

FICHA BOA IDEIA

RAMO LOBINHO

Área de Desenvolvimento enfatizada:
FÍSICO e SOCIAL

Local: Ar livre

Duração: 40 min.

Recursos materiais necessários: Coletes de velcro coloridos; bexigas, bolinhas de tecido; pedrinhas ou bolinhas de gude; objetos que fazem barulhos ao serem relados; barbante; sisal; venda; troféu em forma de taça.

Número mínimo e máximo de participantes: No mínimo 12 lobinhos, divididos em 4 equipes/fraternidades. Máximo não tem, se houver um número grande de crianças poderá ser feita a divisão em 6 fraternidades e tentar colocar o mesmo número em cada uma.

Descrição da atividade: Os monstros estão na universidade e participam de um jogo, entre fraternidades, para disputar a TAÇA DO SUSTO.

Vence a fraternidade que tiver se saído melhor nas provas!

- A primeira prova é correr por uma pista de obstáculos, essa pista está cheia de ouriços do mar tóxicos. Eles terão que cuidar com os ouriços, que são tóxicos e causam dor e inchaço! O segredo para concluir essa prova é agir em equipe, pois todos correrão ao mesmo tempo e vence a fraternidade que chegar ao fim com todos seus integrantes juntos (lógico que o segredo só os coordenadores dos jogos sabem!)
- A segunda prova é capturar a fâmula da sua fraternidade, porém, eles terão que fazer isso sem efetuar nenhum barulho, pois estarão em uma biblioteca e o bibliotecário não admite nenhum tipo de som dentro dela! O segredo é não ser capturado caso efetue algum barulho. Caso um da fraternidade seja capturado a fraternidade está fora da prova!
- A terceira prova é passar pelo labirinto dos adolescentes, que já não tem mais medo dos monstros! Vence a fraternidade que sair primeiro do labirinto (todos juntos).

A fraternidade que somar mais pontos ganhará a taça do susto!

Descrição das provas:

Os lobinhos serão divididos em fraternidades de seis membros cada. (ou conforme o número de lobinhos que estiverem participando). Cada prova somará ponto às fraternidades conforme forem finalizando as provas 1º, 2º, 3º, 4º, 5º e 6º.

FRATERNIDADES: OZMA KAPPA (colete verde), ROAR OMEGA ROAR (colete vermelho), ETA HISS HISS (colete preto), SLUGMA SLUGMA KAPPA (colete roxo), PYTHON NU KAPPA (colete rosa), JAWS THETA CHIS (colete laranja).

A primeira prova, os lobinhos estarão com coletes de velcro e descalços. Os ouriços serão bolinhas (poderão ser bexigas com tinta), que serão jogadas e que grudarão nos coletes deles, e pedrinhas (bolinhas de gude) no chão. (Podem ser substituídas por mamonas as bolinhas de tecido). – total: 10 minutos.

A segunda prova, os lobinhos terão que passar no meio de vários objetos que fazem barulhos. Não podendo ser nenhum capturado pelo bibliotecário que estará vendado. Tempo total: 10 minutos

A terceira prova, os lobinhos terão que passar por uma cama de gato bem bolada com poucas saídas apenas. Tempo total: 10 min.

Ao final será realizada a soma dos pontos, e divulgada a fraternidade campeã.

Ficha elaborada por: Akateia Toca dos Lobos – GE 112/PR **Publicada em:** 15/06/2018