

Ficha Técnica 04

COORDENAÇÃO DO RAMO LOBINHO
RECURSOS EDUCACIONAIS



Escoteiros do Brasil
Rio de Janeiro



PROGRAMAÇÃO DE ATIVIDADE 04

HORA	TEMPO	ATIVIDADE	RESP.
15h	5'	ABERTURA - Entrada de participantes na sala	Todos
15h05	10'	INSPEÇÃO - Lobinhos de camisa escoteira e os promessados também de lenço SAUDAÇÃO À BANDEIRA - Bandeira Nacional em imagem em tela compartilhada ORAÇÃO GRANDE UIVO	
15h15	15'	JOGUINHO ONLINE GERAL - Domingo no Parque	
15h30	15'	HISTÓRIA "COMO SURTIU O MEDO PARTE 2"	
15h45	5'	BANHEIRO E ÁGUA	Todos
15h50	15'	HORA DAS MATILHAS	
16h05	10'	ATIVIDADE MANUAL - Apito do Escoteiro Mirim	
16h15	10'	JOGUINHO ONLINE GERAL - Morto Vivo de Cor	
16h25	5'	ENCERRAMENTO - Saudação à Bandeira / Oração / Grande Uivo e Caça Livre	
16h30		CAÇADA - O lobinho deverá fazer um pequeno vídeo sobre os livros que possui e comentar sobre alguns dos livros que leu. Objetivo: I25	

>> Descrição dos jogos e atividades nas próximas páginas.

>> Baixe a Apresentação Complementar clicando no ícone:



Material produzido pelo 75 RJ GE do Ar Baden-Powell

JOGUINHO ONLINE GERAL - Domingo no Parque

Fundo de Cena: Na Jângal, os animais fazem trocas entre si para garantir sua sobrevivência. Será que o velho lobo vai saber fazer as trocas certas?

Desenvolvimento: Jogo de perguntas capciosas com um pobre chefe que finge não escutar. O chefe animador fará as perguntas para que o outro chefe responda, seguido por cada um dos lobinhos.

Material: Fone de ouvido tipo abafador para o chefe que será a suposta vitima.

Objetivo: Quebra-gelo

HISTÓRIA "COMO SURTIU O MEDO PARTE 2"

Apresentação sobre a história com Apresentação Complementar 04

Material: Apresentação Complementar 04

Objetivo: I22

HORA DAS MATILHAS

1. Os Distintivos de Progressão: Como conquistá-los: atividades e guias.

ATIVIDADE MANUAL - Apito do Escoteiro Mirim

Desenvolvimento: Confecção de apito de papel a partir do modelo do "Manual do Escoteiro Mirim"

Material: Papel sulfite A4, tesoura sem ponta, lápis ou caneta, régua.

JOGUINHO ONLINE GERAL - Morto Vivo de Cor

Desenvolvimento: Dividir o espaço em dois lados denominados de branco à esquerda e preto à direita. O jogo desenvolve-se como o Morto Vivo, mas usando-se as cores como referência.

Material: Corda ou barbante; 2 objetos: um branco, outro preto.

Objetivo: Atenção, agilidade.