



Mitologia Oriental

Mitologia Africana

Mitologia Sul-Americana

Mitologia Nórdica

Mitologia Grega



Legenda



Ramo Lobinho - Caminhos



Banheiros

**Flâmula da Fraternidade
Ramo Lobinho**

Alcateia: _____

GE/Numeral: _____

Para conquistar a flâmula a alcateia terá que cumprir todas as tarefas abaixo. Ao final, encontre o coordenador do seu caminho para pegar a flâmula.

Tarefa 1: Escolher em uma Roca de Conselho um dos caminhos a seguir:

Mitologia Africana		Mitologia Sulamericana	
Mitologia Oriental		Mitologia Nórdica	
	Mitologia Grega		

Tarefa 2: Encontre entre os participantes dos Jogos da Fraternidade:

A) Um Lobinho e Uma Lobinha com Cruzeiro do Sul (não pode ser do seu Grupo Escoteiro):

Lobinho/GE: _____

Lobinha/GE: _____

B) Um Lobinho e Uma Lobinha – que não sejam do seu grupo Escoteiro – que possuam uma das insígnias de interesse especial (IMMA, Cone Sul, Aprender, Lusofonia e Boa Ação). As insígnias devem ser diferentes. Ex: Não vale os dois Lobinhos terem IMMA.

Lobinho/GE: _____ / _____

Insígnia: _____

Lobinha/GE: _____ / _____

Insígnia: _____

Tarefa 3: Grave um vídeo da sua Alcateia fazendo o Grande Uivo.

Tarefa 4: Faça as seguintes fotos:

- A) Faça uma selfie da sua Alcateia com os Chefes de outra Alcateia.
- B) Faça uma selfie da sua Alcateia com mais 1 Alcateia de outro Grupo Escoteiro diferente do seu.
- C) Faça uma selfie da sua Alcateia toda em frente ao Caminho que vocês escolheram participar nos Jogos da Fraternidade.
- D) Faça uma selfie da sua alcateia com seus Chefes.

PROGRAMAÇÃO – RAMO LOBINHO

08h00 - Concentração

08h30 - Abertura

09h00 - Divulgação dos caminhos (palco)

09h30 - Início das Inscrições para os caminhos (palco)

09h30 - 10h20 - Lanche, atividades da flâmula, etc.

10h20 - Deslocamento

10h30 - Rodada 1

11h00 - Rodada 2

11h30 - Rodada 3

12h00 - Almoço

14h00 - Rodada 4

14h30 - Rodada 5

15h00 - Rodada 6

15h30 - Rodada 7

16h00 - Fim das Bases

17h00 - Encerramento Geral