

Ramo: Pioneiro

Informações:

Duração: 2'30" horas

Local: Definido pelo aplicador

Participantes: sem limites

Área de Desenvolvimento:

Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual, Caráter

Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
5min	IBOA	
20min	Jogo Quebra Gelo:	
10min	Música: Eu conheço um Jogo	
30min	Atividade 1: Debate	
20min	Jogo Quebra Gelo: Quim de Audição	
40min	Atividade 2: Ideias para o Ciclo de Programa	
10min	Música: La bela polenta	
5min	Encerramento	

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.

Descrição das atividades:

Jogo Quebra Gelo: Equilibrando a bola com cabos

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo e ao ar livre
- Cabo individual de no mínimo 1,5mts
- Uma bola de plástico do tamanho aproximado de um melão

Recursos Humanos Necessários

- Um Pioneiro (a) para aplicar o jogo

Desenvolvimento:

Delimitar no espaço aonde será aplicado o jogo um ponto aonde será a partida um ponto para contorno e a volta (exemplo o espaço de uma quadra em um gol a partida o meio da quadra o contorno e o gol a chegada). Cada Jovem deve segurar a ponta dos cabos e a outra ponta outro jovem estará segurando, desse-se esticar os cabos para se manter a distancia e entre os cabos deve-se colocar a bola que deverá ser equilibrada pela dupla, esta deverá andar do ponto de partida até um determinado ponto (por exemplo de um gol até o meio da quadra) e voltar, o aplicador deve pegar a bola e passar para outra dupla e assim até que todos tenham participado pelo menos uma vez do jogo, pode repetir o mesmo jovem caso o clã tenha número ímpar de pessoas.

Material de Referência:

Música: Eu conheço um jogo

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo e ao ar livre
- Letra da Música para o puxador

Recursos Humanos Necessários

- Um pioneiro como puxador da canção, podendo mudar o puxador para criar novas versões

Desenvolvimento:

Fazer a formação em roda, mantendo o distanciamento de no mínimo 1,5mts um do outro.

A música a seguir é muito divertida, e pode ser feita em qualquer momento da reunião ou acampamento. A ideia geral é repetir algumas palavras que são apresentadas como “opostos” e depois começar a misturar tudo, exigindo boa concentração para não errar!!

Aonde tiver um asterisco (*) é a “galera” quem fala, e aonde não tiver só o “puxador” quem fala.

Eu conheço um jogo que começa assim,
Quando eu digo branco vocês dizem preto,
Quando eu digo preto vocês dizem branco.

Atenção!! Que o jogo vai começar.
Cuidado pra não errar!!

Branco, branco branco
(* Preto Preto Preto
Preto Branco Preto
(* Branco Preto Branco

Eu conheço um jogo que começa assim,
Quando eu digo verde vocês dizem rosa,

Quando eu digo rosa vocês dizem verde.

Atenção!! Que o jogo vai começar.
Cuidado pra não errar!!

Verde verde verde
(*) Rosa rosa rosa
Rosa verde rosa
(*) Verde rosa verde

Eu conheço um jogo que começa assim,
Quando eu digo dentro vocês dizem fora,
Quando eu digo fora vocês dizem dentro.

Atenção!! Que o jogo vai começar.
Cuidado pra não errar!!

Fora fora fora
(*) Dentro dentro dentro
Fora dentro fora
(*) Dentro fora dentro

Eu conheço um jogo que começa assim,
Quando eu digo branco vocês dizem preto,
Quando eu digo preto vocês dizem branco.
Quando eu digo branco vocês dizem preto,
Quando eu digo preto vocês dizem branco.
Quando eu digo verde vocês dizem rosa,
Quando eu digo rosa vocês dizem verde.

Atenção!! Que o jogo vai começar.
Cuidado pra não errar!!

Dentro verde branco
(*) Fora rosa preto
Rosa preto verde
(*) verde branco rosa
Fora dentro preto
(*) Dentro fora branco

Material de Referência:

Página nº 47 - Livro 200 Ideias para seu Clã Pioneiros

Atividade 1: Debate

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo e ao ar livre
- Uma folha sulfite por participante
- Uma caneta por participante

Recursos Humanos Necessários

- Um pioneiro aplicador do debate
- Mestre com mediador caso necessite

Desenvolvimento:

- Usando o tema atual da semana que foi uma eliminação do reality show Big Brother Brasil da rapper, produtora, modelo e apresentadora Karol Conká com mais de 99,17% na votação popular. O que isto pode refletir ou influenciar na sociedade, quais pontos relevantes e de ensinamento podemos tirar sobre sua participação durante o programa tendo como base as suas atitudes.

Material de Referência:

- Vídeos do Youtube com falas da personagem

Jogo: Quim de Audição

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo e ao ar livre
- Uma folha de papel sulfite- Individual
- Uma Caneta – Individual
- Um Computador ou caixa de som que possa reproduzir vários sons diferentes selecionados previamente pelo aplicador tais como sirene de bombeiro, galo catando, serra elétrica, gato miando e outros

Recursos Humanos Necessarios

- Um Pioneiro (a) para aplicar o jogo

Desenvolvimento:

Delimitar no espaço aonde será aplicado o jogo, um ponto aonde será reproduzido os sons e na outra ponta um espaço aonde terá separado a folha e caneta por jovem para se manter o distanciamento e não ter contato um com o outro (exemplo o espaço de uma quadra escuta-se o som em um gol e o material estará próximo ao outro gol). Todos no ponto inicial do jogo devem esperar o aplicador reproduzir o primeiro som, após isto acontecer devem atravessar o espaço do jogo e cada um na sua folha deve escrever qual som ouviu e voltar ao ponto inicial para escutar o próximo som, e assim até ter sido reproduzido todos os sons. Ao final vence o jogo qual escrever corretamente o maior número de sons reproduzidos

Material de Referência:

Guia de Jogos

Atividade 2: Ideias para o Ciclo de programa

Recursos Materiais Necessários:

- Espaço amplo e ao ar livre
- Uma folha sulfite por participante
- Uma caneta por participante

Recursos Humanos Necessários

- Um pioneiro aplicador do debate
- Mestre com mediador caso necessite

Desenvolvimento:

- Conversar sobre o ciclo de progama.

Material de Referência:

- Vídeos do Youtube com falas da personagem

Música: La bela Polenta

Recursos Materiais Necessários:

Espaço amplo e ao ar livre

Fazer a formação em roda, mantendo o distanciamento de no mínimo 1,5mts um do outro.

A música a seguir é muito divertida, e pode ser feita em qualquer momento da reunião ou acampamento. A ideia geral é ser uma musica de memoria, aonde se vai crescendo as frases e precisam ser lembradas na ordem, exigindo boa concentração para não errar!!

.

Recursos Humanos Necessários

- Um Pioneiro (a) como puxador da musica

Desenvolvimento:

Fazer a formação em roda, mantendo o distanciamento de no mínimo 1,5mts um do outro.

A música a seguir é muito divertida, e pode ser feita em qualquer momento da reunião ou acampamento. A ideia geral é ser uma música de memória, aonde se vai crescendo as frases e precisam ser lembradas na ordem, exigindo boa concentração para não errar a letra!!

Quando se pianta la bela polenta, la bela polenta
Se pianta cosi
Se pianta cosi

Oh!, oh!, oh!, la bela polenta cosi
Tcha-tcha-pum
Tcha-tcha-pum
Tcha-tcha-pum-pum-pum-pum

Quando se cresce la bela polenta, la bela polenta
Se cresce cosi, se pianta cosi, se cresce cosi

Quando se flora la bela polenta, la bela polenta
Se flora cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se flora cosi

Quando se talha la bela polenta, la bela polenta
Se talha cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se flora cosi, se talha cosi

Quando se moe la bela polenta, la bela polenta
Se moe cosi, e pianta cosi, se cresce cosi
Se flora cosi, se talha cosi, se moe cosi

Quando cose la bela polenta, la bela polenta
Se cose cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se fiora cosi, se talha cosi, se moe cosi
Se cose cosi

Quando se manja la bela polenta, la bela polenta
Se manja cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se fiora cosi, se talha cosi, se moe cosi
Se cose cosi, se manja cosi

Quando se gusta la bela polenta, la bela polenta
Se gusta cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se fiora cosi, se talha cosi, se moe cosi, se cose cosi
Se manja cosi, se gusta cosi

Quando se enche la bela paciência, la bela paciência
Se perde cosi, se pianta cosi, se cresce cosi
Se fiora cosi, se talha cosi, se moe cosi
Se cose cosi, se manja cosi, se gusta cosi

Oh! Oh! Oh! Bela polenta cosi
Tcha-tcha-pum
Tcha-tcha-pum
Tcha-tcha-pum-pum-pum-pum

Material de Referência:

<https://www.letras.mus.br/cancoes-escoteiras/632561/>