

## Ramo: Pioneiro

### Informações:

**Duração:** 2 horas 30 minutos

**Local:** Definido pelo aplicador

**Participantes:** sem limites

### Área de Desenvolvimento:

Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual, Caráter

### Programa Geral da Atividade:

<b>Tempo</b>	<b>Atividade</b>	<b>Responsável</b>
	<b>IBOA</b>	
	<b>Jogo Quebra Gelo:</b>	
	<b>Atividade 1</b>	
	<b>Jogo</b>	
	<b>Atividade 2</b>	
	<b>Encerramento</b>	

Descrição das atividades:

### Atenção!

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

Jogo Quebra Gelo: Canção Tchu Tchuê

Tempo: 20 minutos

Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança tropical  
Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança sem igual (2x)

Polegar pra frente (polegar pra frente)

Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança tropical  
Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança sem igual

Polegar pra frente (polegar pra frente)  
Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)

Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança tropical  
Tchutchuê, tchutchuê  
É uma dança sem igual

Polegar pra frente (polegar pra frente)  
Cotovelo pra trás (cotovelo pra trás)  
Perna dobrada (perna dobrada)

## Recursos Materiais Necessários:

Não há necessidade de material,

## Recursos Humanos Necessarios

A pessoa responsável tem que dominar a letra e a coreografia para ensinar aos demais, caso não saibam.

## Desenvolvimento:

Em roda bem aberta cantando e dançando

## Material de Referência:

[Rebeca Nemer](#)

Atividade 1:

O tempo desta dinâmica vai variar bastante da quantidade de participantes e o quanto o assunto vai se desenrolar.

## Recursos Materiais Necessários:

Cada pioneiro terá que ter seu caderno e/ou prancheta com folhas e caneta

Folha de cartolina ou papel pardo ou quadro branco ou qualquer outro material que dê para fazer anotações como se fosse um painel

## Recursos Humanos Necessários

O responsável em conduzir a dinâmica dará as coordenadas, controlará o tempo e fará as anotações num painel. Importante que o responsável não deixe o ânimo dos participantes baixar. As respostas têm que ser quase que de bate pronto. A primeira ideia, sem filtro.

## Desenvolvimento:

Cada pioneiro dividirá sua folha de papel em 4 partes

Cada parte terá um título

1. O que foi mais difícil no afastamento social?
2. O que aprendi sobre mim neste período? (algo positivo)
3. Do que sinto mais saudade?
4. O que eu gostaria de estar fazendo agora?

Após fazerem as anotações, transcrever de forma resumida para o painel, sem nomear

Segunda rodada, agora com novas perguntas:

1. Está motivado com o retorno das atividades presenciais? Por quê?
2. Quais seus principais objetivos pessoais com o Clã?
3. Quais suas vontades de atividades de Clã?
4. Já pensou em ter ou tem algum projeto em andamento para realizar com seu Clã?

Novamente registrar as anotações no painel

Deixar esses dois painéis fixados em local visível para que esses pontos sirvam de inspiração na montagem do calendário e ajude a definir a ênfase do ciclo.

Conversar sobre as respostas, podendo ser nomeadas ou de forma genérica. Instigando a todos a participação e principalmente enaltecendo as iniciativas individuais.

## **Material de Referência:**

### **Corrida dos nós:**

Tempo: pode variar de acordo com o número de participantes, sugestão de 30 minutos

### **Recursos Materiais Necessários:**

Dois cabos solteiro para cada integrante

### **Recursos Humanos Necessários**

A pessoa responsável tem que dominar a execução dos nós solicitados e previamente lista-los. Se houver necessidade fazer uma demonstração rápida para relembrar.

### **Desenvolvimento:**

O clã fica formado em linha, o responsável determina a distância a ser percorrida pelos pioneiros. Quando o responsável gritar o nome do nó, o pioneiro terá que executar andando ou correndo, dependendo da sua habilidade. Pontua quem chegar na linha final primeiro e com o nó executado corretamente, que será avaliado pelo responsável. Isso poderá ser repetido tantas vezes for necessário até que os nós da lista sejam

executados, podendo repetir alguns para tornar a brincadeira mais dinâmica. Sem esquecer que têm que saber a utilidade de tal nó.