

# Ficha de Atividade 01

DIRETORIA DE MÉTODOS EDUCATIVOS



**Escoteiros do Brasil**  
Rio de Janeiro



## JOGOS OLÍMPICOS 2021

### Presencial com distanciamento | On-line

Ainda dentro do espírito do distanciamento controlado, para retorno às atividades escoteiras devido ao COVID-19, nosso papel como educadores será de garantir que as normas de segurança estão sendo seguidas corretamente. Uma responsabilidade compartilhada com os escotistas, crianças e jovens.

Considerando que as atividades escoteiras on-line ou presencial tem uma grande importância para o desenvolvimento de nossas crianças e jovens e além de estimular a afetividade e seus laços sociais. Criam memórias e lembranças que são base de afeto, solidariedade e cuidado com o próximo.

Aproveitando o clima de Olimpíadas e Paralimpíadas Tokio 2021. Preparamos uma série de atividades trazendo um pouco da cultura e costumes do Japão onde você poderá adaptar ao seu Ramo e a realidade da sua UEL que certamente proporcionará momentos de conhecimentos alegres e descontraídos. Estas atividades poderão acontecer de forma presencial ou on-line,

Boa atividade !!!

Equipe Regional de Métodos Educativos

## ATIVIDADE 01 - BANDEIRA DE TATAKIZOME

Toda delegação de atletas carrega a bandeira de seu País nos desfiles de abertura e encerramento. Que tal fazer uma bandeira utilizando a técnica do eco-pint? É uma forma de impressão botânica e não utiliza calor, vapor ou imersão em água fervente, e pode ser feito em tecido.

Cada equipe ou cada participante deverá fazer seu próprio TATAKIZOME; se possível fazer o desfile das delegações e hastear as bandeiras

### Informações:

Duração: 20 minutos.

Local: Local em que possam ser desenvolvidas tarefas simples. Podendo ser realizado em casa como tarefa previa.

Participantes: Mínimo 1 – Máximo variável caso a atividade for realizada em casa

**Área de desenvolvimento:** Intelectual, Caráter e Social

**Material:** Cada jovem deve levar na sua mochila os itens conforme informados previamente pela chefia:

- Pedaco de tecido grosso ou algodão cru
- Folhas e flores frescas
- Folhas de papel branco
- Soquete tipo patê espeque ou similar

### Passo a passo com Kiri Miyakazi

Neste vídeo, a designer de moda, Kiri Miyazaki, ensina passo a passo de como fazer.

Clique no ícone ou acesse o link: <https://youtu.be/uuN3t3mpA-c>



---

## ATIVIDADE 02 - SAUDAÇÕES

O Japão é uma sociedade que valoriza a polidez e a cortesia. Quando as pessoas se cumprimentam no Japão, elas se curvam usando uma palavra de saudação como "KONNICHIIWA" (olá) e/ ou "SAYONARA" (Tchau).

### Informações

Duração: 20 minutos.

Local: Local em que possam ser desenvolvidas tarefas simples

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** Caráter, Afetivo e Social

**Material:** · A critério de cada participante

### Descrição da atividade:

Saudações também são importantes no esporte. Os atletas se cumprimentam e aplaudem um ao outro, mostrando cortesia. Solicite que os participantes pesquisem como as pessoas se cumprimentam em todo o mundo em sua vida cotidiana e nos esportes. Com a pandemia e distanciamento social como seriam essas saudações e cumprimentos?

## ATIVIDADE 03 - "RÁDIO CALISTENIA" OU "EXERCÍCIO DE RÁDIO»

Este exercício de aquecimento é muito popular. No Japão foi criado em 1928 para melhorar a saúde e a condição física do povo japonês.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local em que possam ser desenvolvidas tarefas simples

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, social, afetivo, espiritual e físico

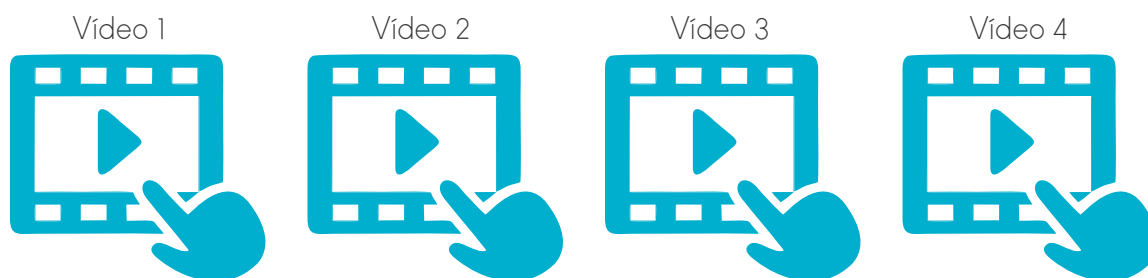
### Material:

- Playlist com músicas
- Vídeo demonstrativo

### Descrição da atividade:

Coloque algumas músicas e complete uma série de exercícios simples. Esta "Rádio Calistenia" foi desenvolvida como um exercício que todos poderão fazer em casa, na sede ou em uma manhã de acampamento. Faça-o em um espaço amplo o suficiente e divirta-se!

Você pode ver os movimentos e ouvir as músicas originais aqui:



Clique nos ícones ou acesse os links:

Vídeo 1 - [https://youtu.be/nwW\\_OIJSTGM](https://youtu.be/nwW_OIJSTGM)

Vídeo 2 - <https://youtu.be/XMOBmeESO4A>

Vídeo 3 - <https://youtu.be/OxfDmrcl7OI>

Vídeo 4 - <https://youtu.be/hIW2PKqwXQc>

## ATIVIDADE 04 - QUAL É O SIGNIFICADO DO SÍMBOLO?

Mostre aos jovens os símbolos do Jogos Olímpicos e Paralímpicos de Tóquio 2021. Faça uma reflexão com eles do seu significado.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local em que possam ser desenvolvidas tarefas simples

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

- Cada jovem deve levar na sua mochila papel, caneta e itens conforme a tarefa pensada para execução do jogo e decididos e informados previamente pelos escotistas.
- Símbolo olímpico
- Imagens dos Símbolos olímpicos e Mascotes das Olimpíadas se Paralimpíadas de Tóquio

### Descrição da atividade:

Se os Jogos Olímpicos e Paralímpicos fossem realizados em sua seção, qual seria o símbolo mais adequado?

Peça que criem um símbolo, um mascote que deverá ser apresentado e explicando o seu significado.



## ATIVIDADE 05 - KAKURENBO – ESCONDE ESCONDE

Todos conhecemos o jogo de esconde esconde. No Japão, existe uma versão com outras regras:

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo onde topos possam se esconder

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

**Material:** Não há material para este jogo

### Descrição da atividade:

Um jogador deve fazer o papel de ONI e deve cobrir os olhos e contar até dez. Enquanto isso, os demais jogadores devem se esconder. Assim que terminar a contagem, o ONI deve perguntar MOU II KAI? (você estão prontos?). Quem está escondido responde I MOU II YO! (Sim, estamos). Quando um jogador não encontrar um esconderijo é só responder MADA DA YO! Neste caso o ONI contara a te dez novamente. E não perguntara mais.

Assim que o ONI achar um jogador escondido é só gritar MITSUKETA! (te encontrei). Então, o primeiro jogador encontrado ficar no lugar do ONI.

## ATIVIDADE 06 - JANKEN PON

O clássico jogo de pedra, papel e tesoura também tem uma versão japonesa.

Pedra ganha de tesoura, tesoura ganha de papel e papel ganha de pedra. Se houver empate é só jogar novamente.

### **Informações:**

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

**Material:** Não há material para este jogo

### **Descrição da atividade:**

Para começar a jogar de pedra, papel e tesoura é necessário saber o que simboliza cada elemento e como representá-lo com as mãos.

1 – Os jogadores devem esticar a mão, na qual cada um formou um símbolo elegido por cada um.

– A mão fechada significa Pedra;

– A mão aberta significa Papel;

– A mão com os dedos indicador e médio estendidos significa Tesoura.

2 – Para começar, os dois participantes ficam um de frente para o outro e, ao mesmo tempo, colocam uma das mãos para frente representando um dos três símbolos elegido.

3 – Os participantes comparam os símbolos de suas mãos para decidir quem ganha a partida, da seguinte maneira:

– Pedra ganha da Tesoura (a amassa e quebra)

– Tesoura ganha do Papel (o corta)

– Papel ganha da Pedra (a embrulha)

4 – No caso em que os participantes coincidam mostrando o mesmo símbolo, acontece um empate e se joga outra vez até desempatar

No Japão

– I GUU é pedra,

– I CHOKI é tesoura

– I PAA é papel.

Se houver empate é só dizer I AIKO DE SHO e todos devem mostrar suas escolhas novamente e ao mesmo tempo com apenas uma mão.

## ATIVIDADE 07 - KAGOME KAGOME

É uma antiga brincadeira japonesa, uma canção de roda bem divertida.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 6 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo, intelectual e social

**Material:** Não há material para este jogo

### Descrição da atividade:

Escolha de um ONI (ogro) para ficar no meio do grupo enquanto as outras crianças e jovens cantam uma música e o circulam. Quando a cantiga parar, a pessoa escolhida deve adivinhar quem está atrás dela e se conseguir ter sucesso, os dois trocam de lugar e a brincadeira prossegue.

---

## ATIVIDADE 08 - KAMISHIBAI - TEATRO DE PAPEL

Uma das tradições japonesas de contar histórias é o teatro de papel chamado de KAMISHIBAI.

Conheça mais sobre este tradicional e antigo teatro de papel que pode incentivar de forma criativa as crianças e jovens a contarem suas próprias histórias.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, espiritual, afetivo e intelectual

### Material:

- Papelão
  - Tesoura
  - Cola branca
  - Papel colorido ou outros materiais para decorar
  - O vídeo mostra passo a passo como fazer um KAMISHIBAI
- Clique no ícone ou acesse o link: <https://youtu.be/cfugNWhVzhk>



### Descrição da atividade:

Cada participante ou Patrulha/Equipe deverá preparar sua história que poderá ser de diversos temas. A sugestão é contar a história das Olimpíadas, ou uma lenda japonesa. Outros temas poderão ser trabalhados como:

Histórias da Jângal / Caio Vianna / Baden-Powell / História da sua UEL

Ou o que a sua imaginação criar!

## ATIVIDADE 09 - FUKUWARAI

Este jogo é muito utilizado nas festas de ano novo (OSHOGATSU). Aqui no Brasil há um jogo parecido, chamado de COLOCAR O RABO NO BURRO

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

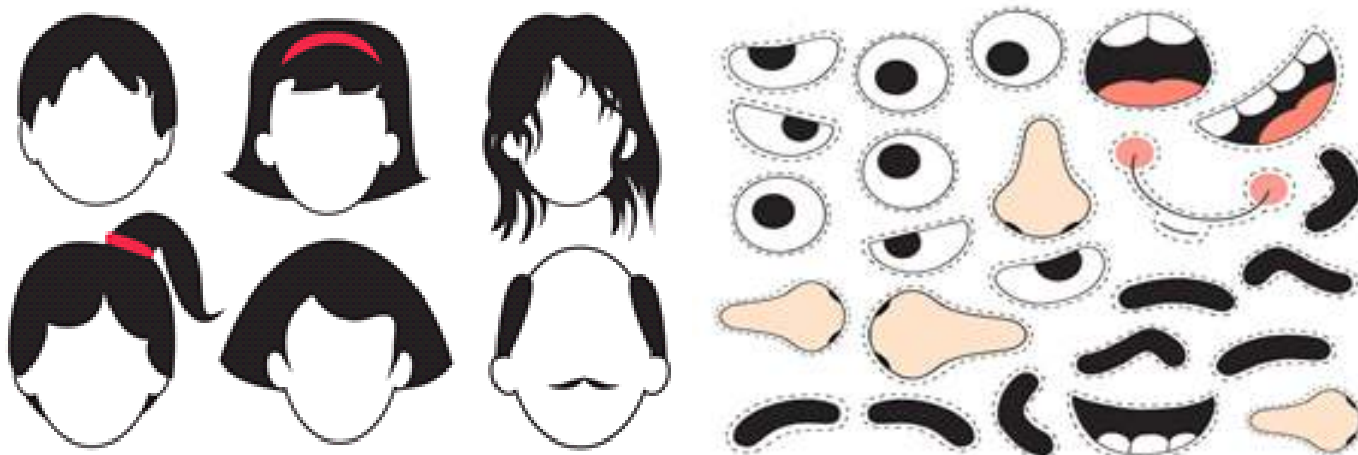
- Uma venda para cada participante.
- Um kit de FUKUWARAI para cada participante.

### Descrição da atividade:

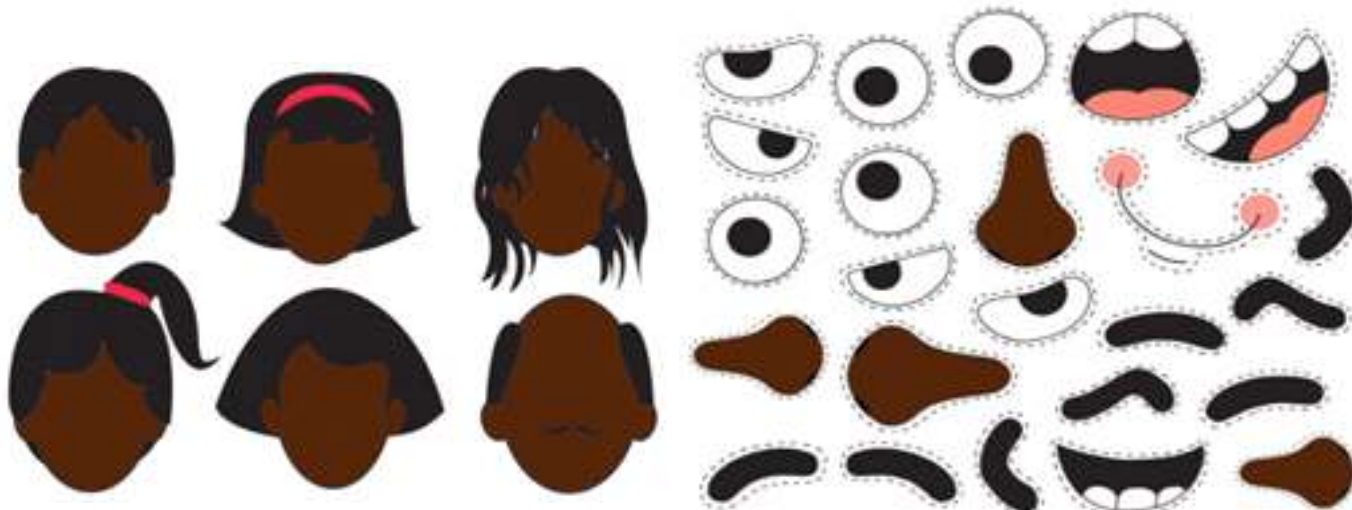
Cada participante recebe um kit contendo recortes de partes do rosto e uma venda

Orientado pelos companheiros de equipe (Matilhas ou Patrulhas) deverão colocar as partes do rosto em uma face em branco, com os olhos vendados.

KIT 01



KIT 02



Obs; Os kits deverão ser impressos em tamanhos proporcionais

## ATIVIDADE 10 - HANETSUKI

Hanetsuki é um muito jogo divertido e tradicional no Japão.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, social, afetivo, físico e intelectual

### Material:

- Hagoita (raquete)
- Peteca (de badminton) ou substituto, como uma bola pequena e leve que pode ser feita de jornal amassado, um balão etc

Para fazer uma raquete de Hanetsuki, você precisará dos seguintes materiais:

- Papelão
- Cola
- Fita adesiva colorida de embalagem

Para este jogo você precisa fazer duas Hagoitas.

(em tempos de pandemia cada participante deverá fazer a sua própria hanetsuki)

Como fazer:

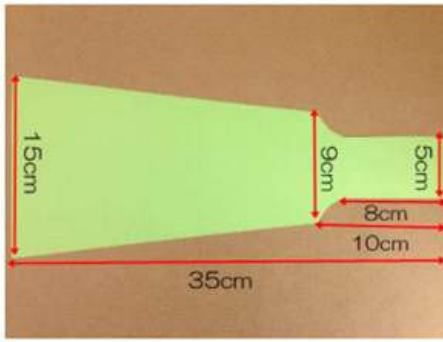
1. Desenhe o formato em um pedaço de papel, conforme instruções nas imagens abaixo (este é apenas um exemplo. Você pode alterar o tamanho como desejar).
2. Usando o modelo, desenhe as linhas em um papelão e corte-o com cuidado. Não dobre enquanto corte! Você precisa de duas peças pelo menos para fazer uma raquete.
3. Cole duas ou mais folhas de papelão para fazer uma que seja grossa e resistente.
4. Você pode decorar sua Hagoita
5. Coloque a fita adesiva nas bordas para que fique mais resistente. Coloque fita adesiva no punho da Hagoita também.
- 6 – VEJA PASSO A PASSO E O MOLDE DE COMO FAZER SUA HAGOITA

### Descrição da atividade:

COMO JOGAR:

1. Dois jogadores se enfrentam um de frente para o outro, a uma certa distância, e lançam a peteca (ou qualquer substituto) pelo ar com a raquete na direção do oponente. O oponente deve revidar, evitando que a peteca caia.
2. Ao enviar a peteca, nomeie um esporte dos Jogos Olímpicos.
3. O oponente ganha um ponto se você soltar a peteca ou se não puder nomear um esporte
4. A vitória fica conforme as regras combinadas com os jogadores.

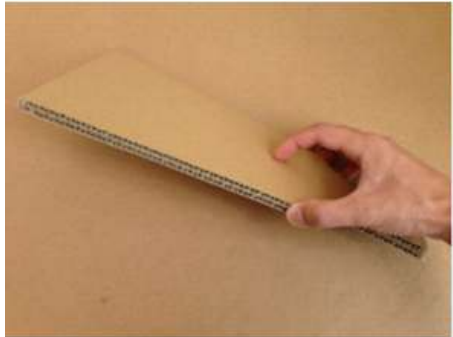




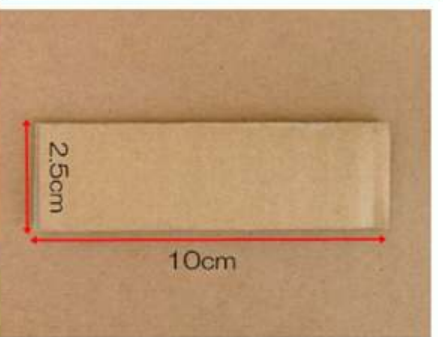
Prepare o molde com as medidas



Marque o papelão e corte.



Cole as partes e o papel colorido.



## ATIVIDADE 11 - KAMIFUSEN - OS BALÕES JAPONESES DE PAPEL

Brinquedo tradicional japonês que passou a ter grande popularidade entre as crianças a partir começo do século XX. Ele é um balão feito de um papel leve e dobrável com uma pequena entrada para o ar.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

- Cola branca
- Papel de seda
- Papel colorido
- Tesoura sem ponta
- Lápis
- Borracha
- Fita adesiva
- Molde do KAMIFUSEN (vide anexo)

### Descrição da atividade:

COMO JOGAR:

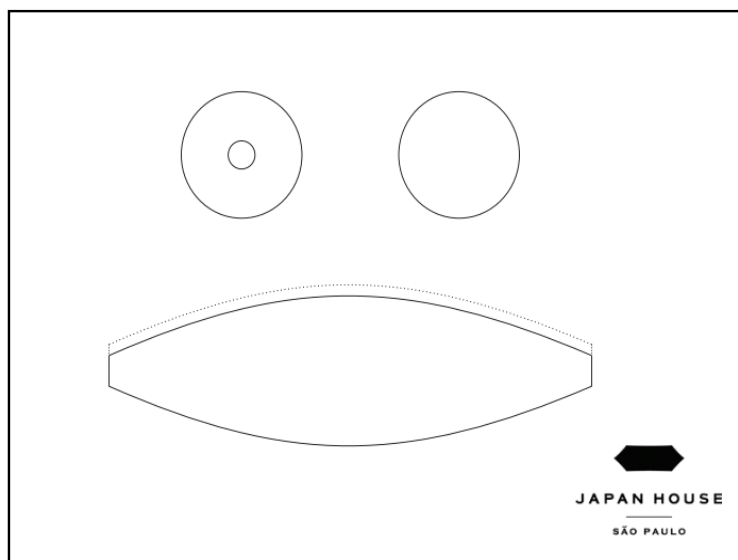
Para jogar, cada jogador deverá confeccionar seu próprio KAMIFUSEN e apresentar no dia da Olimpíada. O jogo consiste em manter cheio apenas batendo com as palmas das mãos, vale destacar e valorizar a criatividade de cada jogador.

Para fazer o KAMIFUSEN assista o vídeo e aprenda a fazer em formato de passo a passo os balões japoneses de papel.

Clique no ícone ou acesse pelo link: <https://youtu.be/jOJfIR533-0>

MOLDE DO KAMIFUSEN

Ampliar tamanho de uma folha ofício



## ATIVIDADE 12 - ORIGAMI 1 - JOGO DO SAPO OU KAERU

Fazer origami parece algo difícil, principalmente um sapo. No vídeo, é possível conhecer o passo a passo dessa dobradura super fácil para iniciantes. Uma curiosidade: o sapo é uma figura bastante familiar em todo o arquipélago japonês. Na língua japonesa, a palavra sapo/rã é homófona do verbo retornar/voltar para casa: 'KAERU', por isso é muito comum que as pessoas carreguem um pequeno amuleto deste animal como forma de desejar boa sorte em uma viagem.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

- Papel colorido
- Canetinhas ou lápis de cor
- Tesoura sem ponta

### Descrição da atividade:

COMO JOGAR:

Para jogar cada jogador deverá confeccionar seu próprio KAERU (sapo ou rã) e apresentar no dia da Olimpíada para o torneio de salto em distância. Vencerá o KAERU que saltar mais distante ou que acumular mais pontos nos saltos.

Para fazer o KAERU basta seguir os passos mostrados nos vídeos.

Clique no ícone ou acesse os link:

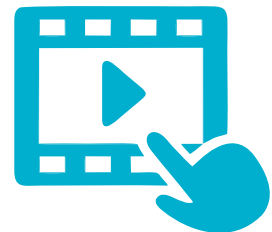
Vídeo 1 - <https://youtu.be/OYvi-nOP9yM>

Vídeo 2 - <https://youtu.be/RTWnae2fGwo>

Vídeo 1



Vídeo 2



## ATIVIDADE 13 - ORIGAMI 2 - CORRIDA DE CAVALOS – KEIBA

Os japoneses gostam muito de corridas de cavalos. No Japão, a maioria dos animais que participam dessas corridas são criados e treinados em fazendas da região de Urakawa, na linda ilha de Hokaido. Quando jovens, eles são muito bem tratados e recebem treinamento para serem campeões nas pistas das grandes cidades.

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

- Papel colorido
- Canetinhas ou lápis de cor
- Tesoura sem ponta

### Descrição da atividade:

COMO JOGAR:

Vamos seguir esta tradição, mas de uma maneira diferente. A corrida de cavalos será realizada usando origamis. Assista o vídeo que mostrará passo a passo como fazer e colocar para correr um cavalo de origami.

Clique no ícone ou acesse o link: <https://pin.it/3Yg6F3U>



## ATIVIDADE 14 - KARAOKÊ NO JAPÃO

Você sabia que o karaokê foi criado no Japão? Até onde se sabe, foi criado por Daisuke Inoue na década de 70, e consiste em tocar a música gravada com todos os instrumentos, menos a voz para que se possa cantar sem a necessidade de uma banda ou de tocar instrumentos.

### Informações:

Duração: 15 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

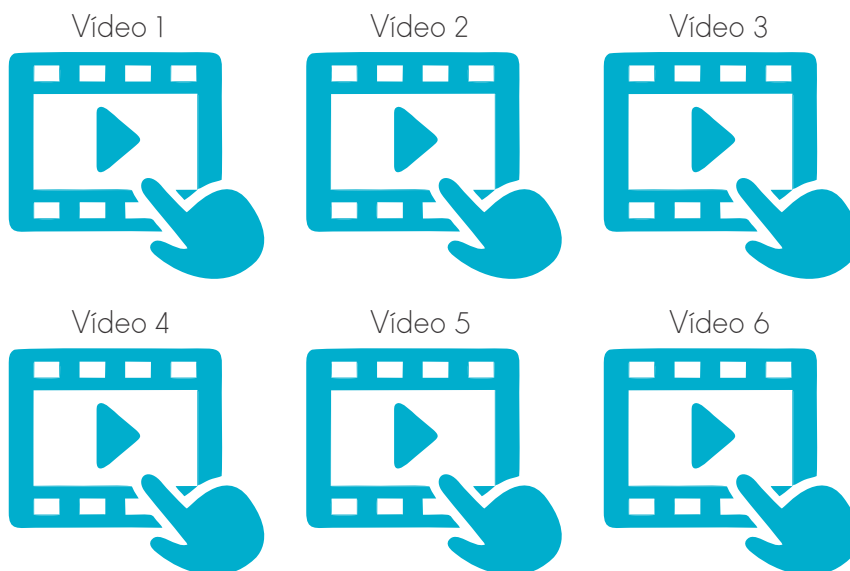
**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

**Material:** Vídeo com as canções

### Descrição da atividade:

Fazer um campeonato de KARAOKÊ com canções em japonês e canções escoteiras.

Karaokê escoteiro | CHEFE JAIME CASTILHO – 07 SP GE UBIRAJARA



Clique nos ícones ou acesse pelos links:

Vídeo 1 - [https://youtu.be/XTv\\_QjOchko](https://youtu.be/XTv_QjOchko)

Vídeo 2 - <https://youtu.be/qdpZAcvbGqQ>

Vídeo 3 - <https://youtu.be/yL13SSIT2JQ>

Vídeo 4 - <https://youtu.be/4CWOTeu905s>

Vídeo 5 - [https://youtu.be/ZwK8l\\_-l-uk](https://youtu.be/ZwK8l_-l-uk)

Vídeo 6 - [https://youtu.be/P\\_jpBpPk8Tc](https://youtu.be/P_jpBpPk8Tc)

O vídeo abaixo ensina duas canções infantis japonesas fáceis de aprender.

Clique no ícone ou acesse pelo link: <https://youtu.be/W-l7ywXq9Cs>



## ATIVIDADE 15 - OTEDAMA

Jogo de malabarismo com sacos de pano com feijão, geralmente acompanhado de canções. Aqui no Brasil este jogo também chamado de Três Marias

### Informações:

Duração: 10 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, físico, afetivo, intelectual e social

### Material:

- Play list com canções escoteiras, folclóricas japonesas ou de livre escolha
- Um kit de OTEDAMA para cada participante.

### Descrição da atividade:

O jogo deverá ser realizado em duplas, porém em tempos de pandemia, deverá ser realizado individualmente. Cada jogador usa seu próprio conjunto de saquinhos.

O OTEDAMA pode ser feito de maneiras distintas. (assista o vídeo como fazer seu OTEDAMA) Tradicionalmente cada jogador lança para cima um a um dos seus saquinhos, enquanto ele está sendo lançado deverá fazer um monte de movimentos com os outros saquinhos que ficaram abaixo. Os jogadores que fizeram mais movimentos enquanto o seu outro saquinho esteve no alto será o ganhador daquele jogo.

Como fazer seu OTEDAMA. Clique nos ícones ou acesse pelos links:



Vídeo 1 - <https://youtu.be/AyDsdO5LnTI>

Vídeo 2 - <https://youtu.be/An9MHTmFlIlg>

Vídeo 3 - [https://youtu.be/YTpR7le\\_zul](https://youtu.be/YTpR7le_zul)

## ATIVIDADE 16 - JOGO DE CARTAS KARUTA ou JOGO DO KIM JAPONÊS

O "KARUTA" é um Jogo de cartas usadas no Japão. Existem vários cartões Karuta para crianças e adultos.

### Informações:

Duração: 15 minutos.

Local: Local amplo

Participantes: Mínimo 2 – Máximo conforme Protocolo de retorno

**Área de desenvolvimento:** caráter, afetivo e intelectual

### Material:

- Um jogo de cartas KARUTA para cada jogador (somente cartas com imagem)
- Um jogo de cartas KARUTA para o Escotista (com imagem e descrição da carta)

### Descrição da atividade:

Como jogar o jogo de cartas "KARUTA":

Adaptado para tempos de pandemia jogando de forma online ou com distanciamento social.

1. Existem dois tipos de cartões, uma com imagens e outro com imagens e textos explicando cada foto. Em geral, existem cerca de 50 pares de cartas, você poderá fazer um jogo com no mínimo de 10 a 20 cartões.

2. Coloque todos os cartões fotográficos virados para cima. Na frende de cada jogador.

3. Um escotista fará a leitura dos cartões aleatoriamente.

4. Todos os outros participantes tentarão obter o cartão que corresponde à descrição da leitura.

O escotista determinará um tempo que julgue necessário para o jogador encontrar a carta descrita. Ao término desse tempo, o jogador não poderá pegar mais a carta descrita.

5. O jogador que coletar mais cartas vence.

6. Se o cartão que foi tirado estiver errado, ele deve ser colocado no chão novamente.

Você encontrará abaixo um modelo de cartões. Escreva a legenda ou descrição conforme sua criatividade ou grau de dificuldade adaptado a cada realidade ou seção. Você também poderá criar seus cartões "Karuta" originais ou aproveitar as imagens de outros jogos e produzir apenas as descrições.

### JOGOS OLÍMPICOS / PARALÍMPICOS KARUTA

Desenhe algumas figuras olímpicas ou paraolímpicas de esportes, como atletismo, natação, vôlei e assim por diante. Escreva uma descrição para a imagem ou o nome de um atleta e jogadores famosos. Certifique-se de escrever a resposta na parte inferior do cartão de leitura, para que você possa verificar a resposta correta.

<p style="text-align: center;">に</p>	<p style="text-align: center;">は</p>	<p style="text-align: center;">ろ</p>	<p style="text-align: center;">い</p>

<p style="text-align: center;">ち</p>	<p style="text-align: center;">と</p>	<p style="text-align: center;">へ</p>	<p style="text-align: center;">ほ</p>











<p style="text-align: center;">を</p> <div style="background-color: #ADD8E6; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">る</p> <div style="background-color: #FFFFE0; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">ぬ</p> <div style="background-color: #ADD8E6; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">り</p> <div style="background-color: #FFFFE0; height: 150px; width: 100%;"></div>

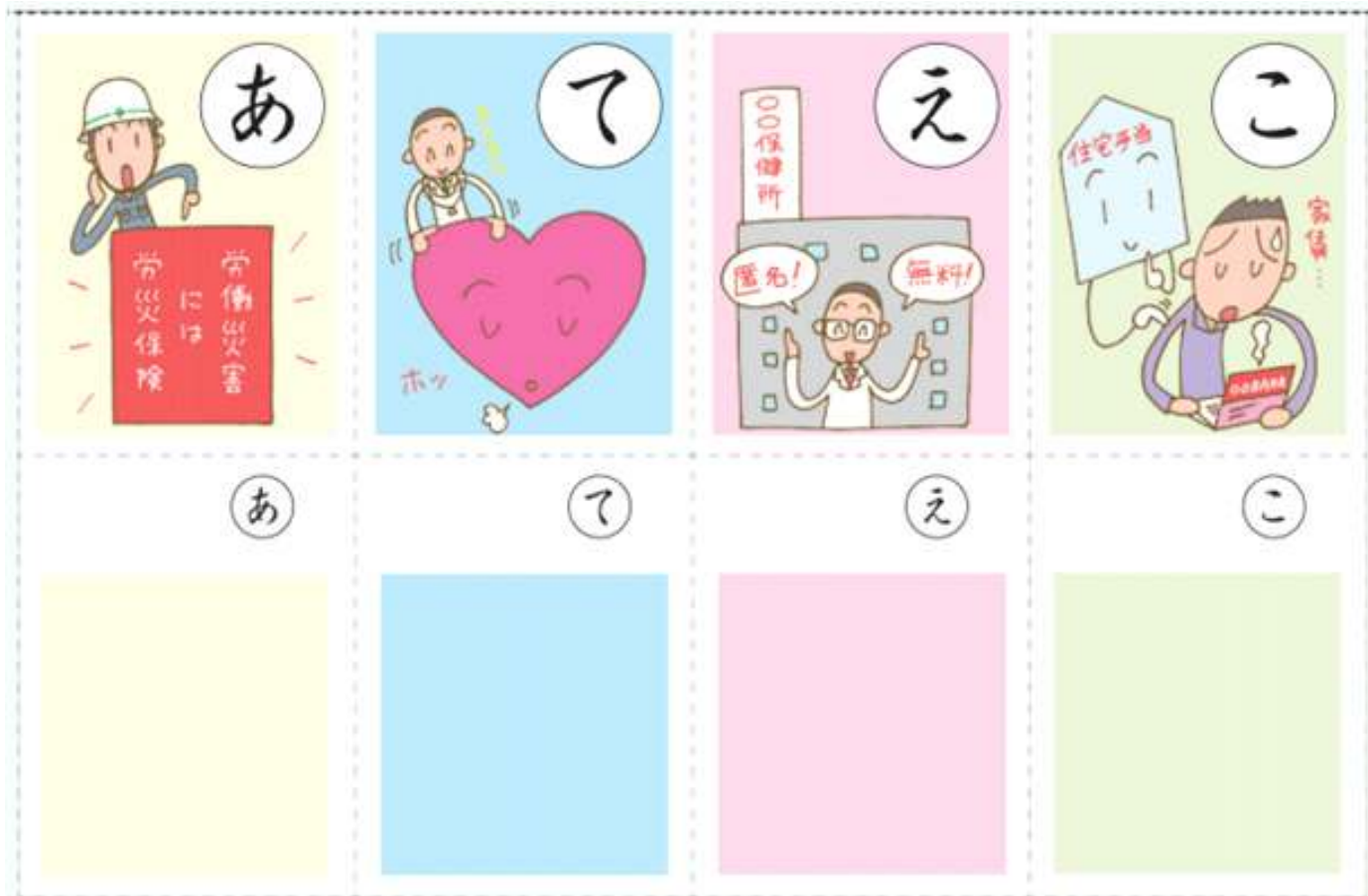
<p style="text-align: center;">た</p> <div style="background-color: #FFFFE0; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">よ</p> <div style="background-color: #FFB6C1; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">か</p> <div style="background-color: #FFFFE0; height: 150px; width: 100%;"></div>	<p style="text-align: center;">わ</p> <div style="background-color: #E0F2F1; height: 150px; width: 100%;"></div>

<p>ね</p>	<p>つ</p>	<p>そ</p>	<p>赤い羽根共同募金</p>
<p>ね</p>	<p>つ</p>	<p>そ</p>	<p>れ</p>

<p>う</p>	<p>む</p>	<p>ら</p>	<p>な</p>
<p>う</p>	<p>む</p>	<p>ら</p>	<p>な</p>

 <p>く</p>	 <p>お</p>	 <p>の</p>	 <p>あ</p>
<p>く</p>	<p>お</p>	<p>の</p>	<p>あ</p>

 <p>ふ</p>	 <p>け</p>	 <p>ま</p>	 <p>や</p>
<p>ふ</p>	<p>け</p>	<p>ま</p>	<p>や</p>



CARTA DO JOVEM  
SOMENTE IMAGEM



ね

DESCRIÇÃO  
DA IMAGEM

CARTA DO ADULTO

CRIE SUAS PROPRIAS CARTAS

Veja algumas ideias:

- Personagens da Jangal
- Jamborees Mundiais
- Primeiros Socorros
- Distintivos Escoteiros
- Nós e amarras
- Personalidades
- Heróis brasileiros

Use sua criatividade!