

# **O Despertar da Criatividade**

## **Fichas de Atividades**

*Márcia Fonseca Oliveira Cunha*

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 01</b>	
<b>JOGO DO MINUTO</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com temas no número de jovens presentes. (Aconselha-se ter alguns a mais para o caso de desempate)</li><li>• Cronômetro</li></ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade. Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li></ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• O primeiro de cada patrulha escolherá um envelope. No envelope estará um tema e o jovem deverá discorrer a cerca do tema, com propriedade, como se fosse um especialista no assunto, por 1 minuto. Se o jovem fizer ganha um ponto se não o ponto vai para a patrulha adversária.</li><li>• Os cartões só podem ser entregues na hora em que cada um fará sua narrativa.</li></ul>			
<b>Fichas com sugestões - ANEXO 01</b>			

Anexo 1

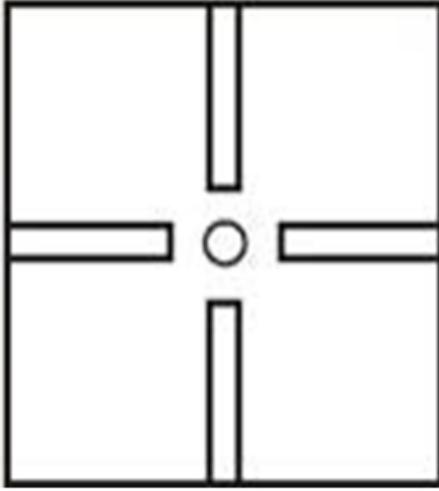
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque quando estamos com o dedão do pé está machucado, todos pisam nele</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque a gema do ovo é amarela e a clara é branca</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque cruzar com gato preto na rua dá azar</p>
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque abrimos a boca quando olhamos para o teto</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque as pessoas mordem a casquinha do sorvete na parte de baixo quando chega na metade</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque quebrar um espelho dá sete anos de azar</p>
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque o pão sempre cai com a manteiga virada pra baixo</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque o caranguejo anda de lado</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale quem nasceu primeiro o ovo ou a galinha</p>
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque a vaca é gorda se ela só come capim</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque a galinha tem asas com penas e não voa</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque os puns do gado têm efeito sobre a camada de ozônio</p>

<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale como e onde Judas perdeu as botas</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque o cachorro late e o gato mia</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Fale porque quando a atende ao celular a pessoa sente uma necessidade irreprimível de andar de um lado para o outro</p>
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Por que quando assuamos o nariz abrimos o lenço e olhamos</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Por que quando ficamos chateados, cruzamos os braços.</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Porque ao entrar no banheiro mantemos a luz apagada, e quando saímos a acendemos.</p>
<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Sempre quando estamos jogando vídeo game e estamos numa parte muito difícil sentimos coçar o braço/nariz</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Por que quando um aparelho elétrico não funciona não nos ocorre outra coisa do que apertar com mais força o botão de liga/desliga</p>	<p><b>JOGO DO MINUTO</b></p> <p>Porque tentamos colocar de volta a pontinha do lápis quando ele quebra.</p>

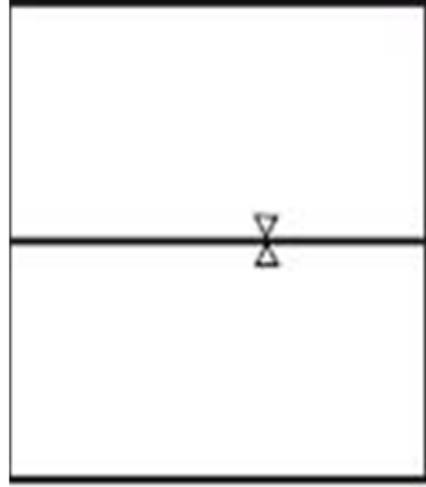
<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 02</b>	
<b>JOGO SACADAS TEXTUAIS</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com desenhos com linhas simples. (Aconselha-se ter alguns a mais para o caso de desempate)</li><li>• Cronômetro</li></ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuro superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade.</li></ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• O primeiro de cada patrulha escolherá um envelope. No envelope estará um desenho com linhas simples, o jovem deve olhar a imagem e sugerir um significado, como se a imagem fosse uma fotografia, e ele deve-se descrever o que foi retratado, solicite que a interpretação não seja óbvia.</li><li>• Se o jovem fizer ganha um ponto se não o ponto vai para a patrulha adversária.</li><li>• Pode-se variar com imagens e o jovem deverá imaginar um título para essa cena, uma situação qualquer que lhe dê contexto, mas descarte a que lhe pareça mais previsível.</li> <li>• EX: A legenda mais comum ao Desenho 1 é: quatro elefantes examinando uma laranja A do Desenho 2 é: um homem de gravata-borboleta preso no elevador.</li></ul>			
<b>ANEXO 2</b>			

ANEXO 2

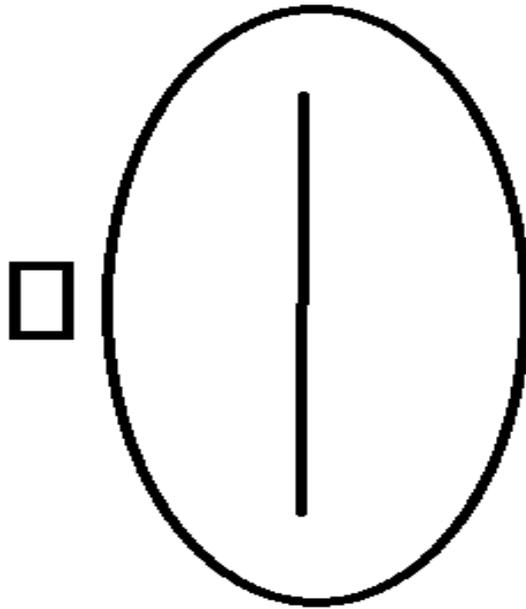
DESENHO 1



DESENHO 2



DESENHO 3



<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 03</b>
<b>FOTOGRAFIAS</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com imagens de revistas diversas (3 imagens por de jovens presentes)</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade.</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dispor no chão as gravuras.</li><li>• O dinamizador dirá que cada um deverá escolher três imagens das que estão no chão, par isso eles deverão circular para apreciar a todas as imagens.</li><li>• Agora de posse de suas imagens cada um deverá contar a história de sua “fotografia”, como se a imagem retratasse um acontecimento pessoal de quem a pegou. A narração deverá ser rica em detalhes do acontecimento.</li><li>• Se por acaso mais de uma desejar a mesma imagem não tem problema, depois eles deverão compartilhar suas histórias.</li></ul>		

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 04</b>	
<b>DINÂMICA DA CAIXA SURPRESA</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uma caixa de papelão</li> <li>• Música e dispositivo para tocar</li> <li>• Chocolate e um espaço amplo.</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o intelecto</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Trabalhar a questão da insegurança;</li> <li>• Desenvolver a criatividade.</li> </ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<p>O animador pede que todos fiquem em pé, formando um círculo. Enquanto segura a caixa de papelão e explica que dentro da caixa existe uma tarefa para cumprir. Deve explicar que a tarefa tem de ser cumprida sem reclamações e sem ajuda de ninguém.</p> <p>Ao som da música a caixa vai sendo passada e quando a música parar o animador questiona a pessoa que tem a caixa na mão se de fato quer abrir a caixa ou continuar a dinâmica.</p> <p>Dependendo da resposta continua-se ou passa-se ao momento de abrir a caixa e para surpresa de todos encontra-se um chocolate!</p> <p>O principal objetivo desta dinâmica é mostrar como somos inseguros diante de situações que representam perigo ou vergonha e que devemos aprender que podemos superar todos os desafios que são colocados à nossa frente. Desafios podem representar boas surpresas e não necessariamente más notícias.</p>			

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 05	
PALAVRAS GRAVIDAS			
FAIXA ETÁRIA		11 a 15 anos	
ÁREA DE DESENVOLVIMENTO		Intelectual	
LOCAL	DURAÇÃO	PARTICIPANTES	
Na sede	30 minutos	Tropa	
MATERIAIS NECESSÁRIOS			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com sentimentos no número de jovens presentes. ( Aconselha-se ter alguns a mais)</li><li>• Cartões com nomes de objetos diversos no número de jovens presentes. (Aconselha-se ter alguns a mais)</li></ul>			
OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li><li>• Desenvolver a criatividade.</li></ul>			
DESENVOLVIMENTO			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Formar a tropa em círculo;</li><li>• Cada escoteiro deverá pegar um cartão com o sentimento e outro com o nome do objeto</li><li>• Os cartões <b>NÃO</b> poderão ser mostrados a ninguém.</li><li>• De posse de seu sentimento e objeto o jovem deverá dizer o nome do objeto, mas este deverá ser feito demonstrando o sentimento tirado. Por exemplo: se o sentimento for raiva e objeto for chocolate, ao falar a palavra chocolate deve-se pronunciá-la com raiva.</li><li>• Quando pronunciado os demais deverão tentar adivinhar o sentimento que ele representou.</li></ul>			

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 06	
UMA PESSOA DE PRINCIPIOS			
FAIXA ETÁRIA		11 a 15 anos	
ÁREA DE DESENVOLVIMENTO		Intelectual	
LOCAL	DURAÇÃO	PARTICIPANTES	
Na sede	30 minutos	Tropa	
MATERIAIS NECESSÁRIOS			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nenhum</li></ul>			
OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuro superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade.</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li></ul>			
DESENVOLVIMENTO			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Todos os participantes se sentam em círculo. O coordenador ao centro inicia o jogo narrando uma história de alguém, Ao contar fatos, viagens, opiniões, gostos, pede aos participantes que completem as frases sempre com palavras começadas com a letra inicial do nome do personagem. Por exemplo: Eu tenho uma amiga que se chama Luiza. A peça de roupa que ela nunca deixa de usar é....(e aponta para alguém, que deve completar, por exemplo, com....luva) e dar continuidade da história indicando alguém para continuar, Sempre que viaja, ela vai para... Londres, O nome do namorado dela é ... Luís. Em casa, ela tem um bicho de estimação, que é uma....lesma.</li><li>• Aquele que demorar muito para responder ou trocar a letra inicial vai para o centro, puxar o jogo, e deve iniciar outra história com um nome diferente.</li><li>• As perguntas devem ser feitas rapidamente.</li></ul>			

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 07</b>	
<b>DANDO CONSELHO</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual – espiritual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Papéis com as indicações de como devem se comportar as pessoas que farão as encenações e papéis com o resumo dos problemas que serão apresentados para todos os participantes.</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Desenvolver a criatividade.</li> <li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li> </ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pede-se a 6 voluntários que representem os tipos de conselho - autoritário, exortativo, sugestivo, direcional, não direcional, eclético. Cada um recebe uma folha indicando o modo como deve se comportar.</li> <li>• Pede-se outros seis voluntários que representem as pessoas que vêm pedir ajuda.</li> <li>• Realiza-se, então, seis pequenas encenações. Em cada uma delas uma pessoa apresenta o problema e recebe um tipo de conselho. Após cada encenação, os participantes fazem um pequeno cochicho para avaliar o que viram e ouviram.</li> <li>• Ao final, realiza-se uma plenária de análise geral do que se passou.</li> </ul>			
<b>ANEXOS 3 e 4</b>			

**Anexo 3:** Alguns casos que podem ser apresentados: Agora é uma pessoa com recursos muito limitados. Vive triste e tem a sensação de ser um "peixe fora d'água" Se

1 .Um senhor deixou uma vida ativa e cheia de responsabilidade. Ante-se dominado pelo tédio. Seus filhos já estão casados e ele vive sozinho. O que fazer da vida?

2 A vida de casados estava boa. O esposo conseguiu prosperar bem na vida. Agora entrou na vida dele uma mocinha bonita, que trabalha no mesmo lugar que ele. Ele afirma que é uma amizade pura e que esta mocinha é quem lhe dá um pouco de alegria e prazer à sua existência triste. A esposa pensa um pouco diferente. "Sempre fui uma boa esposa..Trabalhei até gastar minhas mãos. Desde os tempos difíceis estive ao lado dele. Nunca olhei para nenhum outro homem. Cuido bem da casa e sou uma pessoa econômica. Agora que prosperamos um pouco socialmente, poderíamos sair um pouco, curtir a vida.. como eu sempre esperei. E me deparo com esta situação. O que devo fazer?

**Anexo 4.**

Alguns tipos de entrevistadores.

1 .**Autoritário:** ordena, repreende, ameaça, condena, define: a única coisa que se pode fazer é. o único caminho é. ..

2. **Exortativo.** Procura fazer com que o cliente assuma o compromisso de fazer ou deixar de fazer algo, diz coisas do tipo: "Deus ficaria feliz com esta ação", ou então: "A pátria, teus pais, esperam isso de vocês".

3. **Sugestivo:** Tenta ajudar dando ânimo e apoio, sem solucionar o problema. "Eu sei que você pode vencer, você já venceu coisas piores, isto não é o maior problema da sua vida, você vai ver que logo tudo estará resolvido...".

4. **Eclético.** Fala muito, fala difícil, mas ninguém entende: "todos os métodos buscam provocar uma catarse nas pessoas, a verbalização de problemas e vivências emocionais, conscientes ou inconscientes. Isso provoca por um lado aceitação e compreensão e por outro lado, suscita energias para a solução dos problemas



<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 09</b>	
<b>O PODER DAS CORES</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartões com cores diferentes, um para cada jovem presente, ou pode ser por patrulha ou equipes. Os cartões podem ser com o nome das cores</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver a criatividade, intelecto e trabalho em equipe.</li> </ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Desenvolver a criatividade.</li> </ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O responsável pela atividade falará aos jovens que será escolhida uma nova cor para o grupo. O primeiro de cada patrulha escolherá um envelope. No envelope estará um cartão colorido. De posse do seu cartão, a patrulha deverá montar suas justificativas do porque a cor a ser escolhida deve ser que a patrulha está com ela. Os jovens deverão discorrer a cerca do tema, com propriedade, como se fossem um comerciante vendendo o seu produto. Após a apresentação o chefe deverá levar em votação a escolha da cor.</li> <li>• Após a entrega dos cartões dar um tempo de dez a cinco minutos para que lês possam preparar sua apresentação.</li> <li>• Após a escolha o chefe deve levantar junto aos jovens as falhas nas apresentações, suscitando a critica e a autocritica consciente a fim de despertar a atenção.</li> </ul>			

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 10</b>
<b>ADIVINHA QUEM SOU</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objetos variados de escritório, pessoais, sucata, etc.</li> <li>• Papel e lápis</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li> <li>• Desenvolver a criatividade;</li> <li>• Desenvolver a escuta atenta;</li> </ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• O dinamizador entrega a todos um papel e um lápis</li> <li>• Colocam-se os vários objetos no chão da sala de modo que todos possam ver (brincos, relógio, pulseira, anel, caneta, etc.).</li> <li>• O grupo, sentado em círculo, observa os objetos e, ao comando do dinamizador, escolhe aquele que mais lhe agrada. Mas não pega o objeto, deverá anotar no papel sua escolha e não mostrar a ninguém.</li> <li>• Um a um, os participantes vão se apresentando através do objeto, como se fosse ele, verbalizando em primeira pessoa.             <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ O que sou eu?</li> <li>➤ Para que sirvo?</li> <li>➤ Quais minhas características?</li> <li>➤ Quais são meus sonhos?</li> <li>➤ Quais são minhas expectativas?</li> <li>➤ O que eu pretendo no evento?</li> </ul> </li> <li>• Os demais deverão adivinhar qual objeto está sendo descrito.</li> </ul>		

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 11</b>
<b>QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	40 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com estilos musicais (um a dois tipos por patrulha)</li><li>• Cartões com a letra de musicas de roda ou escoteiras</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• O primeiro de cada patrulha receberá um cartão com um estilo musical e outro com a letra de musica. Cada patrulha deverá se reunir a fim de montar a apresentação, que consiste em cantar a música recebida no ritmo, estilo musical recebido.</li><li>• Na hora das apresentações as patrulhas deverão cantar as músicas nos dois modos, ou seja, no original e na forma proposta.</li><li>• Aproveite para chamar todos par cantar e dançar as música.</li></ul>		
ANEXOS 5 e 6		

**Anexo 5**

QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>FORRÓ</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>REGGAE</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>HIP-HOP</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>AXÉ</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>SERTANEJO</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>FUNK</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>FREVO</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>RAP</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>PAGODE</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>SAMBA</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>OPERA</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA  <b>ROCK</b>

Anexo 6

<p><b>Viuvinha</b></p> <p>Viuvinha da mata da lena Ela quer se casar mais não acha com quem Não é com você Não é com ninguém é com uma pessoa Que eu quero mais bem Não é com você Não é com ninguém É com uma pessoa que Eu quero mais bem!</p>	<p>Ciranda, cirandinha, Vamos todos cirandar, Vamos dar a meia-volta, Volta e meia vamos dar. O anel que tu me destes Era de vidro e se quebrou O amor que tu me tinhas Era pouco e se acabou.</p> <p>Por isso Senhor Arteiro Entre dentro desta roda Diga um verso bem bonito Diga adeus e vá-se embora.</p>	<p>Escravos de Jó jogavam caxangá Tira, bota deixa o Zé Pereira ficar Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue za (bis)</p>
<p><b>Ai, eu entrei na roda</b></p> <p>Refrão - Ai, eu entrei na roda Ai, eu não sei como se dança Ai, eu entrei na "rodadança" Ai, eu não sei dançar</p> <p>Sete e sete são quatorze, com mais sete, vinte e um Tenho sete namorados só posso casar com um</p> <p>Namorei um garotinho do colégio militar O diabo do garoto, só queria me beijar</p> <p>Todo mundo se admira da macaca fazer renda Eu já vi uma perua ser caixeira de uma venda</p>	<p>Palma, palma, palma Pé, pé, pé Roda, roda, roda Caranguejo peixe é...</p> <p>Caranguejo não é peixe Caranguejo peixe é Caranguejo só é peixe Na enchente da maré.</p>	<p>Fui no Tororó beber água não achei Achei linda Morena Que no Tororó deixei Aproveita minha gente Que uma noite não é nada Se não dormir agora Dormirá de madrugada</p> <p>Oh ! Dona Maria, Oh ! Mariazinha, entra nesta roda Ou ficarás sozinha !</p> <p>Sozinha eu não fico Nem hei de ficar ! Por que eu tenho o Paulinho Para ser o meu par !</p>
<p><b>Bom Dia</b></p> <p>Alô! Bom dia, como vai você? Um olhar bem amigo, um caro sorriso e um aperto de mão. E a gente sem saber como e porque, se sente feliz e sai a cantar uma alegre canção.</p> <p>Bom dia nada custa, ao nosso coração, e é bom fazer feliz o nosso irmão. A Deus se deve amar, amar sem distinção. Alô! Bom dia irmão.</p>	<p><b>Eu vou andar de trem</b></p> <p>Eu vou andar trem, Você vai também Só falta comprar a (estrebilho) Passagem do velho trem Passagem do velho trem PAROU! todos: PAROU! MÃOZINHA PRÁ FRENTE e tchu tchu tcha e tchu tchu tchá e tchu tchu tchá tchá tchá DEDINHO PRÁ CIMA PEZINHO PRÁ DENTRO JOELHINHO DOBRADO CABECINHA PARA O LADO BUNDINHA PRÁ TRAZ</p>	<p><b>Melância</b></p> <p>Era uma melância gorda, gorda,gorda Que queria ser a mais bela do mundo E para o mundo conquistar Toim, toim, aprendeu a pular Toim, toim, aprendeu a pular</p> <p>Melância...</p> <p>Uma melância gorda, gorda,gorda Que queria ser a mais bela do mundo E para o mundo conquistar Splash, splash, aprendeu a nadar Splash, splash, aprendeu a nadar</p> <p>Melância...</p>

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 12
<b>CORRIDA DAS PALAVRAS</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Canetinha</li><li>• Folhas de papel</li><li>• Fita adesiva</li><li>• Cadeiras suficientes ao número de participantes (menos uma)</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Disponibilizar as cadeiras em círculo.</li><li>• Anexar com a fita crepe uma folha de papel em um local visível a todos.</li><li>• O dinamizador pede que os jovens cite de 5 a 10 palavras aleatoriamente, à medida que estas forem faladas anotar na folha, em letra grande a fim de que todos possam ver.</li><li>• O dinamizador explica agora que irá dar início a uma história e que em determinado momento colocará uma das palavras sugeridas, quando ele pronunciá-la todos deverão trocar de lugar, mas não se pode trocar de lugar com quem está ao seu lado à direita ou à esquerda. Assim que todos trocarem de lugar um ficará em pé, pois o número de cadeiras deverá ser uma a menos ao número de participantes. Também o dinamizador deverá se sentar.</li><li>• O participante que ficou em pé deverá continuar a história a partir de onde ela parou, esta por sua vez deve ser desenvolvida com sentido. Em determinado momento o participante deverá acrescentar outra das palavras anotada, e quando pronunciá-la todos deverão trocar de lugar novamente. Isso deverá ocorrer até todas as palavras serem pronunciadas. O último deverá concluir a história.</li><li>• Recomenda-se que riscuem no papel as palavras a medida que forem pronunciadas, a fim de não haver repetição e confusão</li><li>• Não é necessário seguir a sequência das palavras escritas, assim o elemento surpresa fica maior e mais dinâmico.</li></ul>		

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 13</b>
<b>QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com palavras (um a dois tipos por pessoa)</li><li>• Cartões com estilos musicais</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• O primeiro de cada patrulha receberá um cartão com uma palavra e deverá cantar uma música que contenha aquela palavra.</li><li>• Caso não conheça nenhuma poderá inventar uma, mas no ritmo determinado no cartão que sortear.</li></ul>		
ANEXOS 7 e 8		

Anexo 7

QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 BOLA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CAVALO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CACHORRO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ESCOTEIRO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 AMIGO
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 BOLO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 PORTA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ÁRVORE	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 PROMETO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 FUTEBOL
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CARRO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 SOFÁ	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 TELEFONE	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ARCO-ÍRIS	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 BORBOLETA
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 BICICLETA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 TESOURA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 VERMELHO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 PRIMAVERA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 SAPO
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ELEFANTE	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CELULAR	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 PASTEL	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ACAMPAR	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ÁGUA
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 AVIÃO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CAMISA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CABELO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CABELO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 SORRISO
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 NAVIO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 CORAÇÃO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 GUARDA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 COMIDA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 PASSARINHO
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 APAIXONADO	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ROUBOU	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 ESTRELAS	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 FAMÍLIA	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2 SÁBADO

**Anexo 8**

QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>FORRÓ</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>REGGAE</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>HIP-HOP</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>AXÉ</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>SERTANEJO</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>FUNK</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>FREVO</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>RAP</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>PAGODE</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>SAMBA</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>OPERA</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>ROCK</b>
QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>SERTANEJO UNIVERSITÁRIO</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>BREGA</b>	QUEM CANTA SEUS MALES ESPANTA 2  <b>HEAVY METAL</b>

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 14</b>	
<b>TIRANDO SOM DO CORPO</b>			
<b>FAIXA ETÁRIA</b>		11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>		Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>	
Na sede	30 minutos	Tropa	
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com estilos musicais (um a dois tipos por patrulha)</li></ul>			
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>			
<b>DESENVOLVIMENTO</b>			
<ul style="list-style-type: none"><li>• O primeiro de cada patrulha receberá um cartão com um estilo musical. Cada patrulha deverá se reunir a fim de montar a apresentação, que consiste em tirar sons do corpo no ritmo determinado. Os sons deverão ser produzidos pelo corpo sem a utilização de nenhum outro objeto.</li><li>• Na hora das apresentações as patrulhas deverão adivinhar que estilo musical foi apresentado.</li><li>• Ao selecionar os estilos busque estilos bastante diferentes.</li></ul>			
ANEXO 9			

Anexo 9

TIRANDO SOM DO CORPO <b>FORRÓ</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>REGGAE</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>HIP-HOP</b>
TIRANDO SOM DO CORPO <b>AXÉ</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>SERTANEJO</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>FUNK</b>
TIRANDO SOM DO CORPO <b>FREVO</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>RAP</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>PAGODE</b>
TIRANDO SOM DO CORPO <b>SAMBA</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>OPERA</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>ROCK</b>
TIRANDO SOM DO CORPO <b>SERTANEJO UNIVERSITÁRIO</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>BREGA</b>	TIRANDO SOM DO CORPO <b>HEAVY METAL</b>

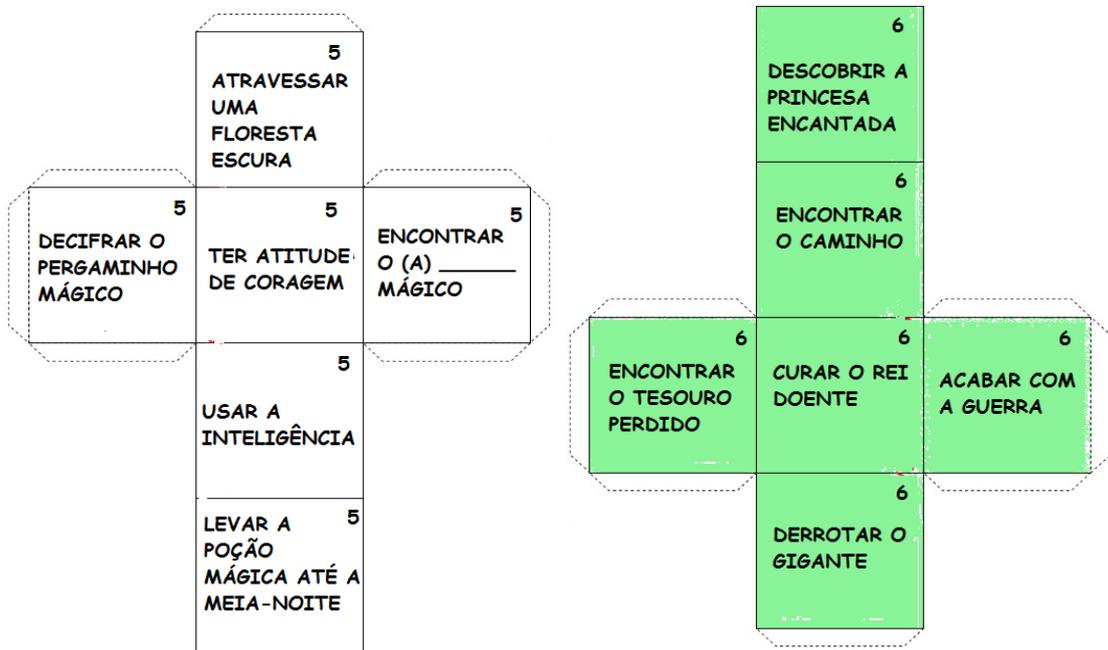
O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 15
HISTORIA SONORIZADA		
FAIXA ETÁRIA	11 a 15 anos	
ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	Intelectual – Físico	
LOCAL	DURAÇÃO	PARTICIPANTES
Na sede	30 minutos	Tropa
MATERIAIS NECESSÁRIOS		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Livros de histórias infantis (um por patrulha)</li></ul>		
OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
DESENVOLVIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cada patrulha deverá se reunir a fim de montar uma sonorização para a história recebida, que deverá ser narrada por alguém enquanto os demais irão produzir os sons que aparecem ou para ambientar a história.</li><li>• Recomenda-se que utilizem o corpo para produzir o som, mas se for difícil representar sem o auxílio de algum objeto não tem problema, o importante é que eles busquem formas criativas para representarem os sons.</li></ul>		

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 16</b>
<b>RECONTANDO A HISTORIA</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Livros de histórias infantis (um por patrulha de preferência os clássicos conhecidos por todos, como os três porquinhos, chapeuzinho vermelho, o patinho feio)</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cada patrulha deverá se reunir a fim de recontar a história sobre a ótica de um outro personagem da história, não usual.</li><li>• Eles deverão escrever a história.</li><li>• Todos deverão apresentar suas novas versões</li></ul> <p>Um exemplo desse estilo é o Livro: A verdadeira história dos três porquinhos, de Jon Scieszka. Companhia das Letras.</p>		

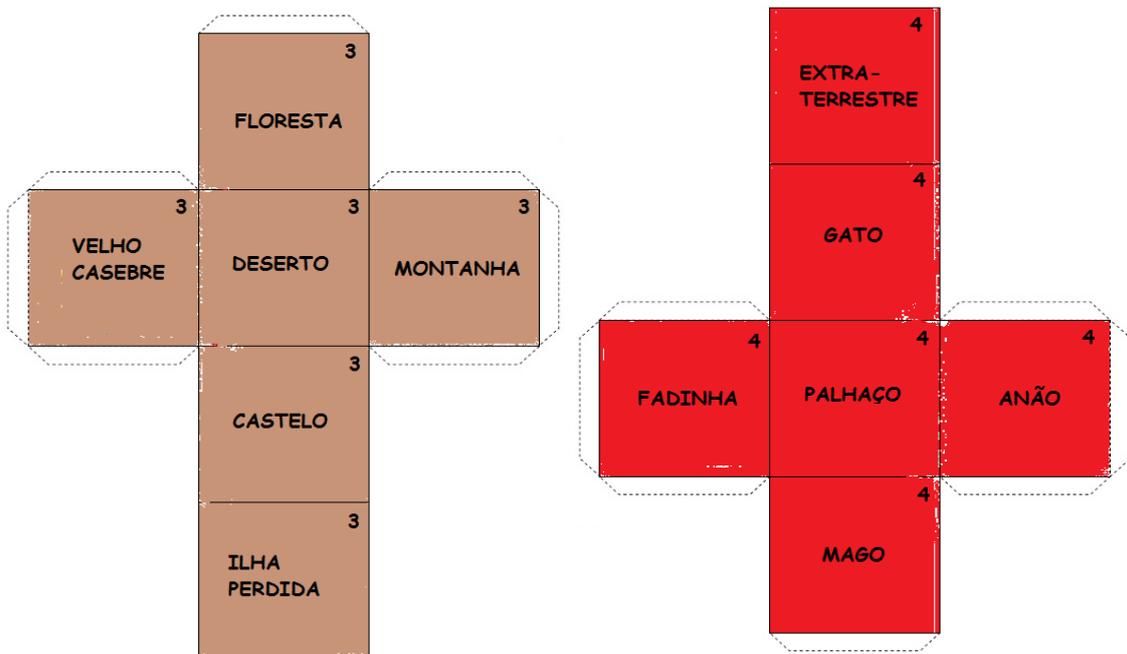
O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 17
<b>APRESENTANDO A HISTORIA</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	2 horas	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Histórias recontadas por eles (ficha 17) das histórias infantis (um por patrulha de preferência os clássicos conhecidos por todos, como os três porquinhos, chapeuzinho vermelho, o patinho feio)</li> <li>• Filmadora ou máquinas fotográficas,</li> <li>• Massinhas de modelar (de 3 a 4 pacotes por patrulha)</li> <li>• Cartolinas, tesoura, palitos de picolé e churrasco,</li> <li>• Lanternas,</li> <li>• TNT.</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Desenvolver a criatividade;</li> <li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li> <li>• Desenvolver a escuta atenta;</li> </ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada patrulha deverá se reunir a fim de recontar a história que criaram em uma animação feita em massinha de modelar, após a montagem dos personagens eles deverão fotografá-la, Depois deverá ser feita a montagem do filme por eles.</li> <li>• Todos deverão apresentar suas novas versões</li> <li>• <b>Aproveite para estourar pipoca e fazer uma sessão de cinema.</b></li> </ul>		

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 18
<b>DADOS DA HISTORIA</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual - Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	30 minutos	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Dados com partes para compor história (8 dados em anexos para montar)</li><li>• Papeis e canetas.</li></ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• O dinamizador deverá jogar os dados seguindo a ordem em anexo, para cada patrulha que, deverá anotar o que caiu e construir uma história com os esses elementos.</li><li>• Lembrar que a história construída deverá ter sentido, ou seja, o enredo deverá ter início, meio e fim.</li><li>• Todos deverão apresentar suas histórias a todos.</li><li>• Aproveite para estourar pipoca e fazer uma sessão de cinema.</li></ul>		
ANEXOS DE 10 A 14		

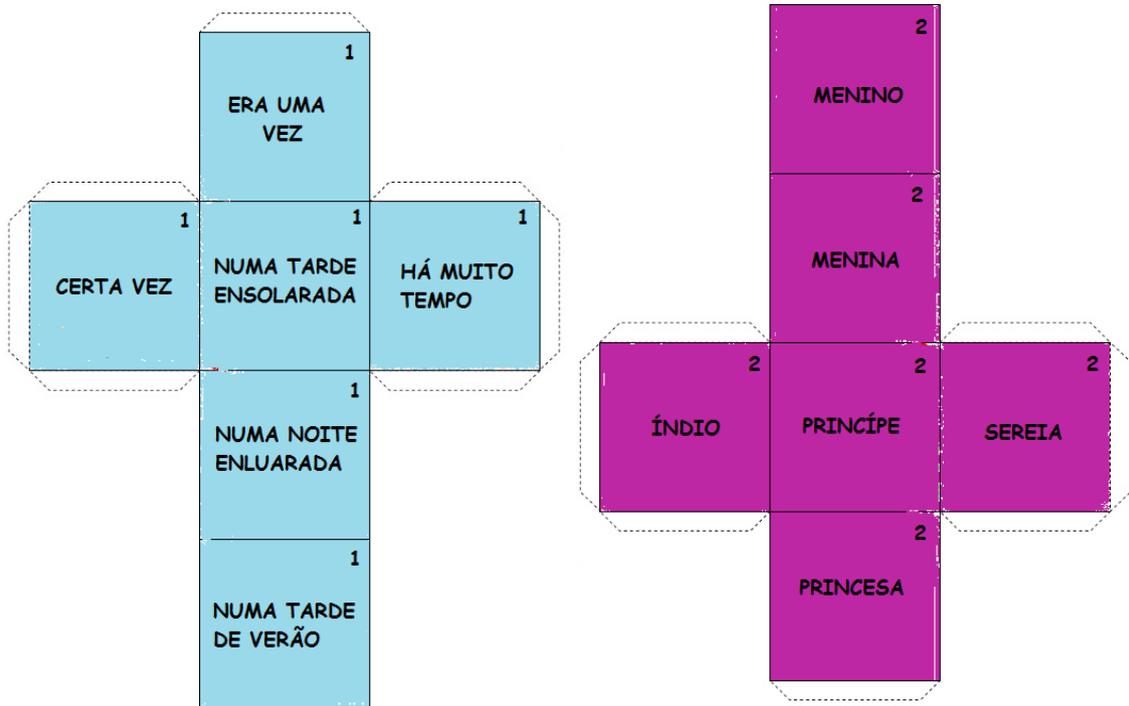
Anexo 10



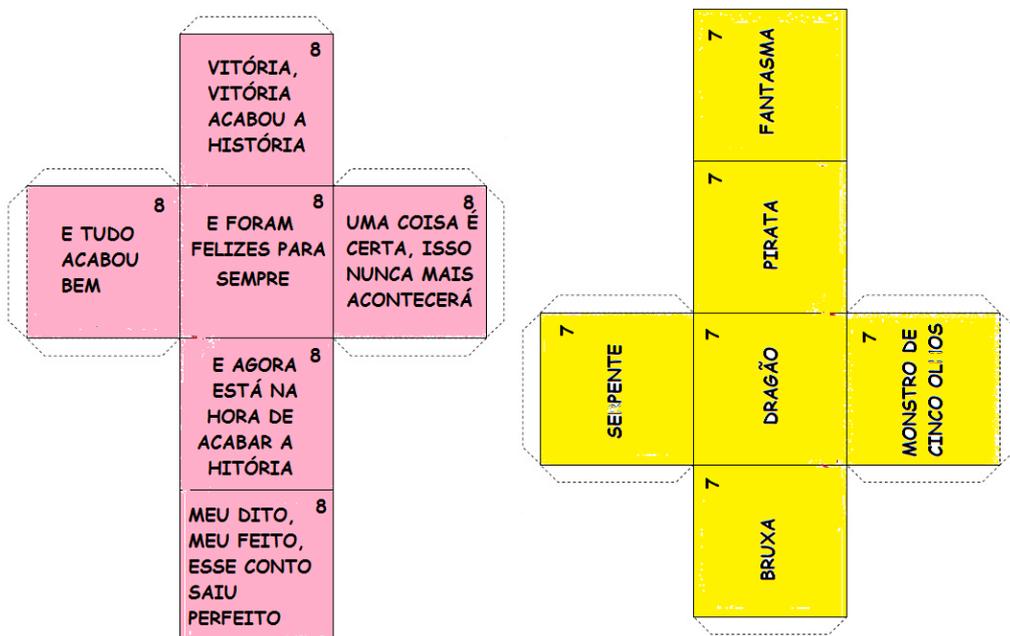
Anexo 11



Anexo 12



Anexo 13



**Anexo 14**

**SEQUÊNCIA PARA A ESCRITA DA HISTÓRIA**

- 1 – AZUL – INICIO DA HISTÓRIA
- 2 – ROXO – HERÓIS
- 3 – MARROM – CENÁRIO
- 4 – VERMELHO – AMIGOS QUE AJUDAM
- 5 – BRANCO – MISSÃO
- 6 – VERDE – MISSÃO 2
- 7 – AMARELO – OS MAUS ATRAPALHAM
- 8 – ROSA – FINAL DA HISTÓRIA

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 19
PAISAGEM SONORA		
FAIXA ETÁRIA	11 a 15 anos	
ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	Intelectual – Físico	
LOCAL	DURAÇÃO	PARTICIPANTES
Na sede	40 minutos	Tropa
MATERIAIS NECESSÁRIOS		
• Nenhum		
OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE		
• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe		
OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a criatividade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li><li>• Desenvolver a escuta atenta;</li></ul>		
DESENVOLVIMENTO		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cada patrulha deverá se reunir a fim de montar uma paisagem sonora, que consiste em escolher uma representação sonora de um lugar, por exemplo os sons produzidos em uma biblioteca, como o arrastar de cadeiras, o folhear do livro, etc.</li><li>• Na hora das apresentações as patrulhas deverão identificar os locais representados.</li><li>• Recomenda-se que utilizem somente o corpo para produzir o som, mas se for difícil representar sem o auxílio de algum objeto não tem problema, o importante é que eles busquem formas criativas para representarem os sons.</li></ul>		

<b>O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE</b>		<b>Ficha 20</b>
<b>ENCENANDO A HISTORIA</b>		
<b>FAIXA ETÁRIA</b>	11 a 15 anos	
<b>ÁREA DE DESENVOLVIMENTO</b>	Intelectual – Físico	
<b>LOCAL</b>	<b>DURAÇÃO</b>	<b>PARTICIPANTES</b>
Na sede	2 horas	Tropa
<b>MATERIAIS NECESSÁRIOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Histórias criadas por eles (uma por patrulha)</li> <li>• Fantasias feitas por eles</li> <li>• TNT em cores variadas</li> <li>• Cartolinas, tesoura.</li> <li>• Pistolas de cola quente, refil para colar.</li> <li>• O ideal é que na semana anterior, quando foram elaboradas as histórias eles já façam um levantamento do que será necessário para confecção do figurino e para compor o cenário. Assim, eles podem providenciar e levar para o ensaio e apresentação.</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li> <li>• Superação das dificuldades próprias do crescimento.</li> <li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li> <li>• Desenvolver a oralidade;</li> <li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público</li> <li>• Desenvolver a criatividade;</li> <li>• Desenvolver a habilidade manual;</li> <li>• Desenvolver a escuta atenta;</li> </ul>		
<b>DESENVOLVIMENTO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada patrulha deverá se reunir a fim de preparar o figurino, o cenário da história que criaram, trilha sonora, efeitos sonoros, etc.</li> <li>• Todos deverão apresentar suas criações à tropa.</li> <li>• Convide os lobinhos e demais jovens do grupo para prestigiarem o teatro feito por eles.</li> <li>• Lembre aos jovens que ao realizar esta atividade eles estarão conquistando alguns itens da especialidade de teatro.</li> <li>• Aproveite para estourar pipoca.</li> </ul>		

O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE		Ficha 21	
O SENTIMENTO DOS ANIMAIS			
FAIXA ETÁRIA		11 a 15 anos	
ÁREA DE DESENVOLVIMENTO		Intelectual	
LOCAL	DURAÇÃO	PARTICIPANTES	
Na sede	30 minutos	Tropa	
MATERIAIS NECESSÁRIOS			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cartões com sentimentos animais ( Aconselha-se ter alguns a mais)</li></ul>			
OBJETIVOS GERAIS DESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Desenvolver o intelecto e trabalho em equipe</li></ul>			
OBJETIVOS EDUCACIONAIS QUE PODEM SER ATINGIDOS COM ESTA ATIVIDADE			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.</li><li>• Procuo superar as dificuldades próprias de meu crescimento.</li><li>• Desenvolver o raciocínio lógico;</li><li>• Desenvolver a oralidade;</li><li>• Desenvolver a capacidade apresentar em público;</li><li>• Desenvolver a criatividade.</li></ul>			
DESENVOLVIMENTO			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Formar a tropa em círculo;</li><li>• Cada escoteiro deverá pegar um cartão com o Os cartões NÃO poderão ser mostrados a ninguém.</li><li>• De posse de seu sentimento o jovem deverá representar o animal demonstrando o sentimento dele.</li><li>• Quando representado os demais deverão tentar adivinhar o animal e o sentimento que ele representou.</li></ul>			
ANEXO 15			

O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  ABELHA CANSADA	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  BEM-TI-VI DEDO DURO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  BEZERRO DESMAMADO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  QUERO- QUERO INDECISO
O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  BODE VELHO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CACHORRO PEQUENÊZ	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CACHORRO RAIVOSO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  TOURO TRAÍDO
O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CASCAVEL IRADA	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CAVALO ASSUSTADO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CAVALO TIMIDO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  VACA LOUCA
O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CIGARRA ROQUEIRA	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CIGARRA BIPOLAR	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CORUJA SONOLENTA	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  BURRO CHUCRO
O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  CUCO HISTÉRICO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  GALINHA CHOCA	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  GALO ENGASGADO	O SENTIMENTO DOS ANIMAIS  SAPO SAPECA

***Fim***