

Ramo Pioneiro

Caminhos para o Jamboree

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 10 participantes

Área de desenvolvimento

Físico e Intelectual

Materiais

Uma corda náutica ou de rapel, de aproximadamente 15 metros

Descrição da atividade

Organizar os pioneiros em duas filas ao lado da “ponte de corda” uma de frente à outra. Orientá-los para que estejam com os pés plantados no chão, mantendo um na frente e outro atrás, o que oferece mais equilíbrio ao corpo.

Segurar a corda por cima, de maneira que as palmas das mãos estejam viradas para baixo, e colocar as duas mãos juntas no intervalo entre nós. Manter a cabeça inclinada para frente, servindo de apoio para quem estiver passando sobre a ponte.

A corda deve ficar bem esticada e firme. Colocar uma cadeira em cada extremidade da ponte, para servir de apoio nos momentos de subir e descer da corda. Orientar os pioneiros no sentido de que, ao passar pela ponte, deverão pisar somente nos nós da corda, colocando um pé em cada um dos nós, para evitar um peso maior em um determinado elo da ponte.

Varição: pode-se experimentar utilizar mais do que uma “ponte de corda”, de modo a criar “caminhos” diferentes e conectados, aumentando o desafio e a diversão. Aumentar o desafio, propondo que o maior número de pessoas atravesse a ‘ponte de corda’, em um período de tempo pré-determinado.



Esta ficha foi elaborada por
Luciana Salvador de Andrade
Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

Ciranda do Arrebate

Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Mínimo de 8 participantes

Área de desenvolvimento

Físico e Social

Materiais

Giz ou corda, para desenhar um círculo; Objetos diversos, que serão dispostos dentro do círculo (aqui, a quantidade de objetos dependerá do número de jovens, devendo haver um objeto a menos que a quantidade de pioneiros).

Descrição da atividade

Em uma área aberta ou quadra, traça-se um círculo não muito pequeno com algum marcador, giz ou corda, e no centro desse círculo, dispõem-se os objetos. Após isso, os pioneiros e seus convidados começam a andar em círculos, fora da demarcação, seguindo os comandos do escotista, a exemplo de “correndo”, “pulando de um pé só”, “meia volta”, e assim por diante, a depender do entusiasmo dos jovens.

No momento que estiverem mais distraídos, o escotista grita “arrebatar”, e eles vão tentar pegar um objeto cada um.

Aquele que não conseguir pegar o objeto, deverá sair da roda, e aguardar o próximo a sair. Sempre que um participante for eliminado do jogo, o responsável pela atividade deverá tirar um objeto do círculo.

Quando terminarem todos os objetos e ficarem apenas uma dupla com um objeto só no círculo, disputando o último objeto. Perde aquele que não conseguir pegar o objeto ao final.

Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

Seja bem-vindo!

Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 5 pessoas

Área de desenvolvimento

Físico, social e afetivo

Materiais

Uma cadeira para cada participante; uma folha de jornal por pessoa

Descrição da atividade

Faz-se um círculo de cadeiras onde todos devem se sentar; uma pessoa permanecerá em pé no centro do círculo. A pessoa em pé posiciona-se no centro da roda e inicia o jogo aproximando-se de alguém e dizendo-lhe o nome de qualquer uma das seguintes frutas: "morango, morango!", "laranja, laranja!", "limão, limão!" Ou ainda "cesta de frutas!".

Se ouvir "morango, morango!", o jogador escolhido deverá dizer rapidamente o seu próprio nome. Se ouvir "laranja, laranja!", deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua direita. Se ouvir "limão, limão!", deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda. E se ouvir "cesta de frutas!", todos deverão levantar-se e trocar de cadeira.

Nesse momento, o jogador que está em pé tentará também ocupar uma cadeira. Quem não conseguir um lugar para si, permanece no centro do círculo e reinicia o jogo. Se alguém errar ao responder ou não se lembrar do nome que deve ser dito, trocará de lugar com a pessoa que está no centro.

Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

Somos todos iguais?

Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: mínimo de 5 participantes

Área de desenvolvimento

Afetivo, intelectual, social e espiritual

Materiais

Papel, lápis, recipientes

Descrição da atividade

A ideia dessa atividade é promover um debate com seu clã ou com uma equipe de interesse, sobre a postura que se deve adotar para eliminar as formas de discriminação e manifestações de preconceitos, seja por sexualidade, diferenças de gênero, racismo, condição social, aparência física, deficiências, sotaques e idade.

Faça uma dinâmica: em um recipiente coloque papéis com os temas a serem discutidos como diferenças de gênero, racismo, condição social, aparência física e coloque também exemplos de situações como por exemplo: você está andando na rua quando presencia uma mulher sendo agredida por palavras preconceituosas sobre a cor de sua pele, qual seria sua reação?

Depois de discutir o tema coloque o papel em um recipiente com água, assim vá colocando os papéis com os temas já discutidos, assim que os temas terminarem, peça aos pioneiros e convidados para olharem os papéis na água. Explique para eles que todos os tipos de preconceitos devem ser dissolvidos dentro de nós, como o papel que dissolve na água.

Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

Teia do Conhecimento

Informações

Duração: 25 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 5 pessoas

Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

Materiais

Um rolo de barbante ou lã.

Descrição da atividade

Forma-se um círculo com os participantes. O responsável pela atividade toma nas mãos um novelo de barbante ou lã. Em seguida, prende a ponta do barbante ou lã em um dos dedos de sua mão. Diz quem ele(a) é, uma qualidade e um defeito de sua personalidade.

Depois, joga o novelo para uma das pessoas à sua frente. Essa pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um de seus dedos, se apresenta, fala uma qualidade e um defeito seu.

Assim sucessivamente, até que todos do grupo digam quem são e se conheçam. Como o procedimento é jogar para alguém à sua frente, ao final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios, unindo uns aos outros.

Agora, pede-se que digam: o que sentem, o que observam, o que significa aquela teia para cada um deles, o que aconteceria se um deles soltasse o fio.

Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo