



BOLETIM I

VERSÃO 1.0 • 24.07.2023





CAÇADA NACIONAL 2023

BOLETIM I

Apresentação e proposta educativa

Mais uma vez, convidamos lobinhas, lobinhos e Velhos Lobos a celebrar nossa Fraternidade em um evento nacional de vivência do marco simbólico do Ramo Lobinho, repleto de oportunidades para que nossas crianças coloquem em prática a essência do **Ser Escoteiro**, tema anual dos **Escoteiros do Brasil** em 2023.

A **Caçada Nacional 2023 - O Povo Livre** é a quinta edição de uma grande atividade especialmente planejada para Alcateias de todo o Brasil, que ocorre de modo descentralizado e pode ser aplicada no âmbito local, distrital ou regional.

O marco simbólico do Ramo Lobinho está associado especialmente às aventuras de Mogli, o menino-lobo, contidas em “O Livro da Jângal”, uma fábula que, por meio da ficção e da personificação dos animais, apresenta a história do Povo Livre, rica em valores e modelos a imitar ou a rejeitar. A narrativa nos mostra o contraste entre dois povos, com estilos de vida e formas de atuação diferentes: de um lado temos o Povo Livre (a alcateia de Seoni), uma sociedade reconhecida na selva por sua capacidade de organização, por cumprir a lei, por ser constante e com metas claras. Em contraste, temos os Bandar-log (Povo Macaco), um povo sem lei, sem compromisso, sem responsabilidades, que só vive criticando e fazendo bagunça.

Nesta Caçada Nacional, convidamos as crianças a seguir a trilha de Mogli e “crescer na Jângal”, aproveitando todas as oportunidades que seus companheiros Akelá, Raksha, Bagheera, Baloo e Kaa lhes apresentam! Privilegiando atividades ao ar livre, contato com a natureza e o desenvolvimento pleno de potencialidades das lobinhas e lobinhos, nosso evento os levará a se sentirem, de fato, parte do Povo Livre!

Boa Caçada!

Leonardo Vieira
Coordenador Nacional do Ramo Lobinho

Gleyce Alves
Coordenadora de Programa da Caçada Nacional 2023





Data

07 e 08 de outubro de 2023

Local

Descentralizado, podendo ser realizado por Seção, entre UELs, Distrito(s) ou mesmo Região.

Participantes

Lobinhos, lobinhas e escotistas do Ramo Lobinho, bem como voluntários de apoio devidamente autorizados pela Diretoria da UEL e com registro ativo na União dos Escoteiros do Brasil.

Autorizações

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitas com autorização dos responsáveis pelos membros juvenis e da Diretoria da UEL, com especial atenção às normas de proteção infanto-juvenil da instituição.

Distintivos e certificados

Os participantes da Caçada Nacional 2023, jovens e adultos, receberão o Certificado de Participação através do PAXTU, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Os distintivos do evento poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil.

Programação

A programação apresentada abaixo é uma sugestão e deve ser flexibilizada / adaptada conforme as possibilidades e necessidade de cada local e Seções participantes.

Espaços seguros

Considerando que temos o dever de manter crianças, adolescentes e jovens protegidos e garantir os Espaços Seguros como uma prioridade em todas as atividades relacionadas ao escotismo, é importante tomarmos algumas providências e atenção durante todo o período da atividade.

Espaço Seguro significa criar e manter um ambiente que promova e apoie o bem-estar das crianças, adolescentes, jovens e adultos, ao mesmo tempo que trabalha para tratar e prevenir práticas potencialmente perigosas, que podem colocar em risco sua integridade física ou psicológica. Para tanto, existem alguns elementos fundamentais no Movimento Escoteiro que não são negociáveis, estes são:





- A Lei e a Promessa Escoteiras;
- Os princípios do Movimento Escoteiro;
- O respeito a si mesmo e aos demais (favorecendo a autoproteção e a proteção aos demais);
- Promoção e abertura ao diálogo e diversidade de opiniões, sem o temor de que surjam reações intolerantes à expressão de opiniões diferentes;
- Proporcionar igualdade de oportunidades para todos;
- Um espaço seguro é aquele que permite o autodesenvolvimento, bem como o desenvolvimento de relações interpessoais positivas e saudáveis.

De maneira complementar, recomendamos que os adultos leiam atentamente o Capítulo 15 do P.O.R. - Política de Proteção Infantojuvenil e implementem as orientações ali descritas durante todo o evento.

Estejam atentos aos Espaços Seguros durante a escolha do local de acampamento, ao programar as atividades, ao perceber algo incomum com as crianças de sua Alcateia ou de outras seções porventura presentes. Tanto as crianças quanto os adultos devem ser orientados quanto a estes aspectos.

Os Escoteiros do Brasil, seguindo as práticas recomendadas pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro, estimulam o estabelecimento de ESPAÇOS SEGUROS onde crianças e adultos poderão ser acolhidos e reportar toda e qualquer situação de constrangimento, violência física, emocional ou psicológica, bullying e demais situações nas quais sintam-se desconfortáveis.





PROGRAMAÇÃO

VERSÃO DIA ÚNICO

08:00 - 09:00	Procedimentos de chegada e credenciamento
09:00 - 09:30	Abertura do evento / Hasteamento da Bandeira
09:20 - 09:30	Grande Uivo
09:30 - 10:00	Lanche e preparação para o início
10:00 - 11:30	MÓDULO 01 - ORIENTANDO-SE NA JÂNGAL
11:30 - 12:30	MÓDULO 02 - ALIMENTANDO-SE
12:30 - 14:00	ALMOÇO
14:00 - 15:30	MÓDULO 03 - CUIDANDO DE SI MESMO
15:30 - 16:00	LANCHE
16:00 - 17:30	MÓDULO 04 - COMUNICANDO-SE
17:30 - 18:00	Encerramento do evento





PROGRAMA

MÓDULO 01 – ORIENTANDO-SE NA JÂNGAL

Certa noite, andando pela Jângal, Mogli avista uma linda borboleta. O azul de suas asas era de uma beleza exuberante e fascinou nossa pequena rãzinha de tal maneira que fez com que ele tentasse alcançá-la de qualquer modo. Quando deu por si, Mogli estava em uma parte do Jângal onde ele nunca antes tinha ido, e pior, não se lembrava por onde tinha vindo e também não conseguiu encontrar a borboleta de brilho azul que tanto o fascinou. Tentou por um bom tempo reencontrar a trilha por onde tinha vindo, mas, aprendeu com Bagueera a não deixar rastros para trás, e isso fez com que ele não se encontrasse dentro da Jângal. Sem êxito, tentou em vão chamar por Chill, aquele que voa sobre toda a floresta, mas nem ele Mogli podia ver. De repente, no meio da escuridão da floresta, Mogli ouviu um silvo baixinho, e logo o reconhece, era Mang, o morcego. Mang é quase cego, mas voa pela Jângal sem esbarrar em uma folha sequer, tudo isso graças a sua capacidade de se orientar utilizando os outros sentidos. Ao avistá-lo, Mogli o chama e pede ajuda para conseguir voltar a segurança de sua gruta.

Mang, consegue voar sem medo, graças a sua ecolocalização. Dessa forma, ele emite uma espécie de grito pela boca ou pelas narinas. Esses impulsos de ultrassom atingem objetos e são refletidos na forma de ecos, fazendo com que ele saiba o que está ao seu redor.

Os humanos não possuem o sistema de ecolocalização, mas podemos contar com os pontos cardeais, que são pontos de referência estabelecidos para a orientação na superfície terrestre. Eles são quatro: norte (N), sul (S), leste (L), oeste (O). Existem também direções intermediárias a eles, que são conhecidas como pontos colaterais e subcolaterais. Sua representação gráfica é chamada de rosa dos ventos.

É possível fazer a identificação dos pontos cardeais de diversas formas e assim dificilmente os lobinhos e lobinhas estarão perdidos.

1. CONHECENDO A ROSA DOS VENTOS

Duração

20 minutos

Local

Espaço aberto ou, em caso de chuva, em espaço largo fechado





Desenvolvimento

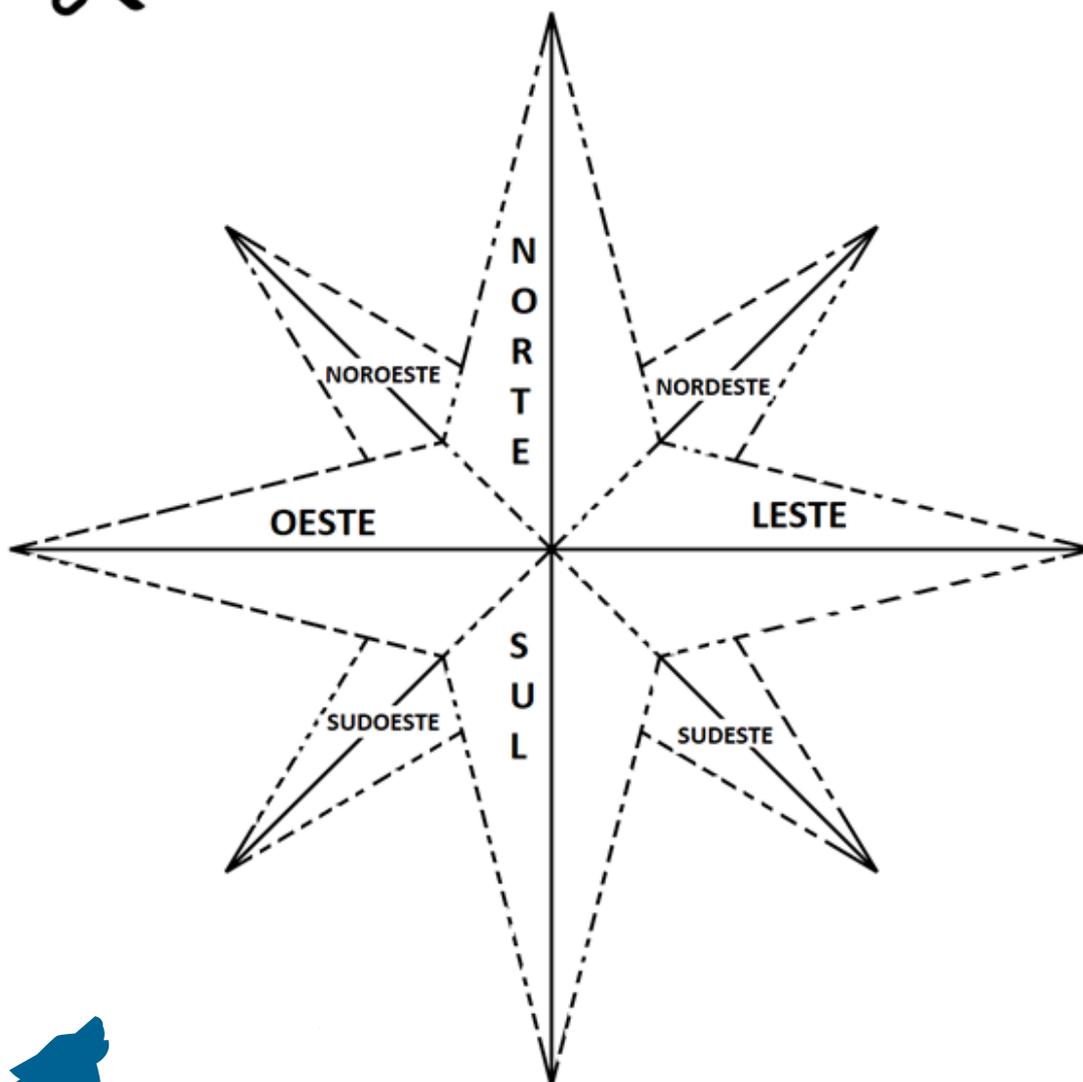
Mang estava ensinando a Mogli sobre a rosa dos ventos, mas os bandar-logs passaram e bagunçaram toda a explicação. Agora, a Alcateia precisa montar novamente e corretamente a rosa dos ventos.

Cada matilha deve ter um recipiente contendo 8 partes da rosa dos ventos em anexo (tamanho grande, dividida em 8 partes, 4 pontos cardeais e 4 pontos colaterais). Em um ponto mais distante, uma folha em branco para que os pontos da rosa dos ventos sejam montados.

Ao sinal do escotista, um lobinho de cada matilha pega uma parte da rosa dos ventos e coloca no lugar específico, volta e o próximo lobinho repete a operação. O jogo termina quando todas as matilhas colocarem os oito pedaços da rosa dos ventos e os lobinhos devem olhar as rosas dos ventos para verificar se ficou correta.



Cortar no pontilhado





2. A DIREÇÃO CERTA

Duração

20 minutos

Local

Em um local aberto, adaptável para local fechado.

Desenvolvimento

Faz-se um grande círculo no chão marcando-se 8 pontos cardeais e colaterais, o Norte sendo assinalado por uma flecha. O escotista coloca um ou mais Lobinhos em cada ponto cardeal e colateral, ficando um do lado de fora. O escotista somente anuncia 2 pontos da Rosa dos Ventos, e os Lobinhos que ocupam estes pontos devem trocar de lugar antes que o de fora ocupe um dos pontos.

3. FAZENDO UMA BÚSSOLA

Duração

20 minutos

Material

Pote para armazenar água, agulha, imã, papel post it e mesa para fazer a experiência.

Descrição

A bússola possibilita a realização de deslocamentos diversos por meio da identificação dos pontos cardeais, colaterais e subcolaterais. O seu funcionamento está baseado no campo magnético terrestre, uma vez que a bússola conta com uma seta imantada, que aponta para a direção norte do planeta.

Desenvolvimento

No fundo do pote, deve-se escrever as letras N, O, S e L em formato de cruz, representando os pontos cardeais, em seguida, enche o pote com água. Vamos magnetizar a agulha, esfregando nela o imã sempre no mesmo sentido, cerca de 20 vezes. Corte o papel post it formando uma seta, então coloque o papel sob a água e a agulha com a ponta magnetizada para o bico da seta de papel.

Segue o link para auxílio - <https://www.youtube.com/watch?v=UeKEOGgnWbo>





4. O MAPA DA JÂNGAL

Parte 1

Duração

15 minutos

Desenvolvimento

Agrupados por matilha, os lobinhos recebem um mapa da Jângal com uma marcação de onde o Mogli estará, conforme indicado (ao centro do mapa). Explicar às crianças que todo mapa possui uma rosa dos ventos, sugerindo que eles a localizem no mapa. Assim, o escotista começa a fazer perguntas às crianças, pedindo para que respondam com os pontos cardeais e colaterais que foram ensinados por Baloo. Sugestões:

- Para qual ponto Mogli chegará se andar em direção leste? R: terrenos arados
- Para qual direção Mogli deve seguir para chegar na Roca de Conselho? R: Nordeste
- Para Mogli chegar na Roca da Paz, qual direção ele deve seguir? R: Oeste
- Para chegar nas Tocas Frias, Mogli precisa pegar qual direção? R: Noroeste
- Se Mogli andar em direção Norte, em qual ponto da Jângal ele chegará? R: Fogo dos lenhadores ou Cova.
- Se Mogli andar em direção a Sudeste, em qual ponto da Jângal ele chegará? R: Pastos
- Para Mogli chegar na Roca do Irmão Gris, qual a direção que ele precisa seguir? R: Sul
- Se Mogli quiser chegar no Caminho dos Dohles, ele deverá seguir para a direção: R: Sudoeste





Parte 2

Duração

15 minutos

Desenvolvimento

Cada matilha escolherá, em seu mapa, um ponto para marcar, representando uma caça a ser escondida, e marcará com um X, sem mostrar às demais. Então, as demais matilhas deverão também fazer perguntas para tentar adivinhar em que ponto está a caça. As perguntas só poderão ter a ver com os pontos da rosa dos ventos. Por exemplo: "Está ao norte da cova?" "Está a leste dos terrenos arados?". A depender da idade dos lobinhos e do grau de maturidade deles, pode-se restringir aos quatro pontos cardeais ou estimular que usem os colaterais também.

MÓDULO 02 - ALIMENTANDO-SE

Após aprender com Mang como andar pela Jângal sem se perder, Mogli finalmente encontra o caminho para a gruta e não perde tempo para chegar o mais rápido possível. Ao avistar Akelá, vai imediatamente até ela para pedir auxílio no preparo de alguma refeição, pois passou horas perdido na floresta e está faminto.

Chegou o momento de preparar uma sobremesa para degustar depois do almoço. Escolha uma ou mais receitas para fazer com os lobinhos, lembrando sempre de deixar com que eles preparem do seu próprio modo. Pode-se dividir as tarefas entre os lobinhos, de modo que alguns ajudem a coletar gravetos para uma pequena fogueira e outros preparem as receitas; ou pode-se fazer em uma churrasqueira, fogo de chão. Importante: a presença e supervisão do adulto devem ser reforçadas para auxiliar os lobinhos a lidar com segurança com os utensílios de cozinha e com o fogo.

RECEITA 1 - BANANA COM DOCE DE LEITE

Ingredientes

Bananas, doce de leite, açúcar e canela em pó à gosto.

Modo de preparo

Descasque as bananas, faça um corte no meio e coloque o doce de leite. Por cima, jogue o açúcar e a canela. Embrulhe com papel alumínio e asse por 15 a 20min.





RECEITA 2 - CONE RECHEADO

Ingredientes

Casquinhas de sorvete pequenas, 1 barra de chocolate à gosto, 1 doce de leite e 1 pacote de marshmallow.

Modo de preparo

Recheie a casquinha em camadas com os ingredientes, chocolate picado, marshmallow e doce de leite. Embrulhe com papel alumínio a casquinha pronta. Deixe na brasa durante 30min. Retire do papel alumínio e sirva.

RECEITA 3 - PÃO DE CAÇADOR COM CREME DE AVELÃ

Ingredientes

500g de farinha de trigo e 1 pote de creme de avelã.

Modo de preparo

Mistura-se água a gosto com a farinha até obter uma massa homogênea. Prepare bolinhos recheados com o creme de avelã e coloque para assar em uma bandeja coberta com papel alumínio.

RECEITA 4 - MAÇÃ RECHEADA COM CHOCOLATE

Ingredientes

8 maçãs e 500g de chocolate.

Modo de preparo

Corte as maçãs ao meio, retire as sementes e faça um pequeno buraco no meio. Corte o chocolate em cubos e coloque no meio da maçã. Feche as duas metades e enrole com papel alumínio. Coloque na brasa e sirva.

MÓDULO 03 – CUIDANDO DE SI MESMO

Bagheera e Kaa ficaram preocupados quando descobriram que Mogli ficou perdido na selva, então resolveram chamá-lo para lhe ensinar algumas técnicas que poderão lhe ajudar em qualquer situação. Tal como em Seoni, os Velhos Lobos da Alcateia também ensinam aos lobinhos como cuidar de si mesmos em caso de ferimentos.

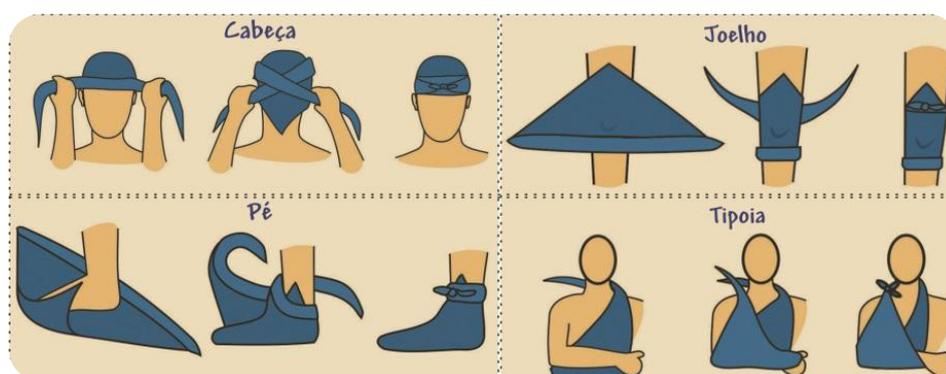




Os lobinhos serão divididos em matilhas (ou equipes, conforme a quantidade de participantes no evento) que se alternaram percorrendo bases temáticas, cada uma com 20 minutos de duração. As bases devem estar próximas e serem visíveis umas pelas outras, de modo que os lobinhos se desloquem sem precisar do acompanhamento de um adulto. Em todas elas a equipe recebe uma rápida instrução e, na sequência, realiza a atividade.

Base 1 - Tipoia com lenço

A matilha aprenderá a fazer uma tipoia com lenço e terá que executar sozinha em todos os membros.



Base 2 - Jogo do Kim

A matilha irá abrir a mochila de primeiros socorros e encontrar nela diversos materiais, que servem e que não servem, e visualizar por 5 minutos, podendo manusear livremente. Em seguida, deverá, num canto, listar os materiais que servem e os que não servem (5min). Ao final, o escotista vai rearrumar a mochila e dar as respostas corretas.

Itens obrigatórios: Tesoura, pinça, termômetro, luvas, sabonete neutro e soro fisiológico, algodão, cotonetes, gaze esterilizadas e ataduras crepe, esparadrapos e curativos adesivos, repelentes de insetos e protetor solar. Também deve conter os telefones de emergência dos bombeiros, Samu, hospital, pronto socorro e centro de intoxicações mais próximos.

Base 3 - Ferimentos

O escotista vai usar um batom ou tinta guache atóxica e desenhar um "arranhão" no braço de cada lobinho. Cada lobinho deve fazer um curativo com gaze em um companheiro da matilha, com todos os passos (lavar, esterilizar, aplicar a gaze e prender com esparadrapo). Pode deixá-los com o "curativo" até o fim do jogo de bases (fazer perto de uma torneira).

Base 4 - Esquete

A matilha encenará um esquete em que deverá mostrar como ajudar a um amigo muito desastrado que estava com o nariz sangrando e se queimou ao encostar na panela de água quente. A história deve ser encenada com o antes do acidente, os cuidados e um fim criativo.





Caso os lobinhos da Alcateia sejam mais novos, para encerrar o Módulo, pode-se cantar, com todos já reunidos, a canção “Boneco de Lata”.

Boneco de Lata

*O meu boneco de lata, bateu com a testa no chão
Levou mais de uma hora para fazer a operação
Desamassa aqui para ficar bom!*

*O meu boneco de lata, bateu com o nariz no chão
Levou mais de duas horas para fazer a operação
Desamassa aqui, desamassa aqui para ficar bom!*

*Partes a serem adicionadas a cada vez que se canta: queixo, ombro, braço, cotovelo, mão, barriga,
bumbum, coxa, joelho, canela, pé*

MÓDULO 04 – COMUNICANDO-SE

Ao chegar à gruta, Mogli é recebido com uma série de lambidas e afagos por Raksha, que, preocupada com seu filhote, pergunta sem parar por onde ele havia se metido. Atento, Pai Lobo presta atenção em cada palavra do filhote de homem, sobre seu dia e de tudo que passou até conseguir chegar novamente em casa. Pai Lobo era quieto, mas todas as suas falas eram de uma sabedoria ímpar. Assim, conversando com Mogli, mostra que mesmo que ele não esteja lado a lado com seus amigos da Jângal, a Jângal estava o tempo todo com ele, seja nos ensinamentos, seja nos amigos que respeitam ao seu entorno, sem ser vistos. Assim Pai Lobo faz com que todos os seus filhotes reflitam sobre a importância de nos comunicarmos.

1. APRENDENDO COISAS NOVAS - SEMÁFORA

Duração

30 minutos

Material

- palito de algodão doce
- papel duro de duas cores (vermelho e branco ou vermelho e amarelo ou preto e amarelo)
- fita durex
- impressão da tabela do alfabeto semafórico para os lobinhos





Fundo de cena

Chill estava entediado dos ares da Jângal, porque nada de diferente acontecia por lá. Como era muito curioso, resolveu sobrevoar os mares da Índia. Em seus sobrevoos, viu muitos barcos e homens, esses, diferentes do menino Mowgli. Num momento, algo lhe chamou a atenção. Eram homens vestidos de branco e com um adereço de mesma cor na cabeça. Eles se identificavam como marinheiros. Esses homens seguravam em cada mão, um objeto que Chill nunca havia visto, cujas cores se destacavam do fundo azul do mar. Chegou mais perto para ver cada detalhe daquele objeto e como funcionava. Os marinheiros chamavam os objetos de bandeirolas e faziam movimentos interessantes com elas. Descobriu que aqueles movimentos eram uma forma de comunicação chamada de semáfora.

A semáfora é uma forma de comunicação que usa duas bandeirolas coloridas para passar mensagens. Cada posição das bandeirolas pode significar uma letra, um numeral ou ainda um comando, formando assim, um alfabeto próprio. O alfabeto semaforico.

Chill é bastante curioso, gosta de conhecer coisas novas e aprender como essas coisas funcionam. Está sempre atento e de olhos e ouvidos bem abertos durante seus voos para ver e ouvir tudo o que acontece ao seu redor.

Os lobinhos são como Chill, curiosos e como cumpridores da lei estão sempre de olhos e ouvidos abertos à boas oportunidades de conhecer coisas novas. Com certeza irão se interessar pela semáfora.

Desenvolvimento: Construção das bandeirolas

Para que os lobinhos consigam praticar a semáfora é necessário um par de bandeirolas para cada transmissor, ou seja, aquele que está transmitindo a mensagem.

As bandeirolas são tradicionalmente quadradas, divididas diagonalmente em dois triângulos coloridos. As cores devem sempre contrastar com a cor predominante da natureza atrás do transmissor. Por isso é que a combinação de cores preferidas é: vermelho e branco, vermelho e amarelo, e preto e amarelo. Tradicionalmente a cor mais escura (vermelho ou preto) fica junto ao cabo, como nas ilustrações ao lado. Não existe um tamanho padrão para as bandeirolas, o importante é que elas sejam visíveis de longe, com o cuidado de não serem grandes a ponto de atrapalhar o transmissor.

Definido o tamanho da sua bandeirola, corte os triângulos nas cores escolhidas. O lobinho deverá unir esses triângulos com fita durex de modo que fiquem bem juntinhos. Para o cabo da bandeirola usaremos o palito de algodão doce, que deverá ser colocado no lado da bandeirola com a cor mais escura (vermelha ou preta). O palito será fixado com a fita durex. Verifique se o papel está bem preso ao palito e se precisar reforce com a fita durex.

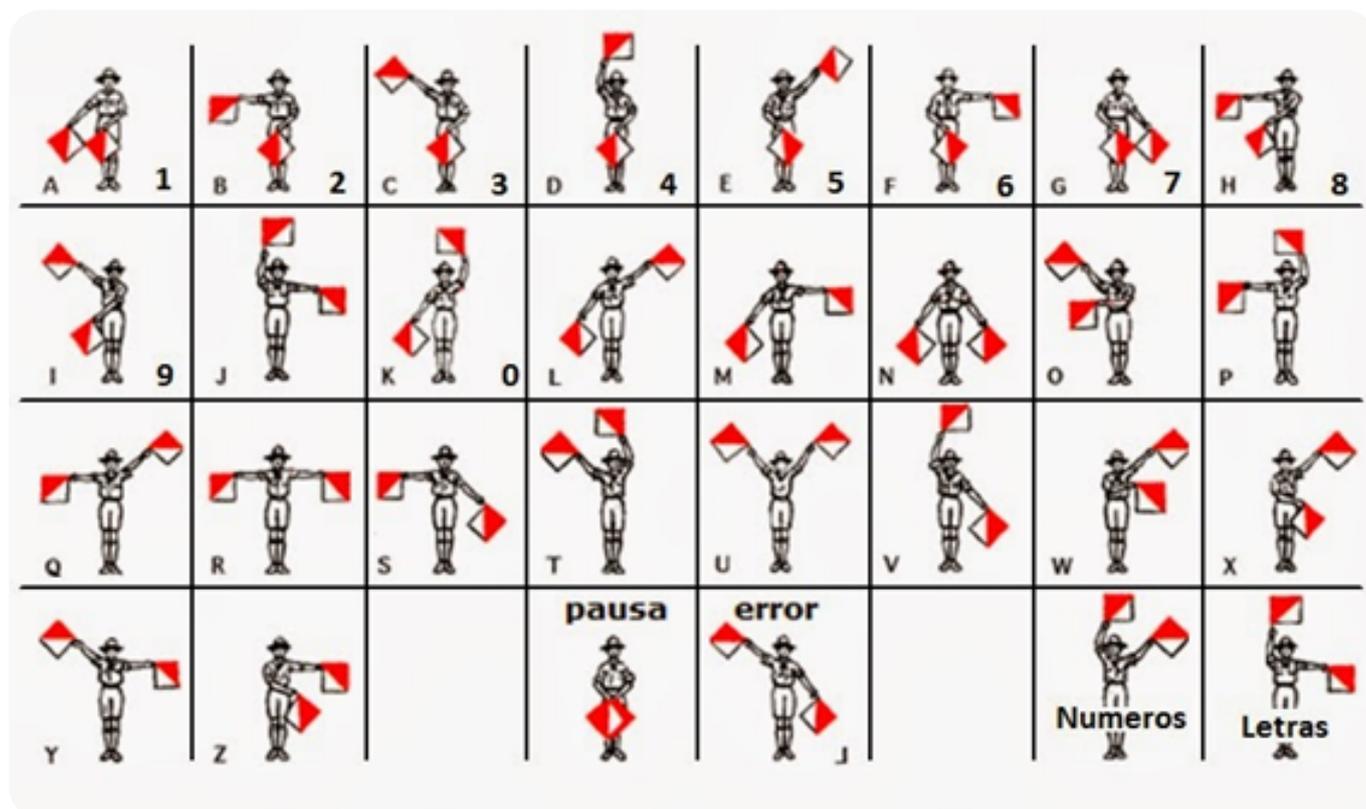




Quando as bandeirolas estiverem prontas, é hora de treinar as posições do alfabeto.

As bandeirolas podem ser confeccionadas individualmente ou em equipe, se for mais fácil e divertido.

Para conhecimento dos aplicadores: Vídeo "Já ouviu falar em Semáforas?
Conheça no Manual do Campo!" - <https://youtu.be/w4GhLfhljMo>



ATIVIDADE 2 - TRANSMITINDO MENSAGENS

Duração

30 minutos

Material

- 2 bandeirolas para cada equipe
- impressão da tabela do alfabeto semafórico para os lobinhos
- folha de papel e lápis para cada equipe





Fundo de cena

Depois de ser atraído pelas bandeirolas, Chill observou que os marinheiros se comunicavam através delas e achou incrível, querendo saber mais sobre isso.

Observando como os homens agiam percebeu que havia uma técnica para que a mensagem fosse transmitida com sucesso. Viu que os homens precisavam trabalhar em equipe. Havia equipes compostas de 2 ou 3 marinheiros. Uma equipe transmitia a mensagem e outra equipe recebia a mensagem. Chill achou estranho o modo como eles chamavam os integrantes dessas equipes, mas percebeu que cada um tinha uma função determinada.

A equipe era composta pelo transmissor, receptor e gravador, às vezes chamado de secretário. O transmissor é aquele que maneja as bandeirolas, o receptor é quem decodifica a mensagem recebida usando um binóculo e o gravador era quem anotava as mensagens recebidas e transmitidas. O papel do gravador durante a transmissão é de ler, letra por letra, o conteúdo da mensagem. Assim o transmissor não precisa memorizar o texto, apenas transmitir cada letra.

Chill ficou impressionado como a equipe conseguia trabalhar com eficiência juntos. Lembrou muito da Jângal enquanto observava o trabalho dos homens, pois a vida ali não era diferente da vida na Jângal e já estava começando a sentir falta dos ares de lá.

Desenvolvimento

Agora que os lobinhos já confeccionaram suas bandeirolas e já conhecem o alfabeto semaforico, poderão se comunicar de um modo diferente e divertido. Sugere-se imprimir o alfabeto em tamanho grande para poder ajudar na fixação das posições e visualização dos transmissores.

Separados em equipes, deverão definir quem será o transmissor, o receptor e o gravador de cada equipe. O gravador deverá passar cada letra para o transmissor converter em posição das bandeirolas. As equipes deverão estar distanciadas de modo a verem as bandeirolas sem dificuldade. Havendo a possibilidade de utilização de binóculos, as equipes deverão estar posicionadas numa distância maior umas das outras.



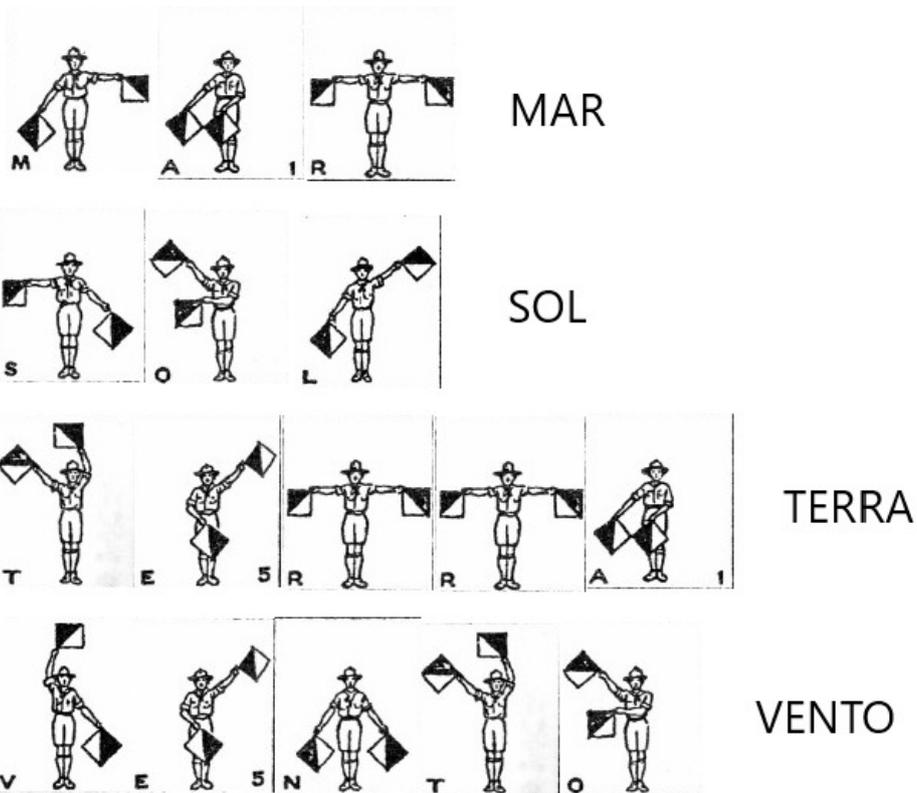


Sugere-se que as palavras a serem transmitidas sejam pequenas, facilitando assim o desenvolvimento da atividade.



O aplicador deve indicar o início e o fim de cada mensagem para que os lobinhos estejam atentos e preparados. Quando o transmissor estiver passando a mensagem, é importante que permaneça na posição o tempo necessário para que todos consigam visualizar e decodificar a posição (média 10 segundos que deve ser previamente definido e informado). Todas as mensagens passadas deverão ser escritas pelas equipes e no final serão verificadas se estão corretas.

Importante alertar para as equipes que se não conseguirem decodificar alguma letra, devem seguir adiante, tentando decodificar as que seguirão. A transmissão não pode ser interrompida sem que todas as posições tenham sido feitas. Havendo a necessidade, o aplicador pode pedir que a mensagem seja transmitida novamente. Sugestão de mensagens a serem transmitidas:





3. FIQUE ALERTA

Duração

30 minutos

Material

- 2 bandeiras
- impressão da tabela do alfabeto semafórico para os lobinhos
- folha de papel e lápis para cada equipe
- imagens de personagens da Jângal em número equivalente às equipes participantes
- máscara ou fantasia de Chill (opcional)

Fundo de cena

Chill gostou muito de ter aprendido sobre a semáfora, mas ele percebeu o quanto era uma comunicação difícil de aprender. A única maneira de se aprender bem a semáfora é visualizar e treinar. Por isso, Chill desafia os lobinhos a treinarem junto essa forma de comunicação.

Desenvolvimento

Chill, representado pelo aplicador, deverá passar através de semáfora a mensagem aos lobinhos para que estes decodifiquem. Os lobinhos deverão estar divididos em equipes. Entre as equipes e Chill estarão várias imagens de personagens da Jângal, em quantidade igual ao número de equipes. Chill iniciará a transmissão, tendo o cuidado de permanecer na posição tempo suficiente para os lobinhos decodificarem. Após decodificar, os lobinhos poderão pegar a imagem do personagem que corresponde a mensagem passada por Chill. No final de todas as mensagens verificar os acertos.

Sugestão de mensagens: KAA, IKKI, BALOO, AKELÁ, RAKSHA

Reflexão

A importância da boa comunicação para transmitir nossas ideias e pensamentos.





PROGRAMAÇÃO

VERSÃO FIM DE SEMANA Acampamento / Acantonamento

DIA 1	
08:00 - 09:00	Procedimentos de chegada e credenciamento
09:00 - 09:30	Abertura do evento / Hasteamento da Bandeira
09:20 - 09:30	Grande Uivo
09:30 - 10:00	Lanche e preparação para o início
10:00 - 11:30	MÓDULO 01 - ORIENTANDO-SE NA JÂNGAL
11:30 - 12:30	MÓDULO 02 - ALIMENTANDO-SE
12:30 - 14:00	ALMOÇO
14:00 - 15:30	MÓDULO 03 - CUIDANDO DE SI MESMO
15:30 - 16:00	LANCHE
16:00 - 17:30	MÓDULO 04 - COMUNICANDO-SE
17:30 - 20:00	Higiene pessoal + JANTAR + Ensaios para a Flor Vermelha
20:00 - 21:30	FLOR VERMELHA
21:30 - 22:00	CEIA (Avaliação informal do dia com as crianças)
22:30	Recolher e Silêncio

DIA 2	
07:00 - 08:30	Rotina matinal + CAFÉ DA MANHÃ
08:30 - 09:00	Concentração + Hasteamento da Bandeira
09:00 - 10:30	MÓDULO 05 - ENCONTRO COM HATHI
10:30 - 11:00	LANCHE
11:30	Encerramento do evento





PROGRAMA

MÓDULOS 01 A 04

São os mesmos descritos na grade proposta para a atividade de dia único.

FLOR VERMELHA

Sugere-se que a Flor Vermelha seja realizada de acordo com os costumes da própria Alcateia. Algumas opções de programação são: contar a história *Tigre! Tigre!* ou outra que se adeque à necessidade da Seção; encenar esquetes representando momentos do dia e/ou trechos das histórias da Jângal; ensinar/cantar canções típicas do Ramo Lobinho etc.

MÓDULO 05 - ENCONTRO COM HATHI

Hathi é um elefante sábio e respeitado, uma figura de autoridade e sabedoria, com uma memória excepcionalmente longa e uma compreensão profunda dos caminhos da natureza. É conhecido por sua serenidade, paciência e respeito por todos os habitantes da Jângal.

Frequentemente descrito como “o senhor da Jângal”, é considerado um guardião da selva, com senso de responsabilidade e conduta baseada na tradição e no respeito mútuo. Suas palavras têm grande peso nas decisões coletivas.

É descendente de Tha, o Primeiro dos Elefantes, que criou toda a Jângal. Naquele tempo, lembra-se Hathi, “éramos todos um povo só”. Mogli já teve a oportunidade de ouvir as sábias palavras de Hathi, que lhe explicou como apareceu o medo e muito mais.





ATIVIDADE 1 - A TRÉGUA DAS ÁGUAS

Explicar brevemente aos lobinhos o que foi a Trégua das Águas, caso ainda não tenham ouvido a história "Como apareceu o medo".

Duração

15 minutos

Material

Giz ou similar para traçar linhas no chão.

Desenvolvimento

É traçada uma linha no chão, que é domínio dos lobos, atrás da qual Shere Khan não entra. Existe também o rio Waingunga (outra linha distante uns quinze a vinte metros da primeira) onde todos os animais da floresta, inclusive os lobos, vão tomar água quando tem sede. Lá Shere Khan pode caçar à vontade. Veio, porém, a grande seca, e Hathi declarou a trégua das águas parcial, ou seja, de noite Shere Khan não pode caçar enquanto os animais tomam água. O covil de Shere Khan é uma outra linha a uns dez metros do rio. Um dos lobinhos é nomeado Shere Khan, que vai ao seu covil. Os demais ficam atrás da linha que é o limiar do seu domínio. Quando o Escotista grita "noite" todos deixam o domínio dos lobos e ficam agachados com as mãos no rio fazendo de conta que estão bebendo água. Quando o Escotista grita "dia" Shere Khan sai correndo atrás dos lobos que tentam alcançar sua linha de domínio. Quem for pego vai virar também um amigo do Shere Khan e vai ajudá-lo. O Escotista pode gritar "dia" e "noite" de forma aleatória.

ATIVIDADE 2 - O QUADRO DA CRIAÇÃO

Hathi contou a Mogli como era o mundo antes de o homem existir. Havia apenas as belezas naturais, a Criação, e Mogli se pôs a imaginar como era bela a Jângal e todo o resto do mundo naquela época.

Duração: 60 minutos

Material: Cartolina, lápis de cor, cola e tesoura sem ponta.

Desenvolvimento

Os lobinhos serão convidados a mostrar seu lado artístico e preparar, cada um, um cartaz para exposição. Nele a criança irá desenhar tudo aquilo que ele acredita não ter sido criado pelo homem, ou seja, ser uma criação de Deus(es) ou do que corresponda em sua crença religiosa. Elas devem mesclar seus desenhos com elementos recolhidos da natureza, como folhas secas, gravetinhos etc. Também podem colocar algum símbolo que represente sua religião e/ou fé. Os lobinhos terão 40 minutos de produção e 20 minutos para, se desejarem, compartilhar em uma roda com toda a Alcateia. Os cartazes poderão ser fixados em um local visível para que as famílias visualizem ao buscar as crianças no fim do evento, se for o caso.





ATIVIDADE 3 - HORA DE AGRADECER

Duração

15 minutos

Material

Nenhum

Desenvolvimento

Como encerramento da Caçada Nacional, os lobinhos farão uma roda de agradecimento, em que cada um poderá relembrar uma atitude boa que observou em um companheiro ou uma ajuda recebida, e agradecer por ela. Essa atividade pode acontecer antes ou junto com o momento de lanche proposto na programação.

Curitiba, 24 de julho de 2023

Leonardo Vieira

Coordenador Nacional do Ramo Lobinho

Aline Conde

Diretora Nacional de Métodos Educativos

Ivan Nascimento

Presidente dos Escoteiros do Brasil





ELABORAÇÃO

Alessandra Buerger Bagattoli
Ana Caroline Buerger Bagattoli
Caio Martini de Oliveira
Cassiana Duarte Ferreira Ossanes
Gleyce Alves Barros
Leonardo Furtado Vieira
Liane Fani Cotliarenco Pinto
Lucineia Regina dos Santos
Madson Ruan
Ramon Infante Rocha
Thais Rodrigues Peixoto Infante
Vladimir Gonçalves dos Santos

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis K.



