (à direita). Ao sinal, o primeiro Lobinho da fila correrá até os papéis, e deverá escrever no papel da esquerda a primeira palavra da direita no papel da esquerda, de maneira a torná-la legível. Retorna a sua matilha/equipe e segue assim até que tenham conseguido “traduzir” o texto completo no papel da esquerda.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

Qual a sílaba?

Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Áreas de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

Não há necessidade

Descrição da atividade

Mowgli contou para o Baloo sobre a brincadeira Kamariqui (brincadeira tradicional sul coreana). Sendo o Baloo muito sábio, resolveu usar a brincadeira para ver se os animais da Jângal estavam aprendendo direito sobre as palavras. Então, sempre que um lobinho disser uma palavra, o próximo lobinho terá que falar outra, porém deverá iniciar com a última sílaba da palavra dita pelo seu antecessor.

Posicionar as matilhas em formato de estrela. O escotista inicia a atividade escolhendo a primeira palavra, em sequência os primos darão continuidade, dizendo uma nova palavra a partir da última sílaba da palavra dita anteriormente. Se alguém errar ou demorar tempo a ser combinado para responder, será substituído pelo próximo da sua matilha. Ganha o jogo, a matilha que conseguir responder o maior número de palavras.

Exemplo: O escotista responsável começa dizendo a palavra “Escotismo”, em seguida, o primo da matilha 1 escolherá uma palavra que comece com a sílaba “mo” - “Movimento”, o primo da próxima matilha irá escolher uma palavra que comece com a sílaba “to” - “Tomate”. E assim o jogo seguirá, seguindo a ordem de um representante por matilha. Quando algum lobinho errar ou não souber responder dentro do tempo, o próximo continuará com a sílaba anterior.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

Xadrez Humano

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Quadra ou pátio

Participantes: Até 6 participantes por matilha

Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

Materiais

Giz, papel ou sisal para desenhar o tabuleiro

Descrição da atividade

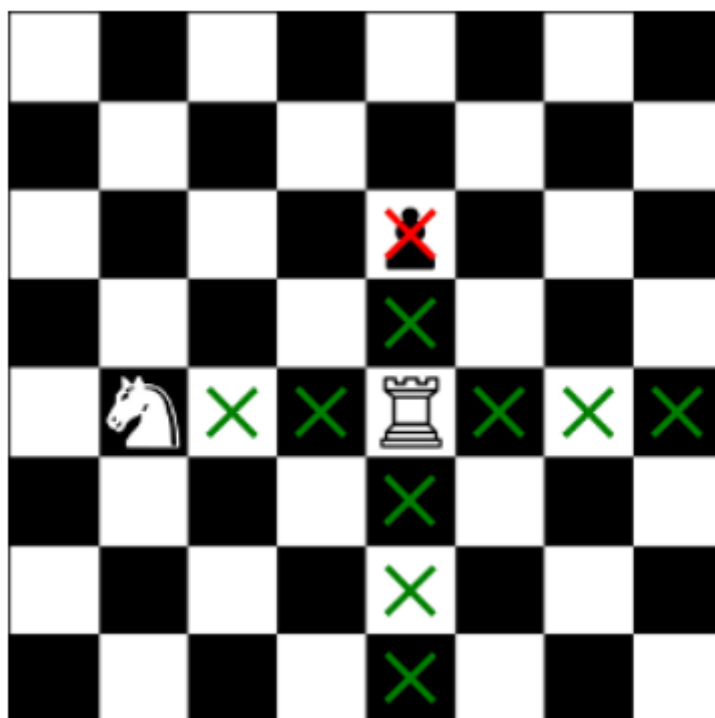
Construir no chão, com o auxílio de giz, sisal ou mesmo papel, um tabuleiro de xadrez. Cada lobinho representará uma peça de xadrez e irá se movimentar conforme a regra do xadrez, sendo que a decisão de qual peça deverá se movimentar é da matilha. E se esse movimento for em falso, o adversário pode eliminar o jogador avançando uma casa. Vence a matilha que for melhor em jogo e usar a melhor tática. Assim a matilha campeã permanece no jogo e outra matilha entra para dar um novo início.

O xadrez possui seis tipos de peças: Peão, Torre, Cavalo, Bispo, Rainha e Rei. Cada peça possui sua maneira única de se mover. Existem algumas semelhanças entre os movimentos de algumas peças. Todas as peças, exceto o cavalo, movem-se em linha reta - horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Elas não podem se mover além do final do tabuleiro e retornarem no outro lado. O lado do tabuleiro é uma fronteira que não pode ser ultrapassada. Todas as peças, exceto o cavalo, não podem saltar sobre outras peças - todas as casas entre a que a peça inicia o movimento e a que termina devem estar vazias. O movimento não pode terminar em uma casa ocupada por uma peça da mesma cor.

Se a casa onde a peça termina o seu movimento conter uma peça adversária, esta peça é “capturada” e removida do jogo. Todas as peças podem ser capturadas, exceto o rei. O jogo termina no movimento antes do rei ser capturado - “cheque-mate”. Capturar sempre requer que a peça atacante se posicione na casa da peça adversária durante a realização de um movimento normal. A única exceção é para a captura de um peão en passant. Você não precisa capturar uma peça quando existe uma oportunidade de fazer isso,

assim a captura é uma opção. A única vez que a captura é obrigatória ocorre se o rei estiver sob ataque e a captura da peça atacante é a única maneira de parar o ataque.

Na figura abaixo, a torre branca pode mover-se para a direita, esquerda, acima e abaixo (verticalmente ou horizontalmente) em linhas retas. Ela pode mover para baixo e para a direita qualquer número de casas até o final do tabuleiro. Estas casas possuem um X verde sobre elas. Ele pode mover no máximo duas casas para a esquerda. O restante do tabuleiro está bloqueado por uma peça da mesma cor, no caso um cavalo branco. A torre não pode pular sobre o cavalo para chegar ao final do tabuleiro. Ela pode capturar o peão movendo-se duas casas acima e parando sobre o peão, uma vez que o peão é uma peça adversária (peça de cor diferente). Esta casa possui um X vermelho sobre ela. Ela não pode pular sobre o peão para atingir o final do tabuleiro. Assim, a torre possui um total de dez casas para onde ela pode ir.



Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim