

Atividade para o Ramo: Sênior

O Pai da Aviação

Informações:

Duração: 15 minutos

Local: Sede/campo/on line

Participantes: Por patrulha (5 a 7)

Áreas de Desenvolvimento:

Desenvolvimento Social

Materiais Necessários:

Descrever lista de materiais necessários para o desenvolvimento da atividade, incluindo quantidades. 04 folhas impressas para os debates e oito folhas impressas com os desenhos dos aviões. Madeira, cola, barbante, arame e botões com um furo central.

Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
10 min	IBOA	chefia
10 min	Jogo Quebra Gelo: dando sequência	Chefia
15 min	Atividade 1: Debate: O Pai da Aviação	Chefia
15 min	Jogo: Barra Manteiga	Chefia
50 min	Atividade 2: Montem as maquetes	Chefia
10 min	Encerramento	Chefia

Atenção!

O preparo de cada uma das atividades deve obedecer às orientações e o protocolo de prevenção à COVID-19 nas atividades dos Escoteiros do Brasil.

Desenvolvimento da Atividade

Jogo Quebra gelo: Dando sequência> Os participantes deverão definir entre si uma ordem de participação, uma "fila virtual". Definida essa ordem, eles devem realizar 2 rodadas, sendo uma de ordem direta e outra na ordem inversa, em que a cada participante deve inserir um movimento na sequência, que deve ser toda realizada por cada participante, como em um jogo de Gênio, mas de movimentos e não sons. O Jogo só termina quando tanto a sequência direta quando inversa conseguir ser realizada.

Atividade 1: O Pai da Aviação> Será entregue para cada patrulha um cartaz com a seguinte informação:

Wilber Wright (1867-1912)

Alberto Santos Dumont (1873-1932)

Orville Wright (1871-1948)

Fez o voo com dirigíveis

Em 1903 realizou o voo do Flyer

Voo de 14 Bis em 23/10/1906

O chefe então, em cima do escrito falará "Pelo ano, os americanos são os pais da aviação, certo ou errado? Por quê?" e abrirá os debates.

Jogo: Barra Manteiga> Separados por patrulhas ou equipes, o chefe fará a marcação de duas linhas paralelas a uma determinada distância (vai depender do espaço) de um círculo central. Neste círculo central será colocado um objeto para ser conquistado. Cada jovem, de cada lado da linha paralela (duas linhas), receberá o mesmo número (1-1, 2-2, 3-3, etc.). Ao comando do chefe, o número chamado corre até o centro e tenta pegar o objeto e levá-lo ao seu campo (atrás da sua linha), sem ser pego pelo oponente. Se for pego pelo oponente, antes de cruzar a linha, o ponto será do adversário. O chefe poderá chamar vários números, caso queira.

Atividade 2: Montem as maquetes> Será solicitado pelo chefe que as patrulhas deverão montar as maquetes dos dois aviões mencionados. Serão colocadas fotos a disposição dos jovens.

Dicas

Competência 60 do Ramo Sênior.

Valorizo a democracia respeitando a autoridade legitimamente constituída, aceito e compreendo a importância das normas, sem renunciar ao direito de lutar para modificá-las, bem como respeito as ideias opostas às minhas e exerço minha autoridade sem abusos.

Materiais de Referência

Manual do Escotistas em Ação Ramo Sênior.

Colaboraram na elaboração dessa ficha

José Carlos Ferreira Cardoso

Rudner Lauterjung