

GRANDE CAÇADA 2018

INFORME DISTRITO NORTE

- ✓ Tema - Uma aventura no sítio do pica-pau amarelo.



O Sítio do Pica pau Amarelo é uma série de 23 volumes de fantasia, escrita pelo autor brasileiro Monteiro Lobato entre 1920 e 1947. A obra tem atravessado gerações e geralmente representa a literatura infantil do Brasil. O conceito foi introduzido de um livro anterior de Lobato, A Menina do Narizinho Arrebitado (1920), a história sendo mais tarde republicada como o primeiro capítulo de Reinações de Narizinho (1931), que é o livro que serve de propulsor à série de Sítio do Pica-pau Amarelo. Precedentemente, Lobato já havia publicado os volumes O Saci (Paulista 1921), Fábulas (1922), As aventuras de Hans Staden (1927) e Peter Pan (1930).

O cenário principal é um sítio, batizado com o nome de Pica-pau Amarelo, de onde vem o título da série, onde mora Dona Benta, uma velha de mais de sessenta anos que vive em companhia de sua neta Lúcia, ou Narizinho como todos dizem e a Tia Nastácia. Narizinho tem como amiga inseparável uma boneca de pano velho chamada Emília, feita por Tia Nastácia. Em um dos capítulos de Reinações de Narizinho, Emília começa a falar graças à pílula falante do Doutor Caramujo, um médico afamado do Reino das águas claras, um palácio que fica no fundo do ribeirão do sítio. Durante as férias escolares, Pedrinho, primo de Narizinho, passa uma temporada de aventuras no Sítio. Juntos, eles desfrutam de aventuras explorando fantasia, descoberta e aprendizagem. Em várias ocasiões eles deixam o sítio para explorar outros mundos, como a Terra do Nunca, a mitológica da Grécia Antiga, um mundo subaquático conhecido como Reino das Águas Claras, e o espaço exterior.

Sítio também tem sido adaptado diversas vezes desde os anos 50, para filmes em live-action e séries de televisão, sendo as produções da Rede Globo de 1977-1986 e 2001-2007 as mais populares. Globo detém os direitos de Sítio do Pica-pau Amarelo e é a última editora dos livros, por meio de sua divisão editorial da Editora Globo.

- ✓ Acampamento ocorrerá nos dias 29 e 30 de Setembro

✓ Local – Tianguá – Sítio Jenipapo



✓ Taxa de R\$ 15,00 (este valor da direito ao café da manhã e jantar do sábado) a ser depositada na conta abaixo:

CAIXA ECONÔMICA FEDERAL
Agência 0578
Operação 003
Conta Nº 3.282-2
REGIÃO ESCOTEIRA DO CEARA

GRADE DE PROGRAMAÇÃO

• SÁBADO

TEMPO	ITEM DA REUNIÃO	DURAÇÃO	RESPONSÁVEIS
08:00	Boas vindas dona benta – será servido o café da manhã.	30 min	
08:30	O I B A – Cantar uma música – Entrega das fitas ao lobinhos.	50 min	
09:20	Credenciamento dos participantes	1 hr 50 min	
11:00	1º Rodada nas bases –apresentação dos participantes – Pedrinho e Narizinho	1 hr	
12:00	Almoço	1 hr 30 min	
13:30	2º Rodada nas bases – Visconde de Sabugosa	1 hr	
14:30	3º Rodada nas bases – Rabicó	1 hr 15 min	

15:15	Lanche.	15 min	
15:30	4º Rodada nas bases – Saci, Cuca.		
16:00	Banho de piscina e chuveirão	2 hr 30 min	
18:30	Jantar festivo para todos	1 hr	
19:30	Preparação para flor vermelha	30 min	
20:00	Abertura da flor vermelha – consagração da manta – história da Dona Benta – festival de dança onde cada grupo apresenta um personagem do Sítio do Pica-pau Amarelo	1 hr	
21:00	Filme do Pica-pau Amarelo – Pipoca		
23:00	Ceia dos adultos – Escotistas e pais – Grane roda de conversa – Vigiar o campo.		

• **DOMINGO**

TEMPO	ITEM DA REUNIÃO	DURAÇÃO	RESPONSÁVEIS
07:00	Café da manhã	1 hr	
08:00	O I B A – Canções – Grande uivo	30 min	
08:30	5º Rodada nas bases – Emília, Dona Benta	1 hr	
09:30	6º Rodada nas bases – Tio Barnabé	30 min	
10:00	Lanche	15 min	
10:15	Banho de piscina e chuveirão	1 hr 45 min	
12:00	Almoço	1 hr	
13:00	Desmontar o campo	1 hr	
14:00	Encerramento – Entrega de distintivos – Lanche	1 hr	
15:00	Saída do Sítio do pica-pau amarelo.		

TEMPO	BASES LIVRES	DURAÇÃO	RESPONSÁVEIS
	7º BASE – Tirolesa e pula pula.		
	8º BASE – Pintura dos desenhos do sítio do pica-pau amarelo – colocar no painel		
	9º BASE – Fazendo artes: Bonecos do sítio do pica-pau amarelo. Obs. Nessa base somente aqueles que gostam de trabalhos manuais.		

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

Uma aventura no Sítio do Pica-pau Amarelo

Personagens: Dona Benta, Tia Anastácia, Narizinho, Pedrinho, Visconde de Sabugosa, Emília, Saci, Rabicó, Barnabé.

Dona Benta: Bom dia crianças sou a Dona Benta e esse é o meu Sítio, gostaria que vocês conhecessem a minha família Narizinho Pedrinho os meus netos. Moram comigo a Tia Anastácia, o Visconde de Sabugosa e a Emília são os bonecos das crianças, o Saci o Rabicó e o Tio Barnabé.

A vinda de todos vocês aqui no sítio vai ser uma grande festa, vocês vinheram dar alegria no meu sítio.

Aqui vai ter:

Tia Anastácia: Comida gostosa e saborosa

Narizinho: Vamos brincar muito, vamos cantar, vamos ser muito felizes aqui no sítio.

Pedrinho: Vamos ter uma grande caçada e cada um vai ter no premio um aprendizado.

Emília: Sou poderosa e vou transformar cada um, vou multiplicar todos vocês, com o meu poder kkkkkkkk, plim plim – Batendo palmas – Parou.

Saci: Vamos ter uma grande travessura de alegria, vamos espantar a tristeza, aqui só alegria.

Rabicó: Estou com muita fome, vamos comer aqui tudo, não vai sobrar nada.

Tio Barnabé: Crianças vamos ter cuidado, aqui tem muitos insetos, animais venenosos, cuidado com nosso lago.

Pedrinho = Vamos fpara nossa grande caçada.

Visconde de Sabugosa =

Rabicó = Cada matilha uma receita diferente – touca, luva e avental.

Saci = Aplicar uma corrida de tipoias e ataduras.

Dona Benta = Falar de uma dificuldade e como vai fazer pra superar.

Cuca = Fazer um percurso sando cambalhotas ou fazendo estrelinha.

Narizinho = Falsa baiana e uma pista de obstáculos.

Tio Barnabé =

Emília = Embrulhar um presente.

- **Base 1 – Pedrinho =**



Característica do personagem: Primo de Narizinho, mora em São Paulo com a mãe, mas gosta mesmo é do sítio da avó, onde sempre vai passar as férias. É impetuoso e metido à valente.

Material: 1 estilingue gigante, bolinhas coloridas, 1 cesto e 1 caixa

Descrição: A matilha se revezará em duplas como atirador e apanhador. O estilingue estará fincado no chão. O atirador

fixa os pés no estilingue, se projeta para trás e lança a bolinha. Alguns metros à frente estará o apanhador com um cesto nas mãos, que poderá se movimentar para que as bolinhas caiam dentro dele. Cada lobinho atirará com o estilingue 3 vezes e também pegará a bolinha 3 vezes. O revezamento será da seguinte forma, quem é o apanhador, depois será o atirador. E o atirador irá para o final da matilha. Vence a matilha que mais bolinhas conseguir pegar.



- **Base 2 – Visconde de Sabugosa =**

Característica do personagem: Um boneco feito de sabugo de milho feito por Pedrinho para ser pai do Marquês de Rabicó. Ficou sábio depois de ser esquecido em meio aos livros. É feito de escravo por Emília.

Material: Canudinhos, barbantes e garrafa pet Descrição: Fazer com o barbante uma amarração que fique com uma extensão de mais ou menos 2 m cada aste e ela tem que ter o mesmo número de lobinhos da matilha, porque cada uma dessas astes serão presas na cintura de cada lobinho.

No meio dessas astes será colocado 1 canudinho com a ponta dobrada para encaixar no barbante. Todos deverão ficar com as mãos para traz e não podem colocar as mãos no fio do barbante. Eles tem que levar o canudinho, sem derrubar até uma garrafa pet que estará a uma certa distância e colocar o canudinho dentro da garrafa. Assim que conseguir soltar o canudinho, voltam para pegar outro canudinho e fazer da mesma forma que anteriormente. Vence a Matilha que conseguir colocar mais canudinhos na garrafa.

- **Base 3 – Rabico =**



Tia Anástica ensina receita de uma sobremesa

Material: Tigelas, colheres, travessas, ingredientes para 4 receitas

Ingredientes para uma receita: 3 caixas de creme de leite, 1 xícara de achocolatado, 1 pacote de biscoito maisena, chocolate granulado para decorar.

Modo de preparo: Coloque em uma vasilha o creme de leite e o achocolatado e mexa bem, até ficar um creme homogêneo. Coloque um pouco desse creme no fundo de

uma travessa espalhando bem, por cima do creme coloque uma camada de bolachas. E vai alternando as camadas de bolachas e creme. A última camada será de creme. Decore com chocolate granulado e leve à geladeira. E está pronta a receita que será servida como sobremesa no almoço. Cada matilha uma receita diferente.

Touca e avental para todos.

- **Base 4 – Saci =**



Canção: Turma do Folclore - Saci Pererê (10 min)

Jogo – SACI MALUCO (20 min)

MATERIAL: 1 corda, 4 bolas

Regras: as equipes formada em linhas.

Diante das equipes (15 metros á frente uma corda instalada num varal nnuma altura de 4 metros)

Ao sinal de partida o primeiro pega uma bola, e caminha como saci.

Lança a bola sobre o varal e pega sem deixar cair no chão ou abandonar o saci.

Vence a equipe mais veloz.

Aplicar uma corrida com tipoias e ataduras.

Base 5 – Dona Benta =



Característica do personagem: A avó de Pedrinho e Narizinho, é a proprietária do Sítio do Pica-pau Amarelo. Tem mais de sessenta anos e usa óculos de ouro na ponta do nariz. No início, não acreditava nas histórias dos netos, até que viu Emília falar. É sábia, democrática e uma ótima contadora de histórias.

Material: 4 Jogos da memória (mesma imagem), um bambolê e caneta

Descrição: A matilha em fila. O primeiro corre até o bambolê que estará a uma certa distância, pega e lança

no primeiro da fila encaixando o bambolê nele, assim que conseguir corre até onde está a folha com o desenho, e tem que descobrir o erro e marcar. Volte correndo para a matilha. E vai o próximo e faz o mesmo procedimento como o primeiro. Vence a matilha que fizer em menos tempo e descobrir os erros.

Falar de uma dificuldade de como vai fazer pra superar.

- **Base 6 – Cuca =**



1º atividade: Dividir os lobinhos em 4 círculos para a atividade. Uma piscadinha da Cuca e os Pedrinhos e as Narizinhos morrem até a Emília encontrar a cuca.

Assim mais crianças podem ser a cuca e Emília e o círculo não fica tão grande,

2º atividade: Sugiro pintarmos a água com corante e esses e os copos seriam os únicos custos da base. os pneus eu consigo gratuitos e as garrafas usamos pet.

Fazer um percurso dando cambalhotas ou fazendo estrelinha



- **Base 7 – Emília =** Característica do personagem: A boneca de Narizinho. Foi feita de pano por Tia Anastácia. Espevitada e atrevida, ganha o dom da fala ao engolir uma pílula falante do Doutor Caramujo.

Material: Letras em E.V.A. , painel, folhas sulfite, caneta

Descrição: A matilha trabalhará em conjunto. Será dado para elas um painel com várias letras e com elas terão que formar palavras, fazendo o possível para usar o maior número de letras nessas palavras. Conforme vão formando as palavras, terão que escrever na folha de

papel. Vence a matilha que formar o maior número de palavras escrita corretamente.
Embrulhar um presente.

- **Base 8 – Narizinho =**



Característica do personagem: Neta de Dona Benta, mora no sítio com a avó e Tia Anastácia. Tem sete anos e pele morena como jambo. É curiosa, sonhadora e sapeca.

Material: 1 cadeira, 1 balde, sisal, especks, tampinhas de garrafas, cordas, guizos

Descrição: O lobinho passa por uma falsa baiana e uma pista de obstáculos, corre até a cadeira e senta nela. Pega uma tampinha e joga para acertar dentro do balde que estará a uma certa distância da cadeira, serão 3 tentativas, acertando ou não, corre para a teia e passa por ela e depois volta para a

matilha e vai o próximo. Vence a matilha que fizer o percurso em menos tempo e acertar mais tampinhas no balde.



- **Base 9 – Tio Barnabé =**

Característica do personagem: Ele é um homem da roça, que mora nas propriedades de Dona Benta com o consentimento da boa senhora, onde ajuda nas diversas tarefas do sítio. Um negro velho que vive fumando cachimbo e sabe tudo sobre a floresta, o folclore e superstições. Grande amigo de Pedrinho, foi ele quem ensinou a "pegar" o saci.

Material: Copos descartáveis, 4 garrafas pet, balão na cor laranja, limões e colheres, e (material para confecção das máscaras da MULA SEM CABEÇA).

Descrição: Os lobinhos farão um circuito dentro da base, e terão o desafio do SACI: correr em uma perna só levando um copo com água para encher a garrafa. Depois será o desafio CURUPIRA que irão correr com um balão nas costas, na sequência do desafio CAIPORA, correr com a colher na boca equilibrando o limão em cima e por fim o desafio MULA SEM CABEÇA, que terão que acertar o rabo no cavalo com a máscara da mula sem cabeça sem enxergar nada, somente sendo guiado pelo o Tio Barnabé.