

Boletim 2

II Encontro Corcovado

ENCONTRO CORCOVADO 2026
BOLETIM 2

Proposta: Celebrar a Fraternidade Escoteira entre as Unidades Escoteiras Locais da Zona Sul do Rio de Janeiro.

Data da atividade: 24 de outubro (sábado)

Local: Parque Carmen Miranda - Avenida Rui Barbosa, 520 - Flamengo - Rio de Janeiro

https://maps.app.goo.gl/pLkVBLUzFoxjhSc88

CRONOGRAMA DO DIA

12h	Chegada da coordenação
13h30	Concentração
14h	Início do programa de atividades
17h	Encerramento
17h30	Dispersão

Grupos Escoteiros participantes:

1 RJ GE João Ribeiro dos Santos
2 RJ GE São João Batista da Lagoa
44 RJ GE Copacabana
82 RJ GE Marechal Castelo Branco
119 RJ GE M'baraté
204 RJ GE Girassol de Laranjeiras

Coordenação Geral:

Leonardo Vieira - Coordenador Distrital
Denise Takahashi - Coordenadora Distrital Adjunta

Responsáveis de Programa:

Ramo Filhotes:	Leonardo Vieira - 44 GE
Ramo Lobinho:	Danielle Domingos - 44 GE
Ramo Escoteiro:	Josué Bohn - 44 GE
Ramo Sênior:	Guilherme Nóbrega - 1 GE
Ramo Pioneiro:	Gabriel Handl e Lídia Cordeiro - 44 GE

Outras áreas:

Comunicação:	Sofia Madalon - 82 GE e Ayan Braz - 44 GE
Saúde:	Carlos Eduardo Boller - 1 GE

ESPAÇOS SEGUROS

A coordenação estará circulando e à disposição para **orientação** aos escotistas e dirigentes. Lembramos que, em caso de necessidade, o primeiro acolhimento deve ser realizado sempre **pelo escotista de origem**, que conhece e acompanha o jovem.

A **Diretoria de cada UEL** é responsável por verificar as particularidades de cada membro inscrito, orientar a família sobre a necessidade de um Acompanhante Terapêutico se for o caso e/ou outras providências.

COMUNICAÇÃO

A equipe estará circulando por todo o evento, fazendo fotos e stories para a página oficial do distrito no Instagram. Na semana seguinte, será divulgado um álbum com os registros feitos, após triagem.

Caso alguma família ou UEL tenha **restrições** em relação à publicação da imagem de algum jovem, deve comunicar à Comunicação antes do evento.

SAÚDE

Haverá uma tenda montada no ponto de concentração para atendimentos mais simples, como cortes, arranhões etc. Casos mais complexos serão encaminhados ao Hospital Rocha Maia, caso o participante não tenha plano de saúde; ou da rede privada, a ser indicado pela família.

ORIENTAÇÕES GERAIS

Familiares que estiverem acompanhando a atividade, se possível, devem estar com a camiseta da UEL para melhor **identificação** em meio ao público externo.

Haverá **quatro banheiros químicos** contratados no local, com um encarregado de limpeza. Contamos com os adultos do Distrito para orientar jovens e famílias quanto à utilização correta.

PROCEDIMENTOS NÃO PREVISTOS

Quaisquer situações não previstas neste documento serão analisadas e decididas pela Coordenação Distrital em conjunto com os respectivos coordenadores.

PROGRAMA DOS RAMOS

PROGRAMAÇÃO - RAMO FILHOTES

Conhecendo a Zona Sul

Início (Angélica - 204 GE) - Percurso com bússola e passos para encontrar, no parque, os pedaços de um mapa da Zona Sul em tamanho bem grande. Depois, cada filhote vai indicar locais que conhecem e não conhecem neste mesmo mapa. Poderão também comentar os lugares que gostam. Os filhotes manusearão folhas plastificadas com a rosa-dos-ventos e as bússolas.

Etapa PACO - Em um mapa impresso do bairro ou cidade, colar adesivos que indiquem "gosto", "não conheço" e "quero conhecer" em pelo menos cinco lugares.

Em seguida, começa uma viagem imaginária por alguns bairros! Cada criança terá um mapa em que pintará os bairros de uma cor quando passarem pela respectiva base.

Material: Mapa da Zona Sul dividido em 5 pedaços e plastificado; folha com 5 rosa-dos-ventos plastificada; 5 bússolas; adesivos; percurso (Anexo 1)

Base 1: Urca (Janine - 82 GE)

DESCRIÇÃO DA BASE	Com a ajuda de seus familiares, os filhotes vão construir uma moldura amarrada com pedaços finos de bambu e fazer uma foto com o bairro como pano de fundo. A qualidade da amarra e do nó não é relevante, mas o trabalho da criança e o desenvolvimento motor. Começar com um nó de correr para ajudar no cumprimento da etapa. Faremos 5 grupos de 3 filhotes, para que cada um possa ficar em uma ponta da moldura fazendo a “amarra” *Etapa NINA - Montar um brinquedo ou desafio a partir de instruções visuais ou orais simples.* *Etapa NINA - Fazer nós simples (correr, oito, azelha).*
TEMPO DA BASE	20min
MATERIAL NECESSÁRIO	15 cabos de vassoura de 1m e pedaços já cortados de barbante.





Base 2: Copacabana (Lucia Eli - professora - 44 GE)

DESCRIÇÃO DA BASE	Os filhotes farão uma oficina de frescobol, esporte inventado no bairro. *Etapa TIXA - Participar ativamente de dois jogos novos com sua ninhada.*
TEMPO DA BASE	20min
MATERIAL NECESSÁRIO	Raquetes e bolas

Base 3: Cosme Velho (Ana Luísa - 44 GE)

DESCRIÇÃO DA BASE	Com a ajuda de seus familiares, cada filhote deverá subir em uma árvore e imitar a pose do Cristo Redentor, um símbolo da nossa cidade! 
TEMPO DA BASE	20min
MATERIAL NECESSÁRIO	Selecionar duas ou três árvores apropriadas.

Base 4: Jardim Botânico (Marcio ou Janine - 82 GE)

DESCRIÇÃO DA BASE	Primeiramente, os filhotes deverão buscar, em um perímetro determinado, as peças de um jogo da memória com flores e plantas do acervo do Jardim Botânico. Depois, coletivamente, jogarão juntos. *Etapa PACO - Participar de um jogo do Kim com objetos naturais (flores, pedras, folhas, areia etc).*
TEMPO DA BASE	20min
MATERIAL NECESSÁRIO	12 imagens duplicadas (24 peças)

Base 5: Glória / Catete (Ellisiane - 44 GE)

DESCRIÇÃO DA BASE	A Glória é o bairro mais antigo da Zona Sul do Rio de Janeiro, e o Catete é um bairro muito antigo também, que conta muito sobre a história do nosso país. Os filhotes responderão a um divertido quiz de curiosidades sobre a Zona Sul. A cada resposta certa (que eles sempre vão conseguir rs), ganham um "dinheirinho para lanchar na famosa Feira da Glória" – que será o piquenique de frutas que pediremos aos pais. Fazer em duplas (preferencialmente de GEs diferentes). Em cada rodada, só uma dupla poderá responder (a que estiver com a pelúcia na mão)
TEMPO DA BASE	20min
MATERIAL NECESSÁRIO	Pelúcia, 15 notas de dinheiro fácil (estilizado com o layout do Ramo) e folha com o quiz (Anexo 2).

Final: Lanche coletivo

Após o lanche (se houver tempo): Todos

VISITA	Visitar o Museu Carmen Miranda

ANEXO 1 - Percurso

	**Início → 25 passos ao Sul**
	**→ 35 passos a leste**
	**→ 25 passos ao norte**

	→ 32 passos a leste
	→ 55 passos ao norte
	→ 30 passos a oeste
	→ 20 passos a noroeste
	Última parada

ANEXO 2 - Quiz

1. Qual bairro da Zona Sul tem um cemitério muito famoso?

A) Baía da Aventura
B) Botafogo

2. O calçadão de Copacabana tem um chão bem famoso. Como são as ondas do calçadão?

A) Em formato de ondas do mar, pretas e brancas
B) Cheio de bolinhas coloridas e pintinhas vermelhas

3. Qual a primeira estação do Bondinho do Pão de Açúcar?

A) Morro de São Paulo
B) Morro da Urca

4. Que famoso time de futebol fica no bairro da Gávea?

A) Flamengo
B) XV de Piracicaba

5. Que bairro da Zona Sul tem o nome de uma árvore que dá fruta?

A) Botafogo
B) Laranjeiras

6. Qual o famoso lanche vendido na praia de Ipanema?

A) Biscoito Globo e Mate gelado
B) Pipoca quente e sopa de legumes

7. Que bairro da Zona Sul tem a maior favela do Rio?

A) São Conrado
B) Rocinha

8. Qual é a praia da Zona Sul famosa por ter águas bem calminhas?

A) Praia Vermelha
B) Praia Azul

9. O Jardim Botânico tem um caminho com árvores gigantes. Quais são essas árvores?

A) Palmeiras-imperiais
B) Pinheiros de Natal

10. O Morro Dois Irmãos, no Leblon, tem esse nome bonito por quê?

A) Porque são duas montanhas bem parecidas e juntinhas
B) Porque dois irmãos moravam em uma cabana em cima dele

11. Qual é a maior floresta que fica bem no meio da cidade do Rio e podemos entrar pela Zona Sul?

A) Floresta da Tijuca
B) Floresta dos Gnomos

12. Em que lugar do Catete já morou um Presidente do Brasil?

A) Na Padaria Santo Amaro
B) No Palácio do Catete

13. Para subir até o Cristo Redentor, qual meio de transporte passa por dentro da mata?

A) O Trem do Corcovado
B) Um navio pirata

14. No Arpoador, o que as pessoas gostam de fazer na pedra quando o sol se põe?

A) Batem palmas
B) Cantam parabéns

15. Na Lagoa Rodrigo de Freitas, quem gosta de tomar sol pertinho da água e é um animal bem grandão e calmo?

A) Capivara
B) Urso-pardo

PROGRAMAÇÃO - RAMO LOBINHO

Objetivo: Favorecer o desenvolvimento integral dos lobinhos do nosso Distrito, fortalecendo a autonomia, a fraternidade, a liderança e o cuidado com a natureza, por meio de vivências fundamentadas no Marco Simbólico e no Programa Educativo do Ramo Lobinho.

Proposta: Por meio de bases e equipes mistas, os Lobinhos desenvolvem habilidades importantes para sua faixa etária, vivenciando desafios que estimulam a cooperação, a autonomia, a observação, a criatividade e a resolução de problemas de forma divertida e integrada.

Duração: 150 minutos (15 minutos por base, 5 minutos para deslocamento e 30 minutos entre organização e Grande Uivo Inicial e Final)

Alcateias Extraordinárias: As bases serão percorridas por Alcateias Extraordinárias, compostas por lobinhos de dois ou três Grupos Escoteiros diferentes, mas sem ultrapassar muito o tamanho natural de uma Seção. Assim, os lobinhos terão mais oportunidades de interagir com jovens que não conhecem.

Preparação do Ambiente: Colocar dois banners presos em tripés (temos na Alcateia Lobo Gris 44 GE/RJ): "Bem-vindo à Jângal" e o Mapa da Jângal com os personagens, fazendo referência aos locais que as Alcateias Extraordinárias passarão.

Bases:

BASE	APLICADORES
1 (Hathi)	01 GE - Escotista Andreza (1 GE)
2 (Kaa)	44 GE - Escotista Raissa (44 GE)
3 (Baloo)	82 GE - Escotista Angélica (82 GE) / Apoio: Gabriela (2 GE)
4 (Bagheera)	01 GE - Escotista Juliana (1 GE)
5 (Akelá)	02 GE - Escotista Eduardo (2 GE) / Apoio: Alexandre (2 GE)

Tarefas prévias:

1. Canção para o final: Para ser Lobinho (tarefa prévia)
   https://youtu.be/HnHUQZZWpdM?si=EsYey2pj6VATxuTe
2. Cada alcateia deverá levar uma canção diferente para a Roda de Canção.

Início (10 minutos): Grande Uivo com todos os Lobinhos e os "Akelás"

Cronograma

13:30	Chegada
14:00	Abertura do Encontro Corcovado
14:30	Início do Programa - Grande Uivo e entrega das pulseiras nas cores das matilhas, identificando as Alcateias Extraordinárias
14:45 / 16:25	Início / Final das bases
16:30	Canção Final/Roda de Canção - Grande Uivo
17:00	Encerramento do Encontro Corcovado
17:30	Dispersão

5 minutos de deslocamento entre as bases

Alcateias Extraordinárias e Equipe que acompanhará os Lobinhos pelas Bases

ALC Extraordinária 1	ALC Extraordinária 2	ALC Extraordinária 3	ALC Extraordinária 4	ALC Extraordinária 5
119 GE - Cristina 5 lobinhos 44 GE - Marcelo 7 lobinhos 2 GE - Diego 5 lobinhos	204 GE - Rafael 9 lobinhos 82 GE - Gabriela 5 lobinhos 1 GE - Claudia 4 lobinhos	204 GE - Tuíla 8 lobinhos 1 GE - Bruna 4 lobinhos 2 GE - Marco 6 lobinhos	44 GE -Delayne 8 lobinhos 82 GE - Camila 6 lobinhos 1 GE - Pietro 4 lobinhos	44 GE - Bia 8 lobinhos 82 GE - Claudia 6 lobinhos 1 GE - Caio 4 lobinhos
Total: 17 Lobinhos	**Total:** 18 Lobinhos	**Total:** 18 Lobinhos	**Total:** 18 Lobinhos	**Total:** 18 Lobinhos

Organização e deslocamento entre as bases

14:30 (10min)	Início do Programa - Entrega das pulseiras por Alcateia Extraordinária e Grande Uivo

	Base 1 Hathi	Base 2 Kaa	Base 3 Baloo	Base 4 Bagheera	Base 5 Akelá
14:45/15:00	AE 1	AE 2	AE 3	AE 4	AE 5
15:15/15:30	AE 5	AE 1	AE 2	AE 3	AE 4
15:35/15:45	AE 4	AE 5	AE 1	AE 2	AE 3
15:50/16:05	AE 3	AE 4	AE 5	AE 1	AE 2
16:10/16:25	AE 2	AE 3	AE 4	AE 5	AE 1

16:30 (15min)	Canção Final (tarefa prévia)/ Roda de Canção - Grande Uivo

BASE 1 - TRÉGUA DAS ÁGUAS - Personagem: Hathi

OBJETIVOS EDUCATIVOS	Trabalhar a cooperação; atenção e concentração; agilidade; autocontrole; trabalho em equipe; respeito às regras; compreensão da Lei da Jângal e da Trégua das Águas.
FUNDO DE CENA	A Jângal enfrenta uma grande seca. O rio Waingunga secou, os animais estão cansados e apenas um último poço de água ainda resiste. Hathi recebe a missão de conduzir a Alcateia até esse local antes que a água desapareça para sempre. Mas o caminho está cheio de desafios, mudanças repentinas e perigos. Somente uma Alcateia unida, rápida e atenta conseguirá chegar a tempo.
DESCRIÇÃO DA BASE **A Base será duplicada**	**Preparação:** A Alcatéia Extraordinária será dividida em duas equipes, posicionadas atrás da linha de partida. Cada grupo começa com cinco pranchas de papelão, que representam as pedras flutuantes do **Rio Waingunga**. **1ª Etapa – Travessia do Rio Waingunga** ´Cada equipe receberá cinco pranchas de papelão e nenhum participante pode pisar fora delas. Para avançar, os membros da equipe acomodam-se sobre os papelões disponíveis, recolhem o papelão do final da fila, passam-no de mão em mão até à frente e posicionam-no no chão para dar o passo seguinte. Ao som do apito, inicia-se o jogo. **2ª Etapa – Zona de Perigo** De mãos dadas, as equipes precisam cruzar um circuito desafiador, dando passos largos por **dentro** de bambolês espalhados pelo chão e fazendo ziguezague entre cones. Durante o trajeto, um escotista soltará comandos surpresa que todos devem obedecer imediatamente: • **ESTÁTUA!** (Congelar na posição) • **SIGAM!** (Continuar marchando) • **ATAQUE DE SHERE-KHAN!** (Agachar e andar agachado) **Desafio Final – O Último Poço de Água** No fim do circuito, há um grande bambolê que representa o **Último Poço de Água**. As equipes devem correr contra o tempo para se conectar a ele. **A Regra:** Para validar o desafio, cada lobinho precisa ter pelo menos uma mão ou um pé tocando o poço, *ou* tocando um companheiro que esteja conectado a ele. **Encerramento:** Assim que os Escotistas validarem a corrente, os lobinhos celebram a vitória fazendo o sinal e falando com entusiasmo o lema do ramo: **"MELHOR POSSÍVEL!"**
TEMPO DE BASE	15 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	Bambolês 22 unidades (10 por equipe - circuito) + 2 para o poço); 10 Cones; Apito; 10 pranchas de papelão, máscara de feltro (Hathi)

GABARITO	

BASE 2 - O DESPERTAR DE KAA - Personagem: Kaa

OBJETIVOS EDUCATIVOS	Desenvolver a atenção, memória, raciocínio lógico, interpretação de informações, comunicação e resolução de problemas em equipe.
FUNDO DE CENA	Mowgli foi levado pelos Bandar-Logs! Antes de ser capturado, ele conseguiu enviar mensagem para Baloo e Bagheera, usando tudo o que aprendeu. Somente quem conhece a Linguagem da Selva conseguirá agir rápido, antes que os macacos mudem de lugar! Mas para isso precisaremos despertar a Kaa.
DESCRIÇÃO DA BASE	A Alcateia Extraordinária será dividida em duas equipes posicionadas atrás da linha de partida. Cada integrante receberá um pedaço de corda. O desafio será "encompridar" o rabo da píton Kaa, que está dormindo enroscada. Ao som do apito, o primeiro lobinho de cada fila correrá em direção ao bambu (ou cabo fixo), que já terá uma corda inicial amarrada. Ele deverá prender o seu pedaço usando um **nó direito**. Em seguida, ele formará uma nova fila atrás do bambu. O próximo lobinho sairá correndo, emendará sua corda no pedaço anterior, utilizando o nó direito e irá ao encontro dos colegas. Porém, para se juntar ao "rabo da serpente", ele precisará passar por baixo das pernas de todos os demais. **Desafio Final:** Quando todos completarem a missão, a alcateia formará um círculo e gritará bem alto: *"Somos do mesmo sangue, tu e eu!"*
TEMPO DA BASE	15 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	Cabo de madeira; sisal, cordas de algodão de 30 cm (1 para cada Lobinho e 2 para estarem amarradas no cabo), máscara de feltro (Kaa)

BASE 3: A TRILHA DA LEI DO LOBINHO - Personagem – Baloo

OBJETIVOS EDUCATIVOS	Reforçar os cinco artigos da Lei do Lobinho de forma divertida, utilizando raciocínio, memória, cooperação e tomada de decisões.
FUNDO DE CENA	Os Bandar-Logs espalharam os artigos da Lei do Lobinho pelo parque porque queriam que todos esquecessem como um verdadeiro Lobinho deve agir. Vocês terão apenas 15 minutos para relembrar cada artigo antes que os Bandar-logs façam ainda mais confusão, afinal eles são o Povo sem lei.
DESCRIÇÃO DA BASE	**Preparação:** Cinco escotistas colocam preso no pescoço uma placa com um dos artigos da lei do lobinho. Os lobinhos começam o jogo dançando livremente no espaço enquanto uma música é reproduzida ou a pandeirola e outros instrumentos são tocados. Quando a música parar, um escotista narrará uma situação prática da vida de um lobinho. A Alcateia Extraordinária precisa decidir, em poucos segundos, qual artigo da Lei se aplica àquela situação. Ao entrarem em consenso, todos os lobinhos correm juntos até o escotista que representa o artigo escolhido. O escotista valida a resposta A música recomeça e o jogo continua com um novo cenário.
TEMPO DA BASE	15 minutos
GABARITO	**Artigo relacionado: *O Lobinho pensa primeiro no outro.*** Situação 1: Durante uma trilha, um Lobinho percebe que um companheiro está com dificuldade para carregar sua mochila. Sem que ninguém peça, ele se oferece para ajudá-lo até o final do caminho. Situação 1: Na hora do lanche, um Lobinho percebe que um amigo esqueceu a garrafinha de água. Sem esperar que alguém peça, ele divide a sua água até que encontre uma solução. **Artigo relacionado: *O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos*** Situação 2: Antes de iniciar um grande jogo, Akelá explica as regras e pede que ninguém saia dos limites marcados. Durante a brincadeira, um Lobinho vê um atalho que o faria chegar primeiro, mas prefere seguir exatamente as orientações recebidas. Situação 2: Antes de iniciar uma oficina, Baloo explica como utilizar corretamente os materiais e pede que ninguém comece antes da autorização. Mesmo ansioso para participar, um Lobinho espera o momento indicado e segue todas as orientações. **Artigo relacionado: *O Lobinho abre os olhos e os ouvidos.*** Situação 3: Em um jogo, Akelá explica que há pistas escondidas pelo caminho. Um Lobinho presta atenção às orientações, observa marcas nas árvores, escuta os sons da floresta e consegue encontrar o caminho correto para sua matilha. Situação 3: Durante um desafio na sede, um Lobinho percebe uma pista desenhada em um cartaz que muitos colegas não haviam notado. Ao lembrar

	das orientações dadas no início da atividade, ele ajuda sua equipe a encontrar a próxima etapa do percurso. **Artigo relacionado: *O Lobinho é limpo e está sempre alegre.*** Situação 4: Começa a chover durante uma atividade ao ar livre e o grande jogo precisa ser interrompido. Em vez de reclamar, um Lobinho anima seus amigos, canta uma canção da Alcateia e ajuda todos a continuarem se divertindo. Situação 4: Em uma atividade de artes, um Lobinho derrubou tinta na própria camiseta. Em vez de ficar bravo ou desistir da tarefa, ele limpa o que conseguiu, sorriu e continuou participando da atividade com entusiasmo. **Artigo relacionado: *O Lobinho diz sempre a verdade.*.** Situação 5: Durante uma atividade, um Lobinho derruba sem querer um cone usado no circuito. Ninguém viu o que aconteceu, mas ele procura um chefe e conta a verdade, ajudando a organizar novamente o material. Situação 5**:** Ao final da reunião, um Lobinho percebe que levou para casa, por engano, o lenço de um colega. Na reunião seguinte, ele devolve o lenço, explica o que aconteceu e pede desculpas pelo engano.
MATERIAL NECESSÁRIO	5 túnicas de TNT marrom e 5 placas/crachá (cada uma com um artigo da lei (um para cada Escotista), caixinha de som e Músicas animadas (escoteiras ou infantis) **ou** pandeiro e outros instrumentos, sisal, máscara de feltro (Baloo)
GABARITO	 







BASE 4 - PARA SER LIMPO DE CORPO E ALMA - Personagem – Bagheera

OBJETIVOS EDUCATIVOS	Integrar os Lobinhos, desenvolver observação e comunicação, valorizar boas atitudes, compreender que a limpeza da alma aparece nas ações e incentivar a cooperação entre crianças que ainda não se conhecem.
FUNDO DE CENA	Bagheera observava Mowgli todos os dias e ensinava que não bastava manter o corpo limpo; era preciso manter também a alma limpa, demonstrando respeito, gentileza, cooperação e cuidado com os outros. Hoje, Bagheera observará a Alcateia em silêncio para descobrir quem coloca esses ensinamentos em prática.
DESCRIÇÃO DA BASE	**Etapa 1 – Conheça um Novo Amigo: A Alcateia Extraordinária** será dividida em dois grupos, posicionados em lados opostos do campo. Ao sinal do apito, todos devem se deslocar de costas pelo espaço. A batida da pandeirola, os lobinhos

<table>
<tr><td></td><td>correm até o centro para formar uma dupla com alguém do outro Grupo Escoteiro. Cada dupla terá 30 segundos para compartilhar quatro informações: nome, idade, animal favorito e há quanto tempo está na Alcateia. Ao sinal do chefe, todos voltam correndo para as bases. Serão feitas 3 rodadas no total, garantindo que conheçam uma pessoa diferente a cada vez.

Etapa 2 – Missões de Bagheera: Com os novos laços criados, os lobinhos se organizarão em duplas ou trios para cumprir desafios rápidos comandados pelos escotistas. A cada nova missão, eles devem trocar de parceiros.

<table>
<tr><th>Desafio</th><th>Missão a ser Cumprida</th></tr>
<tr><td>Ponte Humana</td><td>Construir uma ponte usando apenas os próprios corpos.</td></tr>
<tr><td>Passo Sincronizado</td><td>Caminhar de costas com costas até o ponto marcado.</td></tr>
<tr><td>Equilíbrio</td><td>Transportar uma bolinha pressionada entre as testas da dupla.</td></tr>
<tr><td>Mímica da Jângal</td><td>Fazer uma estátua criativa representando a pantera Bagheera.</td></tr>
<tr><td>Fraternidade</td><td>Dar um forte abraço de Lobinho no companheiro.</td></tr>
<tr><td>Desafio do Riso</td><td>Fazer a careta mais engraçada possível para tentar fazer o outro rir.</td></tr>
<tr><td>Ritmo Livre</td><td>Inventar juntos uma dança totalmente diferente e divertida.</td></tr>
</table>

Círculo de Bagheera (Fechamento): Para encerrar a atividade, a Alcateia Extraordinária se reúne e cada lobinho deve trocar sua fita ou pulseira com um colega.

Atenção: Os escotistas devem monitorar ativamente a dinâmica para garantir que absolutamente todos os lobinhos participem da troca e ninguém fique de fora.</td></tr>
<tr><td>TEMPO DA BASE</td><td>15 minutos</td></tr>
<tr><td>MATERIAL NECESSÁRIO</td><td>Roteiro escrito com missões para o Escotista, 20 bolinhas de piscina, máscara de feltro (Bagheera)</td></tr>
</table>

BASE 5 - RECONSTRUINDO A ROCA DA PAZ - Personagem – Akelá

OBJETIVOS EDUCATIVOS	Estimular a observação, promover cooperação e valorizar a participação de todos.
FUNDO DE CENA	Akelá reuniu toda a Alcateia na Roca de Conselho. Era o momento em que todos os Lobinhos poderiam ser ouvidos e decidir juntos o que era melhor para a Alcateia. Porém, os Bandar-Logs invadiram e rasgaram o grande painel da Jângal em 12 pedaços, espalhando-os. Sem o painel, o Conselho não poderia acontecer. Tabaqui conhece os esconderijos, mas apenas dirá se os Lobinhos estão 'quentes' ou 'frios'. A missão é encontrar todas as peças, reconstruir o painel da Roca e permitir que Akelá conduza novamente o Conselho.
DESCRIÇÃO DA BASE	Todos os Lobinhos procuram juntos as 12 peças escondidas. Apenas um Escotista fornece pistas usando 'muito frio', 'frio', 'morno', 'quente' e 'muito quente'. Ao encontrar uma peça, o Lobinho a ergue, todos congelam e a peça é levada ao (espaço determinado). Após o retorno do Lobinho, a busca recomeça. Na última peça encontrada, todos se dirigem ao local determinado e montam juntos o quebra-cabeça, no chão. Conversa sobre democracia, pertencimento, autonomia e fraternidade.
TEMPO DA BASE	15 minutos
GABARITO	
MATERIAL NECESSÁRIO	Quebra-cabeça (90cm x 120cm) com 12 peças grandes para ser montado no chão, máscara de feltro (Akelá)

Finalização (15 minutos finais): Depois de passarem pelas bases, as Alcateias Extraordinárias se encontram no ponto inicial.

Roda de canção: Cada Alcateia trará uma música para cantarmos juntas.

Final: a canção: Para ser Lobinho (tarefa prévia)

https://youtu.be/HnHUQZZWpdM?si=EsYey2pj6VATxuTe

PROGRAMAÇÃO - RAMO ESCOTEIRO

Proposta: circuito de bases com jogos rápidos e dinâmicas variadas percorrendo diversas áreas de desenvolvimento.

Dinâmica: 5 bases de 15 minutos e 3 minutos para deslocamento e preparação. Uma base geral de canções com duração de 15 minutos.

Tempo total estimado: 120 minutos.

Equipes: as bases serão percorridas por Tropas compostas entre 3 e 4 Patrulhas. Estas Tropas serão compostas por Patrulhas dos diversos Grupos Escoteiros do distrito, buscando-se evitar que duas patrulhas do mesmo GE fiquem na mesma Tropa. As Patrulhas deverão, preferencialmente, corresponder às Patrulhas de sua Tropa Escoteira.

Tropa Rocinha	Tropa Catete	Tropa São Conrado	Tropa Leblon	Tropa Vidigal
ÁGUIA - 1	TIGRE - 1	MORCEGO - 2	TOURO - 1	MORCEGO - 82
SOL - 2	ÁGUIA - 44	COBRA - 44	PANTERA - 44	RINOCERONTE - 1
PUMA - 44	CASTOR - 82	LEÃO - 1	ÁGUIA 204 + 119	FALCÃO 204 + 119
LEÃO - 82	JAVALI - 2			

Bases:

BASE	LOCAL	APLICADORES
1	ver mapa abaixo	Sandra - 204 GE
2		Tina - 1º GE
3		Thiago - 82 GE
4		Alan, Rafael - 44 GE
5		2º GE

Evolução:

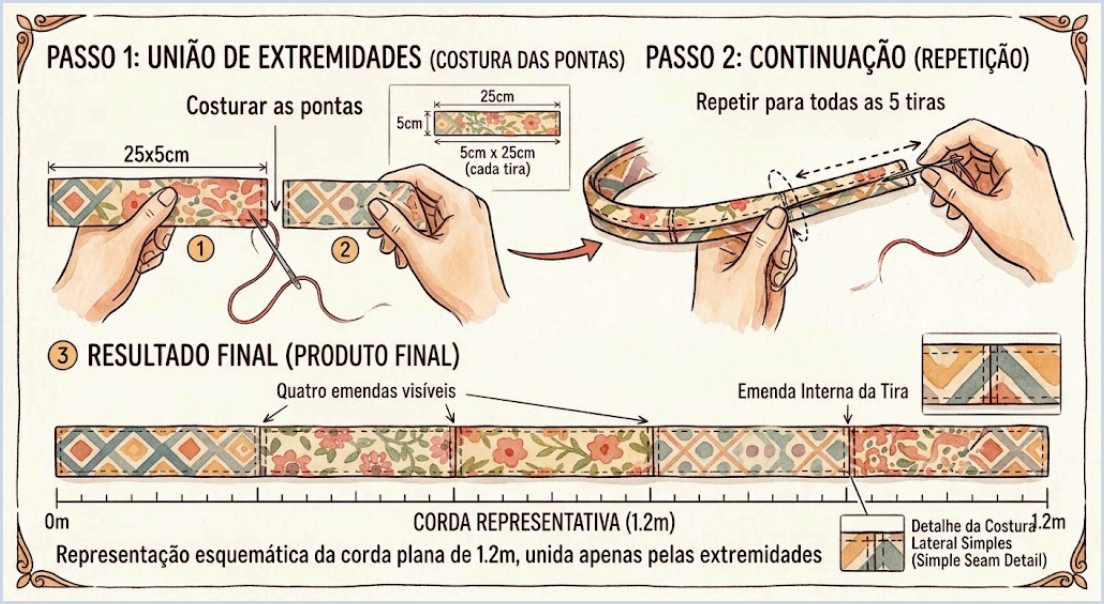
	Tropa Rocinha	Tropa Catete	Tropa São Conrado	Tropa Leblon	Tropa Vidigal
RODADA 1	Base 1	Base 2	Base 3	Base 4	Base 5
RODADA 2	Base 2	Base 3	Base 4	Base 5	Base 1
RODADA 3	Base 3	Base 4	Base 5	Base 1	Base 2
RODADA 4	Base 4	Base 5	Base 1	Base 2	Base 3
RODADA 5	Base 5	Base 1	Base 2	Base 3	Base 4
RODADA 6	Roda de Canções				

Mapa do local da atividade



- A COSTURE SUA CORDA
- B PRIMEIROS SOCORROS
- C SUSHI DE LEGO
- D CANO FURADO
- E CRUZADINHAS ESCOTEIRAS
- F RODA DE CANÇÕES – BASE FINAL

Base 1: COSTURE A SUA CORDA

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Aprimorar o espírito de patrulha e a divisão de tarefas. Usar a criatividade e ensinamentos de costura para chegar no objetivo da base.
DESCRIÇÃO DA BASE	A patrulha deverá costurar 5 pedaços de tecido de modo a fazer uma corda de 1,10 que deverá suportar o peso de 3kg. Vence a patrulha que primeiro realizar a tarefa e que tenha conseguido garantir que sua corda de tecido tenha 1,1m e suporte o peso de 3kg. Cada patrulha terá a posse de 4 agulhas, 5 tiras de tecido e um carretel de linha. A patrulha poderá decidir sobre a melhor estratégia para cumprir sua missão. A base não poderá superar os 13 minutos. Finalizado o tempo, o chefe encerra a base e avalia quais as 3 Patrulhas conseguiram fazer a maior corda e que suporte o peso de 3kg. 
TEMPO DA BASE	15 minutos.
MATERIAL NECESSÁRIO	6 carretéis de linha, 20 agulhas, 90 tiras de tecido de (25cm x 5cm), um galão de água com peso total de 3kg
PONTUAÇÃO	1° melhor tempo → 5 pontos 2° melhor tempo → 3 pontos 3° e 4° melhores tempos → 1 ponto

Base 2: PRIMEIROS SOCORROS

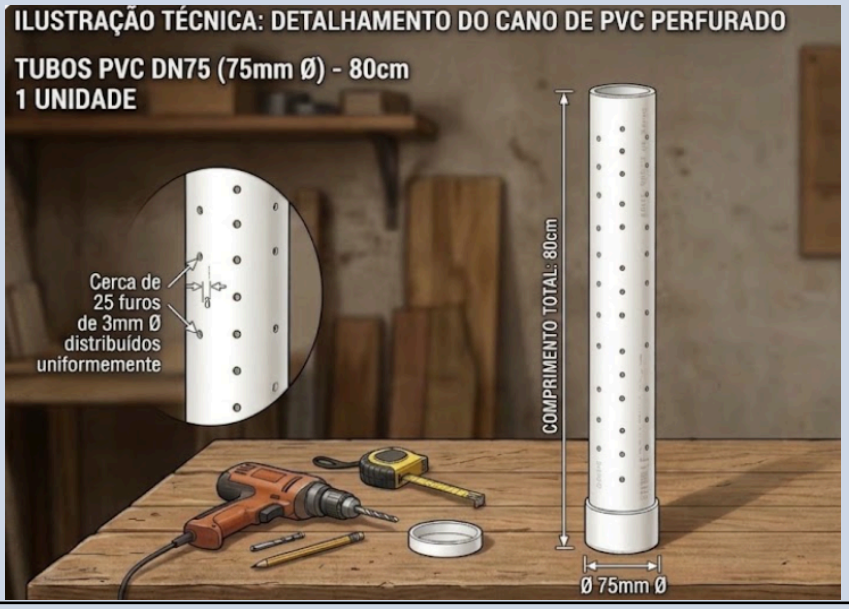
OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Reconhecer as técnicas de primeiros socorros. Estabelecer uma boa divisão de tarefas
DESCRIÇÃO DA BASE	Ao chegar na base o aplicador (farmacêutico) formará todas as patrulhas, informando o nome da base. Chamará o monitor e entregará uma ficha plastificada contendo um caso referente a um acidente ocorrido durante a montagem de campo e um pequeno saco com moedas. Em patrulha os escoteiros deverão ler o caso e escolher os dois elementos que estarão feridos e estes ficarão deitados sem poder falar absolutamente nada. Cada patrulha poderá usar suas moedas para comprar do farmacêutico itens que eles entendem ser importantes para tratar dos ferimentos correspondentes ao caso da ficha. As patrulhas não podem ultrapassar o valor monetário. Após 10 minutos o aplicador encerra a base e verifica se foram aplicadas corretamente o tratamento dos ferimentos.:

	Ferimento 1: arranhão no braço, com sangramento leve e estancado. Tratamento: limpeza com antisséptico, curativo com gaze e esparadrapo. Ferimento 2: possível fratura na perna necessitando imobilização. Tratamento: tala improvisada com bambus, lenço escoteiro e/ou tala. Exemplo de ficha contendo o caso: A Patrulha Jabuti estava em um acampamento volante. Saíram de Magé e foram até Guapimirim, num belo dia de sol e clima ameno. O chefe havia dito para os escoteiros deveriam escolher um local adequado para montar o acampamento, o qual deveria incluir mesa, toldo, portal e lixeira. Orientou também para que a patrulha se certificasse que estavam levando seu kit de primeiros socorros. Enquanto caminhavam rumo a Guapimirim, passaram pelo povoado, compraram uns mantimentos para o jantar num mercado, um pacote de balas Fini na farmácia e seguiram para o campo. O campo era ótimo, tinha uma boa clareira e uma árvore que ficaria perfeita para servir de base para prender o toldo. Durante a montagem desse toldo, o monitor resolveu subir nas costas de outro escoteiro para prender o bambu na árvore, usando uma amarra quadrada. Quando foi iniciar a amarra o monitor se desequilibrou e caiu batendo com a panturrilha fortemente no chão. Em seguida o bambu despencou atingindo o Jorge no braço. Os patrulheiros observaram que: Ambos os escoteiros estavam conscientes e o monitor com muita dor. O monitor não conseguia ficar em pé, não estava sangrando e a perna direita estava um "pouco mole". O Jorge estava com um arranhão no braço, sangrando um pouco. Ele conseguia movimentar o braço sem dor. Mas onde tinha o arranhão estava ardendo. O Enfermeiro da Patrulha gritou: "gente cadê o nosso kit de primeiros socorros?" O Almoxarife falou: "oxê eu não peguei não, isso é responsabilidade do enfermeiro?" O Tesoureiro disse: sobrou uma grana na caixinha da patrulha, vamos correndo lá na farmácia?  **Agora é com vocês:** Diante dessa cena e do dinheiro que a sua Patrulha tem disponível, compre os medicamentos ou utensílios necessários para fazer o primeiro atendimento ao monitor e a um escoteiro escolhido pela Patrulha. Em seguida faça os procedimentos corretos no monitor e no escoteiro. A partir desse momento o monitor e esse escoteiro não podem mais se mover.
TEMPO DA BASE	15 minutos.
MATERIAL NECESSÁRIO	5 kits de primeiros socorros contendo antisséptico, gaze, esparadrapo e tesoura. Itens diversos como, pomada para contusão, analgésico, álcool, termômetro, tala. 5 kits com pequenos bambus de imobilização. 5 fichas contendo casos de um acidente que ocorreu durante uma montagem de campo numa atividade escoteira. 5 kits com 10 moedas de 5 cts, 5 moedas de 10 cts, 2 moedas de 50 cts e 2 moedas de 25 cts. (os kits de primeiros socorros serão doados aos GEs no final)
PONTUAÇÃO	2 tratamentos corretos → 5 pontos 1 tratamento correto → 3 pontos Uso inadequado de material → zera a base.

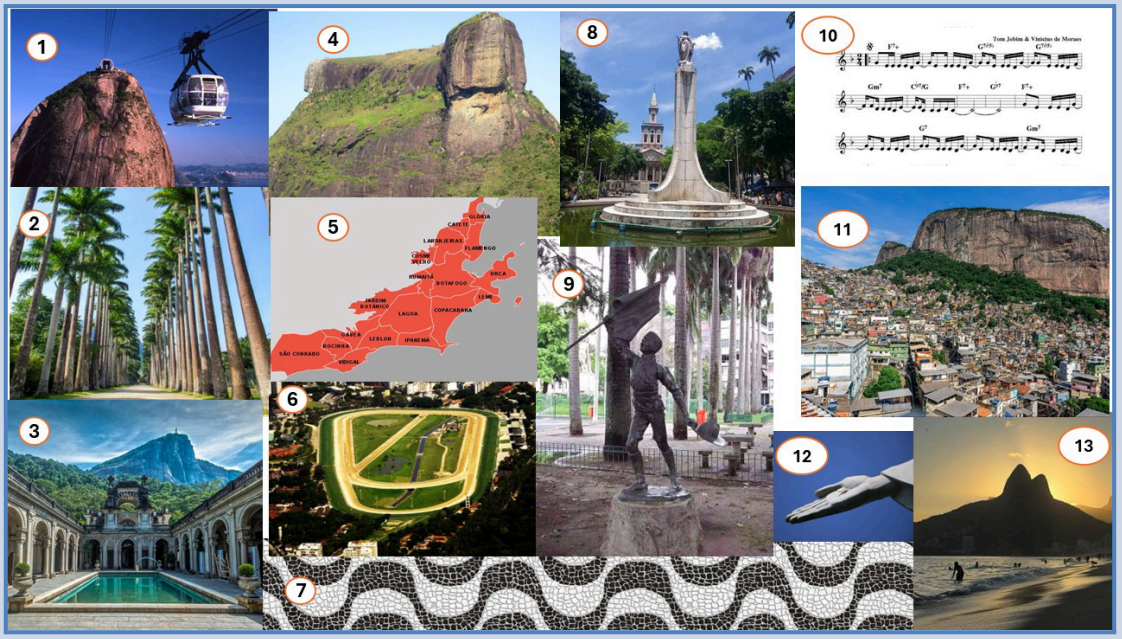
Base 3: SUSHI DE LEGOS

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Trabalhar a coletividade e criatividade, bem como atributos físicos de agilidade e destreza dos escoteiros.
DESCRIÇÃO DA BASE	O objetivo do jogo é construir uma estrutura em lego usando apenas as peças disponíveis no jogo. No centro da área de jogo haverá uma lona com todas as peças de lego espalhadas aleatoriamente sobre ela. Estas peças só podem ser retiradas do toldo utilizando os hashis, jamais um escoteiro poderá tocar com as mãos na peça até que a peça seja colocada dentro de um saco transportador (sacos de ração), quando estará permitido usar as mãos para pegar as peças. Em uma outra área as patrulhas estarão dispostas na "área de montagem" para construírem seu modelo de lego. Apenas um escoteiro por vez poderá acessar a lona de legos para pegar uma peça por vez, utilizando os hashis conforme descrito acima. Porém, para sair da área de montagem e acessar a lona de legos o escoteiro deverá colocar as pernas no saco de ração e seguir pulando até a lona. O retorno à área de montagem também deve ser com o escoteiro dentro do saco, tal qual uma "corrida do saco". A patrulha poderá buscar tantas peças quanto ela desejar, desde que seja uma por vez. Na partida do jogo, cada patrulha terá disponíveis 7 peças em sua área de montagem.  Ao término de 12 minutos, o jogo deve ser encerrado. Será realizada a avaliação da melhor estrutura. Utilizará os critérios maior fidelidade à realidade, mais criatividade e como desempate o maior número de peças. Ao final do jogo pede-se para as patrulhas para desmontar a estrutura e devolver as peças para lona.
TEMPO DA BASE	15 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	500 peças aleatórias de lego genérico, 15 pares de hashi, 10 sacos de ração e um toldo lona 2x2, 5 fichas com modelos de peças disponíveis.
PONTUAÇÃO	1° colocado → 5 pontos 2° colocado → 3 pontos 3° e 4° colocados → 1 ponto

Base 4: CANO FURADO

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Aprimorar o espírito de patrulha e a divisão de tarefas. Usar a agilidade para cumprir com o objetivo da base
DESCRIÇÃO DA BASE	Trata-se de um jogo de competição entre equipes que consiste: cada patrulha receberá um cano furado e 5 copos descartáveis. Caberá a patrulha, no menor tempo possível, encher completamente esse cano com água. Para isso os escoteiros poderão se revezar indo coletar água na "fonte de Brownsea" que estará localizada no centro e de forma equidistante das patrulhas. A "fonte de Brownsea" será duas ou 3 bacias cheias de água. Para evitar que a água escape pelos furos do cano, a patrulha deverá usar a melhor estratégia de modo a tapar os furos, seja com mãos, pés, braços ou rosto, evitando o vazamento da água. O jogo começa com o apito do chefe aplicador. As patrulhas seguram o cano e conforme sua estratégia vão coletando água para encher esse cano. Vence aquela que primeiro encher completamente o cano furado. Referência conforme vídeo no link abaixo: https://www.facebook.com/reel/936315226180670?locale=pt_BR
TEMPO DA BASE	15 minutos.
MATERIAL NECESSÁRIO	4 canos de PVC 75mm e 80cm de comprimento com uma das extremidades fechada e cerca de 25 furos de 3mm de diâmetro ao longo desse cano (veja ilustração). 2 bacias grandes com água, 50 copos descartáveis de 200ml. Para base é necessário ter acesso à água. 
PONTUAÇÃO	1° melhor tempo → 5 pontos 2° melhor tempo → 3 pontos 3° e 4° melhores tempos → 1 ponto

Base 5 – CAÇA-PALAVRAS DA ZONA SUL

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Reconhecer o entorno e um pouco da cultura do entorno onde está estabelecido nosso Distrito.
DESCRIÇÃO DA BASE	Trata-se da resolução de um jogo de caça palavras onde os escoteiros deverão buscar as palavras escondidas referentes às fotos e figuras do card plastificado. As patrulhas receberão uma folha com o jogo, conforme modelo abaixo. O tempo para realização da Base é de 12min. A patrulha que primeiro resolver o jogo ou que tiver maior número de acertos é a vencedora. Card plastificado.  Anexo apresento o modelo de Caça Palavras a ser aplicado e seu gabarito.
TEMPO DA BASE	15 minutos. (12 minutos para resolver a base e 3 minutos para correção)
MATERIAL NECESSÁRIO	20 folhas contendo um caça palavras, 5 cards plastificados com fotos e figuras aleatórias da zona sul do Rio de Janeiro. 10 lápis/canetas. 2 folhas com o gabarito.
PONTUAÇÃO	O critério principal será o número de acertos e em caso de mesmo número de acertos o desempate se dá pelo menor tempo de execução. 1° melhor tempo com mais acertos → 5 pontos 2° melhor tempo com mais acertos → 3 pontos 3° e 4° melhores tempos com mais acertos → 1 ponto

Modelo do Caça Palavras que será entregue para as Patrulhas:

Caça Palavras
MARAVILHAS DA ZONA SUL DO RIO DE JANEIRO

Encontre 13 palavras ou conjunto de palavras que correspondem às ilustrações do card plastificado.
As palavras deste caça palavras estão escondidas na horizontal, vertical e diagonal, sem palavras ao contrário.

N H I C G X G A R O T A D E I P A N E M A M
S R T P E D R A D A G Á V E A A M U E S I J
E S C O T E I R O D U D O O P R H G U N T O
H S T T E F T E I T C L I N E Q T H N E T C
O L S A M A P A D A Z O N A S U L C N O B K
U W G H R T N I R A N N T A E E T I E A K E
R O S Y H I L S E O A P P T E L L S A H R Y
C A L Ç A D Ã O D E C O P A C A B A N A N C
J A R D I M B O T Â N I C O T G D A F H O L
S M I F I A A F I Y A D N N I E I E H T A U
N W N S O E R N U S N U T H M I S E U R F B
S O I L A R G O D O M A C H A D O A S E Y P
M O R R O D O I S I R M Ã O S W I T D S S W
U T T W O S H H C R I S T O R E D E N T O R
I W N N U T A W N R R S E L I E D L H N M T
S O D H N I N B O N D I N H O E A O S I I E

Gabarito:

G A R O T A D E I P A N E M A
P E D R A D A G Á V E A A J
E S C O T E I R O R O
Q C
M A P A D A Z O N A S U L K
R E E
O L Y
C A L Ç A D Ã O D E C O P A C A B A N A C
J A R D I M B O T Â N I C O G L
N E U
H B
L A R G O D O M A C H A D O
M O R R O D O I S I R M Ã O S
C R I S T O R E D E N T O R

B O N D I N H O

Base 6 – Roda de Canções – Base Final e Coletiva

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Desenvolver a coletividade, respeito ao próximo.
DESCRIÇÃO DA BASE	Roda de canções escoteiras. Cada tropa deverá apresentar uma canção dinâmica e divertida para que todos os demais escoteiros do distrito possam entoar e participar conjuntamente. Essa atividade não conta pontos, será uma confraternização final e livre para os escoteiros que desejarem puxarem outras canções.
TEMPO DA BASE	15 minutos ou mais a depender do tempo disponível.
MATERIAL NECESSÁRIO	Não aplicável
PONTUAÇÃO	Não aplicável
CUSTO ESTIMADO	Não aplicável

PROGRAMAÇÃO - RAMO SÊNIOR

Objetivo: promover a integração entre os jovens seniores e guias do nosso Distrito, estimulando o conhecimento interpessoal, a cooperação e o trabalho em equipe. Os desafios demandam organização das equipes, liderança, proatividade, capacidade de adaptação às mudanças, sempre se baseando no marco simbólico do ramo: viver aventuras, superar desafios.

Dinâmica: os jovens serão divididos em 8 equipes, misturando os Grupos Escoteiros.

- Teremos 4 desafios diferentes e, em cada um deles, teremos 2 equipes ao mesmo tempo, que trabalharão de forma colaborativa (os jovens só irão descobrir isso ao chegar nos desafios).

- As equipes passarão pelos 4 desafios, encontrando equipes diferentes em cada um deles.

- Cada desafio terá a duração de 25 minutos, ficando 5 minutos para o deslocamento das equipes.

Equipes: 8 Patrulhas, misturando os Grupos Escoteiros

Duração: 150 minutos

- 30 minutos = jogos quebra gelo e divisão das equipes
- 25 minutos = por desafio (serão 4 ao todo)
- 5 minutos = deslocamento entre cada desafio

Horários:

14h30 - Início do Programa - Jogo quebra-gelo 1
Cada pessoa tem que falar o seu nome, o numeral e o nome do seu Grupo Escoteiro, sua idade e alguma curiosidade do seu Grupo Escoteiro, da sua tropa ou algum fato da sua trajetória como sênior ou guia.

14h45 - Jogo quebra-gelo 2
Os jovens deverão se reunir em grupos de acordo com a orientação do escotista. Exemplo: por idade, por inicial do nome... Ao final, as equipes formadas deverão escolher um nome inspirado na Zona Sul do Rio de Janeiro.

14h55 - Explicação do sistema de rodízio em cada desafio

Cada equipe receberá um cartão com a ordem dos desafios que deverá percorrer.

Horário	Desafio 1	Desafio 2	Desafio 3	Desafio 4
15h00 (1ª rodada)	Equipes 1 e 2	Equipes 5 e 7	Equipes 3 e 8	Equipes 4 e 6
15h30 (2ª rodada)	Equipes 3 e 4	Equipes 6 e 8	Equipes 2 e 5	Equipes 1 e 7
16h00 (3ª rodada)	Equipes 5 e 6	Equipes 1 e 3	Equipes 4 e 7	Equipes 2 e 8
16h30 (4ª rodada)	Equipes 7 e 8	Equipes 2 e 4	Equipes 1 e 6	Equipes 3 e 5

17h00 – Encerramento

DESAFIO 1: RECICLANDO OS PONTOS TURÍSTICOS

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Trabalhar a reutilização de lixo e de elementos da natureza, de forma criativa e lúdica
DESCRIÇÃO DA BASE	As 2 equipes deverão utilizar os materiais reciclados que estão disponíveis na base, junto com elementos da natureza que encontrarem no espaço, para representar de forma clara um ponto turístico importante da Zona Sul do Rio de Janeiro. Essa composição deverá ter no mínimo 1 metro de altura ou de largura e não poderá ser repetida nas outras rodadas pelas outras equipes que passarem por este desafio.
TEMPO DA BASE	25 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	Caixas de tetrapak, rolos de papel higiênico, jornal, tampinhas, sisal

DESAFIO 2: QUEBRA-CABEÇA DA ZONA SUL

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Apresentar o mapa geográfico da Zona Sul e algumas curiosidades de cada um deles. Trabalhar algumas técnicas escoteiras, como nós, a cooperação entre eles, conhecimentos culturais e agilidade na solução de problemas.
DESCRIÇÃO DA BASE	As 2 equipes deverão encontrar as peças do quebra-cabeça que representam cada um dos 18 bairros da Zona Sul. Para ter a posse da peça, os jovens deverão acertar 1 pergunta sobre o bairro ou fazer um desafio de acordo com um conhecimento escoteiro (um nó escoteiro, um artigo da lei). Ao final do tempo a equipe deverá ter conquistado todos os bairros e montado o quebra-cabeça da Zona Sul.
TEMPO DA BASE	25 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	Quebra-cabeça dos bairros da Zona sul do Rio de Janeiro, sisal, fichas com as perguntas sobre os bairros.

DESAFIO 3: EXPEDIÇÃO FOTOGRÁFICA

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Estimular criatividade, comunicação e percepção da identidade da Zona Sul, através da observação e do conhecimento que os jovens têm. Além de trabalhar a agilidade na solução das missões e o trabalho em equipe.
DESCRIÇÃO DA BASE	As 2 equipes receberão cartões com missões para serem feitas, apresentadas e depois fotografadas. Não vale simplesmente fazer uma pose. A imagem precisa contar uma história. Todos os elementos das equipes têm que participar de ao menos 2 das fotos. MISSÃO 1 = Representem o Pão de Açúcar usando apenas pessoas. MISSÃO 2 = Criem uma imagem que represente o que é o Rio de Janeiro para vocês. MISSÃO 3 = Representem uma praia da Zona Sul sem mostrar a praia. MISSÃO 4 = Criem uma imagem que contenha três elementos naturais típicos da nossa cidade. MISSÃO 5 = Conversem com alguma pessoa que esteja no parque e perguntem para ela qual é o maior problema que ela vê na nossa cidade. Criem uma

	imagem para representar este problema. MISSÃO 6 = Representem cada bairro onde os Grupos Escoteiros presentes nas equipes têm a sua sede.
TEMPO DA BASE	25 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	Máquina fotográfica ou celular para fazer as fotos.

DESAFIO 4: TRANSPORTE IMPERIAL

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Aplicação das técnicas escoteiras, compartilhamento de conhecimentos e trabalho em equipe.
DESCRIÇÃO DA BASE	Sabendo que o Rio de Janeiro foi a sede do **Império Português** (Reino Unido de Portugal, Brasil e Algarves) entre 1808 e 1821, as 2 equipes deverão representar, através de uma pioneiria escoteira, uma forma de transporte para o Imperador. Assim que a pioneiria estiver pronta, 1 pessoa deverá utilizar a pioneiria, e ser transportada por um percurso de no mínimo 10 metros.
TEMPO DA BASE	25 minutos
MATERIAL NECESSÁRIO	16 varas de bambu (com tamanho aproximado entre 1,0 m e 1,5m), ferramentas de corte (serrote e facão) e 1 rolo de sisal.

PROGRAMAÇÃO - RAMO PIONEIRO

Base 1	14h30	10 min	Jogo ativo - Ônibus
Base 2	14h40	20 min	Projeto Rebituca
Base 3	15h00	30 min	Museu Carmen Miranda
Base 4	15h30	25 min	Projetos Pioneiros
Base 5	15h55	20 min	Exercício Corpo e Mente
Base 6	16h15	20 min	Projeto de ONG - Pedro
Base 7	16h35	10 min	Jogo ativo - Galinheiro
	16h45		Encerramento

Base 1: Jogo ativo - Ônibus (sugestão dos pioneiros)

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Interação entre os jovens
DESCRIÇÃO DA BASE	Os jovens serão divididos em 3 equipes (os ônibus) e em cada ônibus serão definidos os personagens da história, sendo: 1 motorista, 1 cobrador e o restante passageiros. A dinâmica funciona com os jovens andando em fila com os personagens enfileirados. Quem estiver aplicando a base conta uma história enquanto eles andam. Nessa história, toda vez que for falado motorista eles devem trocar de ônibus, quando falar cobrador trocam e quando falar passageiro trocam também, sempre para o mais próximo, sem poder trocar novamente. E o ônibus só poderá andar com o motorista.
TEMPO DA BASE	10 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	Base de história

Base 2: Apresentação Projeto Rebituca

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Conhecimento sobre projetos sociais e comunitários para engajamento
DESCRIÇÃO DA BASE	Apresentação do projeto pelos fundadores contando a história, incentivo a iniciar o projeto e sua construção engajando os jovens nas ações e/ou novos projetos. https://www.instagram.com/rebitucario/
TEMPO DA BASE	20 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	N/A

Base 3: Museu Carmen Miranda

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Conhecimento sobre história e cultura local
DESCRIÇÃO DA BASE	Todos os pioneiros irão visitar o museu Carmen Miranda com visita guiada. Ao final iremos fazer uma roda de canções escoteiras, inspirado na cantora e sua história.
TEMPO DA BASE	30 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	N/A

Base 4: Apresentação de projetos dos clãs

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Desenvolvimento de projetos sociais e comunitários
DESCRIÇÃO DA BASE	Uma apresentação breve sobre ferramentas de gestão rápidas que podem ser utilizadas nos projetos dos clãs, como: 5W2H, Canvas, Espinha de peixe, brainstorming, design thinking... Em seguida, os clãs apresentarão projetos que organizaram que podem ter utilizado essas ferramentas. A troca de ideias é para incentivar outros clãs em novas ideias de projetos
TEMPO DA BASE	25 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	Impressões sobre as ferramentas de gestão

Base 5: Exercício corpo e mente

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Conhecimento sobre os limites do corpo e vida saudável
DESCRIÇÃO DA BASE	Uma apresentação prática sobre o corpo humano e como a mente pode interferir na saúde, com o Educador Físico formado e especializado em acupuntura. A dinâmica será conduzida pelo educador, mostrando o funcionamento do corpo e seus pontos de energia e de forma prática mostrar movimentos leves mas que ajudam no bom desenvolvimento de energia positiva para o dia a dia
TEMPO DA BASE	25 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	N/A

Base 6: Projeto ONG Pedro

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Conhecimento sobre projetos sociais e comunitários para engajamento
DESCRIÇÃO DA BASE	Apresentação do projeto pelos fundadores contando a história, incentivo a iniciar o projeto e sua construção engajando os jovens nas ações e/ou novos projetos.
TEMPO DA BASE	20 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	N/A

Base 7: Jogo Ativo - Galinheiro (sugestão dos pioneiros)

OBJETIVO(S) EDUCATIVO(S)	Interação entre os jovens e participação ativa
DESCRIÇÃO DA BASE	Os pioneiros serão divididos em 3 equipes com seus respectivos (galinheiros). Em cada galinheiro eles deixarão seus ovos (lenços). A dinâmica do jogo é dentro do tempo estipulado conseguir juntar o máximo de ovos pegos de outros galinheiros e levar ao seu próprio.
TEMPO DA BASE	10 min.
MATERIAL NECESSÁRIO	Lenços