

BASES

ABERTURA REGIONAL

2019

Conforme descrito no Boletim 1, segue abaixo a descrição de todas as BASES que farão parte da Abertura Regional de 2019.

Pedimos que cada UEL escolha pelo menos uma base para atuar, informando por meio do e-mail do seu Diretor Presidente para o Escritório Regional até o dia **15/02/19**, conforme sinalizado.

Paras a bases escolhidas por mais de uma UEL, o critério de desempate será a data e o horário da solicitação enviada por email. Os primeiros envios terão preferência.

Desde já agradecemos a participação de todos em nossa atividade. Temos certeza que será **INESQUECÍVEL PARA TODOS JOVENS!**

Os locais das bases serão definidos pela equipe da infraestrutura junto com a coordenação da atividade e serão encaminhados posteriormente.

PEDIMOS A TODOS QUE ANTES DE COMPRAREM QUALQUER MATERIAL PARA AS BASES, CONVERSEM COM A EQUIPE DE INFRAESTRUTURA. A REGIÃO POSSUI DIVERSOS MATERIAIS QUE PODEM SER UTILIZADOS, ALÉM DE PROCEDIMENTOS A SEREM CUMPRIDOS PARA QUALQUER AQUISIÇÃO.

O escoteiro é econômico e respeita o bem alheio: um escoteiro não gasta dinheiro e material à toa. Ele deve controlar seus gastos com cuidado, comprando apenas o necessário, sem desperdiçar.

Equipe de infraestrutura

Coordenadora Geral: Alessandra (99684-4830)

Coordenador: Alexis (98159-3769)

Adjunto: Jorge (98351-9790)

RAMO LOBINHO

BASE 1 - Ramo Lobinho

KIM DO TATO

Descrição geral do jogo:

Número de equipes: sem restrição

Número de pessoas por equipe: sem restrição

Número de objetos: no mínimo 20 objetos diferentes

Os jovens precisam estar vendados ou atrás de uma caixa de papelão, de modo que não vejam os objetos. O lobinho por meio do tato tentará identificar o maior número de objetos possível dentre todos os objetos que serão apresentados. Após pegarem todos os objetos, receberão papel e lápis e deverão anotar todos os objetos que lembrarem, em um determinado tempo (ex: 5 minutos).

A equipe que acertar mais objetos vence o jogo.

Material: VÁRIOS objetos diferentes, papel e lápis

Grupo Responsável:

BASE 2 - Ramo Lobinho

BONECO DE BEXIGA E FARINHA

Descrição geral da base:

Não é necessariamente uma base por equipe, essa base pode ser individual.

Número de pessoas: sem restrição (quantas pessoas os voluntários consigam ajuda)

Os jovens deverão através de um funil colocar um material que possa ser manipulável (como farinha ou areia) dentro dos balões e assim montar brinquedos. Podem ser colocados enfeites diversos para que fiquem personalizados.



Material: 500 bexigas coloridas, 15kg de farinha ou outro material similar como areia, 600 olhos de brinquedo, cola branca e cola colorida, canetinhas todas as cores, lã diversas cores, funis para encher os balões com segurança.[1]

Grupo Responsável:

BASE 3 - Ramo Lobinho**ANDANDO NA LINHA****Descrição geral do jogo:**

Número de equipe: 4 (podem ser todas juntas)

Número de pessoas por equipe: sem restrição

Serão colocadas quatro linhas de cores diferentes no chão com diversos desenhos para serem seguidas pelo jovem, passo a passo. Se o jovem sair da linha, retornará ao começo. Os voluntários deverão observar se o jovem seguiu toda a extensão da linha sem ter saído dela.

A equipe que chegar primeiro e com todos os membros juntos, vencerá.



Material: 4 fitas de cores diferentes com desenhos diferentes no chão. Todos os desenhos deverão ter o mesmo grau de dificuldade.

Grupo Responsável:

BASE 4 - Ramo Lobinho**PINTURA COM ESPONJA****Descrição geral da base:**

Não é necessariamente uma base por equipe, essa base pode ser individual.

Número de pessoas: sem restrição (quantas pessoas os voluntários consigam ajudar).

O jovem deverá pegar os moldes e bater a esponja com tinta. O papel branco ficará marcado com o desenho escolhido. Podem ser feitos cartões com motivos escoteiros.



Material: Tinta[2] guache de cores diversas, esponjas cortadas, 500 folhas de A4[3] e diversos moldes vazados, podendo ser de motivos escoteiros

Grupo Responsável:

BASE 5 - Ramo Lobinho**CAMA DE GATO****Descrição geral da base:**

Número de pessoas: sem restrição (quantas pessoas os voluntários consigam ajuda)

Número de pessoas por equipe: sem restrição

As equipes devem estar formadas uma ao lado da outra a uma distância mínima de 1 metro da cama de gato. Ao apito, o primeiro de cada equipe correrá até a cama de gato buscando transpô-la. A cama deverá estar montada de modo que o jovem passe por ela com êxito, porém com algum grau de cuidado. O obstáculo deve ter sinos para sinalizar caso o jovem encoste nas linhas. Ao conseguir alcançar o lado oposto, SEM ENCOSTAR EM NENHUMA LINHA, deverá correr pela lateral da cama de gato e tocar a mão do próximo membro da equipe na fila. Caso encoste e o sino toque, o jovem deverá voltar ao início da cama e fazer o percurso NOVAMENTE, até que passe sem tocar o sino.

A equipe que finalizar o percurso e formar novamente, completa e na ordem inicial, vence o jogo.

Material: Barbante/corda/sisal, 10 varas de 40 cm (bambú ou cabo de vassoura), marreta ou maceta, sinos ou algum material que emita som quando tocado.[4]

Grupo Responsável:

BASE 6 - Ramo Lobinho**HANDBALL DE SABÃO****Descrição geral do jogo:**

Número de equipes: 4

Número de pessoas por equipe: 6

Obs.: Serão jogadas duas partidas ao mesmo tempo.

Cada equipe deverá escolher um goleiro que ficará em um espaço delimitado com um balde com um pouco de água nas mãos. O sabão será molhado pelo chefe e então lançado ao alto no centro do campo de jogo. As equipes tentarão fazer com que o sabão chegue até o balde do seu goleiro, que deverá estar na extremidade do campo do adversário. Os jovens não poderão andar com o sabão nas mãos, necessitando passar o objeto para um companheiro de equipe, para poder avançar. Vence a equipe que conseguir marcar 3 pontos primeiro ou que estiver com mais pontos ao final de 10 minutos de jogo.

Material: 4 baldes (gol), 4 barras de sabão de coco, 2 lonas grandes, 4 lonas pequenas (área do goleiro)[5]

Grupo Responsável:

RAMO ESCOTEIRO

BASE 1 - Ramo Escoteiro

BOB ESPONJA

Descrição geral do jogo:

Número de equipe: sem restrição (quantas equipes os voluntários consigam monitorar)

Número de pessoas por equipe: sem restrição

Como carrinho de mão 'humano', (um escoteiro com as mãos no chão enquanto outro escoteiro segura suas pernas, imitando assim, um carrinho de mão), cada equipe irá encharcar uma esponja no balde e colocar no pescoço do escoteiro que está com as palmas das mãos no chão.

O jovem que estiver com a mão no chão deverá espremer a esponja, enchendo a garrafa no final do percurso. Vence a equipe que tiver a maior quantidade de água na garrafa em 10 minutos de jogo.

Material: Esponjas que consigam espremer, baldes, garrafas pets

Grupo Responsável:

BASE 2 - Ramo Escoteiro

BOLA AO CESTO MÓVEL COM ÁGUA

Descrição geral do jogo:

Número de equipes: 2

Número de pessoas por equipe: 6

O objetivo será fazer a 'cesta' no balde, utilizando o sabonete. As 'cestas' serão baldes e ficarão circulando ao redor da lona. A 'cesta' só marcará ponto depois do sabonete ter passado na mão de todos os membros da equipe.

Como os baldes deverão circular ao redor da lona, um adulto terá que ficar andando em volta da lona, fazendo com que todos tenham que trocar "passes" até chegar ao balde.

Tempo de jogo: 2 gols ou 10 minutos

Material: Lona, 2 baldes (gols), sabonete (bola) e água

Grupo Responsável:

BASE 3 - Ramo Escoteiro**CABO DE GUERRA DE 4 PONTOS****Descrição geral do jogo:**

Número de equipes: no mínimo 4

Número de pessoas por equipe: sem restrição desde que todas tenham a mesma quantidade de jovens

Ao apito, as equipes tentarão puxar as outras equipes para o centro do campo de jogo. As cordas deverão fazer um "X". Vence a equipe que conseguir ultrapassar o local determinado como ponto base. Haverá um sino na extremidade de cada área. Vence a equipe que conseguir tocar seu sino primeiro. As demais equipes vão tentar impedir que uma determinada equipe chegue até seu sino.

Vence a equipe que conseguir soar o sino primeiro.

Material: Cordas amarradas em "X" e um sino ou qualquer coisa que faça barulho!

Grupo Responsável:

BASE 4 - Ramo Escoteiro**BOLINHAS NA CANALETA –****Descrição geral do jogo:**

Número de equipes: (VERIFICAR A QUANTIDADE QUE TEMOS DO MATERIAL)

Número de pessoas por equipe: a quantidade de pedaços de canos que tivermos

As equipes receberão pedaços de canos de PVC, todos do mesmo tamanho. Em fila, colocam uma bola (de ping pong, tênis ou similar) no começo do circuito. A bola deverá passar dentro dos canos, uma a uma. Quando terminar o percurso, o último membro da equipe corre para o início da fila, sem deixar a bola cair no 'caminho'. Caso a bola, a equipe deve retornar à linha de início e recomeçar o trajeto.

Segue link para ver ou pesquise no Google. É um jogo de revezamento.

<https://youtu.be/AGVXTvU0Cv8>

Material:

Canos de PVC e bolas (VERIFICAR COM A EQUIPE DA INFRAESTRUTURA ESSE MATERIAL). [6]

Grupo Responsável:

BASE 5 - Ramo Escoteiro

CORRIDA DE SACO

Descrição geral do jogo:

Número de equipes: (VERIFICAR QUANTO SACOS CONSEGUIMOS)

Número de pessoas por equipe: sem restrição

As equipes estarão formadas em linha. Ao apito, tentarão chegar o mais rápido possível do lado oposto do campo de jogo, pulando dentro do saco. Vence a equipe que formar com todos os membros no final do percurso.



Material: Sacos resistentes (saco de farinha é uma boa opção e pode ser conseguido em padarias)

Grupo Responsável:

BASE 6 - Ramo Escoteiro

ANDANDO NA FAIXA

Descrição geral do jogo:

Número de equipes: a quantidade de faixas que conseguir confeccionar

Número de pessoas por equipe: a quantidade que de dentro da faixa

Confeccionar “faixas” de 8 metros, no mínimo. Cada uma delas servirá para que os jovens possam andar dentro dela, simulando um “rolo”. Eles deverão partir de um ponto e chegar ao outro lado, trabalhando em equipe.



Material: Faixas de lona de 8 metros (podem ser de lona, de material vinílico (banner), de tecido reforçado)

Grupo Responsável:

RAMO SÊNIOR

BASE 1 - Ramo Sênior

CORRIDA DO CHINELÃO

Descrição geral do jogo:

Número de equipes: no mínimo 2 (verificar a quantidade de material que tivermos)

Número de pessoas por equipe: a quantidade que couber dentro do chinelão de madeira

Ao apito as equipes calçarão o chinelão (formado por duas tábuas de madeiras com cordas para segurar a altura das mãos). Os jovens deverão caminhar de chinelão, andando todos juntos, até o ponto final do percurso. Vence a equipe que chegar primeiro ao outro lado, sendo que o último membro terá que passar pela linha de chegada.

Material: (VERIFICAR COM A EQUIPE DA INFRAESTRUTURA ESSE MATERIAL). [8]

Grupo Responsável:

BASE 2 - Ramo Sênior

CARREGAMENTO DE TORA

Descrição geral do jogo:

Número de equipe: mínimo 2 (ou a quantidade de toras que conseguimos confeccionar)

Número de pessoas por equipe: sem restrição, desde que todas tenham a mesma quantidade

O jogo consiste em “caminhar” junto carregando uma tora. Os jovens carregam as toras (que pode ser um único tronco ou alguns paus de escoras amarrados juntos) de três maneiras, até o final do percurso, determinado pelos adultos. A tora deverá ser carregada em sistema de revezamento, ou seja, sempre o último jovem correrá para frente para passar a tora. Ela poderá ser transportada de 3 maneiras: por acima da cabeça, na altura da cintura ou por baixo das pernas. Sempre com a equipe caminhando junta.

Material:

toras de madeira [9](que pode ser um único tronco ou alguns paus de escoras amarrados juntos)

(VERIFICAR COM A EQUIPE DA INFRAESTRUTURA ESSE MATERIAL). [10]

Grupo Responsável:

BASE 4 - Ramo Sênior**CORRIDA DE TONÉIS****Descrição geral do jogo:**

Número de equipe: mínimo 2 (ou a quantidade de tonéis que conseguimos confeccionar)

Número de pessoas por equipe: sem restrição desde que todas tenham a mesma quantidade

Os jovens deverão subir nos tonéis, localizados sob uma prancha de madeira, simulando um barco. Receberão “remos” para que possam andar em um sistema de rolagem dos tonéis, até o local determinado. Somente alguns jovens ficam em cima dos tonéis. Na parte de baixo ficam outros jovens que deverão fazer o sistema de engrenagem funcionar, ou seja, pegarão os tonéis do final e colocarão para frente, fazendo a prancha deslizar por cima deles até chegarem ao final do percurso.

Material: Tonéis (no mínimo 6), uma prancha de madeira e remos (bambus ou similar)

Grupo Responsável:

BASE 5 - Ramo Sênior**JENGA GIGANTE (TORRE DE MADEIRA)****Descrição geral do jogo:**

Número de equipes:

Número de pessoas por equipe:

Jenga é um jogo de construção de torre que utiliza blocos de madeira.

Após a construção da torre inicial, os jogadores terão de remover os pedaços, um de cada vez, de dentro da torre e, devolvê-los para o topo da torre. Removendo o bloco de madeira errado, a torre cairá e será o final do jogo.

Cada jogador deve puxar um bloco de madeira a partir de uma linha abaixo da linha superior e substituí-lo no topo da torre na direção oposta dos blocos no topo. Ele só pode usar a mão.



Material: 54 Blocos de madeira

(VERIFICAR COM A EQUIPE DA INFRAESTRUTURA ESSE MATERIAL). [11]

Grupo Responsável:

BASE 6 - Ramo Sênior**BASTÃO ELÉTRICO*****Descrição geral do jogo:***

Número mínimo de pessoas no jogo: a partir de 10

Um círculo será formado ao redor do bastão, e ao apito todos começam a girar. Quem encostar no bastão ou soltar a mão do colega perde e sai da roda. [12]

Material: 1 bastão/ um suporte para o bastão

Grupo Responsável: