

FICHA DE ATIVIDADE

As Caçadas de Kaa

Informações

Duração: 1 hora e 30 minutos

Local: Ar livre

Participação: Seção

Objetivo

Desenvolver cooperação e movimento corporal em uma aventura inspirada nas Caçadas de Kaa.

Materiais

- Cordas, cones, bambolês, lençóis ou panos
- Cartões com rastros dos personagens
- Objetos coloridos
- Envelope com pistas
- Representação da Kaa
- “Jaula” simbólica para Mowgli (estrutura leve)
- Música ambiente da selva (opcional)

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



vida ao ar livre



cuidado com o corpo



vínculos saudáveis

As Caçadas de Kaa

Ambientação

Mowgli foi capturado pelos Bandar-logs e levado para as ruínas da Cidade Fria!

Kaa, a grande serpente, promete ajudar, mas apenas se a Alcateia provar que é rápida, esperta e unida nas caçadas da selva.

Cada matilha é enviada por caminhos diferentes da Jângal para cumprir provas que mostram coragem, astúcia, silêncio, observação e cooperação.

Somente a Alcateia inteira libertará Mowgli.

Serão cinco desafios inspirados no conto das “Caçadas de Kaa” do Livro da Jângal, eles serão organizados em bases rotativas.



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.

Descrição da atividade

Ao final de cada desafio, as crianças receberão um pedaço do selo que leva às ruínas da Tocas Frias!



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.

Abaixo, temos a descrição de cada um dos desafios:

1 - A Trilha Silenciosa da Kaa (10 min)

A trilha deve ser delimitada por cordas ou fitas, pode conter obstáculos e folhas secas para aumentar a dificuldade.

A matilha deve atravessar sem fazer barulho, caso faça sons altos, deve recuar alguns passos no percurso.

2 - A Corrida de Bagheera (10 min)

A matilha deve completar um mini percurso de agilidade que pode ser construído com cones, tubos, bambolês, arcos ou com recursos naturais. As crianças devem se revezar para completar o trajeto, se esforçando para fazer isso no menor tempo possível.

As Caçadas de Kaa

3 - O Código de Baloo (10 min)

Um jogo de memória, onde as crianças precisam memorizar uma sequência de 5 a 10 símbolos, aumentando gradativamente até que eles errem ou completem a sequência.

Pode ser adaptado para um jogo do Kim de objetos, paladar ou sons.

4 - O Redemoinho dos Bandar-logs (10 min)

Os Bandar-logs espalharam “tesouros”, que são objetos diversos e coloridos que estão espalhados pelo espaço.

Cada matilha sorteará uma cor e deve recuperar objetos de sua cor sem tocar em outras cores. Se tocar em uma cor que não seja a sua, devolve e recomeça.

5 - Desafio Final - Resgate de Mowgli (20 min)

Ao fundo, está a Jaula onde os Bandar-logs mantêm Mowgli.

A alcateia reúne todos os selos conquistados e os entregam para Kaa, que lhes dirá o último desafio: transportar juntos um tesouro.

Utilizando lençol ou cordas, as crianças da alcateia devem transportar um objeto sem tocá-lo.

Ao final do transporte, eles recebem um quebra-cabeça com a chave da jaula, que devem montar e colar num cartaz para representar o ato de abrir a fechadura.

“Quando a Alcateia trabalha unida, nenhum desafio da Jângal é grande demais.”



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.