

Ramo: Sênior

Informações:

Duração: 2 h 30 min.

Local: Definido pelo aplicador

Participantes: de acordo com a Resolução

Área de Desenvolvimento:

Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual, Caráter

Programa Geral da Atividade:

Tempo	Atividade	Responsável
10 minutos	IBOA	
15 minutos	Quebra Gelo: canção buldogue	
20 minutos	Atividade 1: Quem disse	
60 minutos	Debate – item 56 da progressão	
20 minutos	Atividade 2: telegrama	
15 minutos	Canção: Melancia doída	
10 minutos	Encerramento	

Descrição das atividades:

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.

Jogo Quebra Gelo: Canção buldogue

Área de aplicação da atividade:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

Recursos Materiais Necessários:

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

- Cada um em seu canto cantando e dançando

Material de Referência:

<https://www.youtube.com/watch?v=-1DP9SxPIv0>

Atividade 1: Quem disse

Área de aplicação da atividade:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

Recursos Materiais Necessários:

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

- Todos os jovens devem estar sentados em um círculo, com distanciamento de 2 metros um do outro. Um dos jovens é escolhido e fica no centro vendando seus olhos com o seu próprio lenço. Outro jovem, escolhido pelo Escotista (ele pode ir apontando para cada jovem) grita o nome do que está no meio. Este deve adivinhar quem chamou. Se acertar trocam de lugar. Uma boa atividade para treinar vozes disfarçadas.

Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais

Debate – item 56 da progressão

- Organizar um debate com sua patrulha ou seção sobre um dos seguintes itens: infidelidade , ciúmes, ficar ou namorar: eis a questão, relacionamentos emocionalmente desequilibrados.

Recursos Materiais Necessários:

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

Conversado previamente com os monitores e verificado a possibilidade de algum jovem ficar responsável pelo debate, este jovem escolhido divide os demais em duas equipes. Após a escolha do item, cada grupo ficará responsável por ficar a favor ou contra no debate. Inicia-se o debate e o Escotista fica analisando e verificando se o jovem que está mediando está sabendo lidar com a situação e se os demais jovens estão discutindo a favor ou contra estão participativos e contribuindo para o debate. Feito isso, o mediador inverterá os grupos. Os que foram a favor ficarão contra e os que ficaram contra ficarão a favor.

Material de Referência:

- Guia – Ramo Sênior em ação

Sugestões:

Atividade 2: Telegrama

Recursos Materiais Necessários:

- Cartões com palavras de 8 a 10 letras;
- Material para anotação individual

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

- Dado o sinal inicial, um jovem da patrulha ou equipe correrá até o ponto onde encontrará um cartão com uma palavra. Ele retornará ao encontro de sua equipe (obedecendo distanciamento) e vai ler a palavra em voz alta. Cada letra da palavra será, na ordem, a inicial de cada palavra de um telegrama que a equipe terá de redigir num prazo máximo de 5 minutos. A mensagem deve fazer sentido. Quando a equipe finalizar o primeiro telegrama, o mesmo jovem voltará para pegar a próxima palavra e repetir o processo. Vence a equipe que fizer mais telegramas que façam sentido.

Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento – Região de Minas Gerais

Sugestões:

Jogo Quebra Gelo: Melancia doída

Área de aplicação da atividade:

- Área ou espaço amplo ou aberto para que se mantenha o distanciamento

Recursos Materiais Necessários:

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

- Cada um em seu canto cantando e dançando

Material de Referência:

Letra da canção: Melancia doída

Uma melância doída, muito doída
Que queria o mundo conquistar

E para isso conseguir
Pá, pá, aprendeu a andar

Uma melância doída, muito doída
Que queria o mundo conquistar
E para isso conseguir
Splash, splash, aprendeu a nadar
Pá, pá, aprendeu a andar

Uma melância doída, muito doída
Que queria o mundo conquistar
E para isso conseguir
Plock, plock, aprendeu a pular
Splash, splash, aprendeu a nadar
Pá, pá, aprendeu a andar

Link da música

<https://www.letras.mus.br/cancoes-escoteiras/1400793/#radio:cancoes-escoteiras>

Referências: Mais jogos com distanciamento – Uma coletânea acrescida -
Atividades Escoteiras em situação de pandemia – Mais Jogos – Parte II -
União dos Escoteiros do Brasil – Região de Minas Gerais.