



BOLETIM 1 • INFORMAÇÕES GERAIS
VERSÃO 1 • 28.07.2025





MENSAGEM DA DIRETORIA EXECUTIVA NACIONAL

Queridas Alcateias de todo o Brasil,

Com imensa alegria e em clima de fraternidade, anunciamos a tão aguardada Caçada Nacional 2025 - a sexta edição dessa atividade que já conquistou o coração de Lobinhos, Lobinhas e Escotistas em todas as regiões do país!

Mais do que uma grande atividade, a Caçada Nacional é um convite a reafirmar os valores que nos guiam: o respeito à natureza, a valorização das diferenças e o compromisso com a construção de um mundo mais justo, livre e solidário. Inspirados pelo nosso Marco Simbólico, **"Ser livre como os lobos"**, vamos explorar os elementos da natureza - Fogo, Água, Terra e Ar - em atividades que despertam a curiosidade, fortalecem vínculos e alimentam sonhos.

Cada Alcateia, Distrito ou Região Escoteira terá a oportunidade de viver essa aventura com criatividade, união e o olhar atento de quem cuida do próximo e do nosso planeta. Que esta Caçada seja um momento de novas descobertas, alegrias e fortaleça ainda mais os laços entre os lobinhos!

Boa Caçada a todos!

Diretoria Executiva Nacional





APRESENTAÇÃO E PROPOSTA EDUCATIVA

A Caçada Nacional 2025 é a sexta edição de uma grande atividade especialmente planejada para Alcateias de todo o Brasil, que ocorre de forma descentralizada e pode ser aplicada nos âmbitos local, distrital ou regional. Traz como tema central o Marco Simbólico do Ramo Lobinho **"Ser livre como os lobos"** relacionado aos elementos da natureza Fogo, Água, Terra e Ar e destaca não só a preocupação com as mudanças climáticas, mas a busca pela convivência harmoniosa por meio da valorização das diferenças. Afinal, cuidar do meio ambiente e aceitar as diferenças é ser livre e feliz!

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 termos atenção e tomarmos algumas providências antes de promover as atividades apresentadas neste documento.

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 são inegociáveis, são eles:

- 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 oportunidades adequadas 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 escotistas leiam atentamente a Política Nacional dos Espaços Seguros e o Capítulo 16 do P.O.R. - Espaços Seguros e Proteção Infantojuvenil e implementem as orientações ali descritas, antes e durante a Caçada Nacional.



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

Os Escoteiros do Brasil, seguindo as práticas recomendadas pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro recomendam aos organizadores da Caçada Nacional reservar um espaço físico destinado à prática de acolhimento e escuta ativa. Neste espaço, jovens 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. Tais espaços devem contar com a presença de profissionais ou voluntários da área de saúde mental ou pessoas da total confiança da Diretoria da Unidade Escoteira Local, Regional ou Coordenação do Distrito.

DATA

04 e 05 de outubro de 2025.

Se não for possível fazer na data proposta, a atividade pode ser feita em uma data mais adequada para a Seção, UEL, Distrito ou Região até 30 novembro de 2025.

LOCAL

Descentralizado, podendo ser realizado por Seção, entre UELs, Distritos ou mesmo pela Região.

PARTICIPANTES

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

AUTORIZAÇÕES

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser previamente autorizadas pelos responsáveis legais dos jovens e da Diretoria da UEL, sempre com enfoque na Proteção Infantojuvenil.



DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

Os participantes poderão acessar o Certificado de Participação através do PAXTU. Os distintivos da Caçada Nacional poderão ser adquiridos de 1º de setembro a 13 de dezembro de 2025, conforme as instruções disponíveis [aqui](#).

PROGRAMAÇÃO

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

ORIENTAÇÕES GERAIS

PRÁTICAS DE SUSTENTABILIDADE NO EVENTO

- **Escolha do local:** Opte por locais de acampamento já existentes ou áreas designadas para reduzir o impacto sobre a vegetação e o solo.
- **Lixo:** Leve consigo todos os resíduos, separando-os corretamente para reciclagem ou compostagem, e evite o uso de plásticos descartáveis.
- **Energia:** Utilize sempre que possível fontes de energia limpas, como painéis solares, para carregar equipamentos e evite o uso de pilhas descartáveis.
- **Água:** Use água de forma consciente e utilize sabão ou detergente biodegradável.
- **Respeito à natureza:** Evite caminhar fora das trilhas, não cortar nem arrancar plantas, não mover pedras e respeitar a vida selvagem.
- **Equipamentos:** Use itens sustentáveis como talheres reutilizáveis, copos e embalagens de alimentos biodegradáveis.
- **Fogueiras:** Se usar fogueiras, faça-o em locais seguros e apague-as completamente antes de partir.
- **Silêncio:** Respeite a fauna local e evite fazer barulho, especialmente durante a noite.
- **Planejamento:** Prepare-se com antecedência, levando em conta as condições climáticas e o tipo de terreno.



PROGRAMAÇÃO

VERSÃO FIM DE SEMANA Acampamento / Acantonamento

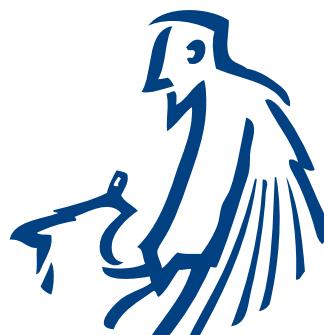
DIA 1	
08:00 - 09:00	Procedimentos de chegada e credenciamento
09:00 - 09:30	Abertura do evento / Hasteamento da Bandeira / Grande Uivo
09:30 - 10:00	Atividade de diálogo inter-religioso
10:00 - 11:30	MÓDULO 01 - FOGO - A CHAMA DA AMIZADE
11:30 - 12:30	MÓDULO 02 - ÁGUA - DIFERENTES FORMAS DE SER
12:30 - 14:00	Almoço
14:00 - 15:30	MÓDULO 03 - TERRA - SEMENTES DO FUTURO
15:30- 16:00	Lanche
16:00 - 17:30	MÓDULO 04 - AR - LIVRES PARA VOAR
17:30 - 20:00	Banho + 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	Silêncio
DIA 2	
07:00 - 08:30	Higiene matinal + café da manhã
08:30 - 09:00	Hasteamento da Bandeira / Grande Uivo
09:00 - 10:30	MÓDULO 05 - TODOS JUNTOS E MISTURADOS
10:30 - 11:00	Lanche
11:30	Encerramento do evento / Grande Uivo / Caça Livre



PROGRAMAÇÃO

VERSÃO DIA ÚNICO

08:00 - 09:00	Procedimentos de chegada e credenciamento
09:00 - 09:30	Abertura do evento / Hasteamento da Bandeira / Grande Uivo
09:30 - 10:00	Atividade de diálogo inter-religioso
10:00 - 11:30	MÓDULO 01 – FOGO – A CHAMA DA AMIZADE
11:30 - 12:30	MÓDULO 02 – ÁGUA – DIFERENTES FORMAS DE SER
12:30 - 14:00	Almoço
14:00 - 15:30	MÓDULO 03 – TERRA – SEMENTES DO FUTURO
15:30- 16:00	Lanche
16:00 - 17:30	MÓDULO 04 – AR – LIVRES PARA VOAR
17:30 - 18:00	Encerramento do evento / Grande Uivo / Caça Livre



ATIVIDADE DE DIÁLOGO INTER-RELIGIOSO “FRANCISCO E OS AMIGOS DA PAZ”

Duração

30 minutos

Local

Ao ar livre

Valores trabalhados

- Respeito à natureza (criação)
- Simplicidade
- Paz e diálogo com todos
- Fraternidade entre diferentes
- Acolhimento espiritual

Etapas da Atividade

1. ACOLHIDA: “QUEM FOI FRANCISCO?” (5 MINUTOS)

O escotista reúne os lobinhos sentados em roda e conta uma história curta e simples sobre Francisco de Assis, destacando:

- Seu amor pelos animais e pela natureza
- Sua vida simples e generosa
- Sua amizade com todos, inclusive com pessoas diferentes
- O Cântico das Criaturas: onde chamava o sol de “irmão” e a lua de “irmã”



2. MISSÃO: "CAÇA AOS IRMÃOS DA NATUREZA" (15 MINUTOS)

Os lobinhos devem explorar o local em grupos pequenos, e encontrar 4 elementos da natureza que representem "irmãos" e "irmãs" do Cântico das Criaturas. Exemplo:

- **Irmão Sol:** algo que represente luz ou calor (um lugar ensolarado, uma pedra quente)
- **Irmã Água:** uma poça, folha molhada ou símbolo de água
- **Irmão Vento:** folhas soprando, som do vento
- **Irmã Flor:** flor, semente, perfume do mato
- **Irmão Pássaro:** som de ave, pena no chão (sem tocar nos bichos)
- **Irmão Ser Humano:** outro lobinho ou alguém diferente de mim

Regras importantes:

- Não arrancar nada vivo.
- Apenas observar ou pegar o que já está solto.
- Trabalhar em equipe.

3. PARTILHA E RODA DO RESPEITO (7 MINUTOS)

Os Lobinhos voltam com o que observaram. Cada grupo compartilha o que encontrou e o que sentiu. O escotista conduz:

- "Assim como Francisco, nós aprendemos que a natureza fala com a gente. E que todas as pessoas, de todas as religiões, podem viver em paz e cuidar do mesmo planeta."

Conversa leve sobre o respeito às diferentes crenças:

- "Alguns falam com Deus de um jeito, outros de outro. Mas todos querem o bem. O importante é escutar, respeitar e viver como irmãos."

4. ENCERRAMENTO: ORAÇÃO OU REFLEXÃO SILENCIOSA (3 MINUTOS)

Momento de silêncio (cada um agradece à sua maneira).



MÓDULO 1 • FOGO



MÓDULO 1 • FOGO A CHAMA DA AMIZADE

Na Jângal, o fogo não é apenas uma chama que queima - é um símbolo sagrado, um presente poderoso que pode aquecer, proteger e iluminar... mas que também exige respeito.

Certa noite, A Roca de Conselho estava reunida sob a luz das estrelas. Akelá, o grande lobo sábio, contou aos lobinhos uma história que poucos conheciam: a lenda da Flor Vermelha, o fogo que o Homem usa, mas que os animais não ousam tocar.

Quando Mowgli chegou à Jângal, ele era apenas um filhote estranho para os outros animais. Mas logo, eles perceberam que ele trazia consigo algo muito especial – o conhecimento do fogo, que os animais chamavam de “Flor Vermelha”. Bagheera lhe ensinou que o fogo pode ser amigo ou inimigo: ele cozinha os alimentos, espanta o frio e protege das feras... mas, se usado com descuido, pode destruir toda a floresta.

Neste módulo, os lobinhos vão explorar os mistérios do fogo:

- Entender como ele nasce e o que precisa para existir.
- Aprender como ele pode ser usado com sabedoria e segurança.
- Reconhecer sua importância na vida da Jângal - e na nossa.

Como Mowgli, os lobinhos aprenderão que dominar a Flor Vermelha é mais do que acender uma chama - é saber respeitá-la.



BASE 1 • CONHECENDO TIPOS DE FOQUEIRAS

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto ou, em caso de chuva, em espaço largo coberto.

Material

- Cartazes com tipos de fogueiras e cuidados básicos com o fogo;
- Gravetos, palitos e lenha;
- Mechas, acendalha e lenha fina;
- Fósforos, isqueiros, pederneira, lente de aumento (lupa);
- Palitos de churrasco;
- Marshmallow;
- Bolachas de leite ou maisena para o s'more.

Desenvolvimento

PREPARAÇÃO ANTES DO INÍCIO DA BASE

Os escotistas montam uma fogueira estrela e já deixam acesa para que, após as demonstrações e a montagem dos “kits fogueira”, os lobinhos e lobinhas possam fazer o s’more.

5 MIN - NARRAÇÃO

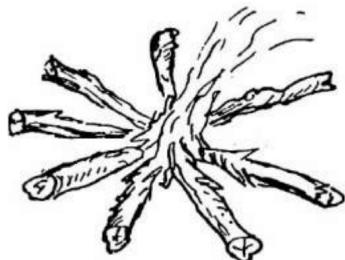
“Jaci, uma jovem curiosa e corajosa que morava em uma aldeia, ensinou os moradores como manter a chama sempre acesa e utilizar o fogo para transformar os alimentos, tornando-os mais saborosos e aquecendo-os nas noites frias. Agora, os lobinhos serão convidados a preservar a chama acesa para proteção e alimentação. Vamos aprender a montar uma fogueira?”

10 MIN - DEMONSTRAÇÃO

Em uma bancada, o escotista apresenta 3 tipos de fogueira mais conhecidas, que são específicas para cada ocasião, e demonstra aos lobinhos como montar cada modelo, além de mostrar como podem ser adaptadas para aquecer bebidas e preparar alimentos.”



MÓDULO 1 • FOGO



Fogueira estrela



Fogueira Cone



Fogo de Conselho

Durante a explicação o escotista explora os cuidados básicos para o manejo do fogo, durante a atividade e pergunta aos lobinhos quais cuidados básicos devem ter em casa ao utilizar o fogo. Como fonte de calor, o escotista demonstra os diversos meios utilizados: fósforos, isqueiros, pederneira, lente de aumento (lupa) em dias de sol.

15 MIN - PREPARAÇÃO

Cada matilha recebe um kit com palitos ou gravetos pequenos, material para o centro da fogueira (mecha, acendalha e lenha fina) para montar o modelo de fogueira definido pelo escotista. A sugestão é montar a fogueira estrela (mais prático e rápido) e acender .

Assim que todos os lobinhos praticarem, formam um círculo em torno da fogueira acesa pelos escotistas e assam seus marshmallows e recebem as bolachas para fazerem o seu s'mores (doce popular feito em fogueiras, composto por um marshmallow assado, uma camada de chocolate e dois biscoitos graham, formando um sanduíche).



PDF: https://pr.escoteiros.org.br/downloads/fogo-mateiro-e-fogueiras-guia-pratico/?doing_wp_cron=1749073593.8404190540313720703125



✿ BASE 2 • A TRILHA DO FOGO

Duração

30 minutos

Local

Em um local aberto, adaptável para local fechado.

Material

- Para ambientação da base, cartazes sobre mapa do Brasil com áreas das queimadas
- Imagens impressas sobre o tema
- Animais feitos com materiais recicláveis ou impressão
- Canetão
- Quadros brancos com imagem do fogo desenhada
- Esponja ou apagador de quadro branco
- Cartazes do bom e mau uso do fogo
- Figuras do bom e mau uso do fogo
- Caixa de som para música

Desenvolvimento

O fogo pode atuar como um aliado ou um inimigo, dependendo de como é utilizado. Quando ocorre de forma natural ou é manejado de maneira controlada, pode beneficiar a regeneração de ecossistemas como o Cerrado. Por outro lado, incêndios descontrolados provocam graves consequências, como a perda de biodiversidade, a poluição do ar e a degradação do solo.

5 MIN - EXPLAÇÃO

O escotista faz uma breve explanação sobre o impacto do fogo sem controle sobre os animais em ameaça de extinção, florestas e ecossistemas. Em seguida, convida os lobinhos a participarem do jogo “Trilha do Fogo”, onde, em matilhas, percorrerão um trajeto com desafios que ajudam a reforçar o aprendizado. Ao final, todos compartilham o que descobriram durante a atividade, valorizando a cooperação, o respeito à natureza e o trabalho em equipe. Esse percurso é uma maneira de ensinar os lobinhos sobre os impactos do fogo no meio ambiente, de forma lúdica e educativa!



MÓDULO 1 • FOGO

20 MIN – JOGO: TRILHA DO FOGO – O RESGATE DA FAUNA BRASILEIRA

Os animais são vítimas das queimadas, uma consequência do mau uso do fogo. Por exemplo, no Pantanal, temos araras-azuis, bichos preguiça, onça-pintada, o cervo-do-pantanal, a ariranha e a sucuri-amarela. Além dessas espécies, outras como jacarés, antas, tamanduás e diversas aves também são afetadas e viram seus santuários se transformarem em cinzas. Na Amazônia, macacos têm menos floresta disponível e peixes-boi tornaram-se alvos de caçadores em rios mais secos. No Cerrado e na Mata Atlântica, lobos-guarás são desnorteados pela fumaça.

Cada matilha é convidada a realizar uma trilha com a finalidade de resgatar os animais em perigo, garantindo a preservação da fauna brasileira.

O percurso consiste em as matilhas compreenderem primeiro quando o fogo é usado para o bem e quando é usado para o mal identificando as consequências, selecionando um bom uso e um mau uso (FIGURAS) fixando no local correto (CARTAZES).

CARTAZES





MÓDULO 1 • FOGO

FIGURAS



Queimada



Morte de animais



Desmatamento



Fonte de aquecimento



Preparo de alimentos



Produção de ferramentas



Feito isso, a matilha precisa ‘apagar’ o fogo da queimada, desenhado pelo escotista com um quadro branco pequeno utilizando canetão. Para isso, eles precisam pegar primeiro o apagador, apagar o fogo e passar para a próxima etapa.

Após combaterem as chamas, correm para o ambiente onde se encontram os animais em seu habitat e realizam o resgate, levando-os para um local seguro definido pelo escotista, protegido do fogo e da fumaça.

5 MIN – CANÇÃO MUNDO BITA - É FOGO! OU CANÇÃO BRILHA A FOQUEIRA

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TdeZu4N1FY0>

A música ‘É Fogo!’ do Mundo Bita é uma canção educativa que aborda a dualidade do fogo, destacando tanto sua utilidade quanto seus perigos. A letra começa com um aviso claro: ‘Onde há fumaça, há fogo’, enfatizando a necessidade de atenção e cuidado ao lidar com esse elementos.

Onde há fumaça há fogo
E onde houver fogo deve haver atenção
O fogo é quente, muito cuidado
Nunca se aproxime dele não

Fogo na fogueira do acampamento
A dança da chama com o vento
Fogo que aquece nosso alimento
Água e fogo não dão casamento

O fogo do Sol carrega a luz da manhã
Traz um novo dia na alvorada

Onde há fumaça há fogo
E onde houver fogo deve haver atenção
O fogo é quente, muito cuidado
Nunca se aproxime dele, não



MÓDULO 1 • FOGO

Fogo na fogueira do acampamento
A dança da chama com o vento
Fogo que aquece nosso alimento
Água e fogo não dão casamento

O fogo do Sol carrega a luz da manhã
Traz um novo dia na alvorada

Onde há fumaça há fogo
E onde houver fogo deve haver atenção
O fogo é quente, muito cuidado
Nunca se aproxime dele não

Stodola (Brilha a Fogueira)

<https://www.letras.mus.br/cancoes-escoteiras/630042/>

Brilha fogueira ao pé do acampamento
Para alegria não há melhor momento
Velhos amigos não perdem ocasião
De reunidos cantar uma canção

Refrão: Stodola Stodola Stodola pumpa
Stodola pumpa Stodola pumpa
Stodola Stodola Stodola pumpa
Stodola pumpa pumpa pum!

No acampamento que faz o escoteiro?
Muito trabalha durante o dia inteiro.
Mas quando a noite já trouxe a escuridão
Acende um fogo e canta uma canção!

Refrão



BASE 3 • A CHAMA DA AMIZADE ESCOTEIRA

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto (preferencialmente um bosque).

Material

- Cartolina grande ou papel kraft
- Tintas ou canetas coloridas
- Recortes em formato de chamas

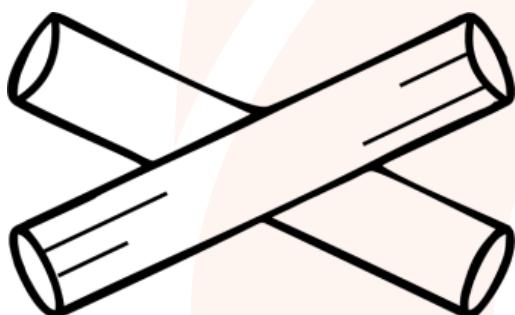
Desenvolvimento

5 MIN – ACOLHIMENTO

O escotista recebe as crianças e explica que a amizade no Escotismo é como uma chama: começa com uma pequena faísca e cresce forte com cuidado, respeito e companheirismo. Nossa missão agora é produzirmos nossa chama para alimentar a grande fogueira da amizade. Vamos lá! Nesse momento, as crianças são divididas em pequenos grupos.

15 MIN – MISSÃO: TRABALHO EM GRUPO

Desenhem juntos uma grande base de fogueira no papel.





MÓDULO 1 • FOGO

Cada lobinho deve escrever seu nome e uma frase de amizade na “chama” distribuída pelo Chefe.



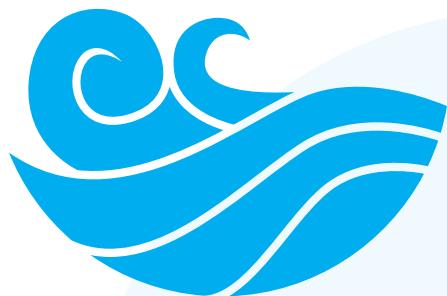
Depois disso, colam na base da fogueira tomando o cuidado para não sobrepor uma chama na outra. Recomendamos que se faça um painel no ambiente para fixar todas as fogueiras.

5 MIN – REFLEXÃO FINAL E ENCERRAMENTO

Converse sobre como a amizade fortalece o grupo e como cada lobinho pode ser um bom amigo dentro e fora do escotismo. Ao final, todos dão um abraço coletivo!



MÓDULO 2 • ÁQUA



MÓDULO 2 • ÁQUA DIFERENTES FORMAS DE SER

Na imensidão da Jângal, quando os tempos eram difíceis e a seca ameaçava os rios, todos os animais – mesmo os mais ferozes – respeitavam uma antiga lei: a Trégua das Águas.

Baloo certa vez explicou a Mowgli que, quando a água escasseia e o rio Waingunga diminui, surge a Roca da Paz. É ali que todos os animais se aproximam – lado a lado, predadores e presas – para beber da água sem medo. Ali, ninguém caça, ninguém foge. Todos obedecem à Trégua das Águas.

“Mesmo Shere Khan respeita a Roca da Paz”, disse Akelá. “Porque todos sabem: sem água, não há vida – nem para o tigre, nem para o cervo, nem para o homem.”

Durante este módulo, os lobinhos vão seguir os passos de Mowgli e dos animais da Jângal para descobrir os segredos da água:

- De onde vem e por que é tão importante
- Como cuidar da água para que nunca falte
- Como viver em harmonia com a natureza, respeitando rios, nascentes e lagos

Assim como Mowgli aprendeu a respeitar a Lei da Selva, nossos lobinhos aprenderão que cuidar da água é cuidar da vida.



BASE 1 • TÁ COM SEDE? QUER ÁGUA

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto (preferencialmente um bosque)

Material

- Trilha numerada
- 4 vasilhas
- Galão com água limpa
- Balde com água com impurezas
- Filtro de água (figura 2)
- Cartaz com figura 3
- Lousa com a figura 4 para escrever
- Um dado de pelúcia ou feito de papelão

Desenvolvimento

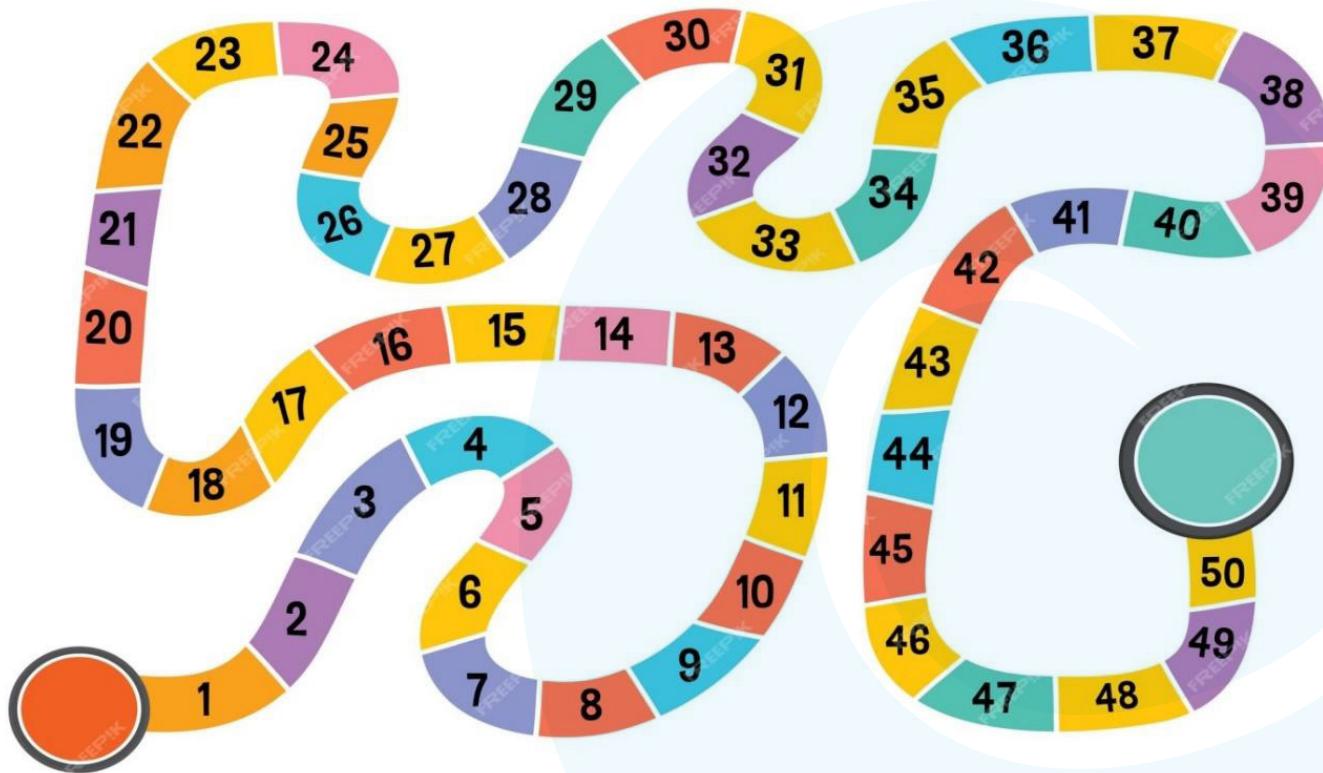
5 MIN – INTRODUÇÃO

Os lobinhos foram fazer uma excursão em um bosque, para observar a natureza: conhecer a vegetação, observar os pássaros, sentir o cheiro do mato e a brisa refrescante. Com sorte, poderiam avistar algum animalzinho silvestre, uma planta rara ou alguma pedra especial.

O dia estava quente e não demorou muito para acabar a água dos cantis e garrafas de água. E agora? Viram no mapa que no final da trilha havia um rio, por isso tiveram a ideia de enviar um representante de cada matilha buscar água para os demais. Mas como é muito típico dos lobinhos, eles foram e voltaram brincando. Querem saber como foi?

20 MIN – NO CAMINHO DAS ÁGUAS

Os lobinhos são convidados a passar pelo caminho das águas da seguinte forma:



Eles formarão 2 equipes e cada uma delas elegerá um lobinho para percorrer a trilha, levando o cantil ou a garrafa de água. Os outros jogarão o dado e farão as ações pedidas pelas casinhas até chegar no rio.

Joga-se o dado e o lobinho escolhido vai avançando pela trilha conforme as regras que combinadas a seguir:

- Se cair numa casa ímpar, avança o número de casas sorteadas no dado;
- Se cair numa casa par, avança o número de casas sorteadas no dado + 1 casa;
- Se cair numa casa vermelha (8,10,13,16,20,30,42,45) descansam por causa do calor e perdem 1 jogada;
- Se cair numa casa azul pegam um pouco da água existente ali e jogam o dado novamente para seguir mais um pouco;
- Mas se cair numa casa cor de rosa, devem realizar a ação pedida:



MÓDULO 2 • ÁGUA

- **CASA 5** – A água daqui não é própria para beber, precisa ser filtrada. Ainda bem que alguém deixou aqui um filtro. Só podem prosseguir depois que filtrarem a sua água.



- **CASA 14** – Vocês sabem que a água é formada por 2 átomos de hidrogênio (H) e um de oxigênio (O). É por isso que o símbolo da água é H₂O. Tire três cartas do monte: precisa tirar H, H e O para prosseguir. Enquanto não conseguir vai tentando cada vez que um jogador terminar a sua vez, até que consiga os dois H e um O para poder jogar o dado.

H H O



MÓDULO 2 • ÁGUA

- **CASA 24** – Aponte pelo menos duas situações de perigo que envolvem água na figura.

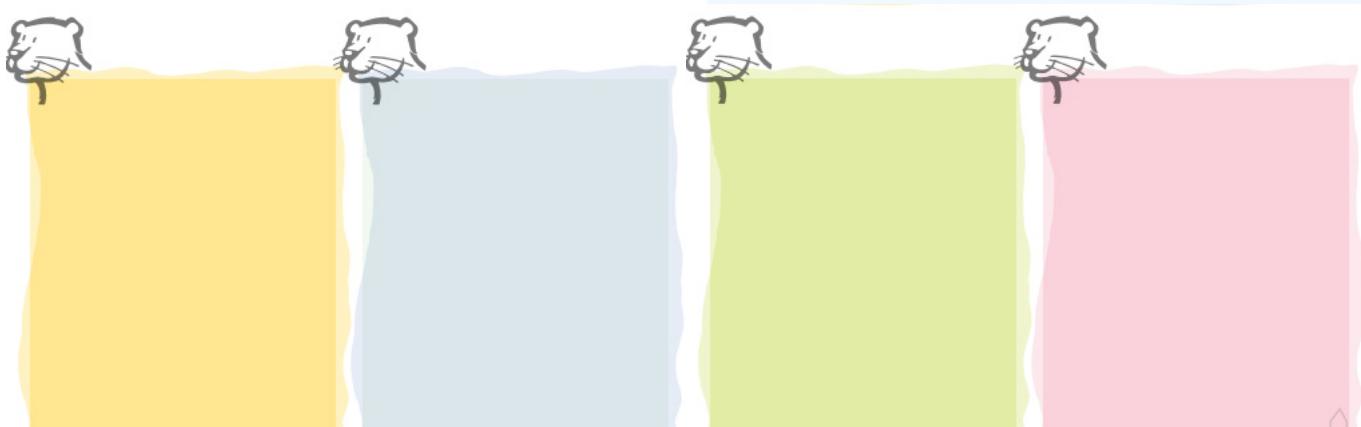




MÓDULO 2 • ÁGUA

• **CASA 39** – Até o final da trilha você deverá andar com uma vasilha de água sobre a cabeça, e avançar de uma casa para a outra pulando num pé só.

- E para sair da casa 50, precisa escrever 4 coisas que Bagheera ensinou a Mowgli sobre a água.



Respostas:

1. Tomar banho, escovar os dentes e lavar as mãos
2. Beber água
3. Lavar os lugares onde come e dorme para não pegar doenças
4. Nadar e se locomover na água

Vence quem conseguir chegar primeiro com a maior quantidade de água. Sorte da matilha dele! Recomendamos realizar caminhos simultâneos a depender da quantidade de crianças na base.

5 MIN - ENCERRAMENTO

Dar um bravo para a matilha vencedora e ressaltar a importância da água em nossas vidas.



🐾 BASE 2 • SALVANDO A ÁGUA



"Houve um ano em que as chuvas foram muito escassas. Então Hathi proclamou a TRÉGUA DAS ÁGUAS, porque beber é sempre um direito de todos"

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto (preferencialmente um bosque)

Material

- Cabos para nós
- Tinta Guache preta
- Balde
- Corda para a Falsa Baiana
- Riacho artificial
- Filipetas com cuidados com rios e fontes



MÓDULO 2 • ÁGUA

5 MIN - INTRODUÇÃO

Bagheera reuniu os Lobinhos porque o Rio Waingunga estava sumindo! A alcateia precisa descobrir o que está acontecendo e salvar a fonte da água antes que a floresta sofra!

20 MIN - DESAFIO DAS ÁGUAS

Primeiro, os lobinhos participarão de um jogo de revezamento onde terão que fazer um nó, que pode ser o nó direito, escota, escota alceado, aselha ou correr, dentro de um balde com água, mas a água deste balde está suja com tinta preta. Feito o nó, mostra para o escotista que confere e dá permissão para o próximo desafio.

Mini-desafio físico: atravessar um “riacho” numa falsa baiana, enquanto lobinho passa na falsa baiana, olha para o “riacho” e lê palavras ou frases escritas em filipetas sobre cuidados com rios e fontes, tentando memorizá-las. Dependendo da quantidade de crianças na base pode haver mais de uma falsa baiana.

5 MIN - ENCERRAMENTO

O escotista deve falar brevemente sobre a importância de cuidarmos dos rios e fontes. Solicite aos lobinhos alguns exemplos e encerre dizendo que na água poluída e suja não conseguimos ver a vida, portanto, quando voltarmos para casa vamos adotar ações que ajudem a preservar a água que é fonte de vida para todos os seres vivos.



BASE 3 • QUE ÁGUA SENSACIONAL!

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto ou ambiente fechado em lugar calmo, longe do barulho

Material

- Pedras de gelo
- Umificador de ar
- Bacia com água fria
- Bacia com água gelada

Desenvolvimento

10 MIN - RODA DE CONVERSA

Convide as crianças, já acomodadas na grande roda, para compartilhar as sensações e descobertas quando entram em contato com a água. Quem já tomou banho de chuva? O que sentiu? De chuveiro? O que sente? Alguém já tomou banho de mar? Como foi? De rio? E de cachoeira?

10 MIN - ATIVIDADE: PERCEPÇÃO DA ÁGUA PELO TATO

Vendar as crianças e dizer a elas que vão tocar e sentir os diferentes estados da água. Os escotistas devem proporcionar essa experiência de forma variada, ou seja, algumas crianças sentirão a forma sólida, outras a gasosa e outras líquida da água simultaneamente.

- Sólida – passar pedra de gelo nas mãos das crianças
- Gasosa – sentir o vapor originado por um umidificador de ar
- Líquida – colocar uma mão na bacia de água fria e outra na bacia de água gelada

10 MIN - REFLEXÃO FINAL

A proposta oportuniza às crianças experimentar os efeitos provocados pelos diferentes estados da água. Convide as crianças, já acomodadas na grande roda, para compartilhar suas descobertas na exploração dessas sensações.



MÓDULO 3 • TERRA SEMENTES DO FUTURO

Quando Mowgli foi acolhido pela Alcateia de Seeonee, ainda era um pequeno filhote de homem. Ele não sabia quase nada sobre a vida na floresta. Foi então que Baloo, o velho urso sábio, começou a ensiná-lo a Lei da Jângal.

Baloo mostrava como cada animal seguia os caminhos da Terra com atenção: os lobos caminhavam em silêncio, os elefantes seguiam as trilhas antigas e os veados sabiam onde encontrar água e sombra.

“A Terra guarda tudo: pegadas, cheiros, histórias. Um bom lobo nunca pisa sem escutar o que o chão tem a dizer”, dizia Baloo.

Mowgli aprendeu a observar os rastros dos animais, a sentir as mudanças na grama, a ler os sinais deixados nas folhas caídas. Ao lado de Bagheera e Kaa, ele entendeu que a Jângal estava viva – e que o solo sob seus pés era a base de toda a vida.

Nas Tocas Frias, onde o povo macaco o prendeu, Mowgli viu que até as construções mais antigas voltavam à terra com o tempo. A Jângal nunca esquece. Durante este módulo, os Lobinhos vão seguir os ensinamentos de Mowgli e descobrir o valor da Terra:

- Entender como a terra dá origem às plantas e abriga os animais
- Aprender a observar rastros, marcas e sinais da natureza
- Desenvolver o cuidado com o solo, os caminhos e a vida que cresce sobre ele

Assim como Mowgli, nossos lobinhos aprenderão que respeitar a Terra é uma forma de ouvir a Jângal – com os olhos, os pés e o coração atentos.



✿ BASE 1 • EM SE PLANTANDO, TUDO DÁ!

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto ou um pátio ou uma quadra. Preparar o local, que lembre uma cidade do interior, que vive da agricultura.

Material

- Caixa de ovos de papelão
- Terra adubada
- Grãos de milho
- Papel
- Maleta
- Um milho de plástico que caiba dentro da maleta

Desenvolvimento

5 MIN – NARRAÇÃO E AÇÃO

Um escotista fará o papel de prefeito e outro o papel de agricultor. Numa cidade pequena, todos plantavam só uma coisa: café. Era café pra todo lado! Mas, com o tempo, as plantas começaram a ficar fracas, e a produção diminuiu. O prefeito ficou muito preocupado, porque a cidade dependia disso para crescer.

Então, ele chamou um agrônomo — uma pessoa que entende muito de plantas e do solo — para ajudar. O agrônomo estudou bem a terra e disse:

- O problema é que vocês só plantam café. A terra precisa descansar e variar. Que tal plantarem outras coisas também?

A ideia era fazer um rodízio de plantações. Em vez de sempre plantar café, eles poderiam variar: plantar milho, feijão, abóbora... Isso ajuda a terra a se recuperar e ficar mais forte. E por isso vou mostrar como plantar milho.



Todos gostaram da ideia! E assim, a cidade aprendeu que cuidar bem da terra é como cuidar de um amigo: a gente precisa variar, dar tempo, e tratar com carinho.

10 MIN - PLANTIO

Distribua aos lobinhos:

- um pedaço ou uma caixa de ovos feita de papelão
- terra adubada
- grãos de milho
- água

Coloque a terra nos copinhos da caixa de ovos, faça um buraco na terra e ponha os grãos de milho. Cubra os grãos com a terra, regue com um pouco de água, identifique a plantação e deixe reservado.

10 MIN – JOGO DO MILHÃO

O agricultor diz: Para comemorar o plantio, vamos fazer o jogo do milhão no qual a equipe que completar o desafio primeiro, ganha o prêmio maior que é um milhão!

Jogo do Milhão

Em equipes ou matilhas, os lobinhos vão receber uma frase sobre o que aprenderam. Nessa frase estão faltando alguns pedaços. Para receber o que falta, terão que participar de um jogo da memória. Quando conseguir completar um par recebem uma parte que falta da frase. O jogador poderá escolher entre pegar a parte de uma lista de palavras ou alguma da outra equipe. Só pode pegar a palavra que couber na sua frase. Ganha o jogo quem completar a frase primeiro. Errando ou acertando, todos têm direito a uma jogada.

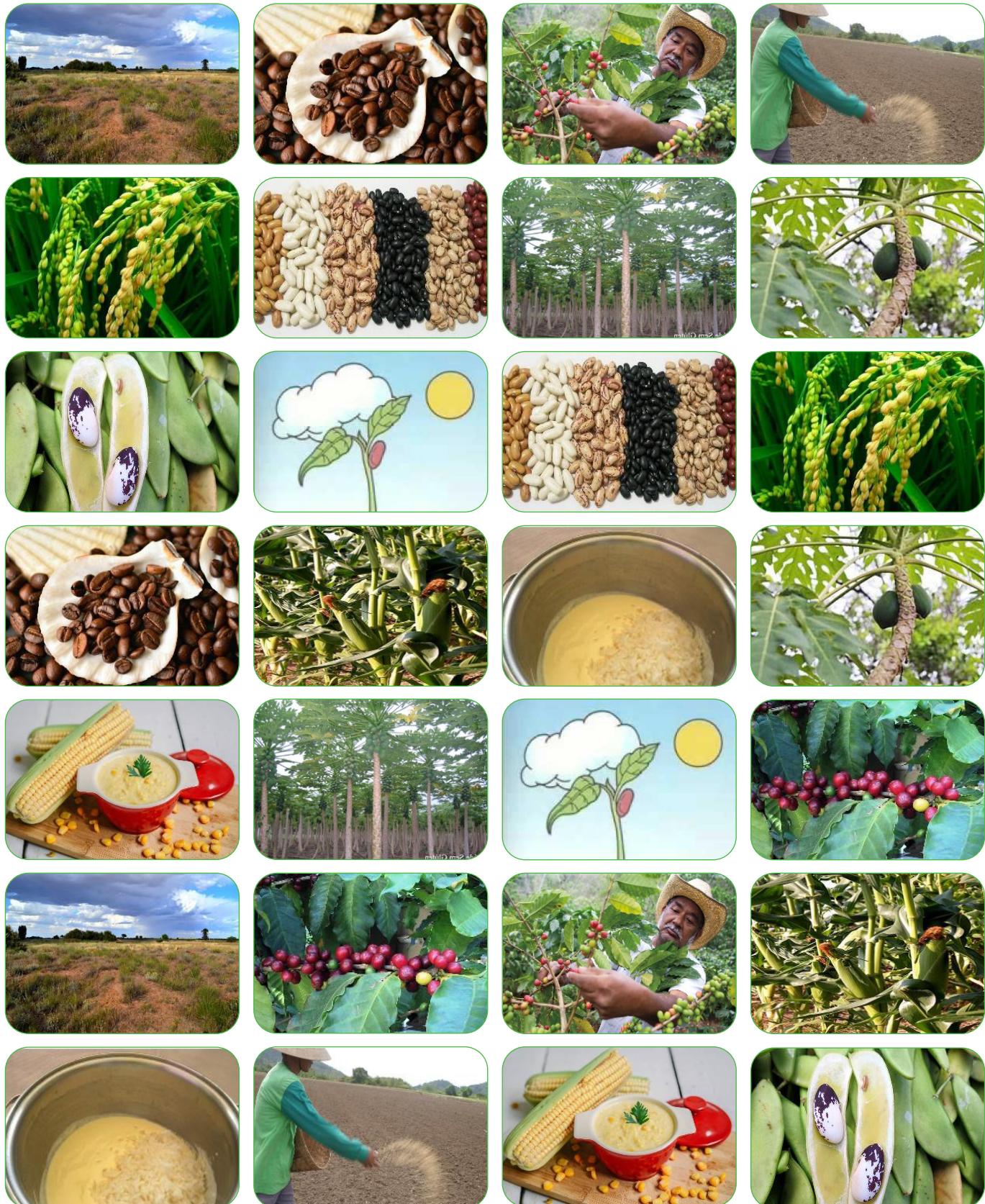
Frases

- A monocultura por ter um só produto **agrícola**, como **café**, empobrece o **solo**.
- Para evitarmos o aparecimento de **pragas** muito resistentes, devemos fazer um **rodízio** entre os produtos **agrícolas**.
- Fazendo **rodízio** entre os produtos **agrícolas**, o solo consegue se recuperar e se tornar mais **produtivo**.
- Com o **café** podemos fazer o **rodízio** entre: milho, arroz, **feijão**, banana e mamão.



MÓDULO 3 • TERRA

Jogo da memória





MÓDULO 3 • TERRA

No final, a equipe que completou a frase primeiro, recebe uma maleta e quando abre, lá dentro tem um milho enorme, resultado da produção.

5 MIN - DESPEDIDA

Os lobinhos recebem sua “plantação”, levam pra casa e acompanham o crescimento da semente. O agricultor lembra que devem deixar a plantaçāo ao sol, vamos aproveitar que o verão está chegando e se despede dos lobinhos.



✿ BASE 2 • “OS CAMINHOS DA TERRA DA JÂNGAL”

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto

Material

- Giz, Fita Crepe ou Rosa dos ventos em tamanho ampliado.
- Folhas secas, pedrinhas, galhos ou símbolos naturais (representando elementos da Terra)
- Bússola (opcional)

Na Jângal, os lobos nunca se perdem. Eles conhecem os caminhos da floresta, não porque têm mapas, mas porque escutam a Terra e sentem os ventos.

Akelá ensinou a Mowgli que os quatro grandes caminhos da Terra – Norte, Sul, Leste e Oeste – são como pegadas invisíveis que guiam os caçadores da Alcateia. Baloo dizia que os pontos cardeais são como as patas de um lobo: cada direção leva a um novo aprendizado.

E entre esses caminhos, existem outros ainda mais secretos – os pontos colaterais – que mostram as trilhas ocultas que só os mais atentos conseguem seguir.

Desenvolvimento

15 MIN - O JOGO DAS DIREÇÕES

Um escotista mostra a Rosa dos Ventos no chão. Não estão escritos os pontos cardeais nem os colaterais, somente está indicado onde nasce o sol.

O escotista deve explicar que onde nasce o sol é o leste, e se o lobinho estender o braço direito indicando onde nasce o sol, a frente dele terá o Norte, atrás o Sul e na direção do braço esquerdo fica o Oeste. Explica brevemente os pontos colaterais (NE, SE, SO, NO) que são caminhos “entre caminhos” – como atalhos secretos da Jângal.



Então começa a atividade, que terá uma dinâmica simples de movimentação com comando:

Todos no centro da Rosa dos Ventos.

O escotista diz:

"Vento do Norte sopra forte! Corra para o Norte!"

"As raízes crescem para o Sudeste! Corram até o SE!"

"O Sol se deita no Oeste! Vamos descansar lá!"

15 MIN - TRILHA DOS QUATRO CAMINHOS

- Divilde os Lobinhos em quatro grupos (Norte, Sul, Leste, Oeste).
- Cada grupo deve encontrar 2 ou 3 elementos naturais (pedrinhas, folhas, etc.) escondidos em sua direção.
- Ao final, tragam para o centro e criem juntos uma mandala simbólica da Terra, colocando os itens nas posições da Rosa dos Ventos – representando o equilíbrio e os caminhos da Jângal.



BASE 3 • PLANTAÇÃO DE EMOÇÕES

Duração

30 minutos

Local

Espaço aberto ou ambiente fechado.

Material

- Caixinhas ou envelopes pequenos (um para cada lobinho/a)
- Papéis coloridos
- Canetas ou lápis

Desenvolvimento

5 MIN - INTRODUÇÃO – REFLEXÃO INICIAL

Pergunte aos lobinhos: "Como vocês se sentem em participar da Caçada? Ficaram animados? Nervosos? Felizes?"

Explique que as emoções são como um cofre: cada experiência adiciona um novo sentimento dentro dele.

20 MIN - COFRE DAS EMOÇÕES

Cada lobinho recebe um "cofre das emoções" (caixinha ou envelope).

Escrevem em papéis diferentes as emoções que sentiram durante a Caçada ou na chegada até a Caçada e o que as provocou.

Compartilham entre si alguns sentimentos e percebem como cada pessoa pode reagir de maneira diferente.



MÓDULO 3 • TERRA

5 MIN - ENCERRAMENTO – CONEXÃO COM O TEMA

Relacione as emoções com a agricultura: Assim como as plantações precisam de cuidado e diversidade para crescerem saudáveis, nossas emoções também precisam ser compreendidas e respeitadas para evoluirmos como pessoas e bons lobinhos e lobinhas.

Finalize com um momento de gratidão, onde cada lobinho pode dizer algo positivo sobre um amigo da matilha.



MÓDULO 4 • AR LIVRES PARA VOAR

Na Jângal de Seeonee, o ar está sempre em movimento: ele sopra por entre os galhos altos onde Chil voa observando lá de cima; ele leva os cheiros que os lobos farejam em suas caçadas; e carrega os sons que avisam perigo ou anunciam um novo dia.

Baloo dizia a Mowgli:

"Você não pode ver o ar, irmãozinho, mas ele está em toda parte. Ele leva as palavras, refresca os corpos cansados e espalha a canção da floresta."

Foi por meio do ar que Chil ouviu o chamado de Baloo e Bagheera quando Mowgli foi levado pelo povo macaco. Voando alto, Chil levou a mensagem pelos céus da Jângal.

Também foi o vento que, muitas vezes, ajudou Mowgli a perceber o que viria – trazendo o cheiro de chuva, o faro do tigre ou o sussurro das folhas avisando que algo se aproximava.

Neste módulo, os Lobinhos vão aprender a sentir e respeitar o Ar, mesmo sem vê-lo:

- Entender como o ar se move, sopra, canta e refresca
- Explorar como os animais usam o ar – para voar, farejar, comunicar
- Descobrir como o ar é essencial à vida e como podemos protegê-lo

Como Mowgli, os lobinhos aprenderão que o ar é mensageiro da Jângal, e que quem aprende a escutá-lo pode se orientar, respirar melhor, e viver em harmonia com o mundo ao seu redor.



BASE 1 • OLHA O PASSARINHO!

O que pode representar mais o ar e o tema livre pra voar do que os pássaros?

O pássaro é um símbolo rico em significados, frequentemente associado à liberdade, esperança, transcendência e conexão com o divino. Sua capacidade de voar e de se mover entre o céu e a terra o transforma em um mensageiro entre o mundo físico e o espiritual. Além disso, pode representar a alma, a sabedoria, a leveza e a amizade.

Conscientizar os lobinhos da importância desse animal livre na natureza não pode passar esquecido nessa Caçada.

Sugestão 1

Duração

30 minutos

Local

Ambiente externo em contato com a natureza.

Material

- Binóculos
- APP Merlin Bird (ou outros de observações de pássaros)
- Fichas de observação
- Canetas ou lápis

Desenvolvimento

05 MIN – RECEPÇÃO E EXPLICAÇÃO DA MISSÃO

O escotista caracterizado de observador de pássaros recebe as crianças e explica a importância dos pássaros, tanto como um ser vivo, seus significados místicos e biológicos, como semeador. Instigar os lobinhos com a pergunta “Quantas espécies de pássaros conseguimos identificar?”.



O escotista explica a missão e entrega uma ficha de observação (nome, características, som, comportamento).

A ficha de observação pode ser previamente preparada pelo chefe com detalhes sobre alguns pássaros encontrados na região, assim eles podem somente preencher.

15 MIN – SAÍDA DE CAMPO PARA OBSERVAÇÃO

Observação dos pássaros com uso de binóculos, celular, app como Merlin Bird ID, se possível.

10 MIN – COMPARTILHANDO IMPRESSÕES

Reunir os Lobinhos e verificar suas descobertas, deixar que eles compartilhem e escolham o que mais gostaram, suas impressões e, em um caderno, colar essas fichas, tendo, ao final do evento, um livro de observação de pássaros, como um manual. Despedida do observador de pássaros.

Sugestão 2

Duração

30 minutos

Local

Ambiente externo em contato com a natureza ou ambiente fechado sem contato com a natureza enfeitado ambos com imagens de pássaros livres.

Material

- Fichas com imagens de pássaros (preferencialmente da região em que vivem)
- Papel
- Lápis de cor



Desenvolvimento

5 MIN – RECEPÇÃO E EXPLICAÇÃO

Um escotista caracterizado como observador de pássaros recebe as crianças e explica a importância dos pássaros, tanto como um ser vivo, seus significados místicos e biológicos, como semeador. Pede aos lobinhos que se dividam em duplas e cada lobinho escolhe uma imagem.

20 MIN – DESENHANDO OS PÁSSAROS

Um lobinho descreve o pássaro escolhido, com destaque nas cores, bico, asas etc., enquanto o outro desenha. Depois trocam.

5 MIN – GALERIA

Reunir os lobinhos e verificar suas obras de arte. Criar uma Galeria de Arte improvisada com comentários rápidos dos lobinhos. Tirar fotos, agradecer e se despedir do observador de pássaros.

20 MIN – DESENHANDO OS PÁSSAROS

Um lobinho descreve o pássaro escolhido, com destaque nas cores, bico, asas etc., enquanto o outro desenha. Depois trocam.

5 MIN – GALERIA

Reunir os lobinhos e verificar suas obras de arte. Criar uma Galeria de Arte improvisada com comentários rápidos dos lobinhos. Tirar fotos, agradecer e se despedir do observador de pássaros.



✿ BASE 2 • AR POLUÍDO VS. AR LIMPO: UMA EXPERIÊNCIA

O ar puro é crucial para a saúde humana e ambiental, pois permite uma respiração eficiente, oxigenação das células e combate a poluição. A qualidade do ar impacta diretamente a saúde, desde doenças respiratórias até problemas cardíacos, e a poluição do ar é considerada um dos maiores riscos ambientais para a saúde humana, entretanto, por não vermos o ar, não conseguimos entender a gravidade de não cuidar desse precioso bem. O objetivo dessa atividade é justamente demonstrar de forma visual e simples a diferença entre ar limpo e ar poluído, gerando reflexão sobre os impactos da poluição atmosférica.

Duração

30 minutos

Local

Quadra coberta ou ambiente coberto e arejado

Material

- Dois potes de vidro transparente
- Algodão
- Fósforo ou velas
- Cartazes com doenças adquiridas por causa da poluição do ar

Desenvolvimento

05 MIN – CONVERSA INICIAL

Um escotista caracterizado de cientista recebe os lobinhos e faz comentários que instiguem a curiosidade, utilizando de uma linguagem mais concreta, como “o ar é o que a gente respira o tempo todo, mesmo sem ver. Ele entra pelo nariz, vai para os pulmões e nos dá energia pra correr, brincar, pensar e viver”. Faz perguntas de situações reais como “quando tem muita fumaça na rua, você sente o ar pesado, né?”

“Já tossiu perto de uma queimada ou carro velho? É o ar sujo entrando no seu corpo.” E relaciona as consequências com empatia, dizendo frases como “Se o ar está sujo, nossos pulmões ficam doentes. A natureza também sofre – os passarinhos, as árvores, o céu.”



15 MIN – EXPERIÊNCIA COM AR

O cientista realiza a experiência ou divide as equipes com um voluntário responsável por equipe. Então explica realizando a experiência:

- Pegue um pote de vidro transparente. Coloque um pedaço de algodão no fundo. Feche com a tampa. Esse será o pote de ar limpo, usado como comparação.
- Em seguida, acenda uma vela ou fósforo dentro do segundo pote. Deixe que a chama queime por cerca de 5 segundos. Tampe o pote logo em seguida (a vela apaga por falta de oxigênio). Aguarde de 1 a 2 minutos para que a fuligem da fumaça se deposite nas laterais do pote e no algodão.
- Peça que observem a diferença entre os dois potes:
- O pote com chama terá o algodão sujo e o vidro levemente enfumaçado.
- O pote sem chama estará limpo.

Pergunte:

- “Se nossos pulmões fossem esse algodão... qual ar gostaríamos de respirar?”

Caso ache necessário, é possível dar a explicação científica da experiência: a queima libera partículas no ar chamadas poluentes. Elas sujam o ar, prejudicam nossa saúde e contribuem para o aquecimento global.

10 MIN – RODA DA CURIOSIDADE

O cientista faz perguntas para gerar conversa:

- “O que causa esse tipo de poluição?”
- “Como podemos ajudar a manter o ar limpo?”
- “O que podemos fazer no nosso dia a dia?”

Segue uma sugestão de site em que mostra doenças causadas pela poluição e ideias do que pode ser realizado para a melhoria. <https://www.thermomatic.com.br/fique-por-dentro/doencas-causadas-pela-poluicao-do-ar.html>

Registre as ideias em um cartaz ou mural “Por um ar livre pra voar!” Encerre com a frase “Quando o ar está limpo, o céu fica azul, a gente respira melhor e até os sonhos voam mais longe!” (Que também pode ser a frase de uma lembrancinha da base).



✿ BASE 3 • NO AR, VOAR

Duração

30 minutos

Local

Ambiente coberto.

Material

- Massinha de EVA colorida
- Palitos de dente ou churrasco (para estruturar asas e corpo)
- Tintas e marcadores para detalhes
- Olhinhos móveis (opcional)

Desenvolvimento

5 MIN – INTRODUÇÃO: SIGNIFICADO DE VOAR

Momento de Reflexão – Pergunte aos lobinhos: “O que significa ser livre para voar?” Relacione com a jornada deles no escotismo e o crescimento pessoal.

Exemplo na Natureza – Fale sobre aves migratórias e como elas enfrentam desafios, mas seguem fortes em seu caminho.

20 MIN – CRIANDO NOSSO PÁSSARO

“Livres para Voar” pode simbolizar liberdade, sonhos e crescimento dentro do Escotismo. Aqui está uma sugestão para confeccionar um pássaro com massinha de EVA:

- Modelar o corpo do pássaro com a massinha.
- Criar as asas e adicionar detalhes.
- Usar os palitos para sustentação, se necessário.
- Pintar e personalizar com cores vibrantes.



Aqui estão alguns recursos que podem te ajudar na confecção de um pássaro com massinha de EVA:

- Vídeo tutorial: [Pássaro de EVA que movimenta as asas](#) – Um passo a passo criativo para fazer um pássaro com EVA.
- Outro vídeo: DIY - [Como fazer passarinho de EVA com efeito 3D](#) – Um guia detalhado para criar um passarinho com volume.
- Molde de pássaros: [Pinterest - Moldes de pássaros em EVA](#) – Diversos modelos para inspiração.

5 MIN – REFLEXÃO E ENCERRAMENTO

Cada lobinho compartilha o significado do seu pássaro: “O que ele representa para você?”

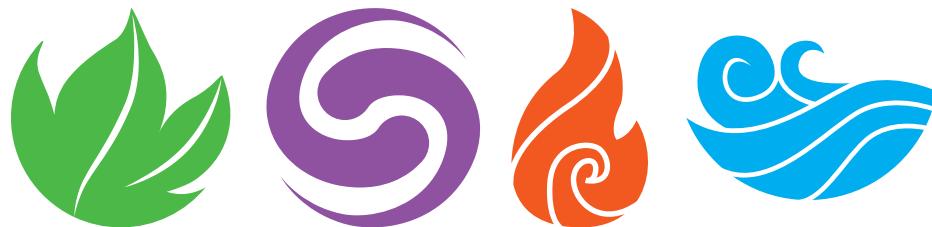
Reforce a ideia de que no Escotismo, cada um tem a chance de crescer, explorar e voar com seus próprios sonhos.

Finalizar com um abraço ou um momento de alegria coletiva.

Essa atividade une criatividade e valores do Escotismo de forma especial!



MÓDULO 5 • MOVIMENTO



MÓDULO 5 • MOVIMENTO TODOS JUNTOS E MISTURADOS

Na Jângal de Seeonee, cada elemento da natureza tem sua própria voz. Mas os animais mais sábios – como Hathi, o elefante – dizem que a força verdadeira da floresta aparece quando os quatro elementos se unem. E é assim que Mowgli aprendeu a entender a Jângal de verdade: não apenas separando os elementos, mas sentindo como eles trabalham juntos.

Certa vez, Baloo levou Mowgli até uma clareira especial, onde o chão era macio, um riacho passava tranquilo, o vento soprava leve e o fogo crepitava em segurança em um círculo de pedras. Ali, Baloo disse:

"Veja, filhote... a Terra segura o fogo para que ele não fuja,
a Água está perto, para refrescar o que queima,
o Ar sopra e faz o fogo dançar e a água cantar.
Sozinhos, eles são poderosos – mas juntos, são sábios."

E Mowgli percebeu:

A Terra dá firmeza aos pés,
A Água acalma o coração,
O Ar traz as ideias,
E o Fogo aquece a alma.



MÓDULO 5 • MOVIMENTO

Quando um Lobinho aprende a ouvir todos os quatro, ele descobre como viver em equilíbrio com a natureza e com os outros lobinhos. A Jângal vive assim: com o chão forte da terra, o vento que espalha as sementes, a chuva que faz tudo crescer, e o calor do sol e do fogo que dão vida.

Neste módulo, vamos explorar como os quatro elementos se completam:

- Como a água molda a terra, criando caminhos para os rios
- Como o vento espalha o calor do fogo, mas também o controla
- Como a terra segura as raízes das árvores, que respiram pelo ar
- Como o fogo aquece os alimentos da terra e transforma tudo em energia

Assim como Mowgli aprendeu com Baloo, Bagheera e os lobos, os Lobinhos da Alcateia vão descobrir que a verdadeira força está na união – entre os elementos e entre os membros da Alcateia



BASE 1 • EFEITO ESTUFA

Duração

30 minutos

Local

Ambiente ao ar livre

Material

- Dois copos com água
- Um caixa de sapatos
- Filme plástico
- Papel alumínio
- Luminária (pode ser substituída pela luz do sol forte, se houver)
- Tapete feito de papel kraft com Caça-palavras desenhado

Desenvolvimento

05 MIN - INTRODUÇÃO

A Terra está rodeada por uma camada de ar chamada atmosfera, que funciona como um casaco de gases. O sol envia luz e calor para a Terra. Parte da luz e calor do sol é refletida de volta para o espaço, mas a atmosfera, com seus gases, ajuda a reter alguma parte desse calor como se fosse uma estufa. Esse calor faz com que a Terra fique morna o suficiente para que as plantas, as pessoas e os animais sobrevivam. Quando esse casaco esquenta demais a Terra fica muito quente e a temperatura aumenta causando o aquecimento global que traz graves consequências. Vamos ver como funciona o efeito estufa?



10 MIN – DEMONSTRAÇÃO DE EXPERIÊNCIA

Os lobinhos e lobinhas são convidados a participar de uma demonstração do efeito estufa. Você vai precisar de:

- dois copos com água;
- uma caixa de sapatos;
- filme plástico;
- papel alumínio;
- luz do Sol ou de uma luminária.

Modo de fazer:

Forrar o interior da caixa com o papel-alumínio, colocar um dos copos com água dentro e tampar com o filme plástico. Depois, colocar a caixa e o segundo copo com água na direção de uma luz forte. Um dia ensolarado é perfeito para realizar essa experiência! Mas se não der para sair, você pode usar uma luminária.

10 MIN – JOGO: CAÇA-PALAVRAS HUMANO

Enquanto as crianças aguardam o efeito acontecer, aplicar o seguinte jogo:

Caça palavras humano:

As crianças ficam em volta de um caça palavras desenhado no chão. O escotista diz um número correspondente a quantidade de letras das palavras e que corresponde à quantidade de lobinhos lobinhas que terão de se juntar e misturar. Junto com o número diz também a palavra. Por exemplo: 3 – LUZ. Ao dizer isso, os lobinhos e lobinhas formarão um grupo de 3 membros e procuram a palavra LUZ no quadro desenhado no chão ocupando cada um o espaço de uma letra.



CAÇA-PALAVRAS DO EFEITO ESTUFA

LUZ - CALOR - GASES - AQUECIMENTO - ATMOSFERA - TERRA

C	S	S	A	S	T	R	S	T	I	L
A	A	G	A	S	E	S	R	R	E	U
L	T	E	E	A	R	F	T	S	Y	Z
O	Z	O	Y	N	R	O	Q	W	E	O
R	F	H	D	T	A	M	O	Z	N	T
F	A	T	M	O	S	F	E	R	A	U
H	A	E	O	H	D	L	B	F	S	F
A	Q	U	E	C	I	M	E	N	T	O

5 MIN – DESCOBERTA DA EXPERIÊNCIA

Depois de uns 15 minutos, abra a caixa e veja qual copo d'água está mais quente. Se você tiver um termômetro pode conferir com ele, mas é possível sentir com o dedo mesmo! O que aconteceu?

A água do copo da caixa esquentou mais! Isso porque o ar do interior da caixa foi aquecido pela luz que passou pelo filme plástico e não conseguiu sair, ficou preso lá dentro.

A mesma coisa acontece com o nosso planeta! É o que chamamos de efeito estufa: a luz do Sol atravessa a atmosfera e aquece a superfície do planeta, mas o calor não consegue sair para o espaço porque os gases de efeito estufa que envolvem a Terra não deixam. Esse efeito é um evento natural que permite a vida em nosso planeta. Sem ele, a Terra ficaria muito fria e não teria uma variedade de espécies tão grande. Mas a poluição tem desregulado esse efeito. A queima de florestas e de combustível dos carros e a poluição do ar provocada pelas indústrias têm aumentado a quantidade desses gases estufa. Por isso, o planeta está se aquecendo mais do que deveria! Na despedida, convide os lobinhos e lobinhas para, durante a Caçada, refletir sobre isso e descobrir ações que eles mesmos podem fazer para ajudar o planeta.

Fonte: Experiência: O efeito estufa diante dos seus olhos.

Disponível em: <https://chc.org.br/acervo/o-efeito-estufa-diante-de-seus-olhos-2/> Acesso em: 20 mai. 2025.



BASE 2 • QUE CALOR É ESSE?

Duração

30 minutos

Local

Ambiente ao ar livre.

Material

- Um toldo por matilha
- 4 espeques
- uma jarra de suco
- protetor solar
- Cartões com desenhos (ou nomes) de itens quentes e seguros (Ex: vela, fogão, sol, panela, ferro de passar, água quente, fogos de artifício, e também objetos neutros: bola, caderno, água fria, colher, etc.)
- Fita adesiva ou caixa para colocar os cartões.

Desenvolvimento

15 MIN - PROTEGENDO-SE DO CALOR

Está muito sol na Jângal, os lobinhos devem correr e pegar um toldo, os espeques, o protetor solar e a jarra de suco. Então os lobinhos devem passar o protetor solar, montar a cabana, colocando o toldo por cima de uma corda já posicionada previamente pelos velhos lobos, e beber o suco.





MÓDULO 5 • MOVIMENTO

15M - PRIMEIROS SOCORROS - QUEIMADURAS

O escotista pergunta :

- "Vocês já sentiram algo muito quente, como uma panela, ferro de passar ou o sol forte?"
- "O que acontece se encostarmos em algo muito quente?"
- "Alguém aqui já teve uma queimadura leve, como encostar numa panela quente sem querer?"

Explique brevemente o que é uma queimadura:

- "Queimadura acontece quando algo muito quente toca nossa pele e machuca. Pode ser o fogo, água quente, sol forte ou até gelo!"

Faça uma roda com os Lobinhos e aplique o seguinte jogo:

Atividade 1

Um por um, cada criança pega um cartão e diz sem ver, se o objeto está "Quente! Perigo!" ou "Seguro!".

Se acertar, todos dizem: "Boa caçada!"

Se errar, o escotista explica por que aquele item pode ou não causar queimaduras.

Dica: Crie suspense e incentive os outros a ajudarem com dicas (sem dar a resposta diretamente).

Atividade 2

"O que fazer se alguém se queimar?"

Personagens:

- 1 "queimado"
- 1 ou 2 "socorristas"
- 1 narrador (pode ser o adulto)



MÓDULO 5 • MOVIMENTO

Cena rápida: Um Lobinho finge encostar em uma panela quente. Os outros simulam os primeiros socorros corretos:

- Tirar a pessoa da fonte de calor.
- Colocar a queimadura sob água fria corrente por 10 minutos.
- Não passar nada sem orientação.
- Avisar um adulto.

Finalize dizendo:

"Nunca brinque com fogo ou objetos quentes. Queimadura não é brincadeira!"



BASE 3 • A FLOR DE LÓTUS

Duração

30 minutos

Local

Ambiente fechado decorado com TNT, lembrando um lago

Material

- TNT azul e marrom
- Papel dobradura ou espelho
- Bacias grande com água

Desenvolvimento

Fundo de Cena: Escotistas caracterizados dos quatro elementos (fogo, ar, água e terra) se reúnem ao redor de um lago e um narrador.

10 MIN – NARRAÇÃO COM PERSONAGENS

Um lindo dia, reuniram-se para uma conversa, à beira de um lago de águas tranquilas, cercado por belas árvores e coloridas flores, quatro lendários irmãos. Eram eles o Fogo, a Terra, a Água e o Ar.

Como eram raras as oportunidades de estarem todos juntos, comentavam como haviam se tornado presos a seus ofícios, com pouco tempo livre para encontros familiares. A Água lembrou aos irmãos que estavam cumprindo a lei divina, e este era um trabalho que deveria lhes trazer o maior dos prazeres. Assim, aproveitaram o momento para confraternizar e contar, uns aos outros, o que haviam construído – e destruído – durante o tempo em que não se viam.

Estavam todos muito contentes por servirem à criação e poderem dar sua contribuição à vida, trabalhando em belas e úteis formas. Então se lembraram de como o homem estava sendo ingrato. Construído ele próprio pelo esforço destes irmãos, não dava o devido valor à vida. Os irmãos chegaram a pensar em castigar o homem severamente, deixando de ajudá-lo. Mas, por fim, preferiram pensar em coisas boas e alegres.



Antes de se despedir, decidiram deixar uma recordação ao planeta deste encontro. Queriam criar algo que trouxessem em sua essência a contribuição de cada um dos elementos, combinados com harmonia e beleza. Sentados à beira do lago, vendo suas próprias imagens refletidas, cada um deu sua sugestão e muitas ideias foram trocadas. Até que um deles sugeriu que usassem o próprio lago como origem.

Que tal um ser vivo que surgisse da água e se crescesse em direção ao céu? Um vegetal, talvez? Decidiram-se, então, por uma planta que tivesse suas raízes rentes à terra, crescesse pela água e chegasse à plenitude do ar. Ofereceram, cada um, o seu próprio dom.

A Terra disse: "Darei o melhor de mim para alimentar suas raízes."

A Água foi a próxima: "Fornecerei a linfa que corre em meus seios, para trazer-lhe força para o crescimento de sua haste."

"E eu lhe cercarei com minhas melhores brisas, dando-lhe minha energia e atraindo sua flor", disse o Ar.

Então o Fogo, para finalizar o projeto, escolheu o que de melhor tinha a oferecer: "ofereço o meu calor, através do sol, trazendo-lhe a beleza das cores e o impulso do desabrochar."

Juntos, puseram-se a trabalhar, detalhe a detalhe, na sua criação conjunta. Quando finalizaram sua obra, puderam se despedir em alegria, deixando sobre o lago a beleza da flor que se abria para o sol nascente. Assim, em vez de punir o ser humano, os quatro irmãos deixaram-lhe uma lembrança da pureza da criação e da perfeição que o homem pode um dia alcançar.

Simplesmente linda essa lenda que nos convida a atingir a pureza da expansão da consciência, a sublimação dos nossos instintos em algo maior que nós mesmos, seguindo o movimento de fechar e abrir, inspirar e expirar, encolher e expandir no movimento infinito da vida.

Disponível em: <https://buddhaspa.com.br/blog/qualidade-de-vida/a-lenda-da-flor-de-lotus-e-seus-ensinamentos/?srsltid=AfmB0opZ4xhsPBL5oBqpU09F8yQx09yr0H1gTPbFCvRxcTZIAhmMvAQp>



MÓDULO 5 • MOVIMENTO

20 MIN - TRABALHO MANUAL: FLOR DE LÓTUS

Pegue uma única folha de sulfite, dobre-a ao meio e depois dobre-a mais duas vezes até ela ficar um pouco maior que o tamanho de um cartão. Em seguida, desenhe uma flor com pétala. Como a folha foi dobrada várias vezes, com este único molde você vai conseguir recortar várias flores de uma só vez. Feito isso, dobre cada uma das pétalas em direção ao miolo da flor para que ela fique bem fechada.

Consulte em: https://youtu.be/TwH3_7PeJ-8?si=pnkGI0HxAVgw-l63

Moldes em: <https://images.app.goo.gl/GnaejLga6QmfaZcD9I>

10 MIN - EXPERIÊNCIA: FLOR QUE ABRE NA ÁGUA

Coloque a Flor de Lótus na água e leia a mensagem .

Os lobinhos, colocarão a “flores de lótus” na água e verão , ao desabrochar vai surgir uma mensagem, deixada pelos 4 elementos.



FLOR VERMELHA



SUGESTÃO PARA FLOR VERMELHA

Duração

60 minutos

Local

Espaço ao ar livre ou em caso de mau tempo espaço fechado com fogueira artificial.

Material

- Fogueira natural ou artificial

Desenvolvimento

5 MIN – ABERTURA COM CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

Era uma vez, em um tempo muito, muito antigo, uma pequena aldeia que vivia sempre sob a luz do sol e da lua. As noites eram frias, e os moradores se abraçavam para se aquecer. A comida era difícil de mastigar, pois tudo era cru. Mas ninguém sabia que algo maravilhoso estava prestes a acontecer. Um dia, Jaci, uma jovem curiosa e corajosa, viu um raio cair em uma árvore distante. Quando correu para ver, percebeu algo mágico: uma luz dourada dançava entre os galhos, crepitando e brilhando! Fascinada, ela pegou um pedaço de madeira acesa e correu para a aldeia.

No começo, todos ficaram assustados. Mas logo perceberam que aquela luz misteriosa trazia calor e tornava a comida mais macia e saborosa. Além disso, afastava os animais perigosos durante a noite. Jaci ensinou os aldeões a cuidar da chama, alimentá-la com gravetos e protegê-la da chuva. Assim, o fogo se tornou parte da vida de todos.



Com o fogo iluminando a aldeia, os moradores sentiram uma nova energia pulsar no ar. As sombras dançavam nas paredes das cabanas, e pela primeira vez, eles podiam se reunir ao redor da chama, contando histórias e descobrindo novos sabores nos alimentos. E, desde então, sempre que alguém se reúne ao redor de uma fogueira, a coragem e a curiosidade de Jaci são lembradas. E assim nasceu o fogo, um presente que aquece corações e ilumina caminhos!

"Aquele que domina o fogo, acende o destino."

OBS: Pode-se contar a história e ao final dela um escotista acende a Flor Vermelha.

5 MIN – CANÇÃO: A FLOR VERMELHA

5 MIN – ESQUETE 1: FOGO NO CÉU

10 MIN – BRINCADEIRA: FOGO NA MONTANHA

Todos os lobinhos e lobinhas ficam de costas. Há três regras. Quando o escotista gritar:

- "Fogo na montanha!" todas as crianças pulam e respondem "Fogo!", mas permanecem de costas.
- "Fogo no rio!" as crianças respondem "Fogo!" mas não pulam. Pode-se indicar outros lugares para o fogo e sempre as crianças respondem "fogo" sem pular.
- "Fogo no barco azul" todas as crianças pulam e viram para a frente gritando "fogo".

5 MIN – ESQUETE 2: NO REINO DAS ÁGUAS CLARAS

10 MIN – DANÇA CIRCULAR: OS QUATRO ELEMENTOS – TOMAZ LIMA

Busque a Harmonia e saiba que o Amor faz bem ao coração

(Em círculo de mãos dadas, caminhar para a direita)

Busque a Harmonia e saiba que o Amor faz bem ao coração

(Em círculo de mãos dadas, caminhar para a esquerda)

Terra, Água, Fogo e Ar

(Espalmar as mãos em direção ao chão, depois bater duas palmas com os integrantes do círculo, esticar os dedos para cima e chacoalha-los como as chamas de uma fogueira, movimento circular acima da cabeça, representando o ar)



Terra, Água, Fogo e Ar

(Espalmar as mãos em direção ao chão, depois bater duas palmas com os integrantes do círculo, esticar os dedos para cima e chacoalha-los como as chamas de uma fogueira, movimento circular acima da cabeça, representando o ar)

Proteja a Natureza e saiba respeitar os quatro elementos

(Um giro para a direita, depois dá-se as mãos e quatro passos para a direita)

Proteja a Natureza e saiba respeitar os quatro elementos

(Um giro para a esquerda, depois dá-se as mãos e quatro passos para a esquerda)

Terra, Água, Fogo e Ar

(Espalmar as mãos em direção ao chão, depois bater duas palmas com os integrantes do círculo, esticar os dedos para cima e chacoalha-los como as chamas de uma fogueira, movimento circular acima da cabeça, representando o ar)

Terra, Água, Fogo e Ar

(Espalmar as mãos em direção ao chão, depois bater duas palmas com os integrantes do círculo, esticar os dedos para cima e chacoalha-los como as chamas de uma fogueira, movimento circular acima da cabeça, representando o ar)

Escolha com Cuidado os seus Desejos

(Apontando com o dedo para a frente)

Cuide do seu Corpo e de seus Sentimentos

(Passar as duas mãos ao longo do corpo, cruzá-las no peito)

Descubra o Prazer de Viver em Harmonia

(Apoiando as mãos nos ombros dos integrantes ao lado, balançando o corpo para a esquerda e direita)

Descubra o Prazer de Viver em Harmonia

(Apoiando as mãos nos ombros dos integrantes ao lado, balançando o corpo para a esquerda e direita)

Acredite e tenha Fé o importante é ser Feliz

(Mãos em frente ao corpo com as palmas voltadas para cima, depois junta-se as mãos e agite-as acima do corpo)



Acredite e tenha Fé o importante é ser Feliz

(Mãos em frente ao corpo com as palmas voltadas para cima, depois junta-se as mãos e agite-as acima do corpo)

Acredite e tenha Fé o importante é ser Feliz

(Mãos em frente ao corpo com as palmas voltadas para cima, depois junta-se as mãos e agite-as acima do corpo)

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TEylQpOPFnA>

5 MIN - ESQUETE 3: VIAGEM AO CENTRO DA TERRA

5 MIN - ESQUETE 4: UMA AVENTURA NO AR

10 MIN - ENCERRAMENTO - PALAVRA DO VELHO LOBO

Com os elementos da natureza aprendemos a importância da conexão com a gente, com o outro e com o mundo. Com o fogo aprendemos a ser calorosos, empolgados e ter energia. Com a terra aprendemos a ter força, a colher os alimentos que nutrem o nosso corpo. Com o ar aprendemos a ser leves, pacientes e carinhosos e com a água aprendemos a contornar os obstáculos da vida. Então, vamos cuidar bem desses elementos para poder viver melhor!

Curitiba, 28 de julho de 2025

Irineu Muniz de Resende Neto

Presidente dos Escoteiros do Brasil

Carmen Barreira

Diretora Nacional de Métodos Educativos



COLABORARAM NA ELABORAÇÃO DESTE MATERIAL

Ailton Carlos Santos - Coordenador da Caçada Nacional 2025

Sonia Maria Gonçalves Jorge

Adriana Assis Almeida

Daisy Aparecida de Ornellas Camargo Moura

Marcia Thais Garcia Gomes

Paulo Roberto Gomes

Juliana Pereira Thomazo

COLABORARAM NA REVISÃO DESTE MATERIAL

Carmen Barreira

Vitor Augusto Gay

Alessandra Aya Kodama Iwamoto

Theodomiro Rodrigues

Marcos Carvalho

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis Klimavicius

