

Ramo: Sênior

Informações:

Duração: 2 hr

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	
10 minutos	Quebra Gelo: Canção Maracata	
20 minutos	Atividade 1: Perigo:Mímica	
15 minutos	Jogo: Chamado selvagem	
55 minutos	Atividade 2: Teatro das sombras	
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: Musica Maracata

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:

Link da música:

<https://www.youtube.com/watch?v=hiwTnAqDKfg>

Atividade 1: Perigo: Mímica

Objetivos: Atenção, coordenação motora, conscientização de riscos

Área de aplicação da atividade:

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

Recursos Materiais Necessários:

- Apito; material para marcar o chão; bolas macias (tipo dente-de-leite).

Recursos Humanos Necessários:

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

Participantes em círculo, em pé ou sentados, observando distância de 2 m entre si. Um participante (ou equipe) por vez vai ao centro, e deve representar, por mímica, uma conduta de risco em casa ou no campo (por exemplo, esquecer uma frigideira no fogo, ou colocar vários aparelhos elétricos numa mesma tomada, não enxugar um líquido derramado no chão, etc.). Os demais devem dizer qual conduta de risco está sendo representada.

Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento - Região de Minas Gerais.

OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced game compendium, da Associação Escoteira do Reino Unido. O nome original do jogo é Danger: mimes, num jogo de palavras com o aviso Danger: mines (PERIGO: MINAS)

Jogo: Chamado Selvagem

Recursos Materiais Necessários:

Marcações no solo ou áreas previamente designadas

Recursos Humanos Necessários

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

O aplicador informará, em silêncio, a cada participante, o animal que ele representará (pode ser, por exemplo, por meio de uma papeleta). Os demais não devem saber. Deve haver no mínimo dois animais de cada tipo. Os participantes devem circular pelo espaço de jogo (observando o distanciamento entre si), imitando o som do animal atribuído. Quando o aplicador gritar: “JÂNGAL”, “ZOLÓGICO” ou “FAZENDA” - enfim, alguma expressão do conjunto do tipo de animais -, os participantes devem reunir-se por tipo de animal, sem falar, apenas pela emissão do som do animal, no espaço designado, mantendo o distanciamento entre si. O aplicador deve, então, percorrer os grupos para conferir. Se algum animal não estiver em

conformidade com o grupo, deve voltar a buscar seu grupo correto, ouvindo os chamados dos outros grupos.

Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento - Região de Minas Gerais.OBSERVAÇÕES: Adaptado de Scout socially distanced game compendium, da Associação Escoteira do Reino Unido.

Sugestões:

Atividade 2: Teatro de sombras

Área de aplicação da atividade:

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

Recursos Materiais Necessários:

Lençol grande para ser estendido verticalmente; fonte luminosa; materiais diversos que façam silhuetas distinguíveis

Recursos Humanos Necessários:

- Escotista responsável pela aplicação

Desenvolvimento:

Dado um enredo (texto pronto ou elaborado pela equipe a partir de um tema dado), a equipe fica atrás do lençol, num ambiente escuro ou de penumbra, com a fonte luminosa (vela, lampião, lanterna ou outra) a projetar as sombras, que serão a única coisa distinguível pela plateia. Então, representa a história por meio das sombras. Atores e plateia deverão manter-se a distância segura (1,5 a 2 m) entre si.

OBSERVAÇÕES: Esta atividade é boa também para pessoas que precisam vencer a timidez de se apresentar em público, pois, por trás da tela, não precisam “encarar” a plateia.

Material de Referência:

- Mais jogos com distanciamento - Região de Minas Gerais.

Sugestões: Monitores escolhem os temas antes da atividade.

Colaboraram na elaboração dessa ficha: Coordenação Nacional do Ramo Sênior.