

PROGRAMAÇÃO: XXI - ARIL, XIX - ARIL, TORYBA DA FLORESTA - O ENCONTRO DOS POVOS ORIGINÁRIOS DA AMAZÔNIA - (ACAMPAMENTO) DATA: 22, 23 E 24 DE NOVEMBRO DE 2024

22/11		<i>Resumo: Abertura oficial do acampamento, hora de botar a prova todas as lições aprendidas durante o curso teórico dos últimos sábados. Uma recepção calorosa a todos os participantes, com início de preparo dos subcampos de cada patrulha para começar os desafios de campo.</i>			1º dia de atividade	
HORÁRIO	DURAÇÃO PREVISTA	EVENTO	ATIVIDADE (Descrição do evento realizado)	COORDENADOR	MATERIAL	QTD
17h	2h	ABERTURA DO CAMPO	Abertura do campo e preparação do campo para recepção dos participantes	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
17h	2h	RECEPÇÃO DOS PARTICIPANTES / CREDENCIAMENTO	Hora de recepcionar todos os participantes para mais um acampamento e mostrar um pouco do local. Credenciamento de todos os participantes.	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
17h	2h	Subcampo e companhia	Todos seguirão para suas áreas demarcadas e começarão a construção de seus subcampos e montagens de barracas.	Coordenadores do Evento	Material de Campo por grupos escoteiros	-
20h	1h	Ceia	Ceia para alimentação dos participantes	Coordenação da Cozinha	Material Cozinha	-
21h	1h	ABERTURA OFICIAL DO EVENTO	É isso aí, começou! Hora de se apresentar aos escoteiros e informar como funcionará a dinâmica da atividade, apresentação de regras do local.	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
22h	2h	ATIVIDADES DE ABERTURA	Atividades para aquecer os motores e conhecerem a temática do acampamento.	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
00h	6h	Silêncio	Hora de Silêncio no acampamento e todos dormirem	Coordenadores do Evento	Não Há	-

1

23/11		<i>Resumo: começou o 2º dia de atividades, cada ramo está praticando suas atividades individuais, mas, com a mesma atenção de viver a experiência de jogos indígenas, a noite ainda tem o fogo de conselho com os rituais de apresentação com direito a festa e jogo noturno.</i>			2º dia de atividade	
HORÁRIO	DURAÇÃO PREVISTA	EVENTO	ATIVIDADE (Descrição do evento realizado)	COORDENADOR	MATERIAL	QTD
06h	15min	ALVORADA	Horário de acordar, todos de pé para lavar o rosto e se preparar para a Educação física.	Coordenadores do Evento	Não há	-
06h15	15min	EDUCAÇÃO FÍSICA	Acordar e ir para a ginástica para colocar o corpo pronto para as atividades do dia.	Coordenadores do Evento	Não há	-
06h30	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - LOBINHOS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
07h	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - ESCOTEIROS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
07h30	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - SÊNIOR, PIONEIROS, CHEFIA DE RAMO E STAFFS.	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
08h	15min	TROCA DE ROUPA	Troca de roupa para IBOA	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
08h15	15min	IBOA	I – Inspeção, B – Bandeira, O – Oração, A – Avisos	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-



2

08h30	10min	TROCA DE ROUPA	Troca de roupa para IBOA	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
8h40	10min	APRESENTAÇÃO	<p>Introdução aos Jogos Indígenas e a Cultura Abertura e Recepção: Breve Explicação Olá, Lobinhos! Hoje vamos falar sobre algo muito especial: os jogos indígenas. Vocês sabiam que os povos indígenas do Brasil, que são muitos e bem diferentes uns dos outros, também adoram brincar e se divertir? Assim como nós, eles têm jogos que são passados de geração em geração, desde os avós até os netos, e que fazem parte de suas culturas. Esses jogos são importantes porque:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fortalecem o corpo: Muitos jogos indígenas são ao ar livre e envolvem correr, pular ou usar a força, ajudando a ficar mais forte e saudável. 2. Treinam a mente: Alguns jogos exigem pensar rápido, ser esperto e usar a criatividade. Isso deixa o cérebro bem esperto! 3. Ensinam a trabalhar em grupo: Muitos jogos são feitos em equipe, ajudando a aprender sobre amizade, cooperação e respeito pelos outros. <p>Os povos indígenas vivem em diferentes lugares do Brasil, como a floresta amazônica, o cerrado e até perto dos rios. Cada povo tem seus próprios jogos, que ensinam sobre a natureza, os animais e o trabalho em comunidade. Esses jogos não são apenas diversão, mas também uma forma de aprender lições importantes para a vida. Hoje, vamos experimentar alguns desses jogos incríveis! Além de nos divertirmos, vamos descobrir como as crianças indígenas brincam e aprendem ao mesmo tempo. Preparados? Vamos nos conectar com essa cultura tão rica e especial! 🌿 🍄</p>	<p>Responsável pela atividade: Akelá Eliana Girão G. E. Amazonas</p>	Mapas	
08h50	45min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>Jogo de Abertura: "Caça ao Tesouro Indígena" Objetivo Apresentar aos lobinhos a riqueza da cultura indígena de forma lúdica e interativa, promovendo a exploração do ambiente e despertando a curiosidade sobre os instrumentos e elementos típicos das tradições indígenas brasileiras.</p> <hr/> <p>1. Preparação Prévia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escolha dos "Tesouros": Prepare pequenos objetos que representem a cultura indígena, como: <ul style="list-style-type: none"> ○ Flechas de brinquedo ou feitas de galhos (simbolizando a caça e proteção). ○ Sementes grandes (como jatobá ou açaí, simbolizando a agricultura e alimentação). ○ Penas coloridas (representando adornos e significados espirituais). ○ Miniaturas de utensílios indígenas, como cestinhas ou colares. • Elaboração das Pistas: Crie pistas que conectem cada local do acampamento a um objeto escondido. As pistas podem incluir charadas simples, desenhos de mapas ou perguntas sobre curiosidades indígenas, como: <ul style="list-style-type: none"> ○ "Os povos indígenas usam para enfeitar e dançar. Coloridas, vêm dos pássaros." (Resposta: penas). ○ "Ajuda a plantar, colher e alimentar o grupo. O que é?" (Resposta: sementes). • Organização do Espaço: Esconda os objetos em locais acessíveis e seguros, espalhados pelo acampamento. <p>2. Início do Jogo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reúna os lobinhos em círculo e explique: <ul style="list-style-type: none"> ○ "Hoje, vocês são exploradores em busca de um tesouro muito especial! Durante a aventura, vamos descobrir objetos que os povos indígenas usam no seu dia a dia e nas suas tradições. Sigam as pistas e aprendam sobre cada tesouro encontrado!" 	<p>Responsável pela atividade: Akelá Eliana Girão Kaa Tai-li Ch. Sheila G. E. Amazonas</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pistas impressas ▪ Sementes grandes ▪ Penas ▪ Linha ou rede de pesca ▪ Cestinho de palha ▪ Arco e flecha pequenos ▪ Chocalho ou tambor indígena ▪ Frasco com tinta natural ▪ Colar de sementes ▪ Linha de pesca ▪ Pote de barro ▪ Folhas com desenhos indígenas ▪ Pulseiras ou adereços indígenas feitos com sementes ▪ Adorno indígena ▪ Maracá indígena ▪ Tambor ▪ Lança ou zarabatana 	-



- Divida as crianças em pequenos grupos ou equipes.
 - Distribua o primeiro mapa ou pista para cada grupo.
- 3. Durante o Jogo**
- Cada pista leva a uma localização onde o grupo encontra:
 - Um dos "tesouros".
 - Uma explicação curta sobre o significado cultural daquele objeto, que pode ser lida pelo líder do jogo.
- 4. Final do Jogo**
- Ao encontrarem todos os "tesouros", reúna os lobinhos novamente.
 - Faça uma breve roda de conversa para refletirem sobre o que aprenderam, perguntando:
 - Qual objeto eles acharam mais interessante?
 - Como eles acham que esses objetos são usados na cultura indígena?

Duração Aproximada:

30 a 40 minutos, dependendo do tamanho da área e do número de pistas.

Benefícios da Atividade:

- Estimula a curiosidade e o espírito de equipe.
- Promove a interação com a cultura indígena de maneira lúdica e educativa.
- Ajuda a reconhecer e valorizar a diversidade cultural do Brasil.

🔊 Pronto para a aventura? O tesouro indígena aguarda! 🌿

Pista 1 Charada:

**"Sou feita do que cai do céu, mas sou dura como chão.
Os indígenas me usam para plantar e colher o seu pão."**

Resposta: **Sementes**

Localização: **Esconda as sementes próximo a uma árvore frutífera ou em um pequeno cesto de palha.**

Pista 2 Charada:

**"Colorida e leve, eu venho do ar,
Os povos indígenas me usam para se enfeitar."**

Resposta: **Penas**

Localização: **Prenda penas artificiais (ou de papel) nos galhos de um arbusto ou em uma cerca.**

Pista 3 Charada:

**"Para pescar, eu sou usada,
Se sou pequena ou grande, não faz nada!"**

Resposta: **Miniatura de uma rede de pesca ou linha**

Localização: **Esconda a rede próxima a uma fonte de água, como um lago, tanque ou balde com água.**

Pista 4 Charada:

**"Sou feita com capricho e muito carinho,
Carrego sementes, comida e até um menino!"**

Resposta: **Cestinha indígena ou miniatura de um cesto**

Localização: **Deixe o objeto escondido embaixo de uma mesa ou próximo a uma cabana.**



Pista 5 Charada:

**"Nas histórias e nas festas, eu sempre vou aparecer,
Os indígenas me usam para proteger ou para guerrear."**

Resposta: *Miniatura de arco e flecha*

Localização: **Esconda perto de um poste ou em uma estrutura que represente "proteção".**

Pista 6 Charada:

**"Eu bato, bato e faço soar,
Nas cerimônias, ajudo a celebrar."**

Resposta: *Miniatura de um tambor ou chocalho*

Localização: **Coloque o objeto em um local onde o som ecoa, como um canto ou uma área com madeira.**

Pista 7 Charada:

**"Sou usado para pintar o corpo e o chão,
Venho das plantas e da terra, não de pincel ou carvão."**

Resposta: *Tintura natural (pode ser simbolizado por frascos com corante ou argila)*

Localização: **Esconda em um cantinho próximo a flores ou arbustos coloridos.**

Pista 8 Charada:

**"Sou pequeno e sou semente, mas posso enfeitar,
Os indígenas me usam para criar algo a se admirar!"**

Resposta: *Colar de sementes*

Localização: **Pendure o colar em um arbusto ou na entrada de uma barraca.**

Pista 9 Charada:

**"Sou longa e estico bem,
Comigo, os indígenas pegam o peixe também."**

Resposta: *Corda ou linha para pesca*

Localização: **Esconda próximo a um galho que possa lembrar um ambiente de pesca, como um arbusto ou árvore baixa.**

Pista 10 Charada:

**"Sou um pote pequeno, mas faço a diferença,
Os indígenas me usam para comida e presença."**

Resposta: *Miniatura de uma cerâmica ou pote de barro*

Localização: **Coloque o objeto escondido em um local com terra ou areia, para lembrar o barro.**

Pista 11 Charada:

**"Tenho muitas cores, isso é verdade,
Os indígenas me pintam com criatividade."**

Resposta: *Pinturas ou desenhos*

Localização: **Esconda papéis com desenhos coloridos (que representem pinturas indígenas) em um mural ou pendure em cordões na área.**

Pista 12 Charada:

"Sou pequena e cheia de arte,

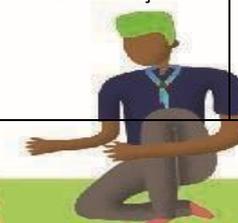


5

			<p>De várias cores, faço minha parte!" Resposta: <i>Pulseiras ou adereços indígenas feitos de sementes ou miçangas</i> Localização: Coloque em um local de destaque, como um tronco ou uma pedra visível.</p> <hr/> <p>Pista 13 Charada: "Na cabeça ou nos pés, posso estar, Sou feita da natureza, para adornar." Resposta: <i>Adorno indígena (como uma tiara de folhas ou tornozeleira)</i> Localização: Prenda o adorno em um galho baixo ou próximo a uma trilha.</p> <hr/> <p>Pista 14 Charada: "Se você me balança, faço som a valer, Nas festas indígenas, ninguém pode me esquecer." Resposta: <i>Chocalho ou maracá</i> Localização: Esconda o chocalho em um canto com folhas secas ou galhos que façam som ao mexer.</p> <hr/> <p>Pista 15 Charada: "Meu som atravessa a mata, Chamando todos, eu faço a batida exata." Resposta: <i>Instrumento de percussão (tambor ou reco-reco)</i> Localização: Coloque em um local que ecoe, como perto de uma parede ou dentro de uma barraca.</p> <hr/> <p>Pista 16 Charada: "Sou firme, sou forte e para o alto vou mirar, Os indígenas me usam para caçar." Resposta: <i>Lança ou zarabatana</i> Localização: Esconda o objeto em um canto alto, como em cima de um tronco ou encostado em uma parede.</p> <hr/> <p>Dicas Adicionais:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se de distribuir as pistas em locais seguros e acessíveis para as crianças. • Utilize elementos naturais ao redor para tornar a experiência mais autêntica. • As pistas podem ser entregues com pequenos desenhos ou símbolos relacionados ao objeto que está sendo procurado, para reforçar o aspecto visual e educativo. <p>Dica para a Condução:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipe recebe a primeira pista de um lugar neutro (como o centro da base). • As pistas devem ser entregues em sequência para que as equipes sigam caminhos diferentes, promovendo organização e diversão sem tumulto. • Ao encontrar o objeto, a equipe deve retornar ao líder para receber a próxima pista ou instruções. 			
09h35	45min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>ARRANCA MANDIOCA A equipe virou uma plantação de mandioca pronta para a colheita, forme raízes com seus braços e não deixem ser arrancados do seu grupo! Não deixem ser arrancados 3 membros ou estarão eliminados do jogo, vence a equipe que sobrar por último ou que perder menos membros ao final do jogo. A brincadeira "Arranca Mandioca" é inspirada em jogos corporais e de resistência praticados por diversos povos originários brasileiros, especialmente aqueles que têm na mandioca um alimento central em sua cultura e economia, como os povos da região amazônica.</p> <p>Origem</p>	<p>Responsável pela atividade: Akelá Katiúscia G. E. Pe. Libermann</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>Corda grande para delimitar a área da plantação Mapa</p>	-



			<ul style="list-style-type: none"> • Origem: A brincadeira é uma representação simbólica da colheita de mandioca, que é uma atividade agrícola essencial para muitos povos indígenas. • Povo: É amplamente associada aos povos da região do Xingu (como os Kayapó, Kuikuro e Kalapalo) e de outros grupos amazônicos. • Localização: Mato Grosso, Pará, Amazonas. • Contexto Cultural: Esses povos dependem da mandioca como principal alimento e a colheita é um momento de trabalho comunitário, reforçando laços sociais e celebrações. <p>Descrição da Brincadeira</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formação: <ul style="list-style-type: none"> ○ As crianças se dividem em duas equipes: “Plantação” e “Colhedores”. ○ Os jogadores da “Plantação” formam raízes, unindo seus braços e pernas, representando as mandiocas ainda no solo. 2. Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Os “Colhedores” tentam separar os membros da plantação puxando-os de suas formações. ○ A “Plantação” deve resistir, mantendo o maior número de “raízes” conectadas. 3. Regras: <ul style="list-style-type: none"> ○ Se um jogador da “Plantação” for completamente desconectado do grupo, ele é considerado “arrancado” (ou eliminado). ○ Se três jogadores forem “arrancados”, a equipe “Plantação” perde. ○ Ganha o grupo que resistir por mais tempo ou perder menos membros. 4. Adaptação: <ul style="list-style-type: none"> ○ Caso o grupo seja grande, a brincadeira pode ser feita com revezamento de papéis. ○ Para maior segurança, defina que apenas puxar os braços ou pernas com cuidado é permitido, evitando machucar os participantes. <p>Significado Cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cooperação e resistência: Representa a força comunitária dos povos indígenas, que trabalham juntos na agricultura e enfrentam desafios coletivamente. • Ligação com a natureza: Valoriza a mandioca, um alimento ancestral e essencial, e ensina sobre a importância da sustentabilidade e respeito ao meio ambiente. <p>Essa brincadeira é uma forma divertida e educativa de aproximar as crianças das tradições indígenas, reforçando a importância da união e do trabalho em equipe!</p>			
10h20	45min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>CABO DE FORÇA</p> <p>Com uma corda grande duas equipes se posicionam em cada ponta da mesma e o desafio é puxar a outra equipe para seu lado do campo. Teste de força igual aos guerreiros. O “Cabo de Força” é uma brincadeira que remonta a práticas físicas de resistência e força corporal realizadas por diversos povos indígenas brasileiros, especialmente como forma de preparação para a caça, guerra, ou mesmo como competições em festividades comunitárias. Esse tipo de atividade é associado a povos como os Xavante, conhecidos por suas competições que testam força e resistência física.</p> <hr/> <p>Origem e Povo que Faz Uso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origem: A brincadeira é inspirada em atividades físicas tradicionais que simbolizam a força coletiva e individual dos participantes, frequentemente associadas a rituais ou celebrações que promovem a união do grupo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Povo: Xavante: Localizados no Mato Grosso, praticam diversas competições físicas em celebrações, incluindo atividades de força e resistência. ○ Localização: Região Centro-Oeste do Brasil, especialmente em áreas do Cerrado. 	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>G. E. Benjamim Constant</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>Corda grande para o Cabo de força</p>	



			<p>Descrição da Atividade</p> <ol style="list-style-type: none"> Preparação: <ul style="list-style-type: none"> Use uma corda longa feita de fibra natural (como cipós ou outros materiais disponíveis), representando o uso de materiais sustentáveis. Divida as crianças em duas equipes iguais em força (com adultos auxiliando caso necessário). Marque o centro do campo com um objeto ou linha visível, que será o ponto de referência para a vitória. Regras: <ul style="list-style-type: none"> As equipes devem puxar a corda em direções opostas. O objetivo é fazer com que um dos lados ultrapasse a linha central marcada. Ganha a equipe que conseguir puxar a outra para o seu lado. Adaptação: <ul style="list-style-type: none"> Para crianças menores, use uma corda mais leve e reduza a distância do campo. Reforce que o jogo é uma brincadeira e deve ser feito com cuidado para evitar quedas ou esforços exagerados. <hr/> <p>Significado Cultural</p> <ul style="list-style-type: none"> Força e resiliência: Representa a importância da força física e mental, muito valorizadas em povos como os Xavante. União e cooperação: A atividade reforça o trabalho em grupo, um valor fundamental nas culturas indígenas. Preparação: Em algumas culturas, brincadeiras de força eram usadas para treinar jovens guerreiros e caçadores. <hr/> <p>Essa atividade, adaptada para crianças, não só diverte, mas também oferece uma oportunidade de aprender sobre a cultura indígena e o significado de suas práticas físicas!</p>			
10h45	30min	EVENTO TORYBA!	<p>EVENTO TORYBA - BRINCADEIRA INDIGENA - ONÇA E GALINHAS</p> <p>OBJETIVO - Aplicar aos lobinhos uma brincadeira indígena comum entre as crianças indígenas.</p> <p>JOGO - Dois chefes serão Onças que estão famintas por galinhas que serão os lobinhos. Nesse jogo as galinhas precisam atravessar o campo até o outro lado sem deixar as onças os capturarem, se forem pegas viram jantar e estão fora da brincadeira.</p> <p>É uma brincadeira inspirada nas narrativas e práticas lúdicas dos povos indígenas brasileiros, principalmente aqueles da região amazônica, como os Tupi-Guarani. Esse jogo reflete a relação simbólica entre predador e presa, que é frequentemente usada nas histórias e ensinamentos desses povos para transmitir lições de sobrevivência, estratégia e respeito à natureza.</p> <ul style="list-style-type: none"> Origem: O jogo tem raízes nos contos e mitos dos povos indígenas, onde animais como a onça e outros predadores desempenham papéis importantes. A brincadeira simboliza a dinâmica entre caçador e presa, explorando a astúcia e agilidade dos participantes. Povo: Tupi-Guarani: Com ampla presença no Brasil, principalmente na região amazônica, sudeste e litoral. Eles têm rica tradição oral envolvendo animais e brincadeiras lúdicas com crianças. Localização: Amazônia, estados do litoral brasileiro e áreas do interior, como Mato Grosso do Sul, São Paulo e Paraná. Significado Cultural Narrativa e aprendizado: Para os povos indígenas, as brincadeiras têm a função de ensinar habilidades práticas, como agilidade e estratégia, ao mesmo tempo em que transmitem histórias e valores culturais. Relação com a natureza: Representa a convivência harmônica e respeitosa com os ciclos naturais, como o papel de predadores e presas no equilíbrio ambiental. Socialização: Brincadeiras como essa fortalecem os laços entre crianças e são um momento de aprendizado coletivo. 	<p>EQUIPE TORYBA</p> <p>Responsável pela atividade:</p> <p>Akelá Eliana Girão Kaa Tai-li Ch. Sheila G. E. Amazonas</p>	<p>Almozarifado Coordenação</p> <p>8 Cones</p> <p>Troféu para a galinha mais esperta</p>	-



			<p>Objetivo do Jogo: As galinhas (lobinhos) precisam atravessar o campo sem serem capturadas pelas onças (chefes ou lobinhos escolhidos). Quem for capturado se transforma em "jantar" e sai do jogo.</p> <p>Regras e Dinâmica:</p> <ol style="list-style-type: none"> Preparação do Campo: <ul style="list-style-type: none"> Escolha um espaço amplo ao ar livre. Delimite o campo com duas linhas paralelas: uma é o ponto de partida das galinhas, e a outra, o local de chegada. O espaço entre as linhas será o território das onças. Divisão dos Participantes: <ul style="list-style-type: none"> Escolha 1 ou 2 crianças ou chefes para serem as onças. Os demais serão as galinhas. Início do Jogo: <ul style="list-style-type: none"> As galinhas começam alinhadas no ponto de partida. As onças ficam no meio do campo, prontas para capturar as galinhas. A Travessia: <ul style="list-style-type: none"> Ao sinal do líder, as galinhas devem correr para atravessar o campo e chegar ao outro lado (linha de chegada) sem serem tocadas pelas onças. As onças podem correr livremente pelo campo para tentar capturar as galinhas. O Que Acontece se Uma Galinha é Capturada: <ul style="list-style-type: none"> A galinha capturada sai do jogo e senta-se ao lado do campo (opcionalmente, pode virar "jantar" e torcer pelas outras galinhas). Fim do Jogo: <ul style="list-style-type: none"> O jogo termina quando todas as galinhas atravessarem ou forem capturadas. Recomece com novos participantes como onças para que todos tenham a chance de jogar. <p>Adaptações e Sugestões:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nível de dificuldade: Reduza ou aumente o número de onças dependendo da habilidade e idade dos lobinhos. História inicial: Antes de começar, o líder pode contar uma breve história sobre a importância da onça para os povos indígenas, conectando o jogo à cultura. Prêmio simbólico: A última galinha a ser capturada ou a mais ágil pode ser coroada como a "galinha mais esperta". <p>Essa brincadeira é divertida, energética e promove tanto habilidades físicas como o aprendizado cultural! Essa brincadeira, adaptada para os lobinhos, não apenas diverte, mas também oferece a oportunidade de aprender sobre as ricas tradições dos povos indígenas brasileiros!</p>			
11h15	15min	Recolhimento de Material para Alimentação	Recolhimento de Material Individual para o Alimentação	<i>Coordenadores RAMO</i>	Material de Alimentação Individual	-
11h30	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - LOBINHOS E CHEFIA DO RAMO	<i>Coordenação da Cozinha</i>	Material de Alimentação Individual	-
12h15	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - ESCOTEIROS E CHEFIA DO RAMO	<i>Coordenação da Cozinha</i>	Material de Alimentação Individual	-
13h	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - SÊNIOR, PIONEIROS, CHEFIA DE RAMO E STAFFS.	<i>Coordenação da Cozinha</i>	Material de Alimentação Individual	-



12h15	30min	H/ATL - RAMO LOBINHO	H – Higiene A - Atividade, de T - Tempo, L - Livre	Coordenadores RAMO	-	-
12h45	15min	EVENTO TORYBA!	CANÇÕES ESCOTEIRAS - Uma puxada de canção escoteira para animar os jovens.		Almoarifado Coordenação	-
13h	50min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>PEIKRÂN - Peteca A brincadeira "Peikrân", ou jogo de peteca, é uma prática tradicional dos povos indígenas brasileiros, particularmente os Kaingang e os Guarani, que utilizam objetos similares à peteca em atividades lúdicas e competições. A peteca é um brinquedo simples feito com materiais naturais, como folhas, fibras vegetais e penas, sendo parte da cultura desses povos como uma forma de entretenimento e desenvolvimento motor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origem: A peteca tem origem em brincadeiras indígenas que utilizam elementos naturais para criar objetos recreativos. Essas brincadeiras fazem parte da tradição oral e são transmitidas entre gerações. • Povo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kaingang: Presente nas regiões Sul e Sudeste do Brasil. ○ Guarani: Encontrados em diversas áreas do Brasil, especialmente no Sul e Centro-Oeste. • Localização: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kaingang: Estados como Rio Grande do Sul, Paraná, Santa Catarina e São Paulo. ○ Guarani: Mato Grosso do Sul, Paraná, Santa Catarina, Rio Grande do Sul e áreas do Sudeste, como São Paulo. <hr/> <p>Materiais usados para confeccionar a peteca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Base: Feita com palha, casca de milho ou fibras vegetais. ○ Penas: Utilizadas para dar leveza e estabilidade. ○ Amarração: Uso de cipós ou fibras naturais para fixar as penas. <p>2. Significado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Promove coordenação motora, agilidade e trabalho em equipe. ○ Simboliza a criatividade e o aproveitamento de recursos naturais. ○ É uma forma de transmitir valores culturais, como respeito à natureza e convivência harmoniosa. <hr/> <p>Confeção de Petecas com Crianças de 7 a 10 Anos Objetivo: Ensinar às crianças como confeccionar petecas de maneira simples e segura, utilizando materiais acessíveis e inspirados na cultura indígena. A atividade também reforça o respeito pela natureza e a criatividade.</p> <p>Materiais Necessários:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Base da peteca: <ul style="list-style-type: none"> ○ Folhas de jornal amassadas, retalhos de tecido ou bolas de algodão. ○ Saquinhos de plástico (reutilizados) ou papel reciclado para envolver a base. 2. Revestimento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Retalhos de tecido ou papel colorido (para dar acabamento e proteger a base). 3. Peso: <ul style="list-style-type: none"> ○ Grãos como arroz, feijão ou areia para dar estabilidade. 4. Penas ou fitas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Penas artificiais ou pedaços de fita de cetim (se for difícil encontrar penas). 5. Amarração: <ul style="list-style-type: none"> ○ Elásticos de borracha ou barbante. 6. Ferramentas: 	<p>Responsável pela atividade: Akelá Eliana Girão G. E. Amazonas</p> <p>Ch. Elen G.E. Dom Bosco</p> <p>Responsável pela atividade: Akelá Katiúscia G. E. Pe. Libermann</p>	<p>Almoarifado Coordenação</p> <p>Casca de milho Folha de bananeira Penas Barbante Folhas de jornal Retalhos de tecido Sacolas de plástico Areia Tesouras sem ponta Fitas adesivas coloridas Pistola de cola quente Bastões de cola quente</p>	



			<ul style="list-style-type: none"> ○ Tesouras sem ponta (seguras para crianças). ○ Fita adesiva ou cola quente (usada apenas pelo responsável, se necessário). <hr/> <p>Passo a Passo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Preparar a Base: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pegue uma folha de jornal ou tecido e amasse formando uma bolinha de aproximadamente 5 cm de diâmetro. ○ Para dar peso, adicione uma pequena quantidade de arroz ou feijão no centro. 2. Envolver a Base: <ul style="list-style-type: none"> ○ Coloque a bolinha em um saquinho plástico ou envolva-a com papel reciclado. ○ Feche com um elástico ou barbante, formando a base compacta da peteca. 3. Adicionar o Revestimento: <ul style="list-style-type: none"> ○ Enrole a base com um pedaço de tecido ou papel colorido para dar um acabamento bonito e resistente. ○ Amarre bem na parte inferior para que o revestimento fique firme. 4. Fixar as Penas ou Fitas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cole ou amarre 4-6 penas ou pedaços de fita de cetim na parte superior da peteca, garantindo que fiquem bem distribuídas. ○ Use barbante ou elástico para prendê-las firmemente. 5. Finalização: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ajuste o formato com as mãos, certificando-se de que a peteca esteja equilibrada e fácil de segurar. ○ Verifique se todas as partes estão bem fixadas para que a peteca dure durante as brincadeiras. <hr/> <p>Dicas para Confeccionar com Crianças:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Montagem em Etapas: Oriente as crianças a trabalhar em pequenos passos para garantir que cada uma complete sua peteca no seu tempo. ● Explique a Cultura: Enquanto confeccionam, explique o uso tradicional da peteca pelos povos indígenas e o significado por trás do brinquedo. ● Personalização: Permita que as crianças decorem suas petecas com desenhos ou adesivos para torná-las únicas. <hr/> <p>Essa atividade simples promove diversão, aprendizado cultural e o desenvolvimento de habilidades manuais! ✨</p> <hr/> <p>O GRANDE JOGO - Como Jogar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Preparação: <ul style="list-style-type: none"> ○ Distribua uma peteca para cada equipe. ○ Defina um espaço de jogo amplo e seguro, com áreas delimitadas para cada equipe. 2. Regras: <ul style="list-style-type: none"> ○ Os jogadores devem manter a peteca no ar batendo com as mãos, sem deixá-la cair. ○ A contagem de batidas é interrompida caso a peteca toque o chão. ○ Ganha a equipe que realizar o maior número de batidas consecutivas dentro do tempo estipulado. <p>Essa brincadeira resgata as tradições indígenas e é uma forma lúdica de promover o aprendizado cultural, além de ser divertida e acessível para as crianças!</p>			
13h50	45min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>CORRIDA DE TORA</p> <p>É uma atividade tradicionalmente praticada pelos povos indígenas Xavante, do Mato Grosso, na região Centro-Oeste do Brasil. Essa corrida é uma prática cultural importante para os Xavante, utilizada em rituais e celebrações que simbolizam força, resistência, união e conexão com a natureza.</p>	Responsável pela atividade:	Almoxarifado Coordenação	-

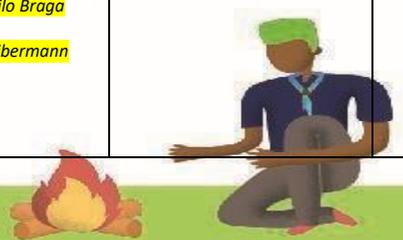


11

			<ul style="list-style-type: none"> • Origem: A Corrida de Tora faz parte de rituais de passagem e competições que testam força e resistência física entre os jovens Xavante. É um evento coletivo e espiritual, promovendo a união da aldeia e o fortalecimento físico e emocional dos participantes. ○ Povo: Xavante: Um dos povos indígenas do Cerrado brasileiro, com rica tradição cultural e práticas físicas marcantes. ○ Localização: Mato Grosso, nas terras indígenas localizadas no bioma Cerrado. <hr/> <p>Descrição e Significado Cultural</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Como é a corrida tradicionalmente: <ul style="list-style-type: none"> ○ A tora é feita de madeira pesada e é carregada nos ombros dos participantes. ○ Os membros das equipes se revezam ao longo do percurso, demonstrando força e cooperação. ○ A corrida é realizada em eventos comunitários, frequentemente como parte de celebrações e rituais de iniciação. 2. Significado: <ul style="list-style-type: none"> ○ Força e resistência: Simboliza a capacidade de superar desafios físicos e emocionais. ○ União: Reflete o espírito coletivo e a importância da comunidade. ○ Conexão espiritual: Representa a ligação dos Xavante com a terra e os elementos naturais. <hr/> <p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Use cilindros leves de papelão para simular os troncos de madeira. <p>Como Jogar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Divida as crianças em equipes e delimite um percurso seguro. ○ Cada participante deve carregar o "tronco" em um trecho do percurso e passá-lo ao próximo. ○ Ganha a equipe que completar o trajeto primeiro, mantendo a união e respeitando as regras. <p>Essa atividade é uma forma divertida e educativa de conectar as crianças à rica cultura dos povos indígenas brasileiros, valorizando suas tradições e aprendendo sobre o significado profundo da união e força coletiva.</p>	<p>G. E. Benjamim Constant</p>	<p>Cilindros de papelão 8 cones Cordas</p>	
<p>14h30 min</p>	<p>1h30min</p>	<p>HORÁRIO PARA ATIVIDADE</p>	<p>RÖKRÄ - FUTEBOL COM BASTÃO.</p> <p>Nesse jogo 2 (duas) equipes de cada vez se enfrentam em um futebol onde só podem tocar na bola usando bastões. O objetivo é fazer gol utilizando apenas os batons para tocar na bola. É dado um tempo para cada partida com duração de 5 a 10 minutos. O time que fizer mais gols vence a partida e passa para a próxima rodada. Preferencial que seja estilo mata-a-mata.</p> <p>O jogo Rökrä (Futebol com bastão) tem suas raízes nos jogos tradicionais dos povos indígenas do Brasil, particularmente os Bororo, localizados na região Centro-Oeste do Brasil, no estado de Mato Grosso. O jogo reflete a criatividade e a habilidade dos povos indígenas em adaptar elementos naturais para criar atividades recreativas e competitivas que desenvolvem coordenação, trabalho em equipe e estratégia.</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Origem: O jogo remonta às práticas recreativas e cerimoniais dos Bororo, que frequentemente utilizam objetos simples do cotidiano, como bastões e bolas feitas de materiais naturais, para promover interação social e habilidades motoras. ○ Povo: Bororo: Conhecidos por sua rica cultura e jogos tradicionais que combinam diversão com aprendizado comunitário. ○ Localização: Mato Grosso, em terras indígenas próximas às bacias dos rios Paraguai e São Lourenço. <hr/> <ol style="list-style-type: none"> 2. Como é o jogo tradicionalmente: 	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>Ch. Tarciso G. E. Murilo Braga</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>Bola Bastões Cordas para dividir o campo 4 Cones para o GOL</p>	



12

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Os bastões podem ser feitos de madeira leve, e a bola pode ser confeccionada com materiais naturais, como resinas ou fibras vegetais. ○ As partidas são realizadas em terrenos amplos, e as equipes competem para marcar gols utilizando apenas os bastões para tocar a bola. ○ A competição promove a cooperação entre os membros da equipe e o respeito às regras, valorizando a convivência harmoniosa. <p>3. Significado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Coordenação e estratégia: Estimula habilidades motoras e de pensamento tático. ○ Espírito comunitário: Reforça os laços entre os participantes e a importância da colaboração. ○ Lúdico e educativo: Envolve aprendizado cultural e valores como respeito e união. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ● Material: <ul style="list-style-type: none"> ○ Utilize bastões leves e seguros, como tubos de PVC ou cabos de vassoura revestidos com espuma. ○ Use uma bola de plástico ou borracha macia para garantir a segurança dos jogadores. ● Regras Simplificadas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Divida as crianças em equipes equilibradas. ○ Cada jogador deve usar o bastão para controlar e golpear a bola, tentando marcar gols na meta adversária. ○ As partidas podem ser organizadas no estilo "mata-mata", com rodadas eliminatórias até que reste um time vencedor. <hr/> <p>Essa adaptação de Rökrä proporciona às crianças uma experiência divertida, segura e educativa, conectando-as às tradições indígenas brasileiras enquanto desenvolvem habilidades físicas e sociais.</p>			
16h	50 min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>"A DANÇA DAS TRIBOS"</p> <p>Objetivo: Estimular a criatividade, o trabalho em equipe e a conexão com a cultura indígena, recriando de forma lúdica a experiência das danças feitas em aldeias durante dias festivos.</p> <p>Atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realização de uma dança tribal que pode ser uma combinação de movimentos simples de dança e alongamentos. ○ A dança simboliza a união da tribo e a preparação para a competição. Os lobinhos irão se aquecer com coreografias simples, que podem incluir saltos, giros e movimentos coletivos. <hr/> <p>Descrição da Atividade</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução <ul style="list-style-type: none"> ● Reúna todos os lobinhos e explique a importância das danças nas aldeias indígenas: <ul style="list-style-type: none"> ■ Significado: As danças são formas de celebração, agradecimento à natureza, pedidos aos espíritos ou simplesmente momentos de união comunitária. ■ Movimentos: Inspirados em animais, elementos da natureza (vento, chuva, fogo) e atividades cotidianas, como caça ou pesca. ● Apresente exemplos simples de ritmos ou movimentos indígenas para inspirá-los (como pisadas ritmadas, braços levantados imitando árvores ou pássaros, giros leves representando redemoinhos de vento). <ul style="list-style-type: none"> ■ Criar uma dança original inspirada em elementos da natureza ou animais. ■ Compor uma música simples, usando sons indígenas (bater palmas, estalar dedos, assobiar, ou usar instrumentos improvisados, como batidas em tambores feitos de baldes ou latas). 	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>(TODOS OS VELHOS LOBOS)</p> <p>G. E. Benjamim Constant</p> <p>G. E. Amazonas</p> <p>G. E. Dom Bosco</p> <p>G. E. Israel</p> <p>G. E. Tamandaré</p> <p>G. E. Murilo Braga</p> <p>G. E. Pe. Libermann</p>	<p>Almoxarifado</p> <p>Coordenação</p> <p>8 Baldes</p>	

13

			<p>2. zzCriação da Dança e Música</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipe escolhe um tema para sua dança (como a dança do pássaro, da chuva, do fogo, do rio ou da caça). • Ajude as equipes a pensar nos movimentos, destacando que devem ser repetitivos e simples para que todos possam acompanhar. • Incentive a criação da música com: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Batidas rítmicas: Palmas, pés no chão ou sons de instrumentos improvisados. ▪ Cantos simples: Cantarolar sons que imitam os cantos indígenas, usando palavras inventadas ou repetindo sílabas (ex.: "Hey-a hey-a ho"). • Oriente para que organizem a apresentação: um início, um ritmo principal e um encerramento. <p>3. Apresentação das Danças</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada equipe apresenta sua dança para os demais. • Durante a apresentação, peça que a equipe explique: <ul style="list-style-type: none"> ▪ O tema escolhido. ▪ O significado dos movimentos e da música. <p>4. Reflexão e Encerramento (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Após todas as apresentações, reúna os lobinhos em círculo. • Pergunte: <ul style="list-style-type: none"> ▪ O que aprenderam sobre a cultura indígena? ▪ Como foi trabalhar em equipe para criar algo juntos? ▪ Como se sentiram ao dançar e observar as danças dos outros? • Finalize celebrando o trabalho coletivo e reforçando o respeito e a admiração pelas tradições indígenas. <hr/> <p>Dicas para Movimentos Inspiradores:</p> <p>1. Movimentos Animais:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Pássaro: Braços abertos e movimentos leves, como asas batendo. ○ Onça: Passos silenciosos, rastejando e saltando. ○ Peixe: Movimentos ondulados com o corpo ou braços. <p>2. Movimentos Naturais:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Chuva: Pés batendo levemente no chão, braços caindo como gotas. ○ Vento: Movimentos circulares com os braços e giros suaves. ○ Fogo: Movimentos rápidos com os braços para cima, simulando chamas dançantes. <hr/> <p>Essa atividade proporciona aprendizado cultural e momentos de diversão, além de desenvolver a criatividade e a expressão corporal dos lobinhos!</p>			
16h50	10min	PREPARO PARA O BANHO	PREPARO PARA O BANHO	Coordenadores RAMO	Almoxarifado Coordenação	-
17h	30min	BANHO	BANHO RAMO - LOBINHO	Coordenadores de Ramo	Material Individual de Banho	-
18h	5min	IBOA (4º APITOS)	I – Inspeção, B – Bandeira, O – Oração, A – Avisos	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-



18h45 min	30min	JANTAR	JANTAR - LOBINHOS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
19h15 min	20min	ATL	A - Atividade, de T - Tempo, L - Livre	-	-	-
19h35 min	25min	EVENTO TORYBA!	CANÇÕES ESCOTEIRAS - Uma puxada de canção escoteira para animar os jovens.	Coordenadores RAMO	Almoxarifado Coordenação	
20h30 min	1h30min	FOGO DE CONSELHO	Roda de Histórias, Canções e apresentações.	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
22h	30min	FESTA	TORYBA NA FLORESTA - Festa	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
22h30 min	30min	JOGO NOTURNO	JOGO NOTURNO - RAMO LOBINHO- GAVIÕES E PASSARINHOS	Responsável pela atividade: Akelá Eliana Girão Kaa Tai-li Ch. Sheila G. E. Amazonas Akelá Andrezza G.E. Tamandaré	Almoxarifado Coordenação Lanternas Cestas Tampinhas de garrafas Fita refletiva Apito	-
			<p>22h30 - Jogo Noturno - Gaviões e Passarinhos</p> <p>Objetivo - Simular um jogo de caça noturna no qual os lobinhos precisam evitar os "gaviões" enquanto tentam coletar itens (sementes) espalhados pelo campo. A atividade trabalha trabalho em equipe, atenção, agilidade e estratégia.</p> <p>História para o Fundo de Cena - "Na escuridão da noite, os pequenos passarinhos precisam coletar sementes para garantir alimento para sua comunidade. Porém, os gaviões, vigilantes e famintos, estão à espreita, prontos para capturá-los. Cabe aos passarinhos serem ágeis e espertos para cumprir sua missão sem serem pegos!"</p> <p>Regras do Jogo</p> <ol style="list-style-type: none"> Formação das equipes: <ul style="list-style-type: none"> Divida os lobinhos em dois grupos: <ul style="list-style-type: none"> Passarinhos: A maioria dos lobinhos. Gaviões: Um número menor, representando os predadores. Objetivo dos passarinhos: <ul style="list-style-type: none"> Coletar "sementes" (pode ser feijão, pedrinhas ou tampinhas de garrafa) espalhadas pelo campo sem serem capturados pelos gaviões. Objetivo dos gaviões: <ul style="list-style-type: none"> Impedir que os passarinhos recolham as sementes. Campo de jogo: <ul style="list-style-type: none"> Escolha um local seguro e delimitado com objetos visíveis, como lanternas ou fita refletiva, para identificar as bordas. Espalhe as sementes em diferentes pontos do campo. Regras gerais: <ul style="list-style-type: none"> Cada passarinho só pode carregar uma semente por vez para o "ninho" (um ponto seguro indicado no campo). Se um gavião tocar em um passarinho, este deve "congelar" por 10 segundos ou devolver a semente ao ponto onde a encontrou. Vitória: <ul style="list-style-type: none"> Os passarinhos vencem se conseguirem recolher todas as sementes dentro do tempo estipulado (por exemplo, 15-20 minutos). Os gaviões vencem se impedirem a coleta das sementes dentro do tempo. <p>Materiais Necessários</p> <ul style="list-style-type: none"> Itens que representarão as sementes (feijões, pedrinhas pintadas, tampinhas). 			



			<ul style="list-style-type: none"> Lanternas ou fita refletiva para delimitação do campo. Apitos para sinalizar início e fim do jogo. Um ponto demarcado como o "ninho" dos passarinhos. <hr/> <p>Adaptação e Cuidados</p> <ul style="list-style-type: none"> Para crianças menores, certifique-se de que o campo seja seguro, sem buracos ou objetos que possam causar quedas. O jogo deve ser monitorado por adultos para evitar acidentes. Se possível, use lanternas vermelhas (ou luz baixa) para manter a atmosfera noturna sem deixar o campo totalmente escuro. <hr/> <p>Essa atividade é dinâmica e divertida, além de reforçar o espírito de equipe e os reflexos das crianças, enquanto proporciona uma experiência emocionante no ambiente noturno. 🌙</p>			
23h	1h	RECOLHIMENTO PARA O SILÊNCIO	RAMO LOBINHO	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
23h	1h	JOGO NOTURNO	RAMO ESCOTEIRO RAMO SÊNIOR RAMO PIONEIRO	Coordenadores RAMO	Almoxarifado Coordenação	-
00h	15min	RECOLHIMENTO PARA O SILÊNCIO		Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
00h15	5h45min	SILÊNCIO	Descanso de todos para o próximo dia de atividade (Ronda a critério dos chefes de grupos)	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-

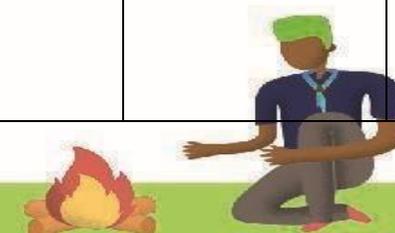
15

24/11	Domingo	Resumo:				Último dia de atividade	
HORÁRIO	DURAÇÃO PREVISTA	EVENTO	ATIVIDADE (Descrição do evento realizado)	COORDENADOR	MATERIAL	QTD	
06h	15min	ALVORADA	Horário de acordar, todos de pé para lavar o rosto e se preparar para a Educação física.	Coordenadores do Evento	Não há	-	
06h15	15min	EDUCAÇÃO FÍSICA	Acordar e ir para a ginástica para colocar o corpo pronto para as atividades do dia.	Coordenadores do Evento	Não há	-	
06h30	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - LOBINHOS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-	
07h	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - ESCOTEIROS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-	
07h30	30min	CAFÉ DA MANHÃ	CAFÉ DA MANHÃ - SÊNIOR, PIONEIROS, CHEFIA DE RAMO E STAFFs.	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-	
08h	15min	TROCA DE ROUPA	Troca de roupa para IBOA	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-	
08h15	20min	IBOA	I – Inspeção, B – Bandeira, O – Oração, A – Avisos	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-	



16

08h35	10min	TROCA DE ROUPA	Troca de roupa para IBOA	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
08h45	25 mim	PINTURA de CORPO	<p>PINTURA CORPORAL Sugestões de Desenhos e Significados:</p> <ol style="list-style-type: none"> Linhas Retas e Geométricas: <ul style="list-style-type: none"> Representam caminhos, rios ou movimentos. - Use formas como linhas paralelas e triângulos. Espirais e Círculos: <ul style="list-style-type: none"> Podem simbolizar o sol, a lua ou ciclos naturais. - Essas formas são comuns em celebrações. Zigue-Zague ou Ondulações: <ul style="list-style-type: none"> Representam água, como rios ou chuvas, e têm relação com fertilidade e fartura. Mãos ou Marcas de Animais: <ul style="list-style-type: none"> As marcas de animais podem simbolizar força ou agilidade, como as pegadas de onça ou garras de aves. <hr/> <p>Materiais Utilizados:</p> <ul style="list-style-type: none"> Urucum: Extraído do fruto vermelho, produz uma tinta alaranjada/vermelha. Jenipapo: Fruta que, quando fermentada, produz uma tinta azulada/preta. Carvão: Para detalhes pretos e sombreados. <hr/> <p>Origem e Contexto Cultural:</p> <ul style="list-style-type: none"> A pintura corporal é uma prática amplamente difundida entre povos indígenas brasileiros, como os Kayapó e Xavante, que vivem em diferentes áreas da Amazônia e do Cerrado. Os desenhos variam de acordo com o grupo e o momento cultural, podendo ser usados em rituais, celebrações e jogos. <p>A prática não é apenas decorativa; carrega significados espirituais e sociais, além de promover a conexão com a natureza e a identidade do grupo.</p>	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>Ch. Elen G. E. Dom Bosco</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>Cartaz impresso com os tipos de desenhos</p> <p>Palitos de churrasco (2 pcts)</p> <p>TINTAS APROPRIADAS PARA O ROSTO</p> <ul style="list-style-type: none"> PRETA (8 und) VERMELHA (8 und) 	
09h10	50 mim	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>KAGÓT - QUEIMADO</p> <p>Nesse jogo indígena duas equipes se enfrentam de cada vez. As 2 (duas) equipes que se enfrentaram nas batalhas se posicionam frente a frente com seus respectivos membros em linha (lado a lado) e no centro do campo uma bola em um círculo. O objetivo é eliminar o máximo de membros da equipe adversária. Uma equipe de cada vez envia um membro da equipe para o círculo para tentar atingir uma pessoa da outra equipe sem sair do círculo. Os membros da equipe adversária só podem desviar dançando no mesmo lugar! Não pode sair do lugar. Quem for atingido, sai do jogo. Vence a equipe que ao final do tempo eliminou mais pessoas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Origem: Este jogo indígena tem origem na cultura dos povos indígenas do Brasil, com forte relação com atividades recreativas e de habilidades motoras. Povo Indígena: O Kagót é inspirado em brincadeiras similares praticadas por povos Xavante. Localização: O povo Xavante está localizado no estado do Mato Grosso, na região do Cerrado brasileiro, especialmente em terras demarcadas como a Terra Indígena Sangradouro e Terra Indígena Pimentel Barbosa. <hr/> <p>Descrição Cultural</p> <p>O Kagót reflete a valorização de habilidades motoras, como precisão, agilidade e equilíbrio, além de promover a interação social. Jogos como esse, baseados em movimento e estratégia, são comuns entre crianças e adolescentes das comunidades</p>	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>Ch. Tarciso G. E. Murilo Braga</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>4 Bolas leve</p> <p>4 Cordas para demarcar as áreas de jogo</p> <p>2 cordas para fazer o círculo central</p>	-



indígenas, que os utilizam para fortalecer o espírito de coletividade e desenvolver aptidões físicas essenciais para a vida em comunidade.

Como Jogar Kagót

1. **Formação:**

- Duas equipes se posicionam frente a frente, lado a lado, em suas áreas delimitadas.
- Um círculo é desenhado no centro do campo, onde a bola será posicionada.

2. **Objetivo:**

- Uma equipe de cada vez escolhe um membro para entrar no círculo e tentar atingir um jogador da equipe adversária com a bola.

3. **Regras:**

- O jogador no círculo não pode sair de sua área enquanto tenta acertar a bola.
- Os jogadores adversários só podem desviar da bola dançando no mesmo lugar, sem sair da posição.
- Quem for atingido está eliminado e deve sair do campo.

4. **Vitória:**

- O jogo termina após um tempo predeterminado (por exemplo, 10-15 minutos), e vence a equipe que eliminar o maior número de oponentes.

Materiais Necessários

- Uma bola leve, como bola de vôlei ou espuma, para evitar machucados.
- Espaço delimitado com linhas ou cordas para as áreas das equipes e o círculo central.

Valores Culturais Envolvidos

- **Socialização:** Reforça o senso de comunidade e cooperação entre os jogadores.
- **Desenvolvimento Físico:** Estimula equilíbrio, agilidade e rapidez.
- **Respeito:** A brincadeira promove a observação de regras e o respeito entre os participantes, valores essenciais nas comunidades indígenas.

O Kagót é uma maneira lúdica de conectar as crianças às tradições indígenas brasileiras e desenvolver habilidades motoras e sociais enquanto aprendem sobre a riqueza cultural dos povos originários do Brasil.

Como Jogar Kagót com Crianças de 7 a 10 Anos

O **Kagót**, adaptado para crianças dessa faixa etária, mantém sua essência cultural, mas simplifica as regras para garantir diversão e aprendizado.

Passo a Passo para Jogar:

1. **Preparação do Espaço:**

- Escolha um local amplo e seguro, como uma quadra ou área gramada.
- Delimite duas áreas opostas para cada equipe (com cordas, cones ou giz).
- No centro, desenhe um círculo (de cerca de 2 metros de diâmetro) para ser a "área de lançamento".

2. **Formação das Equipes:**

- Divida as crianças em duas equipes com o mesmo número de participantes (de 4 a 6 por equipe é ideal).
- Cada equipe deve se posicionar lado a lado, na sua área, com uma distância de segurança do círculo central.

3. **Explicação das Regras:**

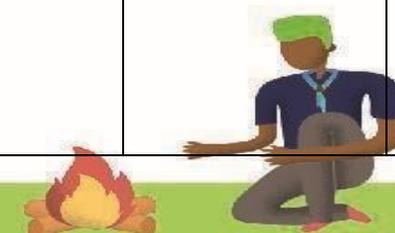
- **Objetivo:** Eliminar os jogadores da equipe adversária acertando-os com a bola.



			<ul style="list-style-type: none"> ○ Lançador no Círculo: Cada vez, um jogador entra no círculo central com a bola e tenta acertar um adversário. ○ Movimento dos Adversários: Os jogadores adversários podem se esquivar apenas movimentando o corpo no lugar, sem sair de sua posição inicial. ○ Ação Após Ser Acertado: Quem for atingido pela bola deve sair do jogo e esperar pelo próximo turno. ○ Evitar Eliminação por Erro: <ul style="list-style-type: none"> ▪ O lançador não pode sair do círculo. ▪ Se a bola atingir o chão antes de tocar no adversário, o jogador não é eliminado. <p>4. Como Iniciar o Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Escolha a equipe que começará lançando (use sorteio ou jogo rápido, como “par ou ímpar”). ○ Um jogador da equipe sorteada entra no círculo e tenta acertar os adversários. ○ Após o lançamento, a bola passa para a outra equipe, e o jogo segue alternando as equipes. <p>5. Tempo e Fim do Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ O jogo pode durar um tempo pré-determinado (10 a 15 minutos) ou até que todos os jogadores de uma equipe sejam eliminados. ○ Ganha a equipe que eliminar mais jogadores ou sobrar com o maior número de participantes ao final. <hr/> <p>Adaptações para Crianças de 7 a 10 Anos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bola Segura: Use uma bola leve, como uma bola de espuma, para evitar machucados. ● Aumento da Área: Diminua a distância entre as equipes para facilitar os acertos. ● Inclusão de Eliminados: Crianças eliminadas podem ajudar como "juizes" ou animar a torcida enquanto esperam. <hr/> <p>Valores e Reflexão Pós-Jogo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cooperação: Discuta como trabalhar em equipe e respeitar as regras ajudou no jogo. ● Cultura: Explique como os Xavante usam essas brincadeiras para ensinar habilidades motoras e sociais importantes. ● Respeito: Enfatize a importância de respeitar colegas e adversários. <p>O Kagót é divertido, educativo e proporciona uma imersão no rico universo cultural indígena brasileiro! 🌿</p>			
10h	45 min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>ARREMESSO DE LANÇA</p> <p>O Arremesso de Lança é uma prova individual realizada apenas pelos homens. Nos Jogos, a contagem dos pontos é feita de acordo com a distância alcançada, ou seja, vence aquele que atingir maior distância.</p> <p>Origem e Povo que Pratica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Origem: O Arremesso de Lança é uma prática tradicional que remonta às atividades cotidianas de caça e sobrevivência dos povos indígenas brasileiros, transformada em competição em eventos comunitários e esportivos. ● Povo Indígena: Este jogo é amplamente praticado por diversos povos, incluindo os Xavante e os Bororo. ● Localização: <ul style="list-style-type: none"> ○ Xavante: Localizados no estado do Mato Grosso, em áreas como a Terra Indígena Pimentel Barbosa e Terra Indígena Marãiwatsédé. ○ Bororo: Também localizados no Mato Grosso, nas proximidades de rios como o São Lourenço e o Cuiabá. 	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>G. E. Tamandaré</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p> <p>12 cabos de vassoura 4 bambolês</p> <p>Durex colorido largo Azul (1 rolo) Verde (1 rolo) Amarelo (1 rolo) Vermelho (1 rolo) Verde (1 rolo)</p>	



			<p>Descrição Cultural O arremesso de lança, além de ser um exercício físico, tem um forte componente cultural. Ele remonta ao treinamento de habilidades essenciais para caça e proteção, sendo utilizado para desenvolver força, precisão e estratégia. Atualmente, essa prática é mantida como uma forma de preservar a herança cultural e celebrar a conexão com a natureza.</p> <hr/> <p>Regras e Execução do Jogo</p> <ol style="list-style-type: none"> Objetivo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lançar a lança (substituída por materiais seguros para crianças, como bastões leves) o mais longe possível. Regras: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cada participante tem três tentativas para lançar a lança. ○ A distância de cada lançamento é medida, e a melhor marca é registrada. ○ Vence quem atingir a maior distância total. Materiais: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lanças adaptadas para segurança (feitas de bambu, madeira leve ou material sintético). ○ Espaço amplo e seguro para os lançamentos. <hr/> <p>Valores e Benefícios</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Habilidades Físicas: Desenvolve força, coordenação motora e controle. ● Conexão Cultural: Ensina sobre as práticas tradicionais de caça e sobrevivência dos povos indígenas. ● Respeito: Estimula a compreensão e o respeito pelas tradições culturais brasileiras. <p>A prática do arremesso de lança em contextos educacionais ou recreativos ajuda a manter viva essa rica herança cultural e proporciona uma experiência física e histórica para as crianças.</p>			
10h45	30 min	HORÁRIO PARA ATIVIDADE	<p>CABAS-MAË - As crianças se dividem em dois grupos: um que "trabalha na roça" e outro que representa as cabas (marimbondos). Estas últimas se sentam numa pequena roda, cada uma segurando a mão da do lado, como se fossem o ninho de cabas. Elas cantam e balançam as mãos para cima e para baixo. Os "roçadores" fazem movimentos com os braços, como se estivessem cuidando de sua plantação, até chegarem perto do ninho de cabas. Em um certo momento, um deles esbarra no ninho e as cabas saem voando com o objetivo de "picar" os "roçadores". Todos os "roçadores" correm, fugindo das cabas - quem for "picado" (pego) fica de fora.</p> <p>Origem e Povo que Pratica</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Origem: O jogo "Cabas-Maë" tem suas raízes nas tradições recreativas dos povos indígenas brasileiros, sendo inspirado na observação da natureza e nas relações entre as comunidades e o meio ambiente. ● Povo Indígena: Este jogo é tradicional entre os Ticuna, um dos maiores grupos indígenas do Brasil. ● Localização: O povo Ticuna está localizado na região amazônica, especialmente nas áreas próximas ao rio Solimões, nos estados do Amazonas, Acre e na fronteira com a Colômbia e o Peru. <hr/> <p>Descrição Cultural O Cabas-Maë é uma brincadeira lúdica que imita o cotidiano das comunidades indígenas e sua interação com o ambiente natural, simbolizando o cuidado com a roça e os riscos do convívio com a fauna local. Ele reproduz de forma divertida a necessidade de atenção e agilidade, valores importantes nas atividades diárias das comunidades indígenas.</p> <hr/> <p>Como Jogar Cabas-Maë</p> <ol style="list-style-type: none"> Formação dos Grupos: <ul style="list-style-type: none"> ● Dividir os participantes em dois grupos: "roçadores" e "cabas" (marimbondos). ● As "cabas" sentam em círculo, representando o ninho, de mãos dadas, cantando e balançando os braços. Objetivo: 	<p>Responsável pela atividade:</p> <p>G. E. Israel</p>	<p>Almoxarifado Coordenação</p>	-



			<ul style="list-style-type: none"> Os "roçadores" precisam realizar movimentos simulando trabalho na roça enquanto se aproximam do ninho de cabas. As "cabas" perseguem os "roçadores" após serem provocadas (quando um "roçador" esbarra no ninho). <p>3. Regras:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quem for "picado" (pego) por uma "caba" sai da brincadeira. O jogo termina quando todos os "roçadores" são eliminados ou quando restarem poucos jogadores. <p>4. Material Necessário:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nenhum material específico, apenas espaço suficiente para correr e delimitar o "ninho". <hr/> <p>Valores e Benefícios</p> <ul style="list-style-type: none"> Coordenação e Reflexos: Desenvolve a agilidade e o pensamento estratégico para fugir ou "picar". Interação Social: Estimula o trabalho em equipe e a criatividade. Conexão Cultural: Ajuda a preservar a tradição oral e os costumes do povo Ticuna. 			
11h15	15min	Recolhimento de Material para Alimentação	Recolhimento de Material Individual para o Alimentação	Coordenadores RAMO	Material de Alimentação Individual	-
11h30	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - LOBINHOS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
12h15	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - ESCOTEIROS E CHEFIA DO RAMO	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
13h	45min	ALMOÇO	ALMOÇO - SÊNIOR, PIONEIROS, CHEFIA DE RAMO E STAFFS.	Coordenação da Cozinha	Material de Alimentação Individual	-
13h45	45min	DESMONTAGEM DO ACAMPAMENTO e PREPARAÇÃO PARA O ENCERRAMENTO	Hora de desfazer o subcampo e deixar o local melhor do que encontrou. Horário para arrumar mochila e material, colocar o uniforme para o encerramento.	Coordenadores do Evento	Material de Campo por grupos escoteiros	-
14h30 min	30min	IBOA	I – Inspeção, B – Bandeira, O – Oração, A – Avisos	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-
15h	-	DEBANDAR	Encerramento do XXI - ARIA e XIX - ARIL	Coordenadores do Evento	Almoxarifado Coordenação	-



Lista de materiais – RAMO LOBINHO (45 LOBINHOS)

- Corda grande
- 10 cones
- Casca de milho / Folha de bananeira
- Penas coloridas – (5 SACOS) para confeccionar as petecas
- Barbante – 5 ROLOS PEQUENOS
- Folhas de jornal – 1 PARA CADA LOBINHO
- Retalhos de tecido
- 1 pct de saco de lixo de 15 litros
- Areia (peso de dentro das petecas)
- Tesouras sem ponta – 25 UND
- Fitas Durex colorida fina – 10 unid
- Pistola de cola quente – 1 und
- Bastões de cola quente – 8 und
- Cilindros de papelão – 12 unid
- Bola – 4 bolas
- Bastões – 20 und (cabos de vassoura)
- Cestas – 8 und (pode ser pote de sorvete)
- Tampinhas de garrafas -
- **Fita refletiva (para grudar nas tampinhas e elas refletirem a luz da lanterna – jogo noturno).**
- Palitos de churrasco (2 pcts)
- **TINTAS APROPRIADAS PARA PINTURA DE ROSTO - PRETA (8 und) / VERMELHA (8 und)**
- 4 bambolês
- Durex colorido largo - Azul (1 rolo), Verde (1 rolo), Amarelo (1 rolo), Vermelho (1 rolo), Verde (1 rolo)
- 8 Baldes

