

Reunião

03

Reunião de Seção

OPERANDO EM EQUIPES DE INTERESSE



Área de Desenvolvimento enfatizada:
SOCIAL

Ramo: Pioneiro

Mês recomendado para desenvolver esta reunião: Recomendado para início do ciclo de programa.

Explicação sobre o tema:

A atividade tem por objetivo fazer com que os jovens se conheçam um pouco mais, vivenciando de forma descontraída e informal situações do cotidiano de uma equipe de interesse para o desenvolvendo um projeto.

Terão que saber lidar com as limitações de alguns, liderança de outros, acomodação, teimosia, e outros pontos importantes que devem ser observados para a formação de uma boa equipe de interesse.

Para o escotista é uma excelente ferramenta para conhecer ainda mais seus jovens e poder orientá-los nos pontos que necessitam ser aprimorados para a sua formação.

Local: Sede do grupo escoteiro.

Duração: A duração vai variar muito da quantidade de pioneiros do clã.

Recursos materiais necessários:

- Flip chart ou painel de papel pardo;
- Pincel atômico;
- EVA;
- 6 tesouras;
- Rolo de barbante;
- Espetinho de madeira;
- Dois ambientes distintos onde um não possa ver o outro.

Recursos humanos necessários: 1 escotista e no mínimo 5 pioneiros (não há máximo).

Preparação prévia: O escotista deverá levar o material necessário e escolher o local adequado na sede para a realização da atividade.

Programa:

00:00 – Separação do clã em dois grupos.

00:10 – Explicação da dinâmica e entrega do material.

00:30 – Início da dinâmica (a dinâmica não tem um tempo fixo para acontecer, em clãs maiores pode demorar mais e é bom que o (s) escotistas observem a postura e conduta dos pioneiros).

01:30 – Encerramento da dinâmica onde se espera que os dois móveis estejam iguais nas

características gerais.

01:40 – Conclusão da dinâmica para saber como os jovens perceberam o trabalho em equipe (tempo varia de acordo com o tamanho do clã).

02:20 - Despedida

Descrição e objetivos da atividade:

Divide-se o clã em dois grupos e se escolhe um pioneiro (a) para ser o comunicador. Essa escolha deve ser feita sem que saibam como irá ser desempenhada esta função. Após a escolha revela-se que o comunicador não poderá utilizar a fala.

Explica-se ao clã que faremos uma dinâmica, onde um grupo terá que construir algo com o material entregue e o outro grupo irá copiar o que está sendo construído, seguindo as orientações do comunicador.

Após separarem os grupos e colocá-los em ambientes separados, explica-se ao grupo que irá construir que eles terão que montar um móvel com 8 peças em formas geométricas.

A equipe que irá copiar o móvel, não sabe o que terá que construir. Todas as suas ações terão de ser orientadas pelo comunicador.

Após o término da montagem dos móveis o escotista reúne o clã para a avaliação da atividade, devendo procurar saber dos jovens o que acharam da experiência, como foi trabalhar em equipe, orientá-los sobre alguma questão específica, elogiar em algum fato marcante, perguntar se observaram a liderança nata de alguns, etc.

É importantíssimo o jovem saber o que o escotista observou da postura de cada pioneiro(a).

Reunião elaborada por: Ana Filipa Simão e Nuno Francisco Simão **Publicada em:** 08/05/14

Explicações adicionais e anexos:

POR – REGRA 107 – EQUIPES DE INTERESSE

I - O Clã formará Equipes de Interesse para a realização de pesquisas, de atividades, de aprendizagem, de serviços ou para qualquer outra finalidade prevista pelo Programa Educativo para o Ramo Pioneiro.

II - Essas equipes tem caráter transitório e devem durar apenas o tempo necessário para cumprirem suas missões e realizarem as avaliações de seus empreendimentos. Um Pioneiro pode participar de mais de uma equipe ao mesmo tempo, de acordo com seus interesses e sua disponibilidade de tempo.

III - As Equipes de Interesse, de efetivo e composição variáveis, são dirigidas por um Pioneiro ou Pioneira eleito(a) pela própria equipe. Normalmente, a escolha recairá sobre os Pioneiros que tenham mais conhecimentos sobre o tema que será desenvolvido.

IV - As equipes podem adotar o nome de um brasileiro ilustre, já falecido, ou serem identificadas pelo próprio tema do projeto a que se dedicam.

EXEMPLOS DE MÓBILE:

