

Vivendo a Lei e a Promessa do Lobinho

Ramo Lobinho

Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: por matilha

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter, espiritual e social

Materiais

Dado numerado de 1 a 5, e uma face com a letra P; bolas pequenas, vendas, objetos para criar os obstáculos, canetas, papel ofício, barbantes, textos da Promessa incompletos impressos.

Descrição da atividade

Esse jogo são cinco em um. Para cada artigo da Lei, mais a Promessa, os Lobinhos realizarão um jogo. Estarão divididos em duplas. Eles deverão jogar o dado e no número ou letra que cair, uma atividade será proposta.

Para o número 1 – o primeiro artigo da Lei é “O Lobinho sempre ouve os Velhos Lobos”. Cada dupla deverá levar uma bola por vez, presa entre suas orelhas, até um balde à sua frente. Quanto mais bolas levarem, mais chances de ganhar.

Para o número 2 – o segundo artigo da Lei é “O Lobinho sempre pensa primeiro nos outros”. Os Lobinhos deverão observar bem os pés de sua dupla. Todos deverão retirar seus sapatos e entregar ao Escotista, que irá misturar e espalhar em uma determinada área. Escolhe-se qual Lobinho da dupla irá primeiro. Ao sinal, o Lobinho escolhido deverá ir em busca do par de sapatos de sua dupla. Quando este calçar, corre para buscar o par de seu colega. Vence a dupla que calçar corretamente primeiro.

Para o número 3 – o terceiro artigo da Lei é “O Lobinho abre bem os olhos e os ouvidos”. Um Lobinho será o cego e o outro o guia. O cego estará com os olhos vendados, e o guia deverá levá-lo por uma pista de obstáculos, sem falar nada, apenas tocando. Por exemplo, para desviar de um objeto à sua frente, o guia toca no ombro direito do cego para que este ande para a direita, tantos passos quantos toques foram dados. O tempo será cronometrado, e vence quem chegar primeiro no ponto pré-determinado.

Para o número 4 – o quarto artigo da Lei é “O Lobinhos está sempre limpo e alegre”.

Cada dupla deverá desenhar um rosto sorrindo, porém usando a mesma caneta, que estará presa a dois barbantes. Para conseguir desenhar, eles deverão esticar bem os barbantes e movimentá-la em sincronia.

Para o número 5 – o quinto artigo da Lei é “O Lobinho diz sempre a verdade”. Cada dupla sorteará um personagem da história de Mowgli. O objetivo é que as demais adivinhem quem é o personagem, mas só poderão fazer perguntas de “sim ou não”.

Para a letra P – cada dupla receberá uma folha com a Promessa de Lobinho incompleta. Espalhadas por uma área determinada, estarão as palavras que faltam para completar a Promessa. Ao sinal, um Lobinho irá procurar as palavras, uma por vez, para completar o texto da Promessa. Para dificultar, podem-se colocar outras palavras que não fazem parte do texto da Promessa.

Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim e Fabiana Amorim