

BOLETIM 2

ARL 2024

ENCANTOS DO NOSSO BRASIL

Outubro e Novembro | Descentralizado



Escoteiros do Brasil
Santa Catarina



ACAMPAMENTO REGIONAL DE LOBINHO - ARL 2024

Boletim 2

PROPOSTAS DE ATIVIDADES

Proposta de Cronograma

Sábado

Início	Tempo	Atividade
8:00	30'	Recepção com lanche
08:30	30'	Abertura do ARL
09:00	15'	Formação das equipes
09:15	90'	1ª rodada de módulos
10:45	90'	2ª rodada de módulos
12:15	60'	Almoço
13:15	90'	3ª rodada de módulos
14:45	90'	4ª rodada de módulos
16:15	15'	Pausa para higiene
16:30	90'	5ª rodada de módulos
18:00	120'	Jantar – higiene – preparação flor vermelha
20:00	30'	Jogo noturno
20:30	40'	Flor vermelha - Lamparada
21:10		Descanso

Domingo

Início	Tempo	Atividade
07:00	30'	Alvorada
07:30	60'	Café da manhã
08:30	30'	Momento de reflexão a ser desenvolvido pelos grupos
09:00	160'	Módulo- Brincadeiras de rua
11:30	30'	Feira da Jângal
12:00		Encerramento do ARL

Proposta de atividades especiais

JOGO NOTURNO: O FEITIÇO DA CUCA



Material: 1 frasco para cada participante. Colocar nos frascos alguma bebida que seja gostosa. 1 apito ou buzina. Lanternas.

Fala do aplicador: *“Vocês lembram da Lenda da Cuca que foi contada hoje? Como sabem a Cuca é uma bruxa com poderes mágicos e que não gosta de crianças. Ela ficou sabendo do nosso evento e resolveu aprontar uma das suas peripécias. E, deixou um recado para vocês”.*

O aplicador lê o recado deixado pela Cuca:

“Pequenas pestinhas! Estive observado vocês e não consigo entender por que existem crianças no mundo. Nem espertos são, comeram o jantar que estava com uma das minhas poções e nem perceberam nada (hahahaha). Inúteis, o mundo não precisa de vocês! Amanhã, só restará pó de vocês. Mas, como hoje acordei de bom humor, vou lhes dar uma chance de quebrar o feitiço. Para isso deverão achar o antídoto que escondi ... por ali ou por aqui... já não me lembro mais (hahahaha) e cada um de vocês deverá tomar um frasco todinho, para que funcione. Mas, cuidado pois deixei meus servos de prontidão para transformar em pedra os que forem vistos. Espero que não consigam (hahahaha)”.

Os serviçais da Cuca podem estar fantasiados de algum animal. Mas, cuidado para que essas fantasias não despertem medo nos participantes. Afinal, o jogo noturno tem como um dos seus objetivos trabalhar o medo de escuro.

Após ler o recado da Cuca, o aplicador explica aos lobinhos as regras do jogo.

Regras do jogo:

1º Os lobinhos não poderão ultrapassar a área determinada do jogo. Essa área será delimitada pelos escotistas para segurança dos participantes.

2º Objetivo do jogo é capturar o máximo de frascos com o antídoto, sem serem vistos, ou iluminados com lanterna, pelos serviçais da Cuca.

3º Os serviçais da Cuca estarão espalhados pela área do jogo. Não se sabe a posição certa e podem trocar de lugar ao longo do jogo.

Se caso alguém for visto, iluminado, pelos serviçais da Cuca deverá se transformar em pedra, ficando imóvel até o final do jogo.

4º Os frascos achados não poderão ser abertos até o final do jogo, onde serão divididos, e cada participante receberá um frasco para poder quebrar o feitiço.

5º O jogo se encerra quando o aplicador soar o apito.

No final do jogo todos se reúnem e o aplicador se certifica de que todos tenham um frasco da poção.

Fala final: *“Bom trabalho lobinhos! Conseguiram pegar os frascos e estão a salvo do feitiço. Vocês mostraram para a Cuca que a força de cada lobo está ligada à unidade e cooperação da Alcateia e juntos enfrentam qualquer desafio e prosperam.”.*

FLOR VERMELHA OU LAMPARADA

Sugestão de início para a Flor Vermelha ou Lamparada: Lenda Mãe de Ouro (Sudeste).

Fala do Conductor: *“A Mãe de Ouro é uma lenda do folclore brasileiro popular em diversas regiões do Brasil, sobretudo nas regiões com passado ligado à mineração do ouro. Por se tratar de uma lenda, com mais de dois séculos de existência, diversas versões existem sobre a aparência da Mãe de Ouro, mas geralmente ela é representada como uma bela mulher, vestida de branco e com cabelos dourados. Ela também pode se manifestar como uma bola de fogo, que aparece por breve tempo ou ainda como uma estrela cadente. Nas versões das áreas de mineração, a Mãe de Ouro mostra para os garimpeiros os locais onde os veios de ouro se localizam, além de proteger esses homens no trabalho de mineração. Ela indicava o local do ouro com uma bola de fogo próximo do local ou simplesmente levando os mineradores até o veio.*

Hoje, nós evocamos a Mãe de ouro para nos proteger nesse momento de celebração do acampamento”.

Nesse momento, se acende a fogueira com a técnica Bolas de fogo. Deverá ser esticado um arame da fogueira até algum ponto distante mais alto, de onde partirão no momento do acendimento, a bola de fogo deslizando em direção à fogueira. Essa bola, são panos envoltos em um peso (pedra, por exemplo) e embebidos em querosene, presos por uma volta de arame e que serão acesas no momento exato.

Em seguida, passa-se para as apresentações dos participantes (esquetes, palmas e canções).

Sugere-se que sejam usadas as lendas mais conhecidas, como por exemplo: Lenda da mula sem cabeça, lara, da Vitória Régia, do curupira, Boitatá, Boto rosa, Saci Pererê, ...

Importante que os escotistas contem aos jovens da Alcateia a lenda da qual fará a apresentação para que seja enfatizado na contação, fatos que não causem medo aos demais participantes.

Poderão ser usadas as canções, parlendas, trava-línguas e danças do folclore nas apresentações, como forma de manter o tema do evento na Flor Vermelha ou Lamparada.

Sugestão para o minuto do chefe: Lenda do sapo e da onça

Fala: *“Um certo dia o sapo estava à beira da lagoa e chegou a onça.*

- Nunca vi bicho tão feio e pequeno! disse a onça.

- Dona onça, eu sei que sou feio e pequeno, mas sou muito valente.



- Ah! Então você é valente? Vamos ver quem assusta mais os bichos da floresta! A onça urrou o mais que pôde e toda a bicharada se escondeu no mato. A onça então falou para o sapo: - agora sapo, é a sua vez. Vamos coaxe!

O sapo então coaxou. Imediatamente, rãs, pererecas e outros sapos fizeram coro. A onça levou tamanho susto que até hoje está correndo pela floresta”.

MOMENTO DE ESPIRITUALIDADE

Ambientação: para esse momento é importante levar os lobinhos para um local tranquilo.

1º momento: Conto do pensamento positivo

Fala do aplicador: “Conta a lenda que um jovem chegou à beira de um oásis junto a um povoado e aproximando-se de um velho perguntou-lhe:

- Que tipo de pessoa vive neste lugar?
- Que tipo de pessoa vivia no lugar de onde você vem? perguntou por sua vez o ancião.
- Oh, um grupo de egoístas e malvados. Estou satisfeito de haver saído de lá. Repliou o jovem.

- A mesma coisa você haverá de encontrar por aqui. Disse o ancião
No mesmo dia, um outro jovem se acercou do oásis para beber água e vendo o ancião perguntou-lhe:

- Que tipo de pessoa vive por aqui?

O velho respondeu com a mesma pergunta: - Que tipo de pessoa vive no lugar de onde você vem?

O rapaz respondeu: - Um magnífico grupo de pessoas, amigas, honestas e hospitaleiras. Fiquei muito triste por ter deixado-las.

- "O mesmo encontrará por aqui" respondeu o ancião.

Um homem que havia escutado as duas conversas perguntou ao ancião:

- Como é possível dar respostas tão diferente à mesma pergunta?

E, o ancião respondeu: - Cada um carrega no seu coração o meio ambiente em que vive. Aquele que nada encontrou de bom nos lugares por onde passou, não poderá encontrar outra coisa por aqui.

Aquele que encontrou amigos ali, também os encontrará aqui porque, na verdade, a nossa atitude mental é a única coisa na nossa vida sobre a qual podemos manter controle absoluto”.

Aplicador fala da importância de manter o pensamento positivo das coisas, dando valor para as coisas boas da vida e conseqüentemente afastando as coisas ruins.

2º momento: Dança circular: “Varre varre moreninha”

Material: caixa de som, música “Varre varre moreninha” e letra da música.



O Aplicador distribui para os participantes letra da música “Vare vare moreninha”. Fala o quanto essa música é bonita e pede que prestem atenção em sua letra. Em seguida, convida-os a cantá-la.

Letra da música:

*Varre varre moreninha
Essa dança é de todos
Ela não é só minha (2x)
Varre a tristeza
Manda ela embora
Pega a alegria
E põem na sacola
Varre varre moreninha
Essa dança é de todos
Ela não é só minha (2x)
Varre o orgulho
Manda ele embora
Pega a humildade
E põem na sacola
maldade/bondade
mentira/verdade
doença/saúde
preguiça/trabalho
guerra/paz*

Vídeo com passo a passo da coreografia da dança circular: [Varre Moreninha - Cor. Vaneri de Oliveira - Música: Grupo Beija Fulô - CD No Quintal da Nossa Casa \(youtube.com\)](#).

Conhecida a letra, o aplicador ensinará passos para serem adicionados na música, conforme vídeo demonstrativo.

Após, realizada a dança, o aplicador pede aos lobinhos que encham suas sacolas de alegria, amizade, companheirismo e bons momentos que aconteceram e ainda acontecerão neste acampamento.

PROPOSTA DE MÓDULOS

MÓDULO – REGIÃO CENTRO-OESTE



Tempo	Atividade
10'	Recepção dos lobinhos
20'	Base 1 – Lenda Regional: Lenda do Pé de Garrafa e Brincadeira: Siga as pegadas do Pé de Garrafa
20'	Base 2 – Lenda Regional: Lenda do Lobisomem e Brincadeira: Corrida do lobisomem
20'	Base 3 – Brincadeira Regional: Cabra cega
20'	Base 4 – Brincadeira Regional: Corrida de tampinha

Ambientação:

Mapa com a localização dos Estados que compõem a Região Centro-Oeste: Goiás, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e o Distrito Federal.

Decorar o local com vegetação típica do Cerrado e Pantanal, utilizando plantas e flores que representam a flora do Cerrado e do Pantanal, como samambaias, palmeiras e flores de Ipê.

Esse cenário poderá ser substituído por exposição de painéis com ilustrações dos Estados da Região, a flora e fauna predominante.

Importante utilizar o recurso sonoro para reproduzir sons da Natureza-Pantanal, como o canto de aves, o barulho de rios e sons de animais ou até a própria catira que será apresentada na recepção.

Recepção dos lobinhos - A Região Centro-oeste

Fala do aplicador: *"Olá, lobinhos! Hoje vamos embarcar em uma viagem pelo coração do Brasil, conhecendo o folclore e as tradições da nossa querida região Centro-Oeste".*

Neste momento, o aplicador mostra no mapa do Brasil onde fica a Região Centro-Oeste e quais estados que fazem parte dela (Goiás, Mato Grosso, Mato Grosso do Sul e o Distrito Federal).

Em seguida, continua:

"Preparem-se para momentos de histórias, músicas e brincadeiras! E não poderíamos deixar de fora uma pequena demonstração da Catira, uma das danças tradicionais da Região".

Enquanto dois escotistas apresentam passos da Catira, deve-se incentivar os participantes a baterem mãos e pés no ritmo da música.

<https://www.facebook.com/escolacampinhodapaz/videos/1397686477398474/?mibextid=Dpxkx3> HYPERLINK

<https://www.facebook.com/escolacampinhodapaz/videos/1397686477398474/?mibextid=Dpxkx3&rdid=dUI9kZMZZxiqdY3X>" & HYPERLINK

<https://www.facebook.com/escolacampinhodapaz/videos/1397686477398474/?mibextid=Dpxkx3&rdid=dUI9kZMZZxiqdY3X>rdid=dUI9kZMZZxiqdY3X

<https://www.youtube.com/watch?v=zWwHNS-NwnU>

Sugestão para esse momento: servir aos lobinhos um prato típico da região Centro-oeste, a chipa.

BASE 1 – Lenda do Pé de Garrafa



Fala do aplicador: *“O Pé de Garrafa é um homem que vive nas florestas, cujos pés têm formato de garrafa. Seu corpo é coberto de pelos, exceto o umbigo, que é branco e é considerado o seu ponto fraco. As suas pegadas são muito curiosas e não se parecem com as de nenhum animal. Por isso, mais de um caçador já teve a infelicidade de chegar perto do Pé de Garrafa.*

A criatura anda pelas matas, emitindo um grito agudo e atraindo os caçadores para seus domínios. O Pé de Garrafa não deve ser desafiado, pois costuma aprisionar a alma dos infelizes numa garrafa. A única maneira de escapar das suas garras é atingir em cheio o umbigo branco do monstro. Porém, por via das dúvidas, o melhor é fugir do Pé de Garrafa!”.

Brincadeira: Siga as Pegadas do Pé de Garrafa

Os participantes devem seguir uma trilha de pegadas para encontrar o "tesouro" escondido pelo Pé de Garrafa.

Materiais:

Pegadas de papel (recortadas em forma de garrafa ou com desenhos de pés de garrafa); Tesouro (pode ser um saquinho de doces, ou qualquer prêmio simbólico); Fita adesiva ou giz para marcar as pegadas no chão); Área para esconder o tesouro (pode ser ao ar livre ou em um salão)

Preparação para a brincadeira - Trilha de Pegadas:

Espalhe as pegadas de forma que os participantes tenham que seguir a trilha, podendo incluir algumas curvas e obstáculos simples. No final da trilha, esconda o tesouro de forma que esteja bem protegido, mas não impossível de encontrar.

Fala do aplicador:

"O Pé de Garrafa deixou suas pegadas por aqui e escondeu um tesouro. Vamos seguir suas pegadas para encontrá-lo? Mas cuidado, ele pode estar por perto!"

Desenvolvimento:

Divida os participantes em pequenos grupos, se necessário, para facilitar a organização. Enquanto os lobinhos seguem as pegadas, incentive-os com frases como "Será que o Pé de Garrafa passou por aqui?" ou "Vocês estão ficando mais perto, eu sinto o cheiro do tesouro!".

Assim, que encontrarem o tesouro, reúna todos e celebrem a descoberta.

Fala do aplicador: *"Parabéns, lobinhos! Vocês foram corajosos e espertos, seguiram as pegadas do Pé de Garrafa e encontraram o tesouro!"*

Pedir para os participantes dividirem o tesouro, lembrando que o lobinho pensa primeiro nos outros.

Fala final do aplicador: *"Agora, sempre que ouvirem sobre o Pé de Garrafa, vocês vão lembrar dessa aventura e de como seguiram suas pegadas até o tesouro!"*

BASE 2 - A Lenda do LobisOMEM.

Fala do aplicador: *"De acordo com a lenda, um homem foi mordido por um lobo em noite de lua cheia. A partir deste momento, passou a se transformar em lobisOMEM em todas as noites em que a Lua se apresenta nesta fase. Forte e peludo, vive assustando as pessoas nas ruas, colinas, encruzilhadas e cemitérios. Caso o lobisOMEM morda outra pessoa, a vítima passará pelo mesmo feitiço. Em alguns locais dizem que o sétimo filho homem de uma sucessão de filhos do mesmo sexo, pode transformar-se em lobisOMEM. Em outras Regiões dizem que se uma mãe tiver seis filhas mulheres e o sétimo for homem, esse se transformará em lobisOMEM.*

Conta a lenda que a transformação ocorre em noite de Lua cheia em uma encruzilhada. O monstro passa a atacar animais e pessoas para se alimentar de sangue. Volta a forma humana somente com o raiar do Sol".



Importante: A contação da lenda deve enfatizar a parte da transformação como algo engraçado e assustador.

Sugere-se adicionar uma dose de comédia, como por exemplo: o lobisOMEM ficando desajeitado ao tentar se ajustar às suas novas formas.

Brincadeira: Corrida do lobisOMEM

Material: adereços de fantasia de lobisOMEM

Nesta corrida de revezamento, cada equipe receberá uma caixa com adereços para que os lobinhos possam se transformar em lobisomens.

No sinal do aplicador, o primeiro lobinho deverá se vestir de lobisOMEM, passar por um percurso de obstáculos (números de obstáculos de acordo com a viabilidade do local em que será aplicada a atividade) e retornar para sua equipe, momento em que deverá tirar os adereços. O próximo lobinho vestirá os adereços e repetirá os passos.

Os adereços poderão ser confeccionados conforme possibilidade dos grupos que aplicarão a atividade. Exemplo: luvas de pelúcia para as mãos, capa para simular o pelo, uma pata tipo pantufas, máscara e orelhas de lobo, etc.

Os adereços manterão o tema da lenda de forma lúdica e divertida para os participantes.



BASE 3 - BRINCADEIRA REGIONAL: Cabra cega

Material: 1 venda.

Desenvolvimento:

Uma criança é vendada e tenta pegar as outras apenas pelo tato e pela audição. As outras crianças podem fazer barulhos ou chamar para distrair a "cabra cega".

<https://www.youtube.com/watch?v=T4tNz7nZz9I>.

BASE 4- BRINCADEIRA REGIONAL: Corrida de tampinha.



Material: Tampinhas de garrafa pet (1 por participante)

Desenvolvimento:

Desenhar no chão um percurso com curvas, retas e pontes aleatoriamente. Não existe um desenho único de percurso, podendo variar conforme os desejos dos participantes. Contudo, pode-se já definir o percurso, para dar mais tempo de brincadeira aos participantes.

Regras:

- 1- Cada jogador tem o direito de dar três “petelecadas” por jogada.
- 2- Se a tampinha cair em espaços marcados por um quadrado com um “X” dentro (esses são considerados “bombas”) o jogador deve retornar ao início da pista. Esses espaços também são desenhados aleatoriamente pelo percurso.
- 3- No caso de a tampinha sair das dimensões da pista, o jogador também deve voltar para o início.
- 4- Dentro do percurso deve-se desenhar um quadrado com o número 10 dentro. Ao cair nesse quadrado, o jogador ganha 10 vidas, ou seja, terá o direito a dar 10 “petelecadas”. Além disso, caso o jogador erre enquanto estiver usando suas 10 chances, não precisará retornar ao início da pista e sim ao quadrado com o número 10.
- 5- O jogador deverá evitar, dentro do percurso, o “buraco negro”, que é representado por um desenho de um furo no chão. Neste caso, o jogador deverá voltar ao início do jogo.
- 6- Os obstáculos que devem ser evitados durante o percurso são: “bombas” (quadrado com um “X” dentro), buraco negro (furo no chão) e sair dos limites da pista. Cair nesses obstáculos significa voltar ao início do jogo.
- 7- O jogador poderá encontrar no percurso algumas rampas, representado por um monte de areia elevada ou curvas acentuadas que dificultem a jogada.
- 8- O vencedor é aquele que chegar primeiro ao término da pista.

https://www.facebook.com/TerritoriodoBrincar/videos/território-do-brincar-série-minidocs-pista-com-meninos-na-1286390774704739/?locale=pt_BR



<https://www.youtube.com/watch?v=56fEiuQTee4>

OUTRAS OPÇÕES DE BRINCADEIRAS REGIONAIS: pensando nos diversos perfis de Alcateias da nossa Região, estamos deixando à disposição mais opções de brincadeiras regionais, caso queiram trocar alguma das atividades sugeridas no programa.

- **JOGO: Pato, Pato, Ganso**

Materiais: Nenhum

Desenvolvimento:

Escolher um dos participantes para ser o ganso. Os demais participantes deverão ficar sentados, em círculo. O ganso vai andando e tocando na cabeça dos amiguinhos e dizendo: "pato, pato, pato, ganso!". O participante que for tocado na cabeça no momento que a palavra "ganso" for dita, deverá levantar-se e correr atrás daquele que disse. Se conseguir alcançá-lo, ela ganha e o outro volta a ser o ganso. Mas se ele conseguir sentar-se no lugar vazio da roda antes de ser tocado, é o escolhido que tem que virar ganso da vez. Quem for pego duas vezes vai para o meio da roda e ficam lá até acabar a brincadeira.

Vídeo explicativo: <https://mais.uol.com.br/view/12309987>

- **JOGO: Boca do forno**

Material: nenhum

Desenvolvimento:

Escolher um participante para ser "o senhor"; este dará as ordens na brincadeira e os demais participantes deverão cumprir suas ordens. A ordem consiste em achar um determinado objeto; caso a criança não consiga encontrar e trazer o objeto pedido, ela é obrigada a pagar uma prenda que pode ser cantar ou dançar uma música, imitar um bicho.

Importante evitar prendas que coloquem o participante em situações vexatórias.

Diálogo entre o "Senhor" e os demais participantes:

Senhor: *"Boca de Forno!"*

participantes: *"Forno".*

Senhor: *"Faz o que eu mandar?"*

participantes: *"Faço".*

Senhor: *"Se não fizer?"*

participantes: *"Toma bolo".*

Em seguida, o "Senhor" pede para que as crianças peguem um objeto, pulem, sentem, mecham no cabelo do amiguinho, abracem um amigo, imitem algum animal etc

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

MÓDULO – REGIÃO NORDESTE (90')

Tempo	Atividade
10'	Recepção dos lobinhos – A Região Nordeste
20'	Base 1 – A literatura de Cordel
20'	Base 2 – Lendas regionais: Lendas da Cuca e da Cabra Cabriola
20'	Base 3 – Brincadeira Regional: Sete pecados
20'	Base 4 – Brincadeira Regional: Trem maluco

Ambientação:

Decorar o local com bandeirolas coloridas e outros elementos que simbolizem as festas juninas ou outras festas da região.

Poderão ser confeccionados painéis com desenhos relacionados ao tema. Quanto mais elementos forem usados mais os participantes poderão apreciar sua cultura.



Sugere-se colocar músicas juninas tradicionais da região para receber os lobinhos e aproveitar para animá-los com alguns passos de dança.

E, que tal confeccionar placas com frases divertidas?

Assim os participantes poderão registrar sua participação no módulo.

Recepção dos lobinhos - A Região Nordeste

Duração: 10'

Aplicador recebe os participantes e rapidamente fala sobre a Região Nordeste.

Fala do aplicador: *“Uma das primeiras regiões de colonização mais antiga do Brasil, é a que mescla melhor as heranças indígenas, africanas e europeia. Formada inicialmente por índios, brancos e negros; hoje tem brancos, negros e uma grande quantidade de mestiços: caboclos, mulatos e cafuzos (indígenas com negro).*

As histórias nordestinas têm reis e princesas, heróis negros, mitos indígenas, santos e cangaceiros. Elas falam de encantamento e realidade, liberdade e conquista, luta e vitória.

O folclore está presente no artesanato, no teatro (autos populares), na música e na dança (frevo, maracatu, maxixe, ciranda, folia de reis, caboclinhos, congada, afoxé) e na literatura de cordel, que vocês irão conhecer logo mais.

Não há lugar melhor do que o Nordeste para comemorar as festas juninas, com bumba meu boi, quadrilha e forró ao redor da fogueira, além de apreciar as delícias das comidas típicas.”



Sugestão para esse momento: servir aos lobinhos um prato típico da região nordeste – o mungunzá (conhecido com canjica na Região Sudeste)

O mungunzá, é um **doce de milho branco ou amarelo** que recebe o nome de canjica no sudeste brasileiro e é uma das delícias servidas nas Festas de São João, conhecidas como Festas Juninas.

Ingredientes para fazer Mungunzá (8 porções):

- 1/2 pacote de milho para canjica
- 2 litros de água
- 200 ml de leite de coco
- 1 litro de leite
- 1 lata de leite condensado
- Pedaçoes de canela em pau
- Mais ou menos 5 cravos

Preparo:

Deixe o **milho de molho, em água, durante pelo menos duas horas. Esse processo é importante** para que o milho fique bem macio e o preparo seja mais rápido. Após o tempo indicado, tire a água do milho e reserve.

Cozinhe o milho na panela de pressão com 2 litros de água filtrada durante 1 hora. Abra a panela e verifique se o milho está macio. Caso não esteja, leve novamente para o fogo.

Quando o milho estiver macio, adicione o leite, o leite condensado, o leite de coco, a canela e o cravo na panela e leve novamente ao fogo, **mexendo de vez em quando, até engrossar. Quando o mungunzá começar a engrossar não parar de mexer, caso contrário poderá queimar no fundo.**

O **mungunzá** está pronto! Sirva morno ou frio, polvilhado com canela.

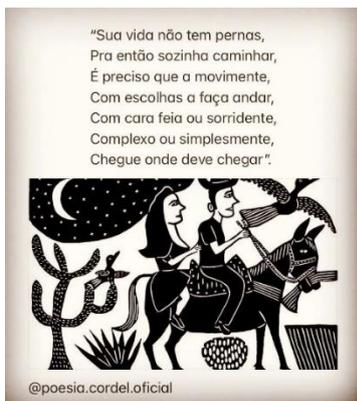
BASE 1– A LITERATURA DE CORDEL

Duração: 20'

Ambientação: decorar o local com elementos da cultura cangaceira, principalmente com a literatura de cordel. Poderá estar exposto desenhos impressos com a técnica de xilogravura. Aplicador poderá estar vestido de cangaceiro para receber os lobinhos.

Aplicador recebe os lobinhos e Fala:

“Vocês conhecem Lampião?”



O nome verdadeiro de Lampião era Virgulino Ferreira da Silva. Ele foi um famoso cangaceiro que atuou no Nordeste do Brasil no início do século XX. Ele nasceu em 1898 em Pernambuco e liderou um grupo de cangaceiros que aterrorizou a região, cometendo vários crimes. Lampião, liderou um bando de cerca de **40 homens** por quase **20 anos**. Durante esse período, ele atacou fazendas, cidades e até mesmo delegacias de polícia. Lampião se apaixonou por **Maria Bonita** e ela se tornou a **primeira mulher cangaceira**.

Vocês sabiam que a música: olê, mulê rendeira

**Olê, mulê renda
Tu me ensina a fazê renda
Que eu te ensino a namorá**

É atribuída a Lampião?

As histórias desse casal do cangaço são repletas de lendas e mistérios e muitas delas inspiraram romances, poesias, contos, peças de teatro e, em especial, a literatura de cordel.

Alguém sabe o que é A literatura de cordel?

A Literatura de Cordel é uma manifestação da cultura popular brasileira que teve origem no Nordeste. Ela é composta por poemas escritos em linguagem popular e ricos em rimas. Originalmente, os poemas de cordel eram vendidos em feiras, onde ficavam à mostra da população pendurados em cordéis ou barbantes. Por isso o nome de literatura de cordel".



Em seguida, apresenta a técnica da xilogravura que era usada para impressão da literatura de cordel.

Fazendo desenhos com a técnica de Xilogravura



Fundo de cena:

Xilogravura é uma técnica de impressão em relevo que utiliza matrizes de madeira esculpidas. A xilogravura é especialmente associada à literatura de cordel e à cultura popular nordestina.

Os artistas esculpem imagens em blocos de madeira, aplicam tinta à superfície esculpida e, em seguida, pressionam o bloco contra o papel para criar impressões. A palavra "xilogravura" deriva do grego "xylon" (madeira) e "graphein"

(escrever ou gravar).

Essa técnica é muito apreciada por sua simplicidade e expressividade.



Preparação do material: previamente o aplicador deverá preparar o material para ser usado. Deverá usar desenhos esculpido em blocos de madeira.

A Xilogravura poderá ser substituída pela Isogravura, uma opção de baixo custo e de materiais mais acessíveis, que mantém a ideia da impressão manual da imagem.

A técnica está explicada no vídeo: [Isogravura - gravura com isopor \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Isogravura-gravura-com-isopor).

A imagem usada no vídeo é uma ótima opção para ser usada na atividade. É importante que os desenhos apresentados retratem as imagens do cangaço, usados na literatura de cordel, podendo ser desenhos simples como do vídeo ou mais elaborados, com nas imagens.

ATIVIDADE - CORDEL DO ARL

(anexo ao final)

Desenvolvimento:

Entregar para os lobinhos um pedaço de isopor e lápis. E, convidá-los a expressarem seus pensamentos através de imagens que serão impressas usando a técnica de isogravura. O desenho deverá ser impresso numa folha, conforme o vídeo explicativo, que poderá ser timbrada com motivos ou dizeres da literatura de cordel e deverá ser presa num varal que será construído ao longo do evento por todos os desenhos dos lobinhos que participaram do acampamento. Formando uma grande exposição de pensamentos e ideias, assim como na cultura nordestina.



BASE 2 - LENDAS REGIONAIS

Duração: 20'

- **LENDA DA CUCA:**

Aplicador canta para os participantes a canção: *“nana neném que a cuca vem pegar. Mamãe foi para a roça e papai foi trabalhar”*.

E pergunta para as crianças se conhecem o personagem da Cuca?

Após a fala das crianças, o aplicador conta quem é a Cuca e sua lenda.

Fala do aplicador: “A Cuca é uma bruxa velha, toda enrugada de cabelos brancos e corpo encurvado, dona de uma voz assustadora. A Cuca costuma raptar as crianças desobedientes.

Diz a lenda que a bruxa dorme uma vez a cada sete anos. Por isso, os pais tentam convencer as crianças a dormirem nas horas corretas, pois, do contrário, serão levadas pela Cuca.

Apesar de estar presente no folclore da região, a Cuca não é uma lenda que surgiu aqui. Acredita-se que a Lenda da Cuca estava presente tanto na cultura portuguesa quanto na espanhola e era conhecida pelo nome de “Coco” ou “Coca”, que tinha a imagem de um fantasma ou de um dragão comedor de crianças desobedientes que fica à espreita nos telhados das casas, e as rapta depois de fazerem alguma malcriação. Mas, em todos os casos, era um ser horrendo, assustador e que fazia ações maléficas.

Em todo o Brasil, o personagem da Cuca ficou muito conhecida por conta das canções de ninar que mencionam esse ser. Em razão dos contos do Sítio do Picapau Amarelo, a imagem da velha enrugada de cabelos brancos e corpo encurvado acabou sendo substituída por outra.



Monteiro Lobato, criador do Sítio, popularizou a Cuca como um ser que possuía a forma de um jacaré com cabelos loiros, garras enormes, um rosto horrível e velha. Cuca ficou conhecida com uma personagem má e cruel, que fazia poções e tentava de toda a forma invadir terras do sítio. Além disso, ela dormia uma noite a cada sete anos e foi assim como se popularizou em nosso folclore”.

- **LENDA DA CABRA CABRIOLA**

O aplicador mostra imagens do Cabra Cabriola para os participantes e questiona-os se conhecem tal personagem.

Em seguida, conta um pouco sobre a lenda desse personagem folclórico da Região Nordeste, uma espécie de Cabra, meio bicho, meio monstro.

Fala do aplicador: “A Cabra Cabriola era um Bicho que deixava qualquer criança arrepiada só de ouvir falar. Soltava fogo e fumaça pelos olhos, nariz e boca. Atacava quem andasse pelas ruas desertas nas noites de sexta. Mas o pior era que a Cabriola entrava nas casas pelo telhado ou porta, à procura de crianças malcriadas ou travessas, e com sua voz rouca e do outro mundo, quando ia chegando, cantava um refrão mais ou menos assim:



“Eu sou a Cabra Cabriola. Que como meninos aos pares. Também comerei a vós. Uns carochinhos de nada...”



As crianças não podiam sair de perto das mães quando escutavam ruídos estranhos perto da casa. Podia ser qualquer outro bicho ou então a temível Cabriola. Assim, era bom não arriscar.

Astuta como uma Raposa e fétida como um bode, assim era descrita essa criatura.

Em casa de criança obediente, que não fizesse xixi na cama e não fosse travessa, a Cabra Cabriola não passava nem perto.

Quando no silêncio da noite, alguma criança chorava, diziam que a Cabriola estava devorando algum malcriado. O melhor nessa hora, era rezar o Padre Nosso e fazer o Sinal da Cruz.

Considerada mais temida que o [Lobisomem](#) e a [Mula-sem-Cabeça](#), que são mitos vindos de fora há muito mais tempo, a Cabra Cabriola logo se tornaria o consolo das mães, já que não precisavam se esforçar muito para obrigar seus filhos, logo cedo e sem pirraças, a tomar o rumo da cama. Para os pequenos, aquela criatura era sem dúvida o seu maior pesadelo.

Em algumas regiões o personagem da Cabra Cabriola poderá ser conhecido com Cabriola, Papão de meninos, Bicho Papão...”

BASE 3 – BRINCADEIRA REGIONAL: SETE PECADOS

Duração: 20'

Material: 1 bola plástica

Desenvolvimento: Reúna os participantes em círculo e uma criança ficará responsável pela bola. Ela joga a bola para cima, enquanto diz o nome de um dos jogadores. Ele deve correr para pegar a bola antes que ela caia no chão e as outras crianças se espalham. Assim que a criança pegar a bola, outras param. Então, a criança que pegou a bola dará sete passos em direção ao jogador mais próximo e joga a bola nele, e quem for acertado será a pessoa a jogar a bola na próxima rodada.

Para segurança dos participantes, adicionar a regra de que somente valerá acertar da cintura para baixo.

No caso dos jogadores não se conhecerem, sugere-se numerá-los para facilitar a identificação. O participante fala um número e a criança que tiver como a identificação daquele número, deverá pegar a bola.

BASE 4 – BRINCADEIRA REGIONAL: TREM MALUCO

Duração: 20'

Material: sem material

Desenvolvimento:

O Trem Maluco é uma das brincadeiras que as crianças em Pernambuco adoram. Em dupla, as crianças devem fazer movimentos sincronizados com as mãos. Esses movimentos podem ser visualizados no vídeo disponível em: [Brincadeira Musical - Trem maluco - atividade musical- musicalização infantil e psicomotricidade \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...).

Após, treinarem os movimentos estimule os participantes a cantarem mais rápido e agilizarem seus movimentos.

Letra da música:

*“O trem maluco
Quando sai de Pernambuco*

*Vai fazendo xique-xique
Até chegar no Ceará.
Rebola pai, rebola mãe, rebola filha,
Eu também sou da família,
Também quero rebolar.”*

OUTRAS OPÇÕES DE BRINCADEIRAS REGIONAIS:

Estamos deixando à disposição mais opções de brincadeiras regionais, caso queiram trocar alguma das atividades sugeridas no programa.

- **SORRISO MILIONÁRIO**

Duração: 20'

Material: 5 bolinhas de papel ou de plástico para cada participante

Desenvolvimento: distribuir 5 bolinhas para cada participante, sendo que cada bolinha vale R\$1.000,00. Os participantes deverão estar espalhados pela área de jogo e ao sinal do aplicador cada um deverá procurar um companheiro. Em seguida, devem parar na frente deste e olhar fixamente em seus olhos e tentar fazê-lo sorrir. Aquele que sorrir primeiro pagará com uma bolinha para a pessoa a quem sorriu. Aquele que perdeu todo seu dinheiro ainda poderá participar e tentar conseguir sorrisos, ou seja, dinheiro. Vence quem terminar a brincadeira com “dinheiro”. Esse será o milionário.

- **BILA**

Duração: 20'

Uma das modalidades prediletas do jogo de bila da região das crianças da Região Nordeste, é o triângulo.

Material: várias bolinhas de bila ou gude.

Desenvolvimento: demarcar a área do triângulo e depositar uma bila (ou gude) por participante dentro dele.

Todos se distanciam e ficam atrás de uma linha. Um participante por vez lança sua bila tentando aproximá-la ao máximo de uma das linhas do triângulo. Depois que todos fazem seus lançamentos, se aproximam do



triângulo para verificar quem conseguiu chegar mais perto. O que chegar mais perto será o primeiro a jogar e assim sucessivamente.

Inicialmente deve-se tentar tirar todas as bilas de dentro do triângulo “ticando-as” para fora. O jogador que consegue retirar uma bila, ganha ela para si e pode fazer mais uma jogada. Assim que todas saírem, começa a etapa do mata-

mata.

O mata-mata é quando você consegue ticar as bilas dos adversários (que estão fora do triângulo) e ganha elas para você.

Algumas regras importantes:

- As bilas que caírem a um palmo da linha do triângulo no primeiro lançamento, devem ser jogadas mais para longe e só então lançar para acertar as de dentro.



- Aquelas que caírem a dois ou três palmos de distância da linha o jogador pode entrar com a mão dentro no triângulo e lançar de lá.

- **JOGO - SALADA, SALADINHA**

Duração: 20'

Material: 1 corda

Desenvolvimento:

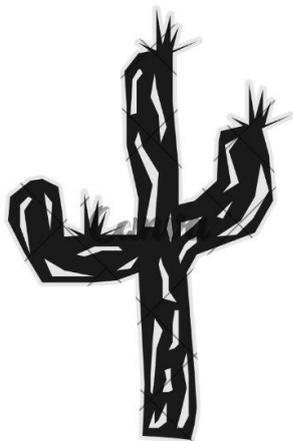
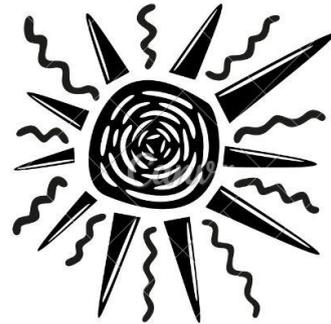
Dois adultos seguram a corda na ponta e batem de forma tradicional. A medida que todos falam os versos da parlenda:

*"Salada, saladinha
Bem temperadinha
Com sal,
Pimenta,
Fogo,
Foguinho!"*

os participantes vão pulando na corda. Quando chega na palavra "fogo", deverá acelerar os movimentos da corda, contudo, tendo o cuidado para não machucar os participantes, mas sim desafiá-los a permanecer mais tempo pulando na corda. Participantes poderão contar quantos pulos cada um conseguir dar.

Verificar vídeo explicativo em: [Palavra Cantada | Brincadeiras de Corda - Salada Saladinha \(youtube.com\)](#)

ANEXO BASE 1- A LITERATURA DE CORDEL



CORDEL DO ARL

MÓDULO – REGIÃO NORTE

Tempo	Atividade
10'	Recepção dos Lobinhos – A região Norte
20'	Base 1 – Lenda Regional: Lenda da mandioca e Degustação
20'	Base 2 – Lenda Regional: Lenda da Vitória Régia e Dinâmica da flor
20'	Base 3 – Brincadeira Regional: Perna de pau
20'	Base 4 – Brincadeira Regional: 5 pedras

Ambientação:

Decorar o local com bandeirinhas nas cores azul e vermelho e elementos que representem a festa de Parintins no estado do Amazonas.

Recepção dos lobinhos - A Região Norte

Duração: 10'

Material: Coletes nas cores azul e vermelho na quantidade de participantes que passarão pelo módulo. Dois bois feitos de caixa de papelão um com a cor predominante azul e outro vermelho.

Aplicador recebe os participantes e conta um pouco sobre a Região Norte: *“A Região Norte do Brasil é formada por sete estados – Amazonas (AM), Pará (PA), Acre (AC), Roraima (RR), Rondônia (RO), Amapá (AP) e Tocantins (TO) –, a região abriga a imensa Floresta Amazônica e possui a maior biodiversidade do planeta, com uma extensa fauna e flora.*

A região Norte é bastante conhecida por dois aspectos principais: é a maior região do Brasil em termos de extensão territorial e é a que concentra a maior biodiversidade graças à existência da Floresta Amazônica. Mais da metade dessa floresta está localizada no território brasileiro.

O Folclore na região teve influência dos povos africanos, indígenas e até mesmo portugueses. O destaque da manifestação cultural se dá para dança, onde traz toda sua beleza, tradição e popularidade.

Uma das maiores festividades é o Festival de Parintins.

O Festival de Parintins é uma festividade folclórica que ocorre anualmente na cidade de Parintins, no estado do Amazonas, e que se baseia na tradição do boi-bumbá, apresentando elementos como música, ritual, e o emblemático auto do boi. Composto por dois bois-bumbás rivais, o Boi Garantido e o Boi Caprichoso. O festival é marcado por intensa rivalidade, mobilizando as apaixonadas torcidas vermelha e azulada.”



Após, serão distribuídos os coletes para os participantes que representarão as duas torcidas, um de cada boi de mamão. Dois escotistas encenam a apresentação dos 2 bois,

brincando entre eles como se estivessem duelando, fazendo assim com que os jovens interajam torcendo por seu Boi Garantido (cor vermelha) ou Caprichoso (cor azul)

Sugestão de modelo para confecção do boi:



BASE 1 – LENDA DA MANDIOCA E DEGUSTAÇÃO

Aplicador conta para os participantes sobre a lenda:



“De acordo com a lenda, numa tribo Tupi-guarani, a filha do cacique apareceu grávida sem explicações, desagradando muito seu pai. Ele não aceitava que ela não sabia como estava grávida, até que certa noite, um sonho o aconselhou a acreditar nela.

Ao nascer, a pequena indiazinha recebeu o nome de Mani. Percebeu-se sua pele era branca, diferente dos demais índios, mas isso não a fazia menos estimada pela Tribo.

Certo dia, sem causas aparentes, Mani amanheceu sem vida. Desolada com a perda, sua mãe resolveu enterrá-la na oca em que vivia e todos os dias chorava a morte da sua filha.

As lágrimas eram tantas que o Deus Tupã abençoou o local em que a pequena indiazinha estava enterrada, fazendo nascer uma planta florida e diferente. Sua mãe cuidou daquela planta até notar que a terra ao seu redor estava rachando. Na esperança de

encontrar sua filha com vida, resolveu cavar a terra e encontrou uma raiz branca como Mani. À raiz foi dado o nome de mandioca, junção das palavras “Mani” e “oca”.

Daí surgiu esse tubérculo nutritivo que é a base da culinária de muitos brasileiros, principalmente na região Norte”.

Sugestão para esse momento: Servir aos participantes bolo de mandioca ou chips de mandioca, que poderá ser encontrado em casa de produtos naturais.

BASE 2 - LENDA DA VITÓRIA RÉGIA E DINÂMICA DA FLOR



Aplicador conta aos participantes a lenda: *“A índia Naiá estava apaixonada por Jaci, o deus da lua. Na tribo, os índios costumavam dizer que Jaci buscava as índias mais belas para namorar e as transformava em estrelas. Assim, todas as noites Naiá aguardava a chegada de Jaci com o desejo de que ela o conseguisse seduzir. Até que um dia, vendo a lua refletida no rio, Naiá inclina-se para beijá-lo e acaba caindo na água e se afogando.*

Comovido com o que tinha acontecido à índia, Jaci resolve homenageá-la, mas em vez de transformá-la em uma estrela como as outras, a transforma em uma vitória-régia.

E daí tem origem a vitória-régia, conhecida como “estrela das águas”, uma planta aquática nativa da Amazônia”.

Após, convida os participantes para fazerem a Dinâmica da flor.

Dinâmica da for

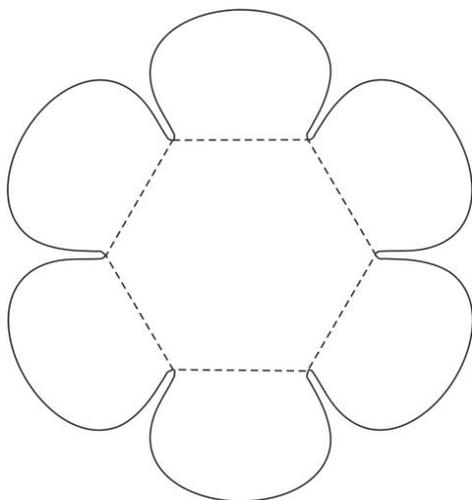
Material: folha de papel com molde da flor, tesoura para recortar, lápis ou caneta para escrever

Desenvolvimento:

O passo a passo da dinâmica pode ser visualizado no vídeo: https://youtu.be/TwH3_7PeJ-8?feature=shared

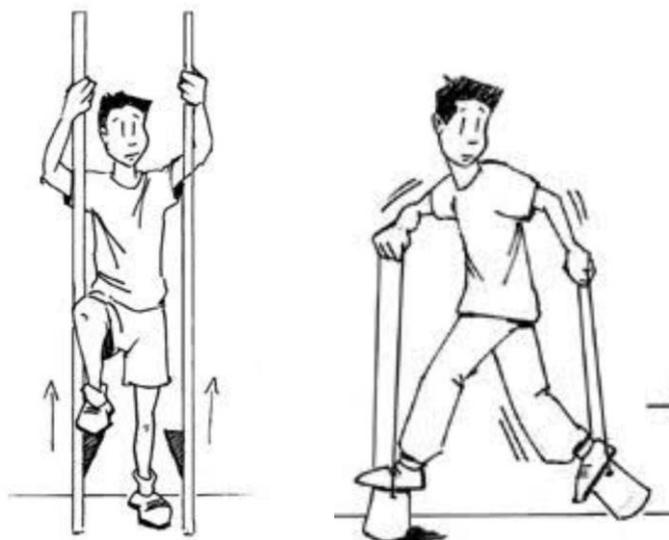
Dentro da flor escrever palavras positivas como: paz, amor, esperança, bondade, caridade, Melhor Possível entre outras.

Sugestão de molde para a flor:



BASE 3 - BRINCADEIRA REGIONAL: Perna de Pau

A perna de pau é uma brincadeira de origem portuguesa, que simula um membro artificial, no caso uma prótese estendida das pernas. Normalmente é feita por um sarrafo de madeira com um suporte para apoio dos pés, ou ainda, por latas amarradas a barbantes, como mostra a figura.



Material: pares de perna de pau suficientes para atender aos participantes, evitando que percam o foco da brincadeira. Pode-se ter os dois tipos sugeridos na imagem.

Desenvolvimento: A brincadeira pode iniciar com os participantes experimentando as pernas de pau e num segundo momento, aumentando a dificuldade da brincadeira, poderá ser realizada uma corrida de revezamento de pernas de pau. Nesse segundo momento, será vencedora a equipe que terminar o percurso determinado pelo aplicador.

Importante que seja observada toda segurança necessária para que ocorra a atividade e se determine um percurso curto para ser realizado.



BASE 4 - BRINCADEIRA REGIONAL: 5 PEDRAS

Existem inúmeras brincadeiras e jogos que atravessaram os séculos e existem até os dias atuais. Apesar de nós não sabermos as origens das brincadeiras, acabamos aprendendo através de algum familiar que nos ensinam como brincar. Isso acontece, na maior parte das vezes, de forma oral, com uma pessoa mais velha dizendo como se brinca ou se joga a uma criança. Isso também ocorre com o jogo das pedrinhas.

Material: 5 pedras para cada participante.

O jogo das pedrinhas tem vários outros nomes pelo mundo, sendo também conhecido como “cinco marias”, “jogo do osso”, “bugalhos” entre outros. O objetivo do jogo consiste em lançar uma pedra para o alto, enquanto se agarra a que estiver no chão. A dificuldade vai aumentando com manobras cada vez mais complexas. Ganha quem conseguir fazer a manobra de agarrar ao mesmo tempo as cinco pedrinhas.

Desenvolvimento:

vídeo explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=4dcfflJs-uA>

OUTRAS OPÇÕES DE BRINCADEIRAS REGIONAIS: pensando nos diversos perfis de Alcateias da nossa Região, estamos deixando à disposição mais opções de brincadeiras regionais, caso queiram trocar alguma das atividades sugeridas no programa.

Gato e rato - Origem: Canuanã (TO)

Materiais: nenhum

Desenvolvimento:

Os jogadores escolhem uma criança para ser o gato e a outra para ser o rato.

Os demais participantes formam uma roda na qual duas crianças devem ficar de costas (uma é a porta, e a outra é o relógio). O rato fica do lado de dentro da roda, e o gato, do lado de fora.

Todos devem perguntar: "Que horas são?"

O relógio diz as horas, e a roda gira contando em voz alta o número escolhido.

Quando a contagem terminar, todos da roda levantam os braços, e o rato começa a fugir do gato, entrando e saindo da roda por baixo dos braços e passando pela porta.

Se o rato for pego, uma nova rodada se inicia, dando oportunidade para outros participantes figurarem com gato e rato.

Laranja Madura - Origem: Rio Branco (AC)

Materiais: Crachás com nomes dos lobinhos

Desenvolvimento:

As crianças formam uma roda e cantam a música abaixo, substituindo "Pedrinho" e "Maria" pelo nome de alguém que está na roda. A pessoa cujo nome foi dito tem que se virar de costas, mas continua na roda.

A brincadeira poderá ser visualizada no vídeo:
<https://youtu.be/invjk2JuXo?feature=shared>

Letra da música:

"Quanta laranja madura
De que cor são elas
Elas são verdes e amarelas
Se vira, Pedrinho
esquerda Janela
Se vira, Maria
esquerda Janela."

MÓDULO – REGIÃO SUDESTE

Tempo	Atividade
10'	Recepção dos lobinhos
20'	Base 1 – Lendas Regionais: Lenda da Amorosa e Dança: Foi Tupã
20'	Base 2 – Brincadeira Regional: Batata frita 1, 2, 3
20'	Base 3 – Brincadeira Regional: Corre, cotia!
20'	Base 4 – Brincadeira Regional: Parara Parati

Ambientação:

Decorar o local com elementos que simbolizem o Carnaval, muitas máscaras e tecidos coloridos enfeitando o espaço do módulo. Podendo complementar a ambientação com músicas de carnaval infantil (marchinhas de carnaval).



Passo a passo de como fazer uma máscara gigante de carnaval para decoração <https://pin.it/3qGtPITVW>

Poderá ter escotistas fantasiados para dançar e cantar com os lobinhos.



Recepção dos lobinhos - A Região Sudeste
Duração: 20'

Aplicador recebe os participantes e rapidamente fala sobre a Região Sudeste.

Fala do aplicador: *“A Região Sudeste do Brasil é formada pelos Estados de São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Espírito Santo e tem uma diversidade cultural ricamente influenciada pelas culturas indígena, africana, europeia e asiática.*

O Carnaval é uma das festas mais populares dessa região e veio para o Brasil trazido pelos portugueses. Quanto chegou, o Carnaval consistia em uma brincadeira na qual as pessoas atiravam água, farinha, ovos e tinta umas nas outras.

Os africanos escravizados se divertiam nestes dias ao som de batuques e ritmos trazidos da África. Esses ritmos mesclados com os gêneros musicais portugueses, deram origem as marchinhas de carnaval e do samba, entre muitos outros ritmos musicais.

No começo do século XX, com o objetivo de deixar a festa mais civilizada, a prática de lançar farinha e água foi proibida. Por isso, as pessoas começaram a importar dos carnavais de Paris e Nice o costume de jogar confetes, serpentinas e buquês de flores.

As famílias mais abastadas do Rio de Janeiro, Salvador e de Recife, saíam com os carros e jogavam confetes e serpentinas nos passantes. Esta tradição se manteve até a década de 30.

Considera-se que a primeira marchinha de Carnaval seja “Ò Abre Alas”, escrita em 1899 pela compositora carioca Chiquinha Gonzaga.

Surgem os “ranchos”, as “sociedades carnavalescas” e os “cordões”, agrupações de foliões que saíam pelas ruas da cidade tocando as marchinhas e fazendo todos dançarem.

Com a popularização do rádio, as marchinhas caíram no gosto popular, mas na década de 60, a marchinha deu lugar ao samba-enredo das escolas de samba.

O Carnaval é comemorado em todos os estados da região sudeste, onde há desfiles das escolas de samba. Embora o desfile em São Paulo tenha ganhado maiores proporções nos últimos anos, o desfile no Rio de Janeiro continua sendo o mais conhecido no Brasil e no mundo.

Além do Carnaval, outra festa muito presente no Sudeste, assim como na região Nordeste, são as festas juninas com a tradicional dança da quadrilha.

O artesanato nessa região ganha destaque pela grande variedade de matérias-primas encontradas na natureza, como barro, fibras, madeira, sementes e palhas usados na confecção de objetos.

A culinária é outro importante aspecto da cultura de um lugar. Ela está presente no dia a dia da população do Sudeste e traduz uma parte dos costumes regionais, além de refletir as influências culturais de outros povos na composição cultural dessa região. Cada um dos estados do Sudeste possui um prato ou um preparo que os representa e o pão de queijo mineiro é um dos principais exemplos da culinária regional”.

Sugestão para esse momento: servir aos lobinhos um prato típico da região sudeste – o pão de queijo.

BASE 1 – LENDA REGIONAL: LENDA DA AMOROSA

Duração: 20’

Fala do aplicador: *“A lenda da Amorosa é uma lenda original do **Rio de Janeiro**, mais especificamente de Conceição de Macabu, que conta a história de dois índios, **Ipojucam** e **Jandira**.*

Os dois índios apaixonaram-se, ficaram noivos e na véspera do casamento, Ipojucam ofereceu uma grande caça a **Tupã**, divindade indígena, para que a cerimônia fosse abençoada.

Anhagá, deus da morte, que invejava as habilidades de caça do índio, apareceu para ele sob a forma de onça e o desafiou para uma luta.

A onça foi fatalmente ferida. Descontente, Anhagá ressuscitou o animal. Ipojucam perseguiu a onça até chegar perto de uma cachoeira onde estava Jandira.



Sob a forma de onça e com a intenção de atingir Ipojucam, Anhagá decidiu atacar a índia, mas acabou mais uma vez derrotado.

O sentimento de humilhação de Anhagá fez com que ele se transformasse em uma tromba d'água e arrastasse Jandira e Ipojucam para o fundo da cachoeira, que passou a se chamar **Cachoeira da Amorosa**".

Aplicador convida os lobinhos para participarem da dança circular indígena - "Foi Tupã".

Letra:

Foi tupã
Foi tupã, foi tupã,
Sou tabajara
Sou tabajara da terra de tupã,
Tem papagaio, arara maracanã
Todas aves do céu
Quem nos deu foi tupã.
Foi tupã, foi tupã, foi tupã

Passos da dança: [Dança Circular Indígena, "Foi Tupã" - Prof. Helê Santos. \(youtube.com\)](#)

BASE 2 - BRINCADEIRA REGIONAL: BATATA FRITA 1, 2, 3

Duração: 20'

Material: sem material

Desenvolvimento:

Escolher um participante para ser o "líder do grupo" que irá comandar a brincadeira e dizer a frase "Batatinha frita um, dois, três".

Deve ser delimitada uma grande área. De um lado da área ficará o "líder do grupo", enquanto os demais participantes estarão no lado oposto.

O “líder do grupo” deverá estar de costas para os demais. Ele dirá, de forma alta e clara a frase “Batatinha frita, um, dois, três” e quando terminar, deverá virar para os demais.

Durante a fala o grupo tentará avançar para alcançar o “líder” antes dele virar.

Quando o líder virar para os demais participantes, esses virarão pedra e não poderão se mexer.

O “líder” voltará a ficar de costas e fala novamente a frase “Batatinha frita um, dois, três”.

Vence quem conseguir encostar no chefe antes de ele virar. Poderá ser repetida a brincadeira com a indicação de outros líderes.



BASE 3 - BRINCADEIRA REGIONAL: CORRE, COTIA!

Duração: 20’

Materiais: um lenço

Desenvolvimento:

Todos os participantes, menos o “pegador”, se sentam em um círculo. Com um lenço na mão o pegador anda em volta do círculo enquanto todos cantam a rima de olhos fechados:



*“Corre cotia
Na casa da tia
Corre cipó
Na casa da avó
Lencinho na mão
Caiu no chão
Mocinha bonita
Do meu coração
1,2,3”*

No meio da cantoria o pegador coloca o lenço atrás de um dos jogadores. No final da rima todos abrem os olhos e quando o participante escolhido perceber que o lenço está atrás dele, corre atrás do pegador, que deve correr para ocupar o lugar vago. Se for apanhado antes de chegar ao lugar vazio, o pegador continua nessa função, mas se conseguir dar a volta e ocupar o lugar vago, é o jogador escolhido quem vira o pegador.

BASE 4 – BRINCADEIRA REGIONAL: PARARA PARATI

Duração: 20’

Material: sem material

Desenvolvimento:

Parara Parati é um jogo de mão que envolve movimentos da mão enquanto se canta a música:

*"Parara parati
Parara parati
Pararará
Perere pereti
Perere pereti
Pererere
Piriri piriti
Piriri piriti
Piririri
Pororo poroti
Pororo poroti
Porororó
Pururu puruti
Pururu puruti
Purururu"*



Verificar desenvolvimento do jogo no vídeo: <https://youtu.be/xLfCkvluyto>

OUTRAS OPÇÕES DE BRINCADEIRAS REGIONAIS:

Pensando nos diversos perfis de Alcateias da nossa Região, estamos deixando à disposição mais opções de brincadeiras regionais, caso queiram trocar alguma das atividades sugeridas no programa.

- **MÚMIA EM AÇÃO**

Duração: 20'

Material: 1 bola de borracha média

Desenvolvimento:

Os participantes jogam a bola um para o outro sem poder deixar a bola cair. Quando uma pessoa deixa a bola cair pela primeira vez, ela fica "doente". Se deixar cair uma segunda vez, ela "morre". Na terceira vez, a pessoa "vira a múmia". Quem vira múmia tem que pegar a bola e tentar acertar algum participante. Se ela acertar, o participante que foi queimado sai da brincadeira. Se errar, quem sai é a múmia. Quem ficar por último ganha o jogo.

Por segurança, a bola somente poderá ser jogada da cintura para baixo.

- **JOGO: PULAR ELÁSTICO**

Duração: 20'

Material: tiras de 3 metros para cada 3 participantes.

Desenvolvimento:

Dividir os participantes em pequenos grupos. Para jogar é necessário no mínimo 3 participantes e uma tira de elástico de 3 metros, amarrada nas pontas. Duas crianças esticam o elástico ao redor de suas pernas, formando um retângulo. O terceiro participante pula seguindo os passos:

- Pula no meio do elástico, com os pés juntos.
- Pular em cima dos dois lados do elástico com os dois pés ao mesmo tempo)
- Pula abrindo as pernas para que os dois lados do elástico fiquem entre os seus pés.



- Arrasta o pé direito, puxando o lado direito do elástico, para perto do pé esquerdo, sem levantar-se. Assim, o elástico vem junto.
- Solta o elástico levantando a perna.
- De frente para o elástico, prende-o no dorso dos pés, e pula sobre o outro lado do elástico, cruzando.
- Desfaz o pulo e termina com os dois pés para fora de cada lado do elástico.

Poderá ser realizado uma competição entre os participantes de quem consegue em menor tempo, por exemplo.

MÓDULO – REGIÃO SUL

Tempo	Atividade
10'	Recepção dos lobinhos e Degustação
20'	Base 1 – Lenda Regional: Lenda do Saci-Pererê e Brincadeira: Redemoinho
20'	Base 2 – Lenda Regional: Lenda do João de barro e trabalho manual.
20'	Base 3 – Brincadeira Regional: Pico pico Picolé
20'	Base 4 – Brincadeira Regional: Taco

Ambientação:

Portal Temático: Crie um arco decorado com flores típicas da região, como hortênsias, e elementos como pinhas.

Coloque uma placa com o título “Bem-vindos à Região Sul”.

Monte um espaço com fotos e painéis das principais paisagens da região Sul.

Tenha um espaço amplo com o pau de fita para os adultos fazerem uma apresentação da dança ou apenas para decorar.

Monte um cantinho com instrumentos típicos e toque músicas tradicionais da região.

Recepção dos lobinhos - A Região Sul

Fala do aplicador: *“Bem-vindos a Região Sul. Hoje vamos conhecer sobre a cultura e as tradições dessa região que é composta pelos Estados do Paraná (PR), Santa Catarina (SC) e Rio Grande do Sul (RS) (mostrar um mapa com a localização).*

Aqui vocês vão ouvir sobre as lendas, participar de brincadeiras da nossa região e conhecer sobre as músicas e danças.

Falando em música e dança, vocês conhecem a dança do pau de fitas?

A dança do pau de fitas é uma dança folclórica milenar de origem europeia, comum entre a maioria dos povos daquele continente e foi trazida pelos imigrantes ao Brasil.

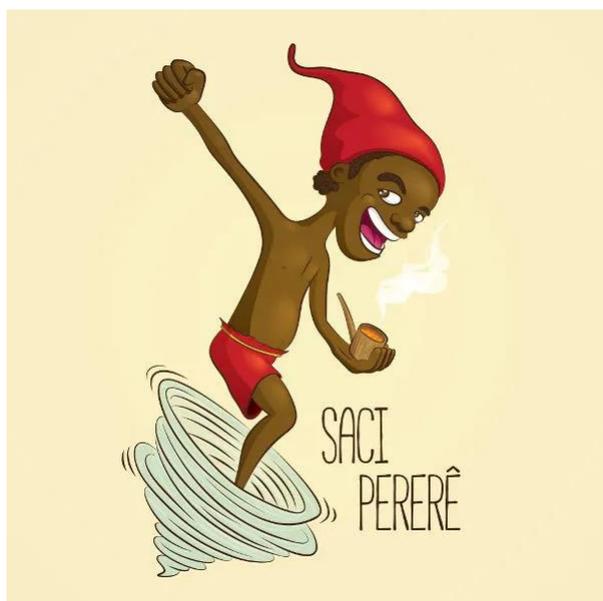
Para alguns povos têm o significado de reverenciar a árvore que anuncia o prenúncio da primavera após a época de inverno. As fitas, para uns têm o significado do renascimento das árvores, e para outros, está diretamente relacionada a colheita e a fartura. Independente do seu significado, se percebe que a dança é sinônimo de alegria, celebração e união da comunidade”.

Sugere-se fazer uma rápida demonstração da dança.

Sobre a dança: O pau de fita é uma dança de pares de origem portuguesa, que ocorre ao redor de um mastro encimado por um conjunto de fitas coloridas e largas. Os participantes formam dois grupos que, dançando, entrelaçam as fitas, formando um trançado em volta do mastro. Não existe um tipo de música exclusiva para essa dança, contudo é frequente o acompanhamento de conjuntos musicais compostos por violão, cavaquinho, pandeiro e acordeão.

Sugestão para esse momento: Servir aos lobinhos um prato típico da região sul - Ambrosia, sagu ou cuca de farofa

BASE 1 – LENDA REGIONAL DO SACI PERERÊ



Preparação: Adereço: Um gorro vermelho.

Ambientação: Realizar a contação em local de área verde, ou preparar o local com elementos de mata.

Fala do aplicador: *"Era uma vez, nas profundezas das matas do Cerrado, um menino travesso chamado Saci-Pererê. O Saci era conhecido por ter apenas uma perna, usar um gorro vermelho mágico e fumar um cachimbo. Ele era muito rápido e adorava fazer travessuras!"*

O Saci aparecia nos redemoinhos de vento, que diziam ser sua forma de se mover rapidamente de um lugar para outro. Ele adorava assustar os animais, fazer as pessoas perderem o caminho e esconder objetos das casas.

Apesar de suas travessuras, o Saci era também guardião das matas e sabia todos os segredos das plantas medicinais. Algumas pessoas acreditavam que, se conseguissem capturar o Saci e pegar seu gorro, ele se tornaria amigo e compartilharia seu conhecimento.

Mas cuidado! O Saci adora pregar peças e muitas vezes desaparece em uma nuvem de fumaça, deixando todos confusos e rindo das suas travessuras!”

Brincadeira: Redemoinho

Materiais: 2 Cones

Desenvolvimento: Divida os participantes em duas equipes. Defina o ponto de partida e a posição dos cones. A brincadeira consiste em uma corrida de revezamento, onde um integrante da equipe, de cada vez, corre até o cone, onde deverá dar 5 voltas ao seu redor (simulando um redemoinho) e voltar para o ponto de partida, onde o próximo integrante repetirá o procedimento. Assim, sucessivamente até que todos tenham realizada a corrida.

Vence a equipe que terminar o percurso no menor tempo.

O aplicador poderá lembrar aos participantes que o saci aparece nos redemoinhos e assim como na lenda ele poderá também aparecer na brincadeira.

Sugere-se que alguém fantasiado de saci apareça na brincadeira para “atrapalhar”, atormentando os que não estão correndo.

BASE 2 - LENDA REGIONAL DO JOÃO DE BARRO



Fala do aplicador: *“Contam os índios que, há muito tempo, numa tribo do Sul do Brasil, um jovem se apaixonou por uma moça de grande beleza. Melhor dizendo: apaixonaram-se. Jaebé, o moço, foi pedi-la em casamento.*

O pai dela perguntou: - Que provas podes dar da tua força para pretenderes a mão da moça mais formosa da tribo?

- As provas do meu amor! - respondeu o jovem.



O pai gostou da resposta, mas achou o jovem muito atrevido. Então disse: - O último pretendente de minha filha falou que ficaria cinco dias em jejum e morreu no quarto dia.

- Eu digo que ficarei nove dias em jejum e não morrerei. Retrucou o jovem.

Toda a tribo se espantou com a coragem do jovem apaixonado.

Assim que deram início a prova, enrolaram o rapaz num pesado couro e ficaram, dia e noite, vigiando para que ele não saísse nem fosse alimentado.

A jovem apaixonada chorou e implorou à deusa Lua que o mantivesse vivo, para ser o seu amor. O tempo foi passando, e certa manhã, a filha pediu ao pai: - Já se passaram cinco dias. Não o deixe morrer. O pai respondeu: - Ele é arrogante. Falou nas forças do amor. Vamos ver o que acontece.

Ele esperou até a última hora do novo dia e ordenou: - Vamos ver o que resta do arrogante Jaebé. Quando abriram o couro da anta, Jaebé saltou ligeiro. Seus olhos brilhavam e seu sorriso tinha uma luz mágica. Sua pele estava limpa e cheirava a perfume de amêndoa. Todos se espantaram. E ficaram mais espantados, ainda, quando o jovem, ao ver a sua amada, se pôs a cantar, como um pássaro, enquanto o seu corpo, aos poucos, ia se transformando em um corpo de pássaro! Exatamente naquele momento os raios do luar tocaram a jovem apaixonada, que também se viu transformada em pássaro. Então, ela saiu voando atrás de Jaebé, que a chamava para a floresta, onde desapareceu para sempre.

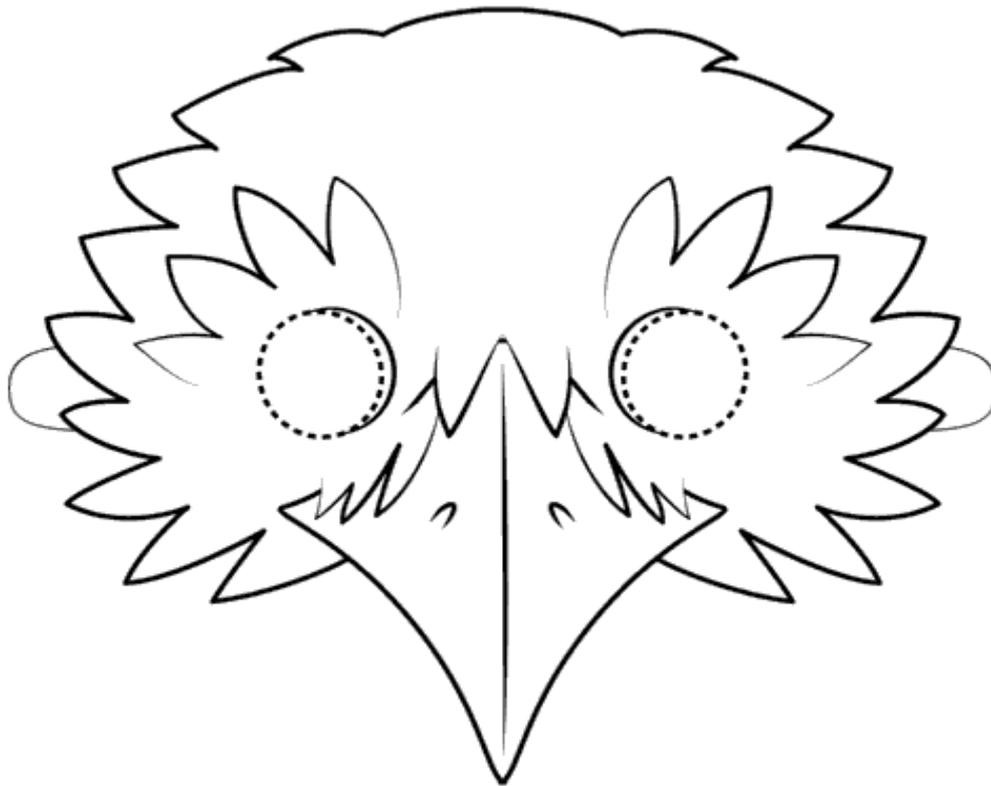
Contam os índios que foi assim que nasceu o pássaro João-de-barro. A prova do grande amor que uniu esses dois jovens está no cuidado com que constroem a sua casa e protegem os seus filhotes.

Os homens amam o João-de-barro, porque lembram da força de Jaebé; uma força que vinha do amor e foi maior que a morte!”.

Após contar a lenda, entregar aos participantes uma máscara de pássaro para colorirem. Poderá ser expostas imagens do pássaro João de Barro no local para que os participantes se inspirem em suas pinturas.

Materiais: Impressão das máscaras (1 por criança), lápis e giz de cera de várias cores, Lastex (fio elástico fino para prender as máscaras).

Modelo da máscara:



BASE 3 - BRINCADEIRA REGIONAL: PICO PICO PICOLÉ



Material: Nenhum

Desenvolvimento:

Escolher um participante para comandar a brincadeira e os demais ficam com as mãos fechadas, formando um círculo. Todos cantam a canção e quem estiver comandando a brincadeira, deverá bater sobre as mãos fechadas dos colegas. Quando a música termina, a pessoa cuja mão foi batida por último tem que escolher um sabor de picolé. Esse sabor será cantado por quem estiver comandando a brincadeira, que irá bater nas mãos dos outros de acordo com as sílabas da palavra (Por exemplo: a-ba-ca-xi).

A pessoa que for receber o tapa na última sílaba deve pôr a mão para trás.

Quem ficar com as duas mãos para trás é eliminado. Ganha o último que sair.

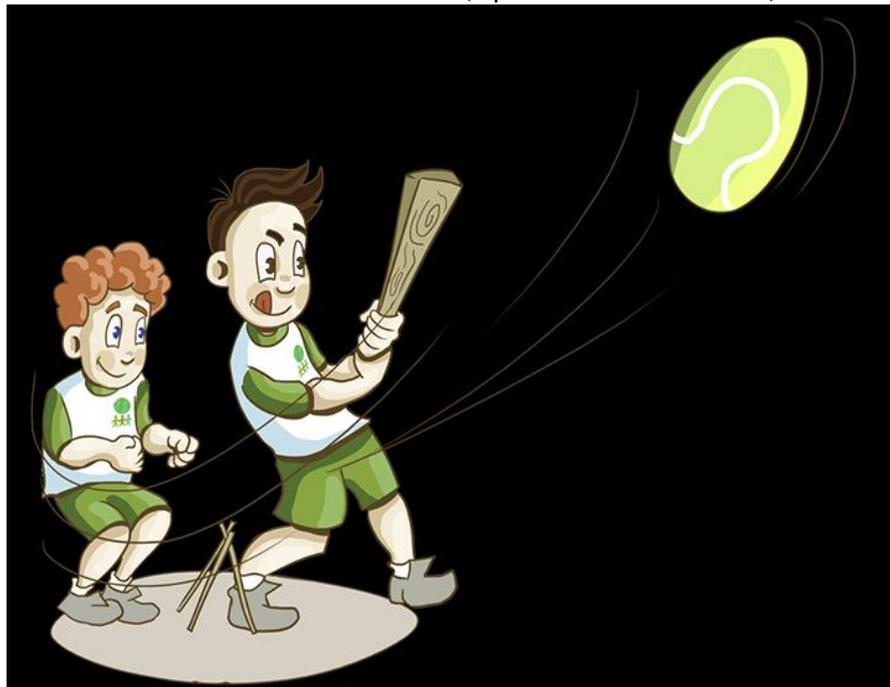
<https://www.youtube.com/watch?v=vC9dUPayEps>

BASE 4 – BRINCADEIRA REGIONAL: TACO

Material: A cada 4 jogadores 2 tacos, 2 casinhas que podem ser um mini tripé ou latas, 1 pequena bola de borracha (de tênis), giz para desenhar no chão.

Desenvolvimento:

Deve-se formar duas duplas, cada uma composta por um rebatedor, que segura um taco de madeira, e um arremessador. Eles ficam em uma base (um círculo desenhado no chão) e no centro dela encontra-se uma garrafa plástica com um pouco de areia dentro. Quem arremessa deve tentar derrubar a garrafa do time adversário jogando a bola, com a mão. Cabe ao rebatedor do outro time defendê-la. Se a garrafa for derrubada, o time que atirou a bola ganha um ponto. Se o rebatedor conseguir defendê-la ou se a bolinha não acertar a garrafa, quem jogou deve correr para pegá-la e voltar à sua base. Enquanto isso, os adversários correm, fazendo um "oito" nas duas bases e, quando se encontram, batem as mãos.



Cada volta completa, sem que o arremessador tenha voltado para seu lugar de origem, vale um ponto. O time que primeiro completar cinco pontos ou mais, vence a partida. Feito isso, as funções são invertidas: rebatedores vão para o arremesso e arremessadores vão para as rebatidas.

OUTRA OPÇÃO DE BRINCADEIRA REGIONAL: pensando nos diversos perfis de Alcateias da nossa Região, estamos deixando à disposição mais opções de brincadeiras regionais, caso queiram trocar alguma das atividades sugeridas no programa.

- **MAMÃE (PAPAI) POSSO IR?**



Material: Nenhum

Desenvolvimento:

As crianças ficam bem longe da que será mãe ou pai e, uma por vez, dizem:

“Mamãe (ou papai), posso ir?”

“Pode”, responde.

“Quantos passos?”, pergunta o filho.

A criança que é a mãe ou pai diz o número de passos.

“De quê?”, pergunta o filho.

Ela ou ele responde se são passos de canguru (pulados), elefantinho ou elefantão (curto ou longo), formiguinha (bem curtinho) ou sapo (pulando igual a um sapo).

Depois, passa a vez para outra criança, e assim sucessivamente, até que uma chegue primeiro à mãe ou ao pai. Ela comandará a próxima rodada

MÓDULO DE DOMINGO - BRINCADEIRAS DE RUA

Fundo de cena:

Brincar ao ar livre pode ser muito enriquecedor para as crianças porque estimula a socialização, criatividade e autonomia.

As brincadeiras de rua ajudam no desenvolvimento de habilidades motoras, sociais e emocionais, que são essenciais para uma vida saudável, bem como proporcionam momentos para a criança crescer se sentindo mais segura e confiante.

E suas vantagens não param por aí, pois o custo dessas atividades é baixo, praticamente zero, o que as torna acessíveis à todas as crianças.

É uma ótima oportunidade para os responsáveis ensinarem a seus filhos brincadeiras que fizeram parte de suas infâncias.

Descrição das atividades do módulo:

Tempo	Base - Atividade
20'	Base 1 – Escravos de Jô com copos
20'	Base 2 – Baleado
20'	Base 3 – Bandeira Arreou
20'	Base 4 – Adivinha
20'	Base 5 – Coelho sai da toca
20'	Base 6 – Corrida de amarelinha
20'	Base 7 – STOP
20'	Base 8 – Salada de frutas

JOGO 1 – ESCRAVOS DE JÔ COM COPOS

Material: 1 copo de plástico duro para cada participante.

Desenvolvimento:

Cada participante deverá ter um copo. Todos deverão estar sentados no chão ou ao redor de uma mesa. A letra da música deve ser conhecida e cantada por todos. Treinar com os participantes só a música. Em seguida, mostrar os passos que serão realizados conforme a letra da música. O vídeo



<https://youtu.be/AJCVHKEohAg> exemplifica os passos a serem realizados na brincadeira.

JOGO 2 – BALEADO

O jogo de baleado também pode ser conhecido por outras denominações, como: Queimada; Barra Bola; Bola Queimada; Cemitério; Mata-mata; Mata-soldado; Queimado; Caçador ou Carimba.

Material: 1 bola de borracha tamanho médio ou 1 bola de vôlei



Desenvolvimento: escolher um local amplo e plano. Demarcar o local em dois campos iguais. A área do jogo pode variar conforme o número de participantes. O objetivo do jogo é fazer o maior número possível de prisioneiros em cada campo.

Cada time escolhe um jogador para ficar posicionado atrás da linha de fundo do campo do adversário. Essa área será a área dos prisioneiros. As equipes tiram no par ou ímpar quem iniciará a partida do jogo. A equipe que iniciar a partida deverá entregar a bola para o jogador escolhido para ficar na área dos prisioneiros do time adversário. Dado o aviso de início do jogo pelo aplicador quem estiver com a bola deverá arremessá-la ao campo adversário com o objetivo de atingir, “BALEAR”, algum jogador adversário. Enquanto a bola estiver em campo, qualquer jogador poderá tomar posse dela e tentar acertar o seu adversário, tornando-o prisioneiro do seu time. Este por sua vez deverá ficar na área dos prisioneiros. Os prisioneiros também poderão pegar a bola e tentar acertar os seus adversários.

Importante orientar os jogadores que somente poderá ser jogada a bola no adversário da cintura para baixo, caso contrário não será “baleado” o adversário.

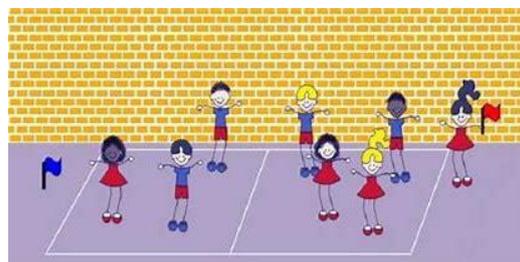
O grupo vencedor será aquele que fizer o maior número de prisioneiros dentro de um tempo pré-estabelecido, ou então, aquele que aprisionar todos os jogadores adversários

JOGO 3 – BANDEIRA ARREOU

Material: 2 bandeiras de cores diferentes.

Desenvolvimento:

Delimitar a área em dois campos. Dividir os participantes em dois times, com o mesmo número de pessoas. No fundo de cada campo deverá ser colocada uma bandeira que representará o time. Quando o aplicador disser "Bandeirinha arreou", um time tem que roubar a bandeira do outro e trazer para o seu campo.



Se um jogador entrar no campo adversário e for pego por alguém desse time, ele tem que ficar imóvel, como estátua, até que uma pessoa de sua equipe toque nele. Ganha quem conseguir trazer a bandeira adversária para seu campo primeiro.

Pode ser realizada uma competição onde cada conquista de bandeira, vale um ponto, vencendo aquele que tiver maior pontuação dentro do tempo determinado pelo aplicador.



JOGO 4 – ADIVINHA

Material: 1 caixa com várias frases de adivinhação (O que é, o que é?).

Desenvolvimento: cada lobinho deverá retirar uma frase e falar para que os demais adivinhem.

Poderá ser realizada uma competição entre equipes, onde cada resposta correta vale um ponto para a equipe, vencendo a equipe que tiver mais pontos.

Algumas sugestões de frases:

Adivinha	Resposta
Quanto mais cresce, menos se vê?	Escuridão
Que corre no mato e no limpo esbarra?	Fogo
Que cai em pé e corre deitado?	Chuva
Quanto mais se tira mais aumenta?	Terra do buraco
Que entra na água e não se molha?	A sombra
Nasci na água, na água me criei. Se na água me botarem, na água morrerei?	O Sal
São três irmãos: o primeiro já morreu, o segundo vive conosco, o terceiro nasceu?	Passado, presente e futuro
Eu me chamo cama. Nela ninguém se deita, só leão se ajeita?	Camaleão
Salta para cima, e faz bé?	A cabra
O que é que anda com os pés na cabeça	O piolho
O que é o que que só cresce para baixo	Rabo de cavalo
O que é o que é que tem luz e só vive no escuro	vagalume
O que é o que é quanto mais se perde, mais se tem	O sono
Que é inteiro, mas tem nome de pedaço	Meia
Sendo grande ou pequeno, tem sempre o tamanho de um pé	O sapato

JOGO 5 – COELHO SAI DA TOCA

Materiais: sem material.

Na variante do jogo, bambolês ou giz.

Desenvolvimento:

Os participantes são divididos em grupos de três. Dois jogadores dão as mãos para formar a toca e o terceiro fica no meio para ser o coelhinho. Do lado de fora ficam os coelhos perdidos. Alguém diz: 'Coelhinho sai da toca, um, dois, três', as tocas levantam os braços e todos os coelhos devem ocupar uma nova toca, inclusive os coelhos perdidos. Quem não conseguir entrar fica no centro, esperando nova oportunidade.



O jogo fica mais emocionante com alguém no papel de caçador. Nesse caso, apenas um participante fica de fora. Quando for dado o sinal ele corre atrás dos coelhos durante a troca de tocas, e o primeiro a ser pego passará ao posto de caçador.

Se o número de crianças for pequeno, as tocas podem ser desenhadas no chão com um giz ou usado bambolês.

JOGO 6 – CORRIDA DE AMARELINHA

Material:

Desenvolvimento:

Dividir os participantes em duas equipes que deverão estar enfileirados. Fazer duas amarelinhas, com giz, no chão. A brincadeira consiste em uma corrida onde os integrantes de cada equipe atravessam a amarelinha, chegando ao final sem pisar na linha (como na brincadeira). Ao atravessar a amarelinha o jovem deverá voltar correndo para o local da sua equipe, bater na mão do próximo da fila que deverá fazer a mesma travessia. E assim, sucessivamente até que todos da equipe tenham atravessado. Se algum dos jovens pisar na linha e nem perder o equilíbrio, o que implicará em voltar para o início. Vence a equipe que terminar primeiro.



Poderá adicionada à corrida, regras da brincadeira tradicional. Como por exemplo, na segunda rodada da travessia, os jovens deverão lançar uma pedra (ou objeto similar) na casa de número 1. O jogador deverá então saltar pelas casas, pulando de um pé só nas casas simples e com os dois pés nas casas duplas, evitando a casa onde a pedra está. Na próxima rodada deverá lançar na casa 2 e assim por diante.

Se jogar a pedra e não cair na casa, deverá tentar até que acerte a casa que estará na vez.

Importante o aplicador tomar alguns cuidados para que a brincadeira seja dinâmica: verificar o número de integrantes das equipes para que tenham a mesma quantidade de



jovens. Para o caso, das equipes terem muitos integrantes, sugere-se dividir os participantes em mais equipes e fazer mais amarelinhas.

JOGO 7 – STOP

Essa brincadeira foi adaptada pensando nos lobinhos que ainda possuem dificuldade na escrita.

Material: 4 pranchetas com lápis e folha de papel, 1 caixa com letras do alfabeto escritas em pedaços de papel.

Desenvolvimento:

Participantes serão divididos em pequenos grupos que deverão percorrer por quatro bases. Cada equipe receberá uma prancheta da sua equipe. Na prancheta terá uma folha com uma tabela indicando letra, nome, lugar, comida, carro e objeto.

Como no exemplo abaixo:

Letra	Nome	Lugar	Comida fruta/v verdura	Profissão	Objeto
A	AM ANDA	AMA ZONAS	AMOR	AT OR	ALI CATE

Em cada base, estará um chefe para anotar as informações-respostadas dadas pelos participantes, na prancheta da equipe. O aplicador irá sortear uma letra e anunciará a letra que deverá iniciar as respostas para cada item exigido. Assim, que todas as respostas forem dadas e o chefe terminar de anotar, a equipe gritará “STOP” e todos devem parar de responder, pegar sua prancheta e trocar de base. Poderá ser estipulado um tempo para as respostas, e nesse caso o aplicador falará “STOP” para o caso desse tempo terminar antes de que alguma equipe tenha falado.

O aplicador irá sortear nova letra e uma nova rodada se iniciará e assim sucessivamente até que o tempo determinado pelo aplicador. Encerrado o prazo, iniciasse a conferência das respostas. Importante falar que o chefe que está anotando não poderá interferir nas respostas, escrevendo o que lhe for dito pela equipe.

Cada palavra correta e exclusiva, ou seja, que ninguém mais tenha falado, a equipe recebe 10 pontos. Para as palavras corretas e comuns a outras equipes, a pontuação será de 5 pontos.

JOGO 8 - SALADA DE FRUTAS

Material: cadeiras, folhas de papel ou blocos de EVA em número de participantes menos 1.

Desenvolvimento:



Os participantes deverão formar um círculo e se sentar em cadeiras, ou folhas de papel ou blocos de EVA. Cada participante recebe o nome de uma fruta (pera, maçã, banana, uva) e um deles é escolhido para ficar de pé, sem cadeira.

A criança que está de pé diz "*Fui à feira comprar ...*" e diz o nome de uma das frutas citadas pelo aplicador. Se ele disser "*maçã*", por exemplo, todas as crianças que receberam o nome de "*maçã*" deverão levantar da cadeira e trocar de lugar entre as demais "*maçãs*", enquanto aquele que está sem cadeira tentará ocupar um dos lugares desocupados. Lembrando aos participantes que a troca de lugares é necessária. E diante da troca de lugares um dos participantes irá sobrar de pé e será ele quem irá recomeçar a brincadeira.

Se, em vez de escolher uma fruta só, for dito "salada de frutas", todos os participantes devem ficar de pé e trocarem de lugar.
