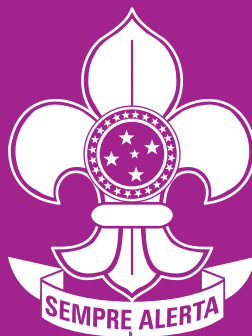


**União dos  
Escoteiros do  
Brasil**



**OS PRIMEIROS  
MESES DE UMA NOVA  
TROPA SÊNIOR**





**Este documento faz parte da  
estratégia de crescimento da  
União dos Escoteiros do Brasil**

## **OS PRIMEIROS MESES DE UMA NOVA TROPA SENIOR**

**MONTAGEM  
Escritório Nacional da UEB**

União dos Escoteiros do Brasil  
Escritório Nacional  
Trav. José do Patrocínio, 100  
80030-190 - Curitiba - PR  
(41) 3353-4732  
[www.escoteiros.org.br](http://www.escoteiros.org.br)

# Apresentação

Este livro é mais um documento da estratégia de crescimento da União dos Escoteiros do Brasil, e representa um esforço com objetivo de apoiar a criação de novas Tropas do Ramo Sênior..

O propósito geral é auxiliar os escotistas que iniciam uma nova Tropa Sênior nas suas primeiras reuniões, até que obtenham a experiência necessária para incluir atividades criadas especificamente para cada Tropa. Não é necessário ter sido escoteiro e tampouco se exige qualquer experiência prévia para ser um Chefe Sênior. O importante é que seja uma pessoa idônea e interessada em colaborar com o Escotismo na educação dos jovens para a vida.

As atividades que compõem este documento têm como objetivo apresentar aos jovens as atividades típicas do Ramo Sênior, desenvolvendo um primeiro Ciclo de Programa, e permitindo uma continuidade segura para a Tropa.

Este livro foi desenvolvido pelos escotistas Altamiro Vilhena, Fábio Conde, João Rodrigo França, Moacir Starosta, Rafael Vasquez e Siagrio Pinheiro, a quem queremos registrar nossos agradecimentos por esta contribuição ao Escotismo e à União dos Escoteiros do Brasil.

Também incluímos neste livro um conjunto de fichas técnicas produzidas pela Região Escoteira do Rio de Janeiro, constando sempre os seus autores.

Sempre é importante ressaltar que neste livro se encontram idéias de atividades, mas que a leitura de outros documentos e livros é etapa importante na preparação do adulto que vai atuar com os jovens. Também é importante que, no prazo adequado, os adultos que se dispõem a atuar como escotistas participem dos cursos de formação oferecidos pela União dos Escoteiros do Brasil, através das suas Direções Regionais.

Diretoria Executiva Nacional

# Índice

Apresentação -----	01
Índice -----	02
Mensagem dos Autores -----	03
Reunião 1 do primeiro mês -----	04
Reunião 2 do primeiro mês -----	06
Reunião 3 do primeiro mês -----	11
Atividades do mês -----	14
Reunião 1 do segundo mês -----	16
Reunião 2 do segundo mês -----	20
Reunião 3 do segundo mês -----	24
Atividades do mês -----	28
Reunião 1 do terceiro mês -----	33
Reunião 2 do terceiro mês -----	35
Reunião 3 do terceiro mês -----	36
Atividades do mês -----	38
Reunião 1 do quarto mês -----	40
Reunião 2 do quarto mês -----	44
Atividades do mês -----	47
Reunião 1 do quinto mês -----	50
Reunião 2 do quinto mês -----	53
Reunião 3 do quinto mês -----	55
Atividade do mês (acampamento de Tropa) -----	57
Reunião 1 do sexto mês -----	62
Reunião 2 do sexto mês -----	64
Atividades do mês -----	68
Reuniões normais de Seção - check list -----	72
Modelo para avaliação de uma Reunião de Tropa -----	73
Ficha Técnica - Grandes Jogos - Jogos Noturnos (1) -----	74
Ficha Técnica - Grandes Jogos - Jogos Noturnos (2) -----	77
Ficha Técnica - Grandes Jogos - Jogos Noturnos (3) -----	79
Ficha Técnica - Grandes Jogos - Utilizando mensagens (1) -----	81
Ficha Técnica - Grandes Jogos - Utilizando mensagens (2) -----	84
Ficha Técnica - A importância do limite para nossos jovens -----	87
Ficha Técnica - Atividades para o desenvolvimento do ideal da Paz -----	89
Ficha Técnica - Estudo de Caso - Auxílio na discussão de valores -----	92
Ficha Técnica - Como estabelecer um plano interno de expansão -----	94
Ficha Técnica - Acampamento volante -----	96
Ficha Técnica - Sabor e Aventura -----	100
Ficha Técnica - Participação dos pais no Grupo Escoteiro -----	104
Ficha Técnica - Uma reunião do Conselho de Pais da Seção -----	107

# Mensagem dos autores

Este manual se destina a auxiliar as tropas seniores em formação. Ele é fruto do trabalho de seis escotistas com anos de experiência no Movimento Escoteiro, em especial no Ramo Sênior e que, pode-se dizer, dedicaram parte de suas vidas a este Ramo tão envolvente.

Trabalhamos em equipe, mas expressamos formações e opiniões diferentes, o que enriquece o trabalho e o torna mais amplo. Por se tratar de uma equipe heterogênea, por vezes as reuniões seguem seqüências distintas. Optamos por manter esta formatação por entender que o escotista do Ramo Sênior não deve se prender a um modelo único e fechado. Os jovens nesta faixa etária não estão dispostos à mesmice nem a repetição. Devemos estar em movimento contínuo para os atrair, pois, como dizia Baden-Powell, “para fisgar um peixe devemos usar a isca que ele gosta. Para os jovens é a mesma coisa”. No caso dos jovens nossa isca deve ser o dinamismo, os jogos e as atividades interessantes.

Por entender que cada região possui peculiaridades próprias, e que, muitas vezes uma atividade viável em uma determinada localidade pode não servir para outra, optamos também por propor diversas atividades em alguns momentos, com objetivo de dar opções a quem estiver utilizando este livro e também como forma de demonstrar que, caso uma atividade não se adapte a determinada Tropa, os chefes tem a liberdade de criar algo novo, mantendo o nível e o padrão da atividade proposta.

O livro segue as recomendações do Programa de Jovens, e como forma de enriquecer o trabalho, ao final anexamos fichas técnicas elaboradas originalmente pela Região Rio de Janeiro e que abordam temas pertinentes a uma tropa em formação como a recepção de novos jovens, o papel do monitor e problemas de relacionamento.

Esperamos que este livro seja útil e ajude a expandir o nosso Ramo Sênior.

Sempre Alerta e bom trabalho!

Altamiro Vilhena, Fábio Conde, João Rodrigo França,  
Moacir Starosta, Rafael Vasquez e Siagrio Pinheiro

# REUNIÃO SEMANAL: Abertura da Tropa

**DATA: 01 mês 01**

15	Inspecção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo: Bola no Mastro	Assistente 1
45	Bem Vindos a Tropa Sênior	
	Histórico do Ramo Sênior	
	O que são os Seniores e o que Fazem	
	Vida de Patrulha	
	Divisão de Patrulhas	
	Escolha dos Nomes de Patrulhas	
	Criação dos Gritos de Patrulha	Chefe de Tropa
		Assistentes
15	Jogo do Kim	Assistente 2
15	Jogo de Criatividade: Mímica Animal	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Final: Estoura Canela	Assistente 1
10	Encerramento	Chefe de Tropa

Esta reunião se reveste de características especiais uma vez que é a primeira reunião da Tropa em Formação. Desta forma não há ainda Treinamento para Monitores ou reunião de patrulha.

**Patrulha de Serviço:** Não há Patrulha de Serviço nesta primeira reunião, o que só começará a acontecer a partir da próxima, já com as patrulhas definidas.

## **BOLA NO MASTRO**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 8

Local: AR LIVRE

Modo: ATIVO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: Bola, 1 bastão por patrulha, 1 lata de leite por patrulha.

Regras para Atividade:

Cada patrulha escolhe um elemento que irá segurar um bastão onde fica enfiada uma lata de leite em pó na ponta. Este elemento ficará dentro de um círculo, onde os demais não podem entrar. Cada círculo fica em uma das pontas da quadra.

O objetivo das patrulhas é acertar a lata de sua patrulha, derrubando-a. O goleiro deve ajudar, mas não pode deliberadamente inclinar o bastão para derrubar a lata.

Quem está com a bola pode dar no máximo três passos sem passar a bola.

## **JOGO DO KIM**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: ILIMITADO Local: INDIFERENTE

Modo: SOSSEGADO

Formação: XX

Material necessário: 24 OBJETOS DISTINTOS. Papel e caneta por patrulha.

Regras para Atividade:

Jogo De Observação tradicional do movimento escoteiro. Os jovens observam os objetos durante um minuto. Depois o dirigente da atividade cobre os objetos e as patrulhas devem relaciona-los.

Diversas variantes podem ser aplicadas nesta atividade como aumentar o número de objetos, reduzir o tempo de observação e fazer com que a lista de objetos seja individual e não coletiva.

### **MÍMICA ANIMAL**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO: 2 PAT. Local: AR LIVRE

Modo: REVEZAMENTO ATIVO Formação: EM COLUNA, POR PATRULHA

Material necessário: Cartões com o nome de animais diferentes.

Regras para Atividade:

As patrulhas formam em linha. Ao sinal do chefe o primeiro corre até uma caixa onde há diversos cartões com nomes de animais e deve interpretar este animal, sem realizar sons, de forma que a patrulha consiga descobrir qual é. Assim que a patrulha descobrir, ele volta para a fila e outro o substitui em revezamento até que a patrulha identifique corretamente oito animais.

Os cartões devem trazer o nome de animais diferentes inclusive entre cada patrulha, para que não aconteça “cola”, isto é, que uma patrulha acerte por ter visto a mímica de outra patrulha.

### **ESTOURA CANELA**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO: 2 PAT

Local: AR LIVRE

Modo: ATIVO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: SISAL + BOLAS DE GÁS

Regras para Atividade:

Cada jovem prende um balão de gás no tornozelo. Quando o chefe soa o apito, todos devem tentar estourar os balões dos elementos que não são da sua patrulha. Vence a patrulha que sobrar ao final.

Este jogo pode ter várias rodadas, de forma a todos participarem mais. Uma variável pode ser feita com reposição do balão estourado por um novo. A vitória é do time que tiver menos bolas estouradas no final.

# EUNIÃO SEMANAL

**DATA: 02 mês 01**

Nesta reunião, como na primeira, os monitores ainda estão sendo escolhidos por sorteio, pois ainda não houve a eleição. Distribuir ao final da Reunião o Questionário Técnico sobre Segurança ao Ar Livre

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo : 10 Passes	Assistente 1
15	Jogo de Revezamento: Corrida Maluca	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: Segurança ao Ar Livre	Chefe de Tropa
	Atividade para Patrulha: Um Problema no Jamboree	
	Canção do Senior	Assistente 1
15	Monitores Treinam as Patrulhas	Monitores
30	Assembléia de Tropa – Onde Será a Atividade?	Chefe de Tropa
		Assistentes
15	Jogo Ativo Final: Resgate do Ícone Sagrado	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## 10 PASSES

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO DE 8

Modo: ATIVO GERAL

Material necessário: BOLA E APITO

Regras para Atividade:

O dirigente da atividade joga a bola para o alto e soa o apito. Os participantes tentam pegar a bola e passa-la entre os membros de sua equipe. Cada passe deve ser contado em voz alta até que se consiga atingir 10 passes. Cada vez que uma patrulha ou equipe dá os 10 passes com a bola é considerado um ponto. Vence a que faz mais pontos. Os participantes não podem correr dar mais de três passos com a bola na mão.

Duração média em Minutos: 15

Local: AR LIVRE - QUADRA

Formação: ESPALHADOS NA QUADRA

## CORRIDA MALUCA

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO: 2 PAT.

Modo: REVEZAMENTO – ATIVO

PATRULHA

Material necessário: Cartões com formas de correr diferentes.

Regras para Atividade:

As patrulhas formam em linha. Ao sinal do chefe o primeiro pega um cartão em um saco adiante da patrulha onde há diversos cartões com formas de correr e segue a



orientação, indo até uma distância pré-determinada daquela forma e voltando o mais rapidamente possível. Todos fazem a mesma coisa em revezamento. Vence a primeira patrulha a concluir o percurso.

Formas de Correr: (podem ser modificadas ou inventadas outras variações)

1 – com as mãos no tornozelo

2 – de costas

3 – com o pé direito

4 – com o pé esquerdo

5 – de quatro (mãos e pés no chão)  
pés no chão, corpo abaixado)

6 – rastejando (mãos e

7 - saltitando com os dois pés

8 - de joelhos

## **UM PROBLEMA NO JAMBOREE**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO: 1 patrulha

Local: INDIFERENTE

Modo: CALMO – INTELIGÊNCIA

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: FOLHAS COM O TEXTO ABAIXO

Regras para Atividade:

Distribuir o texto abaixo para cada patrulha, que deve estudar o problema e solucioná-lo. Cuidado para não copiar a resposta, que segue abaixo.

*Jean é um escoteiro da França.*

*Eiko é uma graciosa Guia do Japão.*

*E Jean quer conversar e trocar distintivos com a Eiko.*

*Mas, além de francês, Jean estudou somente espanhol.*

*E Eiko, além de japonês, aprendeu português para visitar seus primos em São Paulo.*

*Ele entende turco, embora não fale o idioma.*

*Então, Jean não conseguiu conversar com a Eiko e por isto ficou muito triste!*

*Mas... num acampamento, todos querem ajudar.*

*Há dois escoteiros da Espanha: Jaime e Manuel.*

*Jaime fala várias línguas: francês, inglês e turco.*

*E o Manuel fala as línguas da Itália, Japão e Turquia.*

*No Jamboree também estão três escoteiros de Portugal: Os irmãos Pedro, José e Antônio.*

*Pedro tem especialidade de Artes Marciais nível 3 e fala japonês muito bem.*

*José entende japonês, mas não sabe falar.*

*E o Antônio também entende, mas não fala japonês. O que ele fala bem é francês.*

*Margaret, a amiga inglesa de Antônio, fala muito bem turco e japonês.*

Cada patrulha em seu Canto de Patrulha, vai descobrir:

1. Qual a maneira mais eficiente de ajudar o tristonho Jean.

2. Quantas pessoas são envolvidas na ajuda.

Tempo: 10 minutos para discutir na patrulha e 1 minuto para cada patrulha apresentar sua resposta.

Material: Uma ficha com a história para o chefe.

E uma para cada monitor.

(Que só serão entregues no momento de cada patrulha ir para seu canto).

Resposta:

Antônio pode ajudar sozinho: Ele fala francês e português.

Resposta alternativa: Algum escoteiro da Liga de Escoteiros Esperantistas pode dar a Jean e Eiko um exemplar do livro *Jhamborea Lingvo* (A Língua dos Jamborees) que, segundo orientação de B-P, ensina a língua internacional Esperanto para os membros da patrulha. Assim, os dois podem conversar sem a ajuda de intérprete.

### **CANÇÃO DO SENIOR**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 10

Participantes: INDIFERENTE

Local: INDIFERENTE

Modo: CANÇÃO – SOSSEGADO

Formação: FERRADURA

Material necessário: SOM E CD COM A CANÇÃO DO SENIOR / CÓPIAS DA LETRA DA MÚSICA

### **CANÇÃO DO SENIOR**

João Ribeiro dos Santos

*Se você quer*

*Deixar de ser*

*Um pobre rato a vida inteira*

*Se você quer*

*Se transformar*

*E ser um homem de verdade*

*Esqueça a fralda*

*E a chupeta*

*Esqueça o berço e a mamadeira*

*E vem conosco para fora da cidade*

*Se você quer*

*Mostrar valer*

*O preço caro do que come*

*Se você quer*

*Mesmo ganhar*

*Sua completa liberdade*

*Enfrenta o sol*  
*Enfrenta a sede*  
*Enfrenta o frio, a chuva e a fome*  
*Mostra confiança em si,*  
*Responsabilidade*  
*Vem acampar, navegar, escalar*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Vem discutir, debater, relatar*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Uma mensagem a Garcia levar*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Um pandemônio, um bulldogue Jogar*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Por sobre um rio uma ponte fazer*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Um gigantesco pinheiro proteger*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Um afogado fazer reviver*  
*Com a nossa Tropa Senior*  
*Um Jamboree Mundial conhecer*  
*Com a nossa Tropa Senior*

## **RESGATE DO ÍCONE SAGRADO**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AR LIVRE

Modo: ATIVO GERAL

Formação: POR EQUIPE

Material necessário: lenço ou fita de lã (“escalpe” ou “vida”) por elemento + ícone sagrado

Regras para Atividade:

Existe um objeto escondido na área de jogos, o ÍCONE SAGRADO. O Objetivo das diferentes “tribos” é buscar o ícone sagrado e entrega-lo ao Sumo Sacerdote – o dirigente da atividade. Para isto todos devem ir com cuidado, pois encontrando elementos da tribo adversária, poderá haver conflito de vida ou morte – que acontece quando a pessoa perde seu “escalpe”. O “escalpe” é um lenço que cada participante leva na cintura ou uma fita de lã no punho.

Uma vez tenha perdido o “escalpe” o participante deve ir aos Sacerdotes Auxiliares (assistentes do dirigente) que irão fazê-los voltar a vida e ao jogo entregando um novo lenço ou lã, após o prazo de um minuto. Vence a patrulha que encontra o Ícone Sagrado e o entrega ao Sumo Sacerdote.

O Sumo Sacerdote também não se encontra fixo em um lugar único. Ele se movimenta ao longo da área do jogo, e descobri-lo também faz parte do jogo.

## **ASSEMBLÉIA DE TROPA – ONDE SERÁ A ATIVIDADE?**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 30

Participantes: TODA A TROPA

Local: SEDE DA TROPA

Modo: SOSSEGADO

Formação: FERRADURA – SENTADOS

Material necessário: RECORTES DE JORNAL E REVISTAS FALANDO SOBRE AS OPÇÕES PARA A ATIVIDADE

Os jovens chegarão na sala e o cenário já estará armado, com fotos estimulantes de cada um dos lugares em vista para a primeira atividade da tropa. Em seguida o chefe da tropa fala sobre cada um dos locais a escolher para a realização da atividade. Se houver mais de um assistente, cada um pode falar sobre um lugar distintivo. A apresentação pode ser feita com o auxílio de um computador, e mostrar as belezas do local e as dificuldades a serem enfrentadas.

Uma vez feita a exposição os jovens devem debater e escolher onde será realizada a primeira atividade da tropa.

# REUNIÃO SEMANAL

**DATA: 03 mês 01**

15	Inspeção / Bandeira /Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Quebra-Gelo : Futebol de 3 Pernas	Assistente 2
35	Estudo de Caso - Inauguração	Chefe de Tropa
15	Treinamento para Monitores:	
	Equipamentos Pessoais	Assistente 1
	Atividade para Patrulha: Armando a Barraca	Assistente 2
15	Monitores Treinam as Patrulhas	Monitores
15	Jogo Ativo Final: Lata com Tarefas	Assistente 1
10	Encerramento	Chefe de Tropa

**Obs:** Nesta reunião, como na primeira, os monitores ainda estão sendo escolhidos por sorteio, pois ainda não houve a eleição.

## FUTEBOL DE TRÊS PERNAS

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 15  
Participantes: MÍNIMO DE 6 Local: QUADRA  
Modo: ATIVO – MOVIMENTADO Formação: 2 EQUIPES  
Material necessário: Cabos de vassoura, sisal

Regras para Atividade:

Os participantes são divididos em duplas. Cada dupla se abraça e tem os pés que estão em contato amarrados, para que tenham que correr obrigatoriamente juntos. Assim cada dupla passa a ter três pés e assim irá participar de uma partida de futebol.

Se houver bastante participantes, pode haver também goleiro. Caso sejam poucos participantes, faz-se um gol pequeno e a meta é jogar a bola dentro deste gol.

Uma variante pode ser feita com a regra de só poder ser válido o gol feito com o pé amarrado.

## ARMANDO A BARRACA

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 15  
Participantes: INDIFERENTE Local: GRAMADO  
Modo: TÉCNICO – MODERADO Formação: POR PATRULHA  
Material necessário: 1 barraca por patrulha / 1

Regras para Atividade:

Cada patrulha recebe uma barraca que deve armar da forma correta no menor tempo possível. Este é um jogo que permite que os jovens que não acamparam e entraram no Movimento Escoteiro comecem a se familiarizar com as barracas.

Tropas mais avançadas podem realizar o mesmo jogo com todos de olhos vendados.

## **LATA COM TAREFAS**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS Local: QUADRA

Modo: MOVIMENTADO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: Bola, Cartões com Tarefas, Giz, Latas de Leite em Pó (5 a 8)

Regras para Atividade:

Existem vários círculos traçados com giz dentro da quadra. Dentro de cada círculo há uma lata. Dentro de cada lata há um cartão com uma tarefa relacionada com a técnica escoteira que foi repassada pelos monitores para a patrulha.

Os participantes se dispersam pela quadra e quando o chefe joga a bola para o alto e soa o apito todos disputam a bola e tentam derrubar uma das latas. Quem consegue derrubar a lata tem o direito de abrir o seu conteúdo e correr até algum dos auxiliares afim de realizar a tarefa proposta no cartão ou responder a pergunta.

Quem está com a bola pode dar no máximo três passos sem passar a bola. É proibido entrar dentro dos círculos onde estão as latas.

Só vale o ponto para quem acertar a pergunta sobre a técnica ou conseguir realizar a tarefa proposta no cartão. Quem errar perde um ponto.

Obs: cada lata pode ter mais de um cartão com tarefa ou pergunta, mas quem acerta a lata só tem o direito de pegar, aleatoriamente, um único cartão.

## **ESTUDO DE CASO**

Quantidade de Ajudantes:

Duração média em Minutos: 30

Participantes: 4 PARTICIPANTES

Local: SILENCIOSO

Modo: SOSSEGADO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: IMPRESSO COM O ESTUDO DE CASO

OBS: Retirado do Livro Estudos de Caso para a Tropa Sênior – Um Auxílio na Discussão de Valores, editado pela Região Rio de Janeiro – 2ª Edição – 2006

Divida a tropa por patrulhas. O texto será inicialmente discutido por patrulha e posteriormente discutido em uma plenária geral com toda a tropa. O Dirigente da Atividade atua como moderador.

## **PERSONAGENS:**

Verônica - Chefe da Tropa Senior

Adão - Monitor da Patrulha Pedra do Sino – Senior Investido

Júlia Sub-Monitora da Patrulha Pedra do Sino – Guia Investida

JC - Monitor da Patrulha Dedo de Deus – Senior Investido

Bob - Sub-monitor da Patrulha Dedo de Deus – Senior Investido

## **Assunto: Expansão da Tropa**

*Todos estavam ansiosos. Após a inauguração da Tropa esta seria a primeira Corte de Honra.*

- Gente, conforme eu falei a vocês, esta reunião será um marco para nossa Tropa, pois vocês agora assumem de verdade. Todas as decisões devem ser tomadas por vocês. Meu papel principal será de auxiliar nesta reunião – começou a chefe Verônica, talvez ainda mais nervosa do que os próprios seniores.

Dito isto foi feito rapidamente a eleição, que nomeou Adão o Presidente da Corte de Honra e JC o escriba. Na pauta haviam dois assuntos principais, que haviam sido detalhados em uma folha entregue por Verônica a Adão logo após a votação.

- Então vocês já sabem. - começou Adão. - Nós temos uma importante discussão. Temos que discutir e chegar a algumas idéias para fazer nossa Tropa crescer.

- Isso é fácil - disse Bob. - É só a gente fazer um monte de propaganda. Colocar anúncio nas escolas...

- Montar uma Exposição Escoteira ! - gritou Júlia. - Pode até ser no Shopping!

- Legal! Beleza! - exclamaram todos.

- Peraí gente – interveio Verônica. – Falar é fácil, mas vamos parar para pensar. Nós somos poucos, cada patrulha só tem 4 pessoas, e temos nossas atividades diárias: trabalho, estudo, temos que tomar cuidado para não sobrecarregar ninguém e desenvolver projetos dentro de nossas possibilidades.

- É isso mesmo - falou Adão. - Então vamos ver o que cada um pode fazer e dividir as tarefas.

**Esta é a primeira tarefa de vocês:**

**1) Desenvolver o plano de trabalho para fazer a Tropa Senior crescer. O que vocês acham que pode ser feito por uma tropa pequena sem sobrecarregar muito a cada um? Definam funções, tarefas, um cronograma e local onde as atividades deveriam ser desenvolvidas considerado a sua cidade.**

- Bem, isso já foi resolvido. Agora vamos ao segundo ponto. O Grupo vai comprar as barracas e os toldos para nós, mas não vai sobrar dinheiro, ao menos por enquanto, para os facões, lampiões, serrotes e todo o material de sapa.

- Caramba, mais abacaxi! - resmungou Júlia.

- Abacaxi nada! Nós somos ou não somos da Tropa Senior!? Temos que conseguir resolver isso – bradou Adão decidido.

- É... mas lembra que acabamos de fazer este baita plano para os novos membros e já vamos ter outra preocupação.

- Por isso que a Verônica falou que tínhamos que saber certinho os compromissos que assumiríamos! Bem, mas vamos pensar. Se nós que somos a Corte de Honra já estamos desanimados, como vamos motivar nossas patrulhas? – perguntou Adão.

*- Grande patrulha... tem mais gente aqui do que fora da reunião - disse JC.*

*- Ô JC, você é monitor ou não é? Olha que vou me candidatar na próxima eleição - riu Bob. - Vamos para cima. Com certeza tem como conseguirmos fazer isso. A programação da tropa é beleza, lembra, parece que a Verônica já tinha previsto isso e o acampamento é só daqui há 3 meses, antes tem uma atividade mateira e uma jornada, que só precisam de... barraca iglú!*

*- Ela é chefe não é a toa né Bob! Claro que ela já planejava isto – resmungou JC.*

*- É ... não tem jeito. O negócio é eu me animar e trabalhar. Vamos então Adão... começar tudo de novo...*

*E assim Adão reiniciou as discussões.*

**2) Como eles poderiam fazer para conseguir o dinheiro? Lembro novamente que a Tropa ainda é pequena, e que todos devem ter tarefas definidas e dentro de um plano de ação para 3 meses. Achem soluções, apresentem propostas.**

**Ao trabalho!**

## **ATIVIDADES QUE PODEM SER REALIZADAS NO MÊS:**

### **DESAFIO DOS PICOS**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste na visita de dois picos existentes na região, um no período da manhã e outro no período da tarde. No intervalo dos dois é feito o lanche. É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes.

### **RAID CICLÍSTICO**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.



A atividade consiste em uma excursão ciclística com percurso de cerca de 15 km em área de pouco trânsito, preferencialmente em estrada de terra.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes.

Para esta atividade é fundamental a presença de um carro de apoio, pronto para qualquer emergência e que vá sinalizando após o último ciclista.

## **MERGULHO RADICAL**

**Cuidados com a Atividade:**

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste na visita aos recifes ou encosta de pedra de uma praia próxima. Para aumentar a segurança na atividade, um número pequeno de jovens irá mergulhar de cada vez. Enquanto isto acontece, os outros tem jogos e atividades de lazer na praia. É importante cuidar da hidratação abundante.

## **GRUTAS MÁGICAS**

**Cuidados com a Atividade:**

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste na visita das grutas existentes na região, uma no período da manhã e outra no período da tarde. No intervalo das duas é feito o lanche. Caso exista uma gruta com percurso extenso o suficiente, o lanche pode ser feito no interior da gruta, com cuidados redobrados em relação aos dejetos que de forma alguma podem ser deixados no interior da mesma.

Atenção para grutas ricas em estalactites e fendas que exigem o uso do capacete como material de proteção individual.

# REUNIÃO SEMANAL

**DATA: 01 mês 02**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Quebra-Gelo: <i>Corrida de três Pernas</i>	Assistente
15	Jogo Técnico 1: Arrume a Mochila	Chefe de Tropa
20	Trabalho com os monitores: Ensinar como preparar cardápios para acampamentos	Chefe de Tropa
20	Atividade para os demais jovens: KIM de memorização	Assistente
20	Transmissão das técnicas para as patrulhas pelos monitores: Cardápios para Acampamentos	Monitores
15	Jogo Técnico 2: Fazendo compras para a Patrulha	Assistente
30	Dinâmica de Grupo: A Promessa e a Lei Escoteira	Chefe de Tropa
5	Canção: Excursionando (Vide cancionero)	Assistente
40	Reunião de Patrulha: Safari Fotográfico de Personalidades - Sugestão de atividade para uma hora em um sábado na sede ou numa atividade fora da sede, se desenvolvendo durante dois sábados.	
	A Patrulha deverá preparar um cardápio para uma refeição, de fácil realização, que será preparada na semana seguinte (todos os ingredientes e utensílios deverão ser providenciados pela Patrulha)	
	Deverão ser iniciadas as primeiras discussões sobre a atividade de conservacionismo a ser realizada em conjunto com uma Tropa de outro G.E.	Monitores
5	Jogo Final: Ajoelhe para seu Superior	Assistente
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## Corrida de três pernas

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO DE 4

Duração média em Minutos: 15

Local: AMPLO

Modo: ATIVO EM DUPLA

Formação: EM DUPLA

Material necessário: cordas e/ou cabos solteiros para unir as pernas dos participantes e apito para o escotista.

Regras para Atividade:

Dois seniores lado a lado ligam as pernas (direita de um com esquerda de outro), e assim se unem todos os concorrentes dois a dois, que formam atrás de uma linha de partida. A um sinal sonoro partem correndo para o ponto de chegada, obedecendo ao trajeto a seguir, pré-determinado até o ponto de chegada. Vence a dupla que chegar primeiro.

### **Arrume a Mochila**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: ATIVO EM REVEZAMENTO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: envelopes contendo o tipo de atividade a ser selecionado / equipamentos variados e mochilas, por Patrulha.

Regras para Atividade:

A Tropa deverá formar por Patrulha, tendo o Monitor uma mochila às costas, a uma distância razoável do local onde se encontram diversos equipamentos individuais para atividades. Cada patrulha selecionará um envelope que conterá um tipo de atividade escoteira e esse será o referencial para o tipo de equipamento que será pego pelos elementos da Patrulha no local indicado.

Ao sinal do chefe, cada jovem, correrá até o local onde se encontram os equipamentos, na posição de caranguejo (de costas, utilizando os pés e as mãos), pegar um dos equipamentos e retornar até a Patrulha trazendo o equipamento selecionado e colocar na mochila que está às costas do monitor, quando outro jovem da patrulha, após o equipamento ser posto na mochila, deverá fazer o mesmo trajeto para pegar outro equipamento, e assim sucessivamente, até que todos os equipamentos necessários para a atividade selecionada sejam postos na mochila.

Vencerá a Patrulha que, em primeiro lugar, colocar todos os equipamentos necessários para a atividade selecionada por ela, na mochila às costas do monitor.

É importante que sejam utilizados equipamentos bem variados, em número e tipo, devendo haver o suficiente para cada patrulha montar a mochila, de acordo com a atividade selecionada.

### **KIM de Memorização**

Quantidade de Ajudantes: xx

Duração média em Minutos: 20

Participantes: MÍNIMO DE 6

Local: AMPLO

Modo: INTELIGÊNCIA / CALMO

Formação: CÍRCULO

Material necessário: cartões numerados de 1 à 10.

Regras para Atividade:

Serão levantados pelos escotistas cartões com números de 1 a 10, os seniores deverão levantar a mão e dizer qual é o artigo referente ao número levantado, ganhará o jogo a patrulha que mais acertar os artigos, dentro do tempo determinado.

### **Fazendo compras para a Patrulha**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO 10 por duplas Local: AMPLO

Modo: ATIVO EM REVEZAMENTO Formação: POR PATRULHA

Material necessário: folhas de papel e canetas, por Patrulha.

Regras para Atividade:

A Tropa deverá formar por Patrulha, a uma distância razoável do local onde se encontra uma folha de papel e uma caneta.

Inicialmente a patrulha sorteará, dentre diversos cartões, um deles que conterà o cardápio para uma refeição.

Ao sinal do chefe, cada dupla de jovem, correrá até o local onde se encontram as folhas de papel, na posição de carrinho de mão (um jovem segurará o outro pelas pernas e esse correrá apoiando o corpo com as mãos no chão) até a folha de papel, onde escreverá apenas um tipo de alimento ou tempero a ser comprado para a refeição da Patrulha, indicando também a quantidade.

Após isso, retornará correndo normalmente até a Patrulha, devendo tocar na mão de um dos elementos da próxima dupla a fazer o mesmo trajeto e cumprir a mesma tarefa, sendo seguida, sucessivamente pelas demais duplas, até que todos os alimentos e temperos necessários sejam descritos, inclusive nas quantidades necessárias para a refeição selecionada.

Vencerá a Patrulha que, em primeiro lugar, relacionar todos os ingredientes necessários para a refeição, nas quantidades corretas.

Os jovens poderão, durante o jogo, discutir, entre si, quais os ingredientes e quantidades deverão ser relacionados.

### **Dinâmica de Grupo: A Promessa e a Lei Escoteira**

Quantidade de Ajudantes: Duração média em Minutos: 30

Participantes: mínimo de 1 patrulha Local: ao ar livre ou na sede

Modo: Discussão dirigida Formação: círculo

Material necessário: tirinhas, individuais, contendo a Promessa e os artigos da Lei Escoteira

Regras para Atividade:

Esta atividade será feita com a distribuição aleatória de tiras de papel com artigos da Lei e Promessa Escoteiras, desenvolvendo-se através da emissão de opiniões de todos sobre o assunto de forma sintetizada e, em ordem.

Ao final do tempo estipulado a presença de outro escotista, experimentado, de preferência membro de Equipe de Formação ou com experiência poderá discorrer,

em no máximo 10 minutos, sobre o tema aos jovens.

### **Safári Fotográfico de Personalidades**

Quantidade de Ajudantes: Duração média em Minutos: xx

Participantes: mínimo de 1 patrulha Local: AMPLO, ao ar livre

Modo: Criatividade / Intelectual Formação:

Material necessário: máquina fotográfica para cada equipe ou patrulha, cabo de transferência, computador

Regras para Atividade:

Será dado a cada um dos participantes, no sábado anterior pelos escotistas, em forma de envelopes lacrados, o seguinte desafio.

*\*\* Durante a atividade do sábado —/—/— você deverá providenciar uma máquina fotográfica digital ou combinar com sua patrulha, uma escala de utilização da máquina durante o decorrer da atividade escoteira.*

*A atividade irá ocorrer da seguinte forma, você deverá realizar, com total discrição, algumas fotos do companheiro(a) de patrulha——(nome)—— que você julgue representar melhor a personalidade do mesmo(a), destas você deverá escolher três que melhor você julgue ser o perfil deste companheiro(a) escolhido(a) e, deverá criar uma justificativa de seu parecer.*

*Por exemplo, uma foto em situação cômica, poderá definir que seu companheiro é extrovertido, brincalhão e alegre.*

*Para a realização das fotos, você deverá se utilizar sua criatividade durante a atividade normal ou em atividade fora da sede, ou seja, as fotos deverão refletir momentos espontâneos das pessoas e não fotos posadas.*

*Durante uma hora, todos deverão fazer uma apresentação dinâmica de suas fotos, inclusive com a opinião dos fotografados.*

### **Ajoelhe-se para seu Superior**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 05

Participantes: MÍNIMO DE 8 Local: AMPLO

Modo: ATIVO POR DUPLAS Formação: POR PATRULHA – EM LINHA

Material necessário: apito

As Patrulhas deverão formar em Linha, disposta de frente, uma para a outra, de maneira que cada jovem fique de frente para outro jovem de outra Patrulha. Os dois seniores colocados frente a frente dão-se as mãos, cruzando os braços. Feito isto, após o sinal do chefe, cada jovem deverá tentar obrigar seu oponente a pôr os joelhos no chão fazendo força para baixo com as mãos entrelaçadas. É vencedor o que conseguir fazer isto. Toda a Tropa deverá realizar a tentativa ao mesmo tempo, a ser dado o sinal, pelo chefe. A patrulha vencedora será aquela que obtiver o maior número de conquistas, numa “Melhor de Três”.

## REUNIÃO SEMANAL: Reunião em conjunto com outro Grupo Escoteiro

**DATA: 02 mês 02**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo: <i>HandSponja</i>	Assistente
30	Jogo Técnico 1: Alimentando a Patrulha (cada Patrulha deverá cozinhar uma refeição rápida, num fogareiro, previamente planejada pela Patrulha.	Chefe de Tropa
20	Trabalho com os monitores: Ensinar os meios de transporte de feridos e como preparar um estojo de primeiros socorros.	Chefe de Tropa
20	Atividade para os demais jovens: Palavras Cruzadas Escoteiras	Assistente
20	Transmissão das técnicas para as patrulhas pelos monitores: Métodos de transporte de feridos e como preparar um estojo de primeiros socorros.	Monitores
20	Jogo Técnico 2: Ambulâncias	Chefe de Tropa
30	Reunião de Patrulha: Acertos finais sobre a atividade de conservacionismo a ser realizada em conjunto com uma Tropa de outro G.E. (As Patrulhas deverão aproveitar para fazer os ajustes finais com as Patrulhas do GE convidado	Monitores
5	Jogo de Círculo: Mosquetão energizado	Assistente
20	Lanche (oferecido pela Diretoria do GE) e visita à sede do Grupo e à sala da Tropa	Monitores
5	Jogo Final: Salto Triplo	Assistente
10	Encerramento	Chefe de Tropa

### **HandSponja**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: ATIVO GERAL

Formação: xx

Material necessário: dois baldes com água e duas esponjas.

Regras para Atividade:

Cada equipe espalhada do seu lado do campo. O chefe dará início jogando a esponja molhada para cima, o jovem que pegar terá que passá-la aos outros de sua equipe,

dando, no máximo, três passos com a esponja nas mãos, tentando acertar no GOL (balde) do adversário. A equipe que fizer o Gol terá a posse da esponja para reiniciar o jogo.

Ganha a equipe que fizer mais gols.

### **Alimentando a Patrulha**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 30

Participantes: MÍNIMO DE 8 Local: AMPLO

Modo: TÉCNICO – POR PATRULHA Formação: xx

Material necessário: Bandeirola alusiva a evento e todos os ingredientes e utensílios necessários à preparação da refeição para a patrulha (A chefia deverá providenciar que a Tropa visitante saiba dessa necessidade previamente, de modo que também possam participar da atividade)

Regras para Atividade:

As Patrulhas, de posse dos ingredientes providenciados previamente, deverão cozinhar uma refeição rápida, de acordo com o que foi aprendido sobre cardápios na semana anterior.

Todo o trabalho deverá levar em consideração as regras de segurança e higiene necessárias.

As patrulhas que conseguirem realizar a tarefa, dentro do tempo determinado, com uma boa apresentação do prato e seguindo as normas de higiene e segurança, deverão receber uma bandeirola alusiva ao evento.

### **Palavras Cruzadas Escoteiras**

Quantidade de Ajudantes: xx Duração média em Minutos: 20

Participantes: MÍNIMO DE 6 Local: AMPLO

Modo: CALMO / INTELIGÊNCIA Formação: xx

Material necessário: Folhas com as palavras cruzadas

Regras para Atividade:

Deverá ser entregue a cada Patrulha um folheto contendo palavras cruzadas, referenciando às expressões normalmente utilizadas, em todas as técnicas úteis ensinadas desde o início das atividades da Tropa. Tal folheto deverá ser formulado, pela equipe de escotistas da seção, previamente à atividade.

### **Ambulâncias**

Quant. Ajudantes: Equipe Voluntários Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8 Local: AMPLO

Modo: TÉCNICO - ATIVO GERAL Formação: xx

Material necessário: Estojos de primeiros socorros para todas as patrulhas, etiquetas de acidentes para cada integrante da equipe que sofreu o desastre.

Regras para Atividade:

Uma patrulha ou uma equipe de voluntários parte para um determinado local pré-determinado pelos escotistas, onde simulará um desastre. Cada sênior integrante ou de uma equipe de voluntários terá uma etiqueta indicando seu ferimento, um deles (o menos ferido) volta mancando ou se arrastando ao local onde ocorre a reunião geral e gritando por socorro, indicando o local onde se acham os outros feridos.

Os monitores reúnem as patrulhas e partem com a máxima rapidez para o local indicado, lá chegando as patrulhas tratam de socorrer e transportar os feridos para o local da reunião geral.

Cada patrulha ganha 10 pontos por ferido convenientemente transportado e socorrido, a patrulha que mais rápido chegou ao local devidamente equipada e preparada para o transporte dos feridos, ganha 15 pontos, a patrulha perde 5 pontos por transporte feito sem os devidos cuidados e 2 pontos por curativos errados e mal feitos.

Vence a patrulha que mais pontos alcançar no fim do jogo.

### **Mosquetão Energizado**

Quantidade de Ajudantes: xx

Duração média em Minutos: 5

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: CALMO - CÍRCULO

Formação: CÍRCULO

Material necessário: Três mosquetões de cores diferentes

Regras para Atividade:

A Tropa deverá formar em círculo, sendo um dos jovens selecionado e levado para longe do local, por outro escotista, sob o pretexto de que receberá uma tarefa muito importante.

Após isto, todos os demais receberão a orientação de manter o máximo de silêncio possível, oportunidade na qual, um escotista colocará no centro do círculo, três mosquetões de cores diferentes, informando que o jovem selecionado, será orientado a tentar descobrir qual daqueles mosquetões encontra-se energizado, pois, durante uma escalada, todo o equipamento foi atingido por um raio, devendo para tanto, tocá-lo com as mãos, com muito cuidado, pois poderá levar uma enorme descarga elétrica, caso seja aquele o mosquetão atingido.

Este escotista combinará com os jovens qual será o mosquetão atingido pelo raio, de modo que, assim que o sênior escolhido o tocar, todos deverão, ao mesmo tempo, dar um grito muito alto, provocando, assim, um grande susto no sênior que tocar o referido mosquetão.

Logicamente, nenhum dos mosquetões estará nesta condição, mas o jovem ficará cabreiro com tal informação, tendo, assim, um grande cuidado para tocá-lo. Desta forma, todos deverão esperar que ele realmente toque no mosquetão informado, para que, somente nesta hora, todos gritem, ao mesmo tempo.

### **Salto Triplo**

Quantidade de Ajudantes: xx

Duração média em Minutos: 5



Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: ATIVO - CÍRCULO

Formação: CÍRCULO

Material necessário: apito

Regras para Atividade:

Inicialmente marcam-se linhas, com três círculos concêntricos, simulando um alvo, tendo no centro do alvo uma caixa com bombons.

Os seniores formam em torno da linha traçada mais extrema.

Ao primeiro apito devem tomar impulso e saltar com os dois pés juntos o mais longe possível, permanecendo no local, em seqüência ao segundo sinal sonoro pular mais uma vez, devendo ficar parado, e ao terceiro sinal sonoro pular novamente.

Aqueles que conseguirem saltar, nestas condições, até o interior do menor círculo onde se encontram os bombons, dividirão o conteúdo, somando-se, também, um ponto por jovem da patrulha que saltar até lá.

É importante que os círculos fiquem distantes o suficiente, para que não seja uma tarefa muito fácil, mas que também, não seja algo impossível de se realizar.

## REUNIÃO SEMANAL: Reunião Normal seguida de Reunião com os Pais

**DATA: 03 mês 02**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo: <i>O Resgate do Soldado Ryan</i>	Assistente
20	Trabalho com os monitores: Ensinar as características e forma de tratamento para Estado de Choque e Hipotermia	Chefe de Tropa
20	Atividade para os demais jovens: Canção do Sênior e Temos 15, 16, 17 anos (Vide Cancioneiro)	Assistente
20	Transmissão das técnicas para as patrulhas pelos monitores: As características e forma de tratamento para o Estado de Choque e Hipotermia	Monitores
20	Jogo Técnico: Dramatização “O Acidente”	Chefe de Tropa
30	Safári Fotográfico das Personalidades – Desafio Intelectual – parte II	Monitores
90	Reunião dos Pais e Jovens da Tropa Sênior	Chefe de Tropa
30	Cerimonial de Promessa Escoteira dos Novos Seniores	Chefe de Tropa
	Coquetel de Confraternização entre os Pais, os Jovens, os Escotistas, a Diretoria e Convidados	Chefe de Tropa

### **O Resgate do Soldado Ryan**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: TÉCNICO - ATIVO GERAL – POR EQUIPE Formação: xx

Material necessário: giz ou tinta lavável, cartões com indicações de tipos variados de acidentes, estojo de primeiros socorros.

Regras para Atividade:

As patrulhas serão representadas por equipes de, no mínimo, quatro integrantes. De cada equipe parte um integrante, além dos quatro, traçando uma pista de sinais, levando consigo, em lugar bem visível, um cartão fornecido pelos escotistas, indicando um acidente sofrido. Num determinado local, indicado pelos escotistas, para e se deita simulando estar ferido.

Algum tempo depois, ao sinal do escotista, partem as equipes de resgate de cada

patrulha, formada pelos demais seniores, para procurar os feridos e socorrê-los. Depois de prestar os socorros necessários, devem transportá-lo ao ponto de reunião.

O resultado será a média de pontos obtidos entre:

Rapidez, correção dos socorros;

Asseio e eficácia dos curativos;

Conforto no transporte do ferido.

Vence a patrulha que obtiver melhor média.

### **O Acidente**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 20

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: TÉCNICO – DRAMATIZAÇÃO

Formação: xx

Material necessário: Cartões com a descrição dos acidentes

Regras para Atividade:

As Patrulhas deverão receber cartões contendo a descrição de uma situação onde ocorre um acidente, em que a vítima encontra-se em estado de choque. Para tanto, a Patrulha deverá realizar uma dramatização deste acidente, realizando o tratamento necessário e enfatizando as características e cuidados para tal.

### **Safári Fotográfico – Parte II**

Quantidade de Ajudantes: xx

Duração média em Minutos: 30

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AMPLO

Modo: CALMO / INTELIGÊNCIA / SOCIABILIDADE

Formação: xx

Material necessário: Máquinas Digitais e, se possível, um computador para descarregar as fotos, mas só as máquinas já são o suficiente, passam de mão em mão.

Regras para Atividade:

Conforme o combinado, numa reunião passada, os jovens deverão apresentar os resultados de seu desafio, apresentar suas fotos e, todos deverão comentar sobre os companheiros, de uma forma fraterna e educada, junto com os pais e os escotistas.

## **CONSELHO DE PAIS DA TROPA**

HORA	TEMPO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	05	'Oração	Um jovem
00:05	10'	Jogo de apresentação	Assistente
00:15	20'	Metodologia do Ramo Sênior	Chefe da Tropa
00:35	20'	Programação do Semestre	Chefe da Tropa
00:55	10'	Pais de apoio	Assistente
01:05	15'	Envolvimento dos Pais no Grupo Escoteiro	Assistente

01:20	5'	Canção Animada	Um jovem
01:25	5'	Oração	Um jovem
01:30		Agradecimentos	
		Encaminhamento para o	
		Cerimonial de Promessa	Chefe de Tropa

## **MATERIAL PARA A REUNIÃO**

- xerox da programação do semestre para os pais
- Folhetos com a letra da canção

## **DICAS PARA A REUNIÃO DO CONSELHO DE PAIS**

- O Conselho de Pais pode coincidir com a reunião se houver Chefes em quantidade suficiente para ambas atividades.
- Durante a realização do Conselho de Pais os jovens podem preparar o Coquetel.
- Deve-se passar uma lista de presença.
- Deve-se fazer anotações dos principais assuntos tratados/debatidos e conclusões para compor a ata do Conselho, que deverá ser assinada pelos participantes e arquivada no Grupo Escoteiro.

## **DESCRIÇÃO DO CONSELHO DE PAIS DA TROPA**

### **OBJETIVOS:**

- conhecer os pais dos jovens;
- apresentar a metodologia empregada no Ramo Sênior;
- envolver os pais como apoio nas atividades;
- motivar os pais para as tarefas do Grupo Escoteiro.

### **ORAÇÃO INICIAL**

Um jovem lê uma mensagem previamente preparada por ele.

### **JOGO DE APRESENTAÇÃO**

Os pais e jovens estão dispostos em ferradura. O primeiro diz seu nome e o que mais gosta de fazer ou comer. O segundo repete o que o primeiro falou e se apresenta da mesma forma. O terceiro repete o que o primeiro e o segundo falaram e se apresenta. O jogo segue até que todos se apresentaram.

### **METODOLOGIA**

O Chefe apresenta a metodologia empregada no Ramo Sênior enfatizando os seguintes itens:

- programação feita pelos jovens;
- trabalho da Corte de Honra visando o desenvolvimento da liderança;
- planejamento envolvendo atividades visando o desenvolvimento físico, social,

intelectual, afetivo, espiritual e especialmente do caráter;

- desenvolvimento através da progressão individual, especialidades e responsabilidades assumidas.

### **PROGRAMAÇÃO DO CICLO DE PROGRAMA**

O Chefe da Tropa distribui aos pais uma cópia da programação do Ciclo de Programa e explica as atividades, principalmente as que ocorrerão fora da sede, salientando os aspectos relacionados com a segurança e a necessidade de autorização para que os jovens possam participar das atividades fora da sede, etc.

### **PAIS DE APOIO**

Explicar a necessidade de pais com carros para apoio em atividades externas visando o atendimento de emergência, segurança e eventualmente transporte de materiais e jovens.

Os pais também podem contribuir com a Tropa como instrutores de especialidades conforme os conhecimentos e habilidades de cada um.

### **ENVOLVIMENTO DOS PAIS NO GRUPO ESCOTEIRO**

Incentivar os pais a colaborarem nas tarefas do Grupo Escoteiro tais como: cantina, coordenação de eventos, almoxarifado, manutenção e construção da sede, Boas Ações

...

### **CANÇÃO**

Esta é a hora da descontração onde todos os jovens ensinam aos pais uma canção escoteira alegre e previamente selecionada e treinada pelos jovens.

### **ORAÇÃO FINAL**

Um jovem faz uma oração ou lê uma mensagem preparada.

Após a oração o Chefe da Tropa agradece a participação dos pais.

### **COQUETEL DE CONFRATERNIZAÇÃO (deverá ser realizado no final do dia, após a cerimônia de Promessa)**

Os jovens servem um lanche simples: salgadinhos, canapés, biscoito, suco e etc. (aquilo que for possível oferecer, dentro do bom senso)

## **Orientações sobre o Cerimonial de Promessa**

Os Distintivos de Promessa devem estar com alfinetes ou fita adesiva e arrumados em local próximos ao Chefe da Tropa, assim como os Certificados de Promessa.

A Tropa está em posição de ferradura com o Chefe de frente e os Assistentes ao seu

lado.

O chefe descreve em breves palavras o significado da ocasião e pede ao Monitor do Aspirante que o traga até a frente do Chefe. (O Aspirante fica a uns 4 passos do chefe e o Monitor um pouco atrás do Aspirante).

**Chefe:** Carlos, você quer ser Sênior?

**Carlos:** Sim, Chefe.

**Chefe:** Você conhece a Promessa e a Lei Escoteira e as responsabilidades de um Sênior?

**Carlos:** Sim, conheço

**Chefe:** Você está disposto a fazer a solene Promessa Escoteira?

**Carlos:** Sim.

**Chefe:** Tropa, alerta! O sinal Escoteiro para a realização da Promessa

**Carlos:** Prometo pela minha honra ...

**Chefe:** Tropa, firme!

**Chefe:** (coloca o Distintivo de Promessa no bolso esquerdo, dá o cumprimento de mão escoteiro, faz a saudação e diz: Seja bem vindo à Grande Fraternidade Mundial Escoteira! A partir de agora você se tornou um Sênior, membro da União dos Escoteiros do Brasil e da Organização Mundial Escoteira e eu tenho a certeza que fará o melhor possível para cumprir a sua Promessa se aperfeiçoando e conquistando todos os seus objetivos, assim como fará o possível para ser um Sênior “Escoteiro da Pátria”).

**Monitor:** Este é o Distintivo de nossa Patrulha que você passa agora a integrar com toda garra e companheirismo.

**Assistente:** Estou lhe mostrando seu Certificado de Promessa que você guardará como recordação deste dia.

**Chefe:** Monitor, volte para sua Patrulha. Carlos, vire-se para a Tropa! Tropa ao novo Escoteiro em saudação! (O escoteiro responde a saudação e volta para sua Patrulha).

A cerimônia termina com o Grito de todas as Patrulhas.

**OBS:** 1 – Os comentários que são ditos ao Aspirante durante a cerimônia devem ser feitos em voz alta para que toda Tropa ouça. É a oportunidade de todos recordarem o significado da Promessa.

2 – Os pais são bem vindos à cerimônia, porém, não têm **nenhuma** participação na mesma, sendo convidados ao final a cumprimentarem seu filho.

## **ATIVIDADES FORA DA SEDE**

### **BIVAQUE OU PERNOITE**

Cuidados com a Atividade:

Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo.

Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

### **BIVAQUE ou PERNOITE**

Tem as mesmas características de uma excursão, sendo a sua principal diferença a dormida ao ar livre ou em abrigos naturais e uma programação mais ampla. Não podemos considerar um pernoite, a dormida numa casa de campo, por exemplo.

#### **Periodicidade**

As excursões/pernoites de Tropa devem ocorrer normalmente a cada 2 meses sem considerar as visitas, atividades de Área e regionais, etc.

Deve ser programada de forma diferente de uma reunião rotineira de sede, numa seqüência de jogos e atividades, sem que haja a rigidez dos horários pré-determinados, explorando o local ao máximo. O pernoite é uma oportunidade de aplicação e aprendizagem de habilidades que requeiram ar livre para serem desenvolvidas, além de excelentes momentos para atividades reflexivas (desenvolvimento espiritual).

### **ATIVIDADE COMUNITÁRIA DE CONSERVACIONISMO**

#### **Cuidados com a Atividade:**

Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo.

Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

### Sugestões de algumas idéias práticas que podem ajudar o meio ambiente

A crise ecológica global constitui atualmente, o principal problema a ser analisado, estudado e solucionado pela humanidade. Torna-se dessa forma um problema da cidadania, cuja responsabilidade de reversão do quadro de crise atual, recai sobre os seres humanos como uma decorrência lógica das leis de equilíbrio.

O que assistimos, por vezes um pouco perplexos, são transformações velozes em todos os níveis da vida planetária; sócio econômico; político e cultural com profunda repercussão sobre o equilíbrio ambiental.

A “aceleração da história” registrada nas últimas décadas, resultou num processo de progresso desordenado, com resultados que em alguns setores, pode ser classificado de catastrófico. É hora de uma profunda reflexão sobre a situação da vida na Terra, que é afinal a nossa casa.

As relações com o meio ambiente estão intrinsecamente ligadas à qualidade da educação, e o Escotismo como movimento educacional que privilegia o ar livre como cenário para suas atividades, pode dar uma grande contribuição para formação nos jovens, desde cedo, de uma consciência ecológica que se concretize em atitudes e ações em prol do meio ambiente. Vale a pena portanto dedicar o espaço dessa ficha técnica para apresentar idéias executáveis para o Grupo, aproveitando a oportunidade para relacionar-se ou estreitar os vínculos com a comunidade.

Acampamentos - Acantonamentos - Excursões e pernoites - Vamos utilizar as Regras de Campismo de Mínimo Impacto, ( Ficha Técnica nº 08/2002- UEB-RJ)

Durante suas atividades, excursões, acampamentos observe indícios de desmatamento, má conduta de visitantes, poluição da água, risco de incêndio e relate ( tão cedo quanto possível às autoridades de defesa e fiscalização do meio ambiente.)

O mesmo procedimento deve ser tomado se observar a caça, a captura de animais silvestres ou a retirada de plantas e flores.

A limpeza e arrumação das instalações do Grupo são incentivos para a educação dos jovens. Forme por Seção equipes que trabalhem para manter limpas e em ordem as partes comuns do Grupo. A cada Seção cabe a responsabilidade da limpeza e arrumação das dependências e materiais que utiliza. Providencie latas de lixo suficientes e distribua em pontos fixos e estratégicos.

Organize uma coleta seletiva de lixo não só nas atividades mas também dentro da sede. Se o Grupo for numeroso, os elementos recicláveis; vidro, metal, embalagens, madeira etc., podem contribuir para o caixa. Pode parecer uma quantia desprezível, mas é bom lembrar que muitas coisas que compramos custam centavos ou poucos reais e, no entanto são essenciais; sal, açúcar, óleo de cozinha, arroz,



feijão, legumes, leite, ovos, “camisinha” para lampião, um cartucho de gás para o fogareiro, são alguns exemplos.

Se houver espaço incentive o plantio de uma horta. Aproveite para ensinar o processo de compostagem com restos de alimento e lixo orgânico. O adubo daí proveniente servirá para beneficiar a horta.

Aprenda e ensine ou leve ao Grupo alguém para ensinar e fabrique inseticida natural para aplicar na horta. Há receitas muito simples de fazer e aplicar, que não têm nenhum efeito colateral sobre o organismo humano. Valha-se da oportunidade para chamar a atenção dos jovens para os efeitos daninhos dos agrotóxicos.

Se houver uma área resguardada na sede, faça um local em que os pássaros das imediações encontrem alimento ( Ração ou frutas picadas : mamão, laranjas, bananas), água para matar a sede e tomar banho, poleiros, areia fofa ( alguns pássaros como a rolinha gostam para “banhar-se” na areia fresca.). Também é possível atrair beija-flores e cambacicas com bebedouros em que se oferece uma solução de água açucarada. ( mais ou menos uma colher de sopa de açúcar por copo d’água, trocada diariamente.)

Se houver, nas proximidades da sede um terreno baldio ou uma praça que não sejam bem cuidados, liderem uma campanha junto a comunidade e façam uma gincana tipo “Caça ao Lixo”. Convide as escolas, Clubes de Serviço e outras associações da comunidade a participar. Façam uma boa divulgação, com panfletos, cartazes, faixas. Haverá prêmios para os ganhadores. Outra idéia é “cobrar” como taxa de inscrição 1kg. de alimento não perecível que será encaminhado a alguma obra beneficente do bairro. Planeje com antecedência.

O imprevisto é inimigo do sucesso. Tal iniciativa além de incentivar a consciência e a ação ecológica ainda serve ao propósito de chamar a atenção da comunidade para o Grupo Escoteiro e mostrar um dos aspectos do seu trabalho educativo, contribuindo para o desenvolvimento comunitário.

O Grupo também pode participar ou promover junto as autoridades competentes, o plantio de encostas, zonas desmatadas, áreas em torno de mananciais.

Os Grupos de uma Área Escoteira, podem “adotar” uma ou várias trilhas de um Parque Nacional ou Área de Preservação, cuidando da recepção aos visitantes, dando instruções sobre como percorrer a trilha, o que fazer com o lixo, duração do passeio e medidas de segurança. Os jovens podem além disso, registrar o encontro com animais silvestres, sinalizar e balizar o caminho, mantê-lo desobstruído e limpo.

A entrega de relatórios sucintos e bem redigidos sobre esses trabalhos pode representar um subsídio para a administração local.

Outra atividade que pode ser desenvolvida para incentivar o amor pela natureza, é semear e cultivar vasos de plantas decorativas de pequeno porte ou mudas de árvores frutíferas, que podem inclusive ser comercializadas pelas Seções do Grupo durante bazares ou atividades festivas do Grupo ou da comunidade em

que o Grupo possa participar.

Selecionar em uma praça, parque ou rua de pouco movimento, árvores “doentes” que possam ser atendidas e beneficiadas com uma operação denominada cirurgia vegetal. Os “cirurgiões” devem ser treinados previamente por um agrônomo, engenheiro florestal, biólogo ou alguém que trabalhe com paisagismo.

Os membros do Grupo devem participar ativamente de campanhas como: vacinação de crianças e de animais e devem conscientizar os jovens da importância de zelar para que em suas casas sejam tomadas as medidas preventivas à proliferação de mosquitos. Uma campanha liderada pelos Escoteiros ou a participação maciça dos membros do Grupo ou da Área Escoteira nas operações efetuadas pelas autoridades sanitárias com esse fim, são excelentes oportunidades para a educação ambiental e o serviço à comunidade.

Se pensarmos um pouco, buscarmos informações, consultarmos livros, debatermos com outras associações da comunidade, certamente surgirão muitas outras idéias e oportunidades de criar e desenvolver, sempre de forma prática, a consciência e a atitude concreta de respeito e preservação da natureza.

Para reflexão, alguns trechos da carta que um cacique pele-vermelha enviou ao presidente americano, quando consultado se queria vender as terras da tribo:

“Como posso vender o lugar que o Grande Espírito nos deu para viver? Apenas habitamos essas terras, não as possuímos. Somos apenas seus guardiões. Ele foi quem criou a terra, a poeira e as estrelas, o bisão que nos dá carne e agasalho, a águia que em seu vôo altivo vigia o céu e a terra... No rio de água pura que mata a sede do meu povo, onde as crianças brincam, também bebem o cervo, o puma e o urso cinzento em sua majestade... Como posso vender o ar perfumado dos bosques que o avô do meu avô respirava quando menino? Como posso vender as cores das flores que cobrem os campos, cuja beleza nos alegra os olhos, o espírito e o coração?... Se eu pudesse vender, terias que prometer ao meu povo e ao Grande Espírito que tudo ficaria como é agora... Nós e o homem branco somos muito diferentes. Matamos só o necessário, enquanto o homem branco parece que o faz por prazer. No seu rastro a planície fica repleta de carcaças que apodrecem ao sol... Quero lembrá-lo que somos filhos da terra... Quando ofendemos a terra, ferimos nossa própria face... O que acontecer à terra, acontecerá também ao homem...”

# REUNIÃO SEMANAL :NÓS E AMARRAS

**DATA: 01 mês 03**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo : “BULL DOG”	Assistente 1
15	Jogo de Força/Equilíbrio: PIRÂMIDE I	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: Nós e Amarras (volta redonda, lais de guia, nó em oito, balso pelo seio, nó de aselha, catau, amarra quadrada)	Chefe de Tropa
	Atividade para Patrulha: QUEBRA CABEÇAS	Assistente 1
15	Monitores Treinam as Patrulhas	Monitores
30	Reunião de Tropa – Organização da Festa	Chefe de Tropa Assistentes
15	Jogo Aplicação: CORRIDA DOS NÓS	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## BULL DOG

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO DE 8

Modo: ATIVO GERAL

ELEMENTO NO MEIO

Material necessário: APITO

Regras para Atividade:

Forma-se duas linhas (marcando no chão este limite) com os integrantes das patrulhas, distantes, aproximadamente, 10 metros, uma da outra. Um elemento selecionado ficará no meio do campo – será o “pegador”. Ao apito, as equipes devem trocar de lugar, evitando ser pegas. O “pegador” deverá capturar quantos elementos for possível, agarrando-o e erguendo do chão, enquanto conta: “Um, dois, três – Bull Dog inglês”. (se o elemento consegue deixar alguma parte do corpo em contato com o chão (p.ex. mão, pé, ...) a contagem não vale e ele é considerado salvo. O elemento capturado passa a auxiliar o “pegador”. O jogo prossegue até termos o “campeão”.

Os pegadores não podem, após a contagem, “atirar” o capturado no chão.

## PIRÂMIDE I

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO: 6

Modo: FORÇA/EQUILÍBRIO

Material necessário: -

Regras para Atividade:

Os integrantes da Tropa deverão formar uma pirâmide humana (uns de pé sobre os

ombros dos outros) de três andares. Nesta 1ª vez será permitido utilizar uma parede ou árvore para se apoiarem e terem equilíbrio.

### **QUEBRA CABEÇAS**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 15  
Participantes: MÍNIMO: 1 patrulha Local: INDIFERENTE  
Modo: SOSSEGADO – INTELIGÊNCIA Formação: POR PATRULHA  
Material necessário: PUZZLES (Natureza, Distintivos Escoteiros do Mundo, ...)  
Regras para Atividade:

Distribuir um quebra-cabeça cada patrulha, que deverá montá-lo no menor tempo possível. Caso nenhuma das patrulhas consigam montá-los, vence a que tiver conseguido encaixar o maior número de peças.

### **CORRIDA DOS NÓS**

Quantidade de Ajudantes: 2 Duração média em Minutos: 15  
Participantes: MÍNIMO DE 8 Local: AR LIVRE  
Modo: APLICAÇÃO TREINAMENTO Formação: EM COLUNA, POR PATRULHA  
Material necessário: Cabos (2 por elemento)  
Regras para Atividade:

As patrulhas estão formadas a, aproximadamente, 10 m dos “juízes” (1 por patrulha). Junto aos juízes encontram-se os cabos e os bastões, no chão. Ao apito, os monitores correm até os juízes que solicitam a confecção de um nó ou amarra. Com o material disponível ele deve fazê-lo e mostrá-lo. Com a aprovação do juiz, ele retorna para a patrulha e libera o próximo elemento para que se dirija aos juízes e também execute o seu nó. E assim por diante, até o sub-monitor.

Vence a patrulha que primeiro formar, após todos os elementos terem feito os nós solicitados, corretamente.

ATENÇÃO: Caso o número de integrantes das patrulhas sejam diferentes, recomenda-se que o dirigente escolha um (ou mais, se necessário) elemento da menor para ir duas vezes.

### **REUNIÃO DE TROPA – ORGANIZAÇÃO DA FESTA**

Quantidade de Ajudantes: 1 Duração média em Minutos: 30  
Participantes: TODA A TROPA Local: SEDE DA TROPA  
Modo: SOSSEGADO Formação: SENTADOS  
Material necessário: PLANEJAMENTO EFETUADO

Os jovens devem verificar se todos os preparativos para a festa da semana seguinte já estão em andamento, p. ex. decoração, som, bebidas, convites, etc.

Devem, também, quantificar as necessidades de bebidas e comida(?) necessária, tendo em vista o número de convites vendidos.

# REUNIÃO SEMANAL ESPECIAL - ARTESANATO

**DATA: 02 mês 03**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo : “QUEBRA CANELA”	Assistente 1 e 2
60	Confecção de presentes p/ mães	Convidado
15	Últimos Itens para a Festa	Monitores
15	Jogo Ativo Final: “Tiro nas Latas”	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## QUEBRA CANELA

Quantidade de Ajudantes: 2

Participantes: MÍNIMO DE 8

Modo: ATIVO GERAL

Material necessário: APITO / BASTÃO

Regras para Atividade:

As patrulhas formam em coluna, uma atrás da outra. Os escotistas se posicionam à testa (frente) da coluna, segurando nas extremidades do bastão.

Ao soar o apito e o chefe determinar “por cima”, eles devem correr ao longo da coluna, levando o bastão a uma altura (inicial) de 50 cm. Os participantes devem pular por cima do mesmo. Ao chegarem ao final da coluna, retornam correndo, com o bastão à mesma altura ou, caso seja dado o comando de “por baixo”, a 1 m, sendo que os participantes deverão se abaixar. Estas alturas irão variando (para cima e para baixo) para dificultar os pulos e abaixamentos.

Quem for “pego” pelo bastão, sai do jogo.

Duração média em Minutos: 15

Local: AR LIVRE - QUADRA

Formação: EM COLUNA

## TIRO NAS LATAS

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO: 4

Modo: FORÇA/AGILIDADE / PONTARIA

Material necessário: 2 LATAS DE REFRIGERANTE VAZIAS / BOLA DE TÊNIS

Regras para Atividade:

As patrulhas formam dois times, que irão defender o “gol” que é uma lata dentro de um círculo de 1m, feito no chão.

O juiz atira a bola ao alto, apitando o início do jogo. Assim que um elemento pegar a bola, o restante (tanto da sua patrulha como da adversária) deve ficar parado. A seguir, deve ser feita uma “linha de passes”, com no mínimo 5 passes, entre os integrantes da patrulha, antes de ser feito o arremesso da bola (de fora do círculo) para tentar derrubar a lata. No caso de, durante o passe, a bola cair no chão, a posse passa para a outra patrulha.

Duração média em Minutos: 15

Local: AR LIVRE - QUADRA

Formação: -

# REUNIÃO SEMANAL: SINAIS DE PISTA

**DATA: 03 mês 03**

15	Inspecção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo : “ESCALPE”	Assistente 1
15	Jogo de Força/Equilíbrio: PIRÂMIDE II	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: SINAIS DE PISTA	Chefe de Tropa
	Atividade para Patrulha: KIM TATO	Assistente 1
15	Monitores Treinam as Patrulhas	Monitores
30	Jogo Aplicação Treinamento: Percurso com Tarefas	Chefe de Tropa Assistentes
15	Jogo Ativo Geral: “Briga de Galo”	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## ESCALPE

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO DE 8

Modo: ATIVO GERAL

Material necessário: APITO / LENÇO

Regras para Atividade:

Os “escalpos” (lenços) devem ser passados pelo cinto, nas costas do jogador (ele não pode ser amarrado, nem fixado de outra forma).

No apito, as patrulhas (utilizando a tática que organizarem) saem a caçar os escalpos dos “inimigos”, pegando os lenços. Quem tiver seu escalpo pego, sai do jogo. Cada escalpo capturado conta um ponto.

Vence a patrulha que conseguir maior número de escalpos do adversário.

## PIRÂMIDE II

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO: 6

Modo: FORÇA/EQUILÍBRIO

Regras para Atividade:

Os integrantes da Tropa deverão formar uma pirâmide humana (uns de pé sobre os ombros dos outros) de três andares. Nesta 2ª vez NÃO será permitido utilizar uma parede ou árvore para se apoiarem e terem equilíbrio.

Uma variação ... é tentar, agora com o apoio da parede, um 4º andar.

## KIM TATO

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: MÍNIMO: 1 patrulha

Duração média em Minutos: 15

Local: INDIFERENTE

Modo: SOSSEGADO – INTELIGÊNCIA  
PATRULHA

Formação: AGRUPADOS POR

Material necessário: 24 objetos, papel, caneta, lenços

Regras para Atividade:

Os 24 objetos deverão ser preparados sobre uma mesa. Devem ter diversas formas e texturas (lanterna, pano de prato, lápis, anel de lenço, panela, ...).

Os elementos, vendados, um a um, terão um minuto para apalpar os objetos. A seguir, deverão fazer uma lista individual dos objetos de que se lembrarem (ou pensarem que são). Quando toda a patrulha houver concluído, devem juntar as listas e fazerem a lista da patrulha.

Pontuação: Lista da Patrulha com mais itens corretos: 100 pts. Listas das outras patrulhas: descontar (dos 100pts) 5 pontos por objetos a menos.

### **PERCURSO SINAIS DE PISTA**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 30

Participantes: 2 Patrulhas

Local: AR LIVRE

Modo: APLICAÇÃO TREINAMENTO

Formação: -

Material necessário: Percorso previamente marcado / Cartões com as perguntas

Regras para Atividade:

As patrulhas sairão em seguimento a uma pista sinalizada previamente. Deverão anotar todos os sinais de pista encontrados, bem como o seu significado. Além disso, será solicitado que prestem atenção a todas as coisas que existem ao longo do percurso.

Podem ser elaboradas duas pistas ou, no caso de somente uma, deve-se dar um tempo mínimo (5 min) entre a partida de uma patrulha e outra.

No retorno, além da planilha com os sinais, as patrulhas deverão responder a questões como:

- Quantas lojas de vestuário havia ao longo do percurso ? E sapatarias ?
- Quantas placas de sinalização de trânsito ?
- Há alguma farmácia ? E telefones públicos ?
- Com quantos carros a patrulha cruzou ?

Para a zona rural :

- Quantos animais (tipo, etc) havia ao longo do percurso;
- Quantas árvores, porteiras, ...

### **BRIGA DE GALO**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 8

Local: AR LIVRE - QUADRA

Modo: ATIVO GERAL

Formação: PATRULHAS

Material necessário: APITO / BASTÃO

Regras para Atividade:

Os elementos das patrulhas serão numerados de 1 a ...

Um integrante de cada equipe será chamado ao meio do campo e devem se agachar, passando o bastão pela dobra das pernas e segurando em suas extremidades com as mãos. Nesta posição é dado início ao jogo onde, com o ombro, deve deslocar (desequilibrar) o adversário e fazer com que ele caia no chão (ou apóie uma das mãos ou joelhos).

Assim, seguem seqüencialmente ... até o final.

No caso de não ter os bastões, a posição de “galo” pode ser obtida segurando os tornozelos com as mãos.

## **ATIVIDADES FORA MÊS 3**

### **ATIVIDADE SOCIAL – “FESTA ANOS 80”**

Especialmente na idade correspondente ao Ramo Sênior, ao mesmo tempo em que os jovens passam a adquirir maior autonomia familiar, tornam-se mais dependentes de outros relacionamentos. Normalmente nesta idade são formadas as amizades mais fortes e os namores passam a ser mais firmes e sérios. Entretanto, muitos jovens apresentam dificuldades neste período de forte transição. Aí, surge o Escotismo, que pode auxiliar e muito o desenvolvimento do aspecto social, oferecendo oportunidades de convívio com outros jovens da mesma faixa etária e auxiliando o processo de inclusão.

E quais são as atividades sociais possíveis?

- Bailes / Festas Temáticas (que incentivam a desinibição e a criatividade)
- Cinema / Teatro / Museus / Shows
- Piqueniques
- Noite de Jogos

Em todas estas atividades os jovens terão oportunidades de desenvolver os objetivos intermediários de áreas de desenvolvimento social, afetivo, intelectual e espiritual.

Mas devemos estar atentos. Ao mesmo tempo que os jovens necessitam dos relacionamentos sociais para o seu desenvolvimento, eles também se expõem. Dessa forma, também é necessário desenvolver atividades (debates, jogos técnicos, dramatizações etc) que o permitam reconhecer situações e comportamento de risco que muitas vezes surgem nesses momentos, tais como o estímulo ao uso de drogas (incluindo álcool e tabaco), desvalorização do próprio corpo, abuso sexual etc.

**BEBIDAS ALCOÓLICAS SÃO EXPRESSAMENTE PROIBIDAS.**

### **DIA DA MONTANHA**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.



Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste na visita a um morro existente na região, realizando a subida no período da manhã e a descida no período da tarde. No intervalo dos dois é feito o lanche.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes.

## **TREKKING**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste em uma excursão através de trilhas e morros com percurso de cerca de 10 km em área de pouco trânsito, preferencialmente em estrada de terra.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes.

## **BEACH PARK**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste em passar o dia numa praia, realizando jogos e atividades de lazer. Pode-se aproveitar para efetuar alguns itens de especialidades ligadas a natação.

É importante cuidar da hidratação abundante.

**CUIDADO RECOBRADO** com a maré.

# REUNIÃO ESPECIAL DE ESCALADAS

DATA: 01 mês 04

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo A Conquista do Ewereste	Assistente 1
10	Apresentação da Atividade	Chefe de Tropa
15	Generalidades Sobre Escaladas	
	<i>Alpinismo (Alta Montanha – Alpes, Mont Blanc, Aconcagua, Ewerest)</i>	
	<i>Montanhismo (Escalada em Rocha)</i>	
	<i>Pedra da Gávea</i>	
	<i>Itatiaia</i>	
	<i>Pedra do Sino</i>	
	<i>Corcovado</i>	
	<i>Pão de Açúcar</i>	
	<i>Dedo de Deus</i>	Assistente 2
15	<i>Estilos de Escalada</i>	
	<i>Desportiva</i>	
	<i>Tradicional</i>	
	<i>Boulder</i>	
	<i>Indoor</i>	
	<i>Solo</i>	
	<i>Artificial</i>	
	<i>Alta Montanha</i>	
	<i>Em Gelo</i>	Chefe de Tropa
20	<i>Escalada em Rocha</i>	
	<i>Corda</i>	
	<i>Mosquetão ( Simples, Com Rosca, Curvo, Mãe )</i>	
	<i>Baudrier</i>	
	<i>Varape ( Slippers, Sola Dura, Fricção )</i>	
	<i>ATC</i>	
	<i>Oito</i>	
	<i>Gri Gri</i>	
	<i>Clif</i>	
	<i>Piton</i>	
	<i>Nuts</i>	
	<i>Friends</i>	
	<i>Fita Tubular</i>	
	<i>Grampo</i>	
	<i>Chapeleta</i>	
	<i>Saco de Magnésio</i>	Assistente 1

25	Nós Utilizados <i>Azelha Duplo</i> <i>Oito Duplo</i> <i>Nó de Fita</i> <i>Boca de Lobo</i> <i>Prussik</i> Jogo Técnico ao Final	Chefe de Tropa + Assistentes
25	Fazendo a Segurança (teoria e prática) <i>Oito ( completo, como placa )</i> <i>Gri Gri</i> <i>ATC</i> <i>UIAA</i>	Chefe de Tropa + Assistentes
20	O Rapél <i>Em “ S “</i> <i>Com Aparelho (Oito Rápido, Oito Placa, ATC,)</i>	Chefe de Tropa + Assistentes
60	Prática de Rapel	Chefe de Tropa + Assistentes
15	<i>Projeção do Vídeo “Escalada Brasil”</i>	Chefe de Tropa
10	Avaliação	Chefe de Tropa + Assistentes
10	Encerramento	Chefe de Tropa

Esta reunião poderá ser realizada na sede do grupo, caso haja espaço suficiente para todas as atividades descritas, inclusive para o rapél, que poderá ser realizado em uma árvore, por exemplo, ou em um outro local mais apropriado.

Será desenvolvida por meio de bases (oficinas) por onde as patrulhas passarão ao longo do período determinado. Lembrando que os horários são diferenciados entre as bases, por isso, nada impede que seja formada uma única equipe com toda a seção. Obviamente que se for uma seção muito grande, deve-se dividir em, ao menos, duas equipes, mas sempre atentando para os horários, para que nenhuma equipe fique com tempo ocioso, necessitando uma modificação na seqüência das bases, ou até mesmo, a inserção de atividades para completar o tempo.

Logicamente, caso não haja pessoas habilitadas e com o conhecimento técnico necessário, o responsável pela seção deverá contatar alguém que possua tal habilidade. Isto é facilmente encontrado em clubes excursionistas da cidade ou mesmo, em outros Grupos Escoteiros.

Também não devemos nos esquecer, assim como em qualquer atividade aventureira, que nas atividades de escalada, a atenção quanto às regras de segurança

deve ser uma constante, para que somente haja diversão, sem acidentes.

As fitas de vídeo sugeridas podem ser adquiridas ou alugadas no mercado especializado do ramo. Normalmente os clubes excursionistas ou lojas de material esportivo de aventura possuem tais fitas, podendo, logicamente ser substituídas por outras do mesmo assunto, bem como ser feita uma edição de cenas de vários filmes ou documentários.

Ao final da reunião, durante os cerimoniais do encerramento, deverá ser comentado, de forma rápida, uma sugestão de cardápio para a atividade da semana seguinte.

### **A Conquista do Monte Ewerest**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 8

Local: AR LIVRE - Amplo

Modo: ATIVO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: Balões de Gás, baldes ou bacias, Água

Regras para Atividade:

A seção será dividida em duas equipes, sendo uma equipe formada por 1/3 do efetivo da tropa e outra formada pelos 2/3 restantes.

A menor equipe representará o “Mont Ewerest” que em sua imponência decide quando e quem chegará ao seu cume. A segunda equipe representará os alpinistas que tentarão escalar a famosa montanha, conhecida como o topo do mundo, buscando prazer pessoal e fama.

A equipe que representa o “Ewerest” terá em seu poder 50 bolas cheias d’água que simbolizarão a neve descendo o monte em desabalada carreira, formando, então, as avalanches, que soterrarão os alpinistas menos experientes.

O local onde o jogo ocorrerá será dividido em dois, sendo uma extremidade o cume, onde os alpinistas deverão tentar chegar e o outro lado, as paredes geladas da montanha, por onde os alpinistas subirão.

A equipe que representa o “Ewerest” tentará impedir a progressão dos alpinistas, atirando as bolas cheias d’água. Caso algum alpinista seja atingido, este sairá do jogo.

Se nenhum alpinista conseguir atingir o cume, a equipe do “Mont Ewerest” será a campeã, mas caso algum alpinista consiga chegar ao cume, sem ser atingido, a equipe vencedora será a dos alpinistas.

### **Corrida de Nós**

Quantidade de Ajudantes: 1 por patrulha

Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 8

Local: AR LIVRE

Modo: Técnico em Revezamento

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: Folhas de papel com o nome dos nós escrito – envelopes opacos – cabos para nós, em número suficiente para as patrulhas (preferencialmente, visando

um melhor aproveitamento, utilize cabos solteiros entre 9 e 12 milímetros, caso não seja possível, podem ser usados cabos pequenos para o treinamento dos nós) – cabos solteiros em número suficiente para as patrulhas (estes serão os que os jovens usarão para subir até o ponto onde os envelopes estarão – podem ter as mesmas dimensões dos anteriores)

Regras para Atividade:

Divida a seção por patrulha e as posicione paralelamente, de forma que fiquem alinhadas.

Há uma distância razoável, num ponto alto (aproximadamente 3 metros) onde os seniores tenham que alcançar com o auxílio de uma corda, serão postos os envelopes contendo o nome do nó que deverá ser confeccionado pelo jovem subsequente, na ordem da formatura.

O primeiro jovem (normalmente o monitor) correrá até a corda, subirá por ela até o local onde os envelopes foram colocados, pegará apenas um envelope e retornará à sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá executar o nó correspondente. Tão logo o tenha feito, informa, mostrando a execução que será verificada por algum escotista. Sendo autorizado, este, então, correrá até a corda, subirá até onde os envelopes estão colocados e pegará um, retornando ao local onde se encontra sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá executar o nó correspondente. E assim sucessivamente, até que todos os envelopes tenham acabado.

Vence a patrulha que primeiro executar todos os nós, corretamente.

Caso o nó **não** seja executado corretamente, o jovem deverá tentar, até que o faça, podendo ser auxiliado somente por meio de informações dos outros jovens, sem que toquem no cabo ou façam o nó por ele, para, somente após a correta confecção, ir em busca de outro envelope.

# **REUNIÃO SEMANAL:**

## **DATA: 02 mês 04**

15	Inspecção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Pi Pó	Assistente 1
20	Treinamento para Monitores	
	Tratamento de Pequenos cortes, Contusões (uso da tipóia de lenço) e Escoriações	
	Jogo para a Tropa: Desafio Intelectual	Chefe de Tropa
		Assistente 1
15	Monitores Treinam as Patrulhas	Monitores
15	Jogo Escalada Trágica	Chefe de Tropa
15	Cardápios para Escaladas	Assistente 2
15	Jogo Ativo Final: Argola Índia	Assistente 1
10	Encerramento	Chefe de Tropa

OBS: Considerando as atividades fora da sede que ocorrerão proximamente se faz necessário uma Corte de Honra durante a semana para planejá-las;\* Não esquecer de, caso não seja habilitado para coordenar as atividades de escalada, procurar um líder capaz.

### **Pi Pó**

Quantidade de Ajudantes: 1

Participantes: mínimo de 8

Modo: ATIVO

Material necessário: Bastão, jornal e apitos

Regras para Atividade:

Faz-se um círculo com a Tropa. Dentro dele colocam-se dois elementos de olhos vendados. Um deles estará segurando o bastão de jornal que será o “pó”. O outro elemento não possui nada nas mãos e será o “pi”. O “pi” pode se deslocar no círculo e regularmente gritar “pi”. O pó também pode se deslocar no círculo, tentando ouvir onde está o “pi” e tentar acertá-lo com o bastão de jornal. Quando isto ocorrer mudam-se as duplas.

Duração média em Minutos: 15

Local: QUADRA

Formação: DISPERSO

### **Desafio Intelectual**

Quantidade de Ajudantes: XX

Participantes: mínimo de 2 pessoas

Modo: Intelectual

Material necessário: Envelopes com as Tarefas do Desafio Intelectual

Duração média em Minutos: 15

Local: Indiferente - Silencioso

Formação: Por patrulha

Regras para Atividade:

As patrulhas deverão tentar responder algumas perguntas de desafio lógico que serão entregues em envelopes numerados de 1 ao 4. Ao solucionarem à pergunta do primeiro envelope, deverão passar à pergunta o envelope seguinte e assim sucessivamente, até o último envelope. As patrulhas que responderem às perguntas corretamente receberão 1 ponto por resposta correta. Ao terminarem os envelopes, a patrulha deverá dar o grito de patrulha, avisando que cumpriu a tarefa totalmente.

### **Perguntas do Desafio Intelectual**

#### **1) Que país é este ?**

- A letra “L” está oposta ao “N” e também está à esquerda do “E” e à direita do “A”
- A letra “N” está entre o “H” e o “A”
- A letra “M” está oposta ao “A” e também está entre o “E” e o “A”
- Se forem colocadas as letras nos lugares indicados, vai ser descoberto o nome de um país. Qual ?

**Resposta: ALEMANHA**

#### **2) Os Quitandeiros**

- A semana começou mal na quitanda do seu Joaquim
- Na segunda-feira, ele só vendeu duas frutas, mas as vendas foram melhorando até domingo
- A cada dia, ele vendia o dobro da quantidade vendida no dia anterior
- Por outro lado, para o seu Roberto, tudo começou bem: com 128 frutas vendidas, mas as vendas foram se reduzindo inversamente às vendas do seu Joaquim
- Em que dia da semana os dois venderam a mesma quantidade ?
- Quantas frutas cada um vendeu neste dia ?

**Resposta:**

# Segunda-feira: Seu Joaquim vende 2 frutas e o Seu Roberto 128

# Terça-feira: Seu Joaquim vende 4 frutas e o Seu Roberto 64

# Quarta-feira: Seu Joaquim vende 8 frutas e o Seu Roberto 32

# **Quinta-feira: Seu Joaquim vende 16 frutas e o Seu Roberto 16**

# Sexta-feira: Seu Joaquim vende 32 frutas e o Seu Roberto 8

# Sábado: Seu Joaquim vende 64 frutas e o Seu Roberto 4

# Domingo: Seu Joaquim vende 128 frutas e o Seu Roberto 2

#### **3) Os soldados e as fileiras**

- Para testar os conhecimentos do Sargento Guedes, o Capitão Jair ordenou que separasse 10 soldados e os dispusesse em 5 fileiras com 4 homens

- Como o Sargento conseguiu realizar esta tarefa ?

**Resposta:**

- # Desenhar numa estrela de cinco pontas;
- # Em cada ponta, colocar um soldado (cinco soldados);
- # Em cada interseção, colocar um soldado (cinco soldados).

#### 4) O Padre

- O pai do padre é filho único do meu pai... O que o padre é meu ?

**Resposta: Filho**

#### **Escalada Trágica**

Quantidade de Ajudantes: XX                      Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 1 patrulha            Local: Meia Quadra

Modo: Técnico    Formação: Por patrulha

Material necessário: Lenços e Ataduras

Regras para Atividade:

Explicar à seção que durante uma escalada, um jovem sofreu um acidente por não estar usando o equipamento de segurança corretamente, vindo a sofrer uma fratura na tíbia direita, no rádio esquerdo e na cabeça.

A patrulha deverá realizar um resgate do acidentado, realizando os primeiros socorros no local.

Desenvolvimento:

Proceder na vítima as tipóias com o lenço, correspondentes às fraturas e após confeccionar uma maca com peças do uniforme, transporta-la por um trajeto determinado.

Vence a patrulha que proceder as tipóias e a maca corretamente e transportar a vítima, em segurança, até o local determinado, mais rápido.

Durante uma escalada de tropa começou a chover muito forte, impossibilitando a continuidade da escalada utilizando as agarras. Para continuar a subir a parede, passou a ser necessário laçar os grampos um a um, com a corda e puxar o corpo pedra à cima.

#### **Argola Índia**

Quantidade de Ajudantes: 02                      Duração média em Minutos: 15

Participantes: 2 a 4 patrulhas                      Local: Quadra

Modo: Ativo    Formação: Dispersos na Quadra

Material necessário: 2 Cabos solteiros emendados em formato de argolas – 2 bastões

Regras para Atividade:

A tropa deverá ser dividida em duas equipes.

Cada equipe possui uma argola feita de cabo solteiro e um bastão (simbolizando um grampo de escalada).



Os bastões das equipes deverão ser carregados por um dos jogadores, de maneira que fiquem elevados ao máximo que o jogador conseguir, não podendo abaixar para evitar que seja laçado, mas podendo se movimentar livremente pelo local demarcado para o jogo.

Ao ser dado o sinal de início de jogo, cada equipe deverá tentar laçar o grampo da equipe adversária e, ao mesmo tempo, tentar evitar que seu grampo seja laçado.

Cada vez que uma equipe conseguir laçar o grampo da equipe adversária ganha um ponto.

Vence a equipe que conseguir laçar mais vezes o grampo da outra equipe, dentro do tempo limite de 15 minutos.

## **Atividades Externas do Mês 4 (Atividades Fora 6, 7 e 8)**

### **Treinamento de escalada nas vias dos Coloridos ou num Campo-Escola de escaladas**

Cuidados com a Atividade:

Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo.

Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

A atividade consiste na ida a uma via de escalada de fácil acesso ou a um Campo-escola de escaladas, com vias a treinar os jovens nas diversas técnicas de escaladas (agarras, aderência, chaminé, etc.), bem como descida em rapél.

Dependendo do efetivo da seção, é importante que, paralelamente ao treinamento, para que não haja jovens sem o que fazer, sejam realizadas outras atividades por meio de jogos ou tarefas sugeridas pela Corte de Honra, bem como, o lanche poderá ser feito nestas oportunidades, com cuidados redobrados em relação aos dejetos que de forma alguma podem ser deixados no local.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

### **Escalaminhada no Costão do Pão de Açúcar**

Cuidados com a Atividade:

Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo.

Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada e a alimentação deve ter sido acordada previamente nas reuniões de patrulha, após a orientação técnica.

A atividade consiste na ida a uma montanha onde seja possível fazer uma caminhada combinada com percursos de escalada de 1º ou 2º grau, objetivando colocar em prática as diversas técnicas de escalada aprendidas anteriormente.

O lanche poderá ser feito no topo da montanha, com cuidados redobrados em relação aos dejetos que de forma alguma podem ser deixados no local.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

### **Escalaminhada na Pedra da Gávea (Via Chaminé Hely) – Atividade Comunitária – Limpeza da Montanha**

Cuidados com a Atividade:

Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo.

Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada e a alimentação deve ter sido acordada previamente nas reuniões de patrulha, após a orientação técnica.

A atividade consiste na ida a uma montanha onde seja possível fazer uma caminhada combinada com percursos de escalada de 1º ou 2º grau e, neste caso específico, utilizar a técnica de subida em chaminé, objetivando colocar em prática as diversas técnicas de escalada aprendidas anteriormente.

Além de treinar nas técnicas de escalada, esta atividade tem por finalidade realizar a limpeza das vias de acesso à montanha escolhida. Para tanto, é necessário que sejam convidadas outras tropas seniores de outros grupos escoteiros, bem como Grupos de voluntários de ONG's, a Guarda Municipal (brigada florestal) e o órgão que administra os arredores da montanha escolhida (IBAMA ou Secretaria Municipal

de Meio Ambiente), que auxiliará no evento, além de dar uma maior projeção comunitária.

Durante toda a atividade, caso seja encontrado qualquer lixo que possa ser carregado pela Tropa, este será colocado no recipiente designado para tal e depositado num latão de lixo da coleta pública ao final da atividade. Se for possível, os atalhos existentes poderão ser balizados, de modo que não sejam utilizados como vias de acesso pelos usuários da trilha.

O lanche poderá ser feito no topo da montanha, com cuidados redobrados em relação aos dejetos que de forma alguma podem ser deixados no local.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

Conforme a avaliação de um guia experiente, poderão ser marcadas outras escaladas com graduação superior, mas, sempre lembrando que os jovens deverão treinar muito antes de partir para graduações mais elevadas, até mesmo porque, nosso objetivo não é formar guias escaladores, mas tão somente, treiná-los nas técnicas básicas de escalada, para que possam utilizá-las nas atividades cotidianas da seção, quando for o caso.

## REUNIÃO SEMANAL

**DATA: 01 mês 05**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo: “Disco Voador”	Assistente 1
15	Jogo de Patrulha: “Bombardeiro Russo”	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: Equipamentos Individuais (Travessia) – Fazer Mostuário dos Equipamentos	Chefe de Tropa
	Atividade para Patrulha: “Torre de Hanói” (Desafio Intelectual)	Assistente 1
15	Monitores treinam as Patrulhas	Monitores
35	Estudo de Caso – O Furão (03)	Chefe de Tropa
10	Jogo Ativo Final: “Caça as Bruxas”	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

### DISCO VOADOR

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATR.

Local: QUADRA

Modo: MOVIMENTADO / ATIVO

Formação: DOIS TIMES EM

EXTREMOS OPOSTOS

Material necessário: Bacia com água e Disco para cada patrulha

Regras para a Atividade:

O objetivo de cada equipe é fazer o gol na bacia do time adversário, utilizando como “bola” um disco. Máximo de três passos, depois o disco tem que ser passado. Para o gol ser validado, tem que passar pelo menos por três jogadores, antes de ser arremessado a gol.

Vence a Equipe (Patrulha) com maior número de gols.

### TORRE DE HANOI

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATR.

Local: Meia Quadra

Modo: MOVIMENTADO / REVEZ.

Formação: POR PATRULHA, EM FILA

Material necessário: 5 (cinco) objetos por Patrulha para serem empilhados (do maior para o menor).

Regras para a Atividade:

São marcados quatro pontos no chão (o inicial, o final e dois intermediários). Serão dados 15 minutos, para que a Patrulha leve a Torre do ponto inicial para o final, onde a Torre deverá estar empilhada como no início (com o objeto maior na base, e o menor no topo). Cada elemento só poderá levar um objeto por vez, em um jogo de

revezamento, devendo em seguida tocar a mão do companheiro e passar a vez para outro. O Objeto pode passar por qualquer base, mas NUNCA um objeto MAIOR, poderá “estacionar” sobre um menor (podendo “pular” um menor, mas não estacionar sobre).

Vence a Patrulha que acertar tudo. A ordem de entrega valerá como desempate.

### **BOMBARDEIRO RUSSO**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATR.

Local: Quadra

Modo: MOVIMENTADO / REVEZ.

Formação: EM COLUNA – VER  
DESCRIÇÃO ABAIXO

Material necessário: Giz, garrafa e “balas de canhão” por Patrulha.

Regras para a Atividade:

Formação: As Patrulhas formarão em colunas, uma ao lado da outra. Numa distância de 10 metros, será marcado no chão um grande alvo (único para todas as Patrulhas), este alvo consistirá de 3 círculos concêntricos, pontuados por 3, 2, 1 pontos de dentro para fora respectivamente. Após o alvo, 2 metros adiante, será marcada uma linha, e após a linha, 10 metros mais adiante, serão colocadas 4 garrafas na direção de cada Patrulha (representando uma garrafa de vodka russa).

Desenvolvimento: Os patrulheiros sairão com uma “bala de canhão” em uma das mãos (a bala pode ser confeccionada com feijão, dentro de um saco plástico e envolvida por fita adesiva como reforço), se dirigirão até a garrafa, onde colocarão a testa, dando 5 voltas em torno da mesma (sem tirar a testa do gargalo). Após isso, se dirigirão para uma linha marcada antes do alvo, onde farão seu bombardeio (arremesso), pontuando de 0 a 3, de acordo com o seu “tiro”. Após o arremesso, recolhe sua respectiva “bala” e retorna a sua Patrulha, passando-a para outro patrulheiro, que adotará o mesmo procedimento.

Vence a Patrulha que obtiver maior pontuação, valendo a ordem de chegada como critério de desempate.

A chefia deverá ficar atenta durante o todo o jogo, para que seja marcada (anotada) corretamente a pontuação da Patrulha.

### **CAÇA AS BRUXAS**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS

Local: Quadra

Modo: ATIVO GERAL

Formação: DISPERSOS

Material necessário: Esponjas, Guache e Balde com Água

Regras para a Atividade:

Formação: Demarcada uma área (quadra), os membros da Tropa (todos marcados com um “X” feito com Guache na testa – representando uma maldição) se colocam em uma extremidade e o pegador (caçador de bruxas) com uma esponja umedecida

se coloca ao centro esperando as bruxas atravessarem a quadra.

Desenvolvimento: A sinal, os bruxos e bruxas têm que atravessar de uma linha de fundo da quadra até a outra sem ser pego (como no buldogue). Para o caçador de bruxas capturar uma bruxa ou bruxo, basta que ele pegue alguém e apague com a esponja o “sinal da maldição” da testa no jogador pego. Quem for pego, vira caçador de bruxa também e passa a ajudar.

# REUNIÃO SEMANAL

**DATA: 02 mês 05**

15	Inspecção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo: “Círculos Andantes” Assistente 1	
15	Jogo de Revezamento: “Três em Um”	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: Introdução a Orientação Atividade para Patrulha: Azimute	Chefe de Tropa Assistente 1
15	Monitores treinam as Patrulhas	Monitores
30	Conselhos de Patrulha: Cardápio do Acampamento e Croqui do Campo	Chefe de Tropa Assistentes
15	Jogo Ativo Final: “Bola na Lata”	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

Obs: Distribuir Autorização para o Acampamento de Tropa.

## CIRCULOS ANDANTES

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS

Local: QUADRA

Modo: ATIVO

Formação: ESPALHADOS PELA

QUADRA

Material necessário: 1 bola para a tropa / 1 bambolê por patrulha

Regras para Atividade:

Em uma quadra, os jovens se dispersam de forma espontânea, tendo cada Patrulha “plantado” seu Círculo (bambolê ou cabo amarrado nas pontas) em um local diferente. Disputada bola, o objetivo é colocar a mesma dentro do seu círculo. Cada Patrulha terá um elemento que será o “andante”. Enquanto acontece a disputa, o chefe dará um apito, momento em que o “andante” de cada Patrulha, deverá trocar o seu Círculo de lugar, para um local distante do anterior. (pode-se demarcar 4 pontos de círculo na quadra, e estabelecer-se um rodízio obrigatório). Entre os intervalos dos apitos, os “andantes” podem disputar a bola, mas não podem colocá-la no círculo. Vence Patrulha com maior número de gols.

## TRÊS EM UM

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS

Local: ÁREA COM NO MÍNIMO

10 METROS

Modo: REVEZAMENTO

Formação: EM LINHA

Material necessário: Canudo, feijão, balão de gás, hashi (palitinhos)

Regras para Atividade:

Cada elemento deverá executar as TRÊS Tarefas (cada uma de uma vez) e após a execução, passar a vez para o próximo da Patrulha.

As Tarefas são:

- Aspirar um feijão com um canudo e levá-lo até a base distante, cerca de 10 metros;
- Com palitinhos japoneses (hashi), transportar um feijão até a base distante, cerca de 10 metros;
- Soprando um balão de gás, levá-lo até a base distante, cerca de 10 metros.

Vence a Patrulha em que todos os elementos executaram as TRÊS Tarefas e formar primeiro.

### **BOLA NA LATA**

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS

Local: QUADRA

Modo: ATIVO

Formação: DISPERSOS NA QUADRA,

COM GOLEIRO

Material necessário: BOLA PARA O JOGO, BASTÕES E LATAS POR PATRULHA

Regras para Atividade:

Em uma quadra, são marcados dois círculos em suas extremidades, onde ficarão os goleiros das equipes, segurando um bastão com uma lata colocada na ponta, o restante das equipes, se espalham pelo campo.

O Objetivo é derrubar a lata do goleiro oponente, que poderá desviar seu bastão, mas tomando cuidado para que a lata não caia. O Goleiro não pode sair do círculo e os jogadores não podem entrar. Três passos é o máximo e a bola deve ser passada por três membros da Equipe antes de ser tentado o gol.

Vence a Patrulha com o maior número de gols.



# REUNIÃO SEMANAL

**DATA: 03 mês 05**

15	Inspeção / Bandeira / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Ativo Quebra-Gelo : “Carro-Pipa”	Assistente 1
15	Jogo de Revezamento: “Defesa de Base”	Assistente 2
15	Treinamento para Monitores: Noções de Orientação (Leitura de Carta)	Chefe de Tropa
	Atividade para Patrulha: Reforço de Visada (Azimute) e Aferição de Passos	Assistente 1
15	Monitores treinam as Patrulhas	Monitores
30	Jogo Técnico: Enduro a Pé (pelo Bairro)	Chefe de Tropa Assistentes
15	Jogo Ativo Final: “Highlander”	Chefe de Tropa
10	Encerramento	Chefe de Tropa

## CARRO PIPA

Quantidade de Ajudantes: 2 Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS Local: QUADRA

Modo: ATIVO Formação: EM FILA

Material necessário: 1 Bacia por Patrulha, Água, Esponja por Patrulha e pequenos recipientes (tipo pote de filme) para os membros da Patrulha.

Regras para Atividade:

Marca-se no chão um grande círculo (6 metros de diâmetro). Colocam-se as bacias das Patrulhas com água, nas extremidades opostas umas das outras. A Equipe (Patrulha) alinha-se em fila, logo após sua bacia. O círculo não pode ser adentrado em nenhum momento !!!!

Ao sinal, os elementos virarão “carros-pipa” passarão a correr no sentido horário e utilizando-se do seu instrumento (1 elemento da Patrulha terá uma esponja, os demais, pequenos copos, como de café ou potes de filme). O objetivo é encher seu recipiente na bacia da outra Patrulha e despejar em sua bacia. Ao apito do chefe, a direção de corrida muda obrigatoriamente !!!!

Vence a Equipe (Patrulha) com maior quantidade de água em sua bacia..

## DEFESA DE BASE

Quantidade de Ajudantes: 2 Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO DE 2 PATRULHAS Local: MEIA QUADRA

Modo: ATIVO Formação: DISPERSO

Material necessário: Giz, Garrafa com peso (água) e Bola.

Regras para Atividade:

Desenha-se no chão dois círculos concêntricos (6 e 1 metro de diâmetro respectivamente). Uma Patrulha se posicionará fora dos dois círculos com uma única bola de futebol, não podendo em nenhuma hipótese adentrar qualquer círculo. A outra Patrulha se posicionará entre os dois círculos, não podendo entrar no menor, nem sair do maior. No círculo central haverá uma garrafa com peso (água).

Ao sinal, a Patrulha de dentro defenderá a garrafa por 2 minutos, enquanto a Patrulha de fora atacará com a bola sem adentrar os círculos. Derrubada a garrafa, o chefe posiciona a mesma em pé novamente, sem parar o tempo. Sempre que a bola for defendida pela Equipe de Defesa, deverá ser devolvida a Equipe de Ataque, sem “zunir” a mesma, somente jogando a mesma para fora do círculo. Após os 2 minutos, troca-se as funções das Patrulhas, a que estava defendendo passa a atacar e vice-versa.

Vence a Patrulha que derrubar a garrafa o maior número de vezes dentro do tempo determinado (2 minutos).

### **VAMOS AS COMPRAS**

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: 1 PATRULHA

Local: indiferente

Modo: TÉCNICO / OBSERVAÇÃO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: Diversos itens de alimentação para Travessia e alguns itens incorretos para esse tipo de atividade.

Regras para Atividade:

Toda Tropa é colocada ao redor do lugar que serão expostos os mantimentos. Estes itens, já se encontrarão arrumados e cobertos por um pano ou similar.

Ao sinal os itens serão descobertos, e a Tropa terá 1 minuto para observar tudo. Ao final desse tempo, serão feitas perguntas sobre o material visto, relacionando com a Técnica Útil dada anteriormente (Ex.: quantos itens incorretos haviam? Quais eram os itens corretos expostos? ...etc.). Após dadas as perguntas, será dado o tempo de 2 minutos para que as perguntas seja respondidas.

Vence a Patrulha que obtiver o maior número de acertos.

### **HIGHLANDER**

Quantidade de Ajudantes: 1

**Duração média em Minutos:** 15

Participantes: 2 EQUIPES

Local: QUADRA

Modo: ATIVO GERAL

Formação: DISPERSOS NA QUADRA

Material necessário: 1 lenço por participante

Regras para Atividade:

Em uma quadra, sem poder sair das linhas demarcadas nas quatro extremidades. Duas Equipes. Cada equipe tem 01(um) “Highlander” (lenço na cabeça) e vários “Soldados” (lenço preso SEM AMARRAR no cinto ou calça).

A sinal, as Equipes tentam tirar os lenços umas das outras, sendo que somente

“Highlander” pode pegar “Highlander” e “Soldados”. “Soldados” só podem pegar “Soldados”. Os “Soldados” podem ajudar a segurar o “Highlander”, mas não podem tirar a sua “vida” (lenço).

Vence a Equipe que “exterminar” toda a Equipe adversária.

## **ACAMPAMENTO DE TROPA**

A Atividade está dividida em Módulos, para facilitar a programação, podendo os Módulos serem invertidos, divididos ou até mesmo substituídos, facilitando assim a programação.

Devem ser observados todos os cuidados prévios para o Acampamento seja realizado com Sucesso e Segurança. Devem ser passadas as Técnicas Úteis relacionadas às atividades propostas, como: nós, amarras, pioneirias, alimentação (cardápio), montagem de campo, segurança, ferramentas, lampião e fogareiro, etc.

A chefia deverá observar também a confecção do cardápio pela Patrulha e a devida compra dos mantimentos.

Confecção de Autorizações (Diretoria/Pais).

Orientação quanto ao material a ser levado (Individual / Patrulha)

## **Sugestão de Programação**

### **(1º Dia)**

06:00 – Concentração (Carregar Material: Barracas, Fogareiros, Lampião, Bujões, Toldo, Material para Jogos, Bandeira e Compras – inclusive de Geladeira)

07:00 – Saída

09:00 – Chegada / Escolha do Campo (Monitores) / Montagem das Barracas

10:00 – Abertura (Bandeira / Oração / Avisos)

10:15 - Jogo Ativo

10:30 – Montagem do Campo

13:00 – Almoço (farnel)

14:00 – Jogo Ativo

14:30 - Retorno a Montagem de Campo

16:00 – Tempo Livre (Piscina)

17:00 – Banho

18:00 – Bandeira (Preparativos do Jantar - Patrulha de Serviço / Jornal)

19:00 – Jantar

20:00 – Atividade Noturna 1 (Jogo Noturno)

21:00 – Corte de Honra

22:00 – Silêncio

### **(2º Dia)**

07:00 – Alvorada (Higiene Pessoal)

07:30 – Café  
08:00 - Inspeção  
08:30 – Bandeira / Oração / Avisos  
08:45 – Jogo Ativo  
09:00 – Módulo 1 (Grande Pioneiria) – 3 horas  
12:00 – Almoço (Comida Mateira)  
14:00 – Módulo 2 (Curso de Orientação: Manejo da Bússola, Visada, carta, Aferição de Passo-Duplo e Cálculo de Planilha)– 2 horas  
16:00 – Tempo Livre (Complemento da Pioneiria/Piscina/Outros)  
17:00 – Banho  
18:00 – Bandeira (Preparativos do Jantar - Patrulha de Serviço / Jornal)  
19:00 – Jantar  
20:00 – Atividade Noturna 2 (“Guerra dos Sexos”)  
21:00 – Corte de Honra  
22:00 – Silêncio

(\*) Nesta noite pode ser aplicada uma caminhada com pernoite fora do campo (se o local propiciar) OU uma construção de abrigos para pernoite em condições naturais.

### **(3º Dia)**

07:00 – Alvorada (Higiene Pessoal)  
07:30 – Café  
08:00 - Inspeção  
08:30 – Bandeira / Oração / Avisos  
08:45 – Jogo Ativo  
09:00 – Módulo 3 (Enduro a Pé)– 3 horas  
12:00 – Almoço  
14:00 – Módulo 4 (Pista de Cordas)– 1 hora  
15:00 – Tempo Livre  
16:00 – Preparativos para o Fogo de Conselho  
17:00 – Banho  
18:00 – Bandeira (Preparativos do Jantar - Patrulha de Serviço / Jornal)  
19:00 – Jantar  
20:00 – Fogo de Conselho/Reflexão  
21:00 – Corte de Honra  
22:00 – Silêncio

### **(4º Dia)**

07:00 – Alvorada (Higiene Pessoal)  
07:30 – Café  
08:00 - Inspeção

08:30 – Bandeira / Oração / Avisos  
08:45 – Jogo Ativo  
09:00 – Módulo 5 (Olimpíadas Escoteiras)– 2 horas  
11:00 – Tempo Livre  
12:00 – Almoço  
14:00 – Desmonte de Campo  
15:00 – Pente Fino  
15:30 – Encerramento (Bandeira, Oração e Avisos)  
16:00 – Retorno

## **Módulos**

### **- Pista de Cordas**

Circuito de Obstáculos compostos por: Comando Crawl, Falsa Baiana, Prussik, Rapel, Teia de Aranha, Cadeirinha de Bombeiro, etc.

Cada membro da Patrulha passará pelo circuito cronometrado, somando-se o tempo de todos os membros, teremos o tempo total da Patrulha, vencendo a Patrulha que percorrer todo o Circuito no menor tempo.

### **- Torneio de Orientação (Enduro a Pé)**

Será entregue a casa Patrulha, uma Planilha contendo uma coluna com o número do Trecho, à distância em metros a ser percorrida e a visada (azimute) a ser seguido. Será dado um tempo para que cada Patrulha faça a conversão de metros pra passo / passo-duplo. Após esse tempo, através de sorteio, será dada a largada para o Enduro a Pé, com um intervalo de 15 minutos entre cada Patrulha.

Nessa mesma Planilha podem ser inseridas Perguntas / Tarefas a serem cumpridas pelas Patrulhas em determinados trechos, bem como, em algum trecho, poderão ser inseridas bases com Tarefas Relâmpago.

O Objetivo é que a Patrulha faça todo Trajeto, cumprindo as Tarefas e respondendo corretamente as Perguntas (é essencial que essas tarefas e perguntas sejam sobre algo que exista naquele trecho, assim, a Patrulha só poderá cumprir a tarefa ou responder a pergunta, tendo seguido o caminho correto).

Vence a Patrulha com o maior número de pontos, servindo o tempo só como critério de um eventual desempate.

### **- Olimpíadas Escoteiras**

Neste módulo, podemos trabalhar o espírito olímpico, somado as técnicas escoteiras. Criando-se modalidades esportivas-escoteiras, como:

\*Corte de Machadinha: Jogo de revezamento, cada elemento de uma vez tem um tempo para executar o corte de um tronco grosso. Vence a Patrulha que cortar o tronco primeiro.

Importante que se encontre roncões de mesma bitola.

Máxima atenção para que todos os jovens tenham o domínio do manejo da ferramenta.

\*Serra Veloz: similar ao “Corte de Machadinha” mas utilizando a serra ou serrote para o corte da madeira.

\*Corrida de Perna-de-Pau: Dado um tempo para que a Patrulha confeccione uma perna-de-pau de bambu, após a confecção, será feito uma corrida.

\*Arremesso de Cepo: escolhido um Cepo pela chefia, cada elemento fará o lançamento do mesmo de um local marcado (Linha), marcando-se a distância arremessada. Somam-se as distâncias atingidas pelos arremessos dos Patrulheiros, a Patrulha que atingir a maior distância no somatório dos arremessos, será a vencedora.

\*Fogueiras: Esta modalidade consiste no simples acendimento de uma fogueira, iniciando-se a competição com a lenha já colhida, mas a fogueira totalmente desmontada. Oferecendo-se um número limitado de palitos de fósforo. Vence quem acender a fogueira primeiro.

Uma variante é fazer uma prova da fogueira que atinja a maior altura (podendo-se colocar um sisal esticado como objetivo).

Outra variante é quem estoura primeiro a Bomba (lata com quantidade de água dentro). Neste caso, além da montagem da fogueira, a patrulha terá que fazer a bomba explodir. (todas as latas devem ter a mesma quantidade de água e estar bem fechadas para evitar o vazamento – ao atingir uma determinada temperatura, a pressão criada fará a tampa voar longe)

\*entre outras modalidades que poderão ser criadas, observando-se técnicas escoteiras e com total SEGURANÇA!

### **- Projeto de Pioneiria (Médio a Grande Porte / Ancoragens)**

De acordo com o local e experiência da Tropa, será escolhido o tipo de Pioneiria a ser executada.

Por exemplo, se o local oferecer um rio seguro ou lago, podemos explorar a construção de uma balsa. Caso não seja possível, da mesma forma interessante é a construção de uma Torre, ou Ponte com um trabalho bem feito de ancoragens.

Em todas as hipóteses, é necessária a orientação dos jovens quanto à segurança, como: coletes salva-vidas para as balsas (mesmo para os super-heróis nadadores). A mesma atenção para o trabalho na construção de Pontes e Torres, com o tensionamento de cabos e o manejo de grandes pesos, como madeiras, bambus, troncos, etc.

### **Atividades Noturnas**

#### **- Jogo Noturno**

Existem diversas opções de Jogos Noturnos. Na sua maioria são jogos entre duas

equipes, com objetivos comuns.

O importante é usar a criatividade e imaginação, para que o jovens entrem no clima. Mas **ATENÇÃO**, regras **SIMPLES** levarão o jogo para o caminho do Sucesso!

Importante também é controlar o impulso dos mais empolgados, para evitar que o jogo desambe para algo mais agressivo.

#### **- Guerra dos Sexos**

Na verdade, este jogo, é uma forma divertida de abordar um tema, tão adequado a realidade do Ramo – a Sexualidade.

São elaboradas pela chefia, perguntas relacionadas a sexualidade do cotidiano, oferecendo-se 3 (três opções de resposta, estas também confeccionadas previamente).

Divide-se a tropa por sexo, ou em casos de tropas que não sejam mistas em equipes. Após cada pergunta, cada equipe em um consenso (da maioria) secretamente em um papel o que ela faria em tal situação.

Após respondidas as perguntas, recolhe-se o papel, e inicia-se o jogo propriamente dito, onde a cada pergunta, através novamente do consenso da equipe, a mesma responderá o que a outra faria/responderia nesse caso, marcando ponto cada acerto. Importante sempre debater a cada resposta dada.

#### **- Jantar com Convidados**

Nesta atividade, pode ser proposto que uma patrulha seja convidada a outra para um jantar. Pode ser um jantar simples, ou temático, como comidas Regionais e até Internacionais, valendo inclusive a caracterização da Patrulha.

# REUNIÃO SEMANAL: Equipamento Coletivo para Travessias

**DATA: 01 mês 06**

15	Bandeira / Inspeção / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
15	Jogo Quebra-Gelo: ILHA DAS MOSCAS	Assistente
15	Jogo Revezamento: CAVALEIROS JAPONESES	Chefe
30	Técnica Útil: Palestra sobre Equipamento Coletivo em Travessias	Chefia
10	Jogo Cobrança: Carta-Prego	Assistente
15	Assembléia de Tropa: Avaliação da Atividade Cultural (semana passada)	Monitores
5	Jogo Ativo: PANDEMÔNIO	Assistente
10	Rotina final / Cadeia da Fraternidade	Chefia da Tropa

## ILHA DAS MOSCAS

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 12

Local: AR LIVRE

Modo: Ativo

Formação: 3 equipes com mesmo número

de integrantes

Material necessário: Giz para delimitar as áreas

Regras para Atividade:

- 1- Delimitar uma ilha (círculo de 2m), num lago (círculo de 15m)
- 2- Na margem de fora do lago, ficará a turma com 1/3 do nº de jovens que serão os “sapos”.
- 3- Dentro do lago ficará outro 1/3 dos jovens que serão as “cegonhas”.
- 4- Dentro da ilha ficará o 1/3 dos jovens que serão as “moscas”.
- 5- Os sapos devem ir até a ilha e pegar (tocar) as moscas, pulando num só pé.
- 6- Se o sapo for derrubado pela cegonha, volta à margem para recomeçar.
- 7- Se conseguir tocar a mosca ganha um ponto.
- 8- Vence o sapo que tocar mais moscas, no prazo de 4 minutos.
- 9- Alterar a posição das equipes, para que todos ocupem diferentes papéis.

## CAVALEIROS JAPONESES

Quantidade de Ajudantes: 1

Duração média em Minutos: 15

Participantes: mínimo de 8

Local: ½ quadra

Modo: Revezamento

Formação: 3 equipes com mesmo número

de integrantes

Material necessário: 2 copos furados, uma panela com água, um par de “palitinhos”, 4 garrafas grandes e ração por patrulha.



### Regras para Atividade:

As patrulhas devem montar um esquema de trios em que um vai em pé, outro vai abaixa-do, segurando a cintura do de pé e o terceiro vai sentado sobre o que está abaixado ( é o “cavaleiro ). Ao dar o sinal, o trio corre com o cavaleiro levando um copo de água e um par de “palitinhos” (hashi) japoneses. O copo está cheio de água, e o objetivo é encher uma garrafa que fica a cerca de 20 m. de distância. O problema é que o copo tem um furo... e naturalmente a água vaza. Assim a pressa é fundamental. Uma vez que o cavaleiro tenha colocado a água no copo, deve pegar um grão de ração com o “palitinho” e retornar a pa-trulha. Tudo isso deve ser feito sem o cavaleiro colocar o pé no chão em nenhum momen-to.

Quando o trio retorna, outro trio da patrulha corre e faz o mesmo trajeto. Vence a patrulha que se sair melhor enchendo a garrafa de água no menor tempo.

OBS: Todos da patrulha devem ir ao menos uma vez como “cavaleiros”. O mesmo “cava-leiro” não pode ir duas vezes seguidas, devendo ir outro no intervalo da corrida.

### PANDEMÔNIO

Quantidade de Ajudantes: 2

Duração média em Minutos: 5 ( O JOGO

DEVE SER DE CURTA DURAÇÃO)

Participantes: mínimo de 8

Local: Ar livre

Modo: Ativo

Formação: por patrulha

Material necessário: : 4 fichas com as seguintes tarefas:

- 1º) A patrulha 1 deverá roubar os calçados da patrulha 2,
- 2º) A patrulha 2 deverá roubar os calçados da patrulha 3,
- 3º) A patrulha 3 de-verá roubar os calçados da patrulha 4,
- 4º) A patrulha 4 deverá roubar os calçados da pa-trulha 1.

Regras para Atividade:

A principal delas é : Não pode machucar o “adversário”. Muito cuidado ao cumprir a sua missão!

Lembrem-se: “O Escoteiro é leal”

Desenvolvimento: Dado o sinal cada patrulha deverá cumprir sua tarefa.

Pontuação: Vence a patrulha que tiver mais componentes calçados.

Obs: Deve-se ter cuidado com o solo, que não deve ser muito duro, devido às possíveis quedas.

O jogo não deve se estender por mais de 5 minutos para evitar excessos.

## **REUNIÃO SEMANAL: Técnicas de Ascensão**

**DATA: 02 mês 06**

15	Bandeira / Inspeção / Oração / Avisos	Chefe de Tropa
05	Jogo ativo Quebra-Gelo: Enchendo a Casa	Assistente
15	Treinamento para Monitores: Prussik + Cadeirinha Fita	Chefe
	Jogo Sentidos: Clássicos do cinema	Assistente
15	Monitores treinam as patrulhas	Monitores
25	Jogo Cobrança: Revezamento Prussik	Chefe
15	Jogo Criatividade (e amarras/nós): “O Resgate”	Assistente
15	Conselho de Tropa: Dividindo as Tarefas p/ o “Churrascão Família” e para a Aventura	Monitores/ Chefia
15	Jogo Ativo: Shaman	Chefe
10	Rotina final / Cadeia da Fraternidade	Chefia da Tropa

### **ENCHENDO A CASA**

Quantidade de Ajudantes: 02

Duração média em Minutos: 05

Participantes: mínimo de 8 / máximo 32

Local: AR LIVRE

Modo: SUPER ATIVO

Formação: POR PATRULHA

Material necessário: 01 apito, 15 bolas de tênis (ou papel jornal) para cada patrulha

Regras para Atividade:

Marca-se no campo de jogo o canto de cada equipe (ou utiliza-se um balde), e nele se colocam as bolas de papel (ou bolinhas de tênis). Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as equipes. Explica-se ao grupo de jogadores que todos deverão correr APENAS no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da equipe, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a equipe que ao final de determinado tempo tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos, deverão levá-las para o seu canto.

### **CLÁSSICOS DO CINEMA**

Quantidade de Ajudantes: 01

Duração média em Minutos: 15

Participantes: —

Local: independe

Modo: desenvolvimento dos sentidos

Formação: ferradura

Material necessário: 15 cartões com títulos de filmes

Regras para Atividade:

As patrulhas deverão formar pequenas ferraduras, distantes 2 metros, uma das outras. Um jovem será escolhido, aleatoriamente, para sortear um cartão contendo o nome

de um filme.

Este jovem em total silêncio e através de gestos, terá o tempo de 90 segundos, para transmitir o título do filme.

Os jovens deverão observar e tentar descobrir o nome do filme escolhido. Aquele que tiver um palpite levantará a mão e gritará o nome.

Se o palpite estiver correto o referido participante deverá substituir o responsável pela mímica e sortear outro cartão e tentar transmitir o nome de outro filme.

Vence a patrulha que conseguir acertar o maior número de títulos.

### **JOGO DE COBRANÇA: PRUSSIK**

Quantidade de Ajudantes: 02

Duração média em Minutos: 25

Participantes: —

Local: AR LIVRE

Modo: Revezamento / técnico

Formação: -

Material necessário: 1 fita tubular ( 4,5 m / 25 mm) p/ cadeirinha; 2 cordeletes (1,5 m / 6 mm) p/ prussik , 1 corda grossa por patrulha. / bombons

Regras para Atividade:

As patrulhas deverão formar, distantes cerca de 15 metros da árvore, onde deverá haver X cordas presas a uma mesma altura. Em cima da árvore deverá haver alguns objetos (bombons por exemplo) que deverão ser capturados pelos integrantes da patrulha que se revezarão na subida, através do prussik e observando as normas de segurança. A patrulha que conseguir o maior número de objetos, dentro do tempo determinado vence o jogo.

### **RESGATE DA GARRAFA**

Quantidade de Ajudantes: 01

Duração média em Minutos: 15

Participantes: —

Local: 1/2 quadra de esportes

Modo: Criativ. e Técnicas (amarras/nós)

Formação: p/ patrulha

Material necessário: 3 bastões + sisal + garrafa com água por patrulha.

Regras para Atividade:

As Patrulhas deverão resgatar uma garrafa sem entornar seu conteúdo, que se encontra cerca de 4 metros atrás de uma linha usando apenas o material fornecido pela chefia, sem que nenhum de seus componentes fique a menos de 4 metros da garrafa.

Dica: O objetivo deste jogo é despertar a criatividade e o emprego de técnicas já aprendidas, assim a chefia deve disponibilizar o material e deixar os jovens tentarem descobrir ou inventar sozinhos a melhor maneira de “concluir a missão de resgate”.

Para desenvolver o projeto devem fazer amarras paralelas, emendando 3 bastões e na ponta do bastão da extremidade aplicar um nó de correr (ou outro nó que permita uma laçada corrediça). Após colocar o laço do nó de correr na boca da garrafa devem puxar o nó de forma a prender a garrafa e então, cuidadosamente tirá-la para trás da linha limite.

## SHAMAN

Quantidade de Ajudantes: 02

Duração média em Minutos: 15

Participantes: MÍNIMO 8 /MÁXIMO 24

Local: 1 quadra de esportes

Modo: Ativo

Formação: 2 equipes

Material necessário: Giz para demarcar área e escalpes

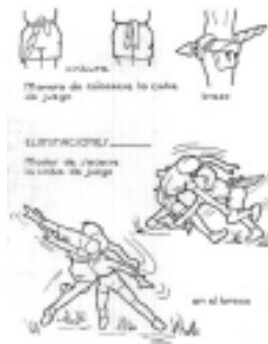
Regras para Atividade:

1- Dois times com escalpes, o objetivo é tirar as vidas dos adversários e , em seguida levá-las a uma área sagrada. Quem perde sua vida vai para o “cemitério”, e, de lá só sairá caso alguém roube uma vida de um adversário e lhe entregue . Vence o time que ao final tiver mais vidas.

2- Em tempo: as vidas para os mortos também podem ser obtidas na área sagrada adversária, nunca na sua própria.

Obs; Alguns cuidados com os escalpes:

Um lenço, geralmente de cor diferente para cada lado, ou um pedaço de atadura de gaze de uma polegada podem ser usados em torno do braço, bem visível, entre cotovelo e ombro.



## Técnicas Úteis:

### Nós Auto-blocantes:

Existem situações onde superar um trecho com as próprias mãos pode ser cansativo e extremamente perigoso, para isso existem nós que podem ser utilizados para subir um trecho com auxílio de cordas, de forma mais segura.

### Nó de Prussik

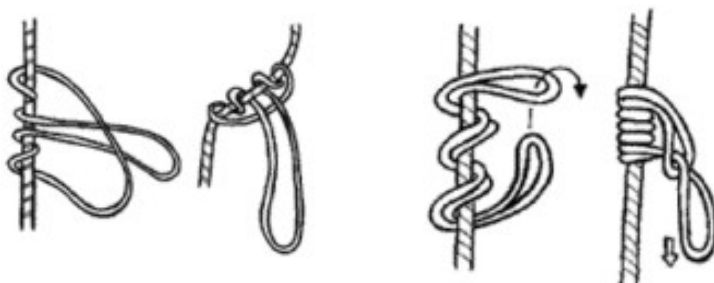
Trata-se de um par de cordeletes que fixados na corda se movimentam em apenas um sentido. Para fazer um prussik basta um cordelete de 1,50 metros com 6mm de

diâmetro com as pontas unidas com um nó de pescador duplo ou um nó de fita. Lembre-se de usar duas solteiras, uma para cada prussik (fig. 1).

Coloque o pé no cordelete de baixo e ajuste o cordelete de cima com o tamanho do seu braço quase esticado. Alternando apoio e movimento entre os cordeletes é possível ascender.

### Nó de Marchard

Substitui o prussik, quando se usa fitas planas (tubulares) ao invés de cordeletes. (fig. 2).



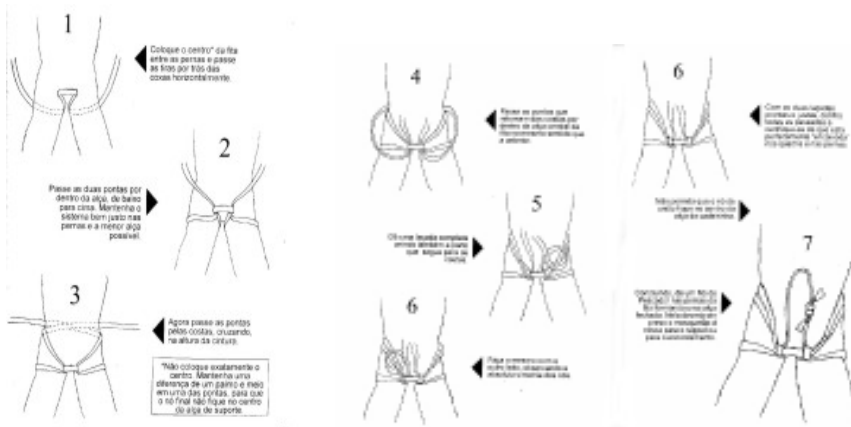
Não se esqueça:

**NUNCA PRATIQUE SEM A ORIENTAÇÃO DE UM PROFISSIONAL CAPACITADO E COM EXPERIÊNCIA**



### Cadeirinha Austríaca

As cadeirinhas de fitas são importantes em casos de emergência, quando não existirem cadeirinhas suficientes para todos. Entretanto, não devem ser utilizadas em escaladas.



**Bibliografia:**

Requião, Cristiano – Cordas & Nós para Montanhistas

FEMERJ – Federação dos Esportes de Montanha do Estado do Rio de Janeiro

**ATIVIDADES FORA MÊS 6**

**ATIVIDADE CULTURAL**

Cuidados com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior.

Devem ser tomados os cuidados referentes à autorização/ingressos da instituição/local a ser visitado.

Sugestões:

- Visita a Monumentos Históricos, Fortes e Fortalezas, Museus, Exposições, Centros Culturais, Teatro, Feiras & Festivais Culturais, Shows, etc. O importante é que o local escolhido deve agradar os jovens.

Para incrementar a atividade, o ideal é que a chefia prepare alguma atividade extra, como uma “carta-prego” com tarefas e perguntas sobre o local.

**AVENTURA SÊNIOR**

O Programa do Ramo Sênior está estruturado para proporcionar um conjunto de atividades que visam atender as necessidades e anseios dos jovens e uma das características mais marcantes do adolescente – a auto-afirmação. Assim sendo, as Atividades Aventureiras oferecem excelentes oportunidades para a viabilização de todos os desafios, em especial Desafio Físico.

As atividades aventureiras possibilitam ao Sênior e a Guia: Conhecer seus limites e aceitá-los, a enfrentar as dificuldades e superá-las, a viver em equipe, a assumir crescentes responsabilidades e a compreender que a Natureza é algo que foge a capacidade humana de criação.

Outro aspecto importante na relação do Seniorismo com as atividades aventureiras perpassa pela questão de imagem. Ou seja, essa categoria de atividades ao ar livre passou a ser identificada como característica marcante do programa do ramo, gerando um forte diferencial em relação ao ramo Escoteiro. Contatar um líder capaz, ou equipe de apoio preparada para tal.

## **AS ATIVIDADES AVENTUREIRAS**

São assim denominadas por apresentarem características comuns, tais como: Presença do fator risco, hostilidade dos locais onde são realizadas, necessidade de equipamentos e o conhecimento de técnicas específicas e complexas.

Escalada Travessia	Acampamento volante
Bivaque	Expedição
Ciclo-turismo	Espeleologia
Canyoning	Rafting
Canoagem	Mergulho
Caça submarina	Cruzeiros
Vôo Livre	Paraquedismo

Pontos a serem observados no planejamento de atividades aventureiras:

- Líder capaz - Na maioria das vezes nós escotistas da seção não estamos preparados para guiar nossos jovens em todos os tipos de atividades aventureiras. O que não é nenhum problema, pois a gama de atividades e técnicas necessárias são bastante diversas. Precisaremos do auxílio de desportistas, guias ou profissionais tecnicamente habilitados para dirigirem a atividade.

Na escolha dessas pessoas não podemos esquecer que as atividades ao ar livre, aventureiras ou não, são meios educacionais que utilizamos para o desenvolvimento da proposta pedagógica do Escotismo. Assim sendo, o líder da atividade deverá reunir além dos conhecimentos técnicos, educação, cortesia e outros atributos necessários para dar um bom exemplo aos jovens da Seção.

- Conhecimento do local - Aprendemos no livreto “Padrões de Acampamento” que a visita prévia ao local da atividade é indispensável. No caso das atividades aventureiras nem sempre será possível, visto que muitos locais são distantes e de difícil acesso e os custos de deslocamento bastante elevados.

Procure conversar com outros escotistas e pioneiros que já fizeram esse tipo de atividade, com excursionistas experientes, com os guias e profissionais de empresas

de “ecoturismo”, pesquise na Internet e em revistas especializadas. Levante a maior quantidade possível de informações. Envolve todos os membros da seção nesta busca, realize reuniões especiais para análise e estudo dos materiais.

- Treinamento prévio - “A prática faz o mestre”. Este é um ditado que não pode ser esquecido durante a elaboração de uma atividade aventureira. A preparação técnica específica é indispensável para o sucesso e a segurança da atividade.

Planeje as ações necessárias e aproveite todas as oportunidades. Reuniões de Seção, reuniões de patrulhas, cursos e as atividades preparatórias.

- Atividades preparatórias - Todas as ações no Escotismo devem ser contínuas e progressivas. Por que “queimar” etapas? Por que levar a Seção para uma escalada de quinto grau se os jovens ainda não experimentaram outras menos complexas? Para que o risco desnecessário e até mesmo irresponsável?

As atividades preparatórias serão úteis para desenvolver o treinamento técnico necessário, a auto-confiança, a coragem, a iniciativa, a disciplina, a preparação física, o trabalho de equipe, a liderança dos graduados e permitirá que conheçamos melhor os jovens da seção.

- Equipamento adequado - Um dos fatores preponderantes para o sucesso das atividades aventureiras. Inesquecíveis e emocionantes momentos em contato com a Natureza poderão ser desfrutados com conforto e segurança.

- Equipamentos Técnicos - Estabelecidos de acordo com o tipo da atividade aventureira a ser realizada e do Participantes. Qualidade e quantidade são dois pontos indiscutíveis. Materiais mal conservados, improvisados e insuficientes podem criar sérios transtornos.

Um conselho: Se não possuir material de qualidade e na quantidade necessária não realize a atividade. Pense nisso!

- Equipamento Individual - Devem ser definidos e quantificados considerando as seguintes variáveis:

- Tipo de atividade
- Local
- Estação do ano
- Duração
- Peso e volume

Os escotistas da Seção devem estar atualizados e aptos a prestar assessoria aos jovens no que diz respeito a aquisição de equipamentos e materiais.

- Preparação física - Todo participante de atividades aventureiras deve constituir uma base sólida e um bom condicionamento físico. Esta base sólida é o que chamamos de Preparação Global: Um conjunto de exercícios de resistência muscular localizada, resistência aeróbica e alongamentos. Para que este trabalho seja bem feito, alguns aconselham passar previamente por uma avaliação física orientada, antes mesmo de começar a treinar. De qualquer modo, é fundamental contar com os conselhos de um profissional.



Estabelecer atividades acima da capacidade dos jovens da seção é no mínimo falta de bom senso. Permitir que sêniores e guias despreparados sigam para uma atividade aventureira é uma irresponsabilidade.

Todo escotista conhece bem os jovens da Seção e saberá interagir com bastante antecedência com aqueles que estão despreparados para enfrentar a atividade e que precisam de uma atenção especial e profissional para perder alguns quilos ou ampliar a capacidade aeróbica ou muscular.

- Alimentação adequada - Caminhar, subir montanhas, remar e nadar consome energia - caloria, centenas de calorias. Sem um suprimento razoavelmente constante de calorias o corpo perde o ritmo, enfraquece, vacila, tropeça a mente tende a cometer lapsos de decisão, e o sistema perde sua resistência ao frio.

Durante uma atividade devemos manter sempre um nível de ingestão de calorias, para repor as que vão sendo consumidas - ao menos por questão de segurança.

Cuidados Gerais com a Atividade:

A autorização dos responsáveis deve ser distribuída com antecedência de quinze dias para a atividade, e recolhida na semana anterior. Lembrando que esta atividade, neste momento, já deve ter sido aprovada pela diretoria do Grupo. Esta atividade deve ser mencionada e discutida com os pais, durante o Conselho de Pais da Seção. Solicite que os jovens levem seus cartões do plano de saúde com o telefone de emergência e a carteira de identidade.

Caso seja necessário, solicitar, com antecedência, a autorização para utilizar o local onde acontecerá a atividade.

Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica ensinada, bem como uma lista com os alimentos indicados para este tipo de atividade.

É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes, se possível, por meio de isotônicos.

## **CHURRASCÃO FAMÍLIA**

Esta será uma boa oportunidade de encerrar o Ciclo de Programa e como o grupo escoteiro é uma “unidade familiar”, nada como integrar pais e filhos comemorando as conquistas dos últimos meses.

Os pais/responsáveis são “atraídos” pela Seção, pelo contato com a chefia, interessados no desenvolvimento e nas atividades realizadas pelos filhos. A idéia aqui é que as famílias se reúnam, se conheçam e estabeleçam laços de amizade. O fruto desta amizade será um Grupo Escoteiro reconhecido e fortalecido.

O ambiente deve ser informal e descontraído, podem e devem ser levadas fotos e vídeos das atividades realizadas no semestre. Como forma de integrar, pode ser realizada alguma dinâmica integrando pais e filhos.

## Reuniões Normais de Seção – Check List

**NAS SUAS REUNIÕES VOCÊ SE PREOCUPA COM:**

	Nunca	Algumas Vezes	Sempre
Local ( espaço, clima, pessoas estranhas, etc. )			
Atividades e materiais alternativos em caso de chuva			
Horário			
Dinâmica ( evitando espaços vazios, intervalos entre as atividades )			
Material ( suficiente para todos, separado previamente )			
Cópias da reunião para todos os chefes			
Encontro da chefia no mínimo 30 minutos antes da reunião			
Uma patrulha de serviço responsável pela bandeira			
Oração ( expressiva ) no início e no término da reunião			
Cantos de patrulha na área da reunião ( locais para a patrulha se reunir )			
Explicações para as patrulhas por intermédio dos monitores			
Explicações para a seção por intermédio de ferradura / círculo ( Alcatéia )			
Presença de tradições ( bandeirolas, gritos, distintivos de patrulha, bastões )			
Reunião de chefia após o término da reunião para avaliação			
Uniforme ou traje dos jovens da seção ( inspeção )			
Postura da chefia ( uniforme ou traje, atenção nas atividades, bom exemplo )			
Linguagem da chefia ( alegre, jovial, de igual para igual )			
Espírito Escoteiro da seção ( antes, durante e depois da reunião )			
Divisão de tarefas entre os chefes presentes ( revezamento equilibrado )			
Utilização de sinais manuais, preponderantemente, às vozes de comando			
Espaço reservado para ensino e desenvolvimento de habilidades técnicas			
O conteúdo da sua reunião está de acordo com seu planejamento			
Sua reunião foi atraente e variada			
Progressividade no conteúdo ensinado			
Progressividade nas atividades desenvolvidas			
Observar se os jovens demonstram prazer em realizar as atividades			
Priorizar as atividades práticas, evitando palestras			
Preparação para atividades futuras ( teórica e prática )			
Utilizar dramatizações			
Equilíbrio no ritmo da reunião			
Abordar temas e especialidades para despertar o interesse dos jovens			
Acompanhar o alcance dos objetivos educacionais			
Possibilitar a realização de trabalhos manuais			
Despertar a atitude conservacionista do meio ambiente			
Posicionamento da chefia ( evitando utilizar um único local )			
Prazer dos adultos em programar e realizar as reuniões			
Arrumação a sala e dos cantos de patrulha ao final da reunião e das atividades			

# Modelo para avaliação de uma Reunião de Tropa

- CHEFIA** ( ) Reunião dirigida por uma única pessoa  
( ) Chefes e assistentes sem sincronia  
( ) Conduzida pelo Chefe, mas com tarefas nitidamente delegadas a assistentes e instrutores
- MOVIMENTAÇÃO / ANIMAÇÃO** ( ) Pouco movimentada e mal elaborada  
( ) As vezes animada, porém confusa, com pausas freqüentes e sem seqüência  
( ) Ordenada e no horário
- PROGRAMAÇÃO** ( ) Nenhuma evidência de programação planejada  
( ) Alguma evidência de programação planejada  
( ) Programação detalhadamente escrita, com esquema e duração e cópias nas mãos de todos os assistentes.
- LOCAL** ( ) Inadequado  
( ) Adaptável  
( ) Adequado, limpo e seguro
- INTERESSE DOS JOVENS** ( ) Evidência de desinteresse  
( ) Parecem., às vezes, perder o interesse  
( ) Jovens entusiasmaticamente interessados
- PRESENÇA** ( ) Menor que 50 %  
( ) Entre 50% a 80%  
( ) Maior que 80%
- TREINAMENTO** ( ) Nenhuma evidência de treinamento ,ESQUECIDO  
( ) Fraco treinamento , LEMBRADO  
( ) Bom treinamento , PLANEJADO
- DESENVOLVIMENTO FÍSICO** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- DESENVOLV. INTELECTUAL** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- DESENVOLVIMENTO ESPIRITUAL** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- DESENVOLVIMENTO SOCIAL** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- DESENVOLVIMENTO AFETIVO** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- DESENVOLVIMENTO CARÁTER** ( ) FOI ESQUECIDO  
( ) FOI LEMBRADO  
( ) FOI PLANEJADO
- RELAÇÃO DOS JOVENS EM  
RELAÇÃO AOS ESCOTISTAS** ( ) O Escotista não parece capaz de manejar os jovens  
( ) Os jovens parecem aceitar os escotistas  
( ) Os jovens apóiam seus escotistas

## GRANDES JOGOS / JOGOS NOTURNOS (PARTE 1)

**CONCEITO:** O Grande Jogo Escoteiro é assim denominado, devido ao seu tempo de duração, por suas regras serem mais complexas e por outros pontos que mencionaremos abaixo.

Os Grandes Jogos oferecem ao jovem ocasiões para praticar as técnicas escoteiras aprendidas, atender sua necessidade de desprendimento físico, desenvolver sua iniciativa e responder a seu desejo de aventura. Como todo jogo educativo, revela a índole e o caráter específicos de cada jovem, seus defeitos e suas qualidades.

**TÉCNICA ESCOTEIRA:** Dependendo do jogo, pode ser necessário: orientar-se por todos os métodos; utilizar um mapa; observar e deduzir; seguir uma pista; decifrar códigos e mensagens; sinalizar; estabelecer um plano; aplicar os primeiros socorros; cozinhar; vigiar cuidadosamente os adversários; “atacar o inimigo”; tocar; camuflar; rastrear; etc.

### QUALIDADES FÍSICAS:

- a) Resistência, exigindo dos jogadores um esforço controlado e proporcional a sua idade;
- b) Reflexos, agilidade e destreza;
- c) Alternar corridas e caminhadas para favorecer o processo respiratório;
- d) O Grande Jogo em si pede esforços físicos muito diversos: corridas, caminhadas, saltos, lutas, etc.

**INICIATIVA:** Não servirá de nada ter escoteiros “experts” em técnicas escoteiras, se não são capazes de colocar em prática outras qualidades. Para ganhar é necessário refletir; ter espírito de equipe; obedecer as regras; sacrificar-se para que sua equipe ganhe; ter iniciativa, decisão, audácia, etc.

**QUALIDADES MORAIS:** o jogo exige, por parte dos participantes, uma série de qualidades morais:

- a) Sentido de equipe – que haja abstenção das tendências individuais e egocêntricas;
- b) Responsabilidade – os jogadores devem assumir funções muito precisas;
- c) Jogo franco – saber aceitar a derrota, não atacar um adversário caído, observar às normas de educação;
- d) Auto-domínio – observar às regras em todas as circunstâncias, saber esconder-se, manter-se imóvel, dominar seu temperamento impulsivo;
- e) Jogo duro, mas leal – “Creio nos jogos ao ar livre e pouco me importa que sejam jogos brutos ou violentos e que ocasionalmente alguém se machuque.

Não simpatizo com o sentimentalismo exagerado que pretende manter os jovens embrulhados em algodão. Na luta pela vida o homem formado ao ar livre sempre demonstrou se o melhor.

Quando vocês brincarem, joguem duro; e quando trabalharem, trabalhem duro. Mas não deixem que os jogos e os desportos prejudiquem os seus estudos”.

*Theodore Roosevelt em revista a alguns escoteiros em Londres.*

**TERRENO:** é preciso ter um local bem amplo, arborizado e que tenha boas condições de segurança. Por esta razão, os grandes jogos são normalmente realizados em excursões e acampamentos. O chefe deve ter um conhecimento prévio do terreno para certificar-se dos recursos que oferecem e seus inconvenientes. Demarcar os limites da área do jogo, frisando isso muito bem aos jogadores, é importantíssimo que o sucesso do jogo.

**REGRAS:** o jogo resultará tanto melhor quanto mais simples e claras forem as regras e quanto melhor forem compreendidas pelos jogadores. Regras precisas e claras quanto a:

- Limites da área e objetivos;
- Duração;
- Identificação dos distintos grupos;
- Meios de eliminação;
- Sinais de início e término do jogo.

**DURAÇÃO:** A duração de um grande jogo para escoteiros é maior do que a de um jogo normal, podendo variar de 30 a 120 minutos, no caso de um grande jogo para sênior a duração pode ser maior, dependendo dos objetivos e desenvolvimento do próprio jogo. No caso de Grandes Jogos Noturnos para escoteiros não deverá passar de 23:00h. Para os seniores pode ser feito pela madrugada adentro, inclusive.

**SINAIS:** Para anunciar o início e o fim do jogo ou a troca dos jogadores serão emitidos sinais sonoros com o auxílio de um apito, corneta, morteiro, etc. Todos os jogadores devem saber da função desses sinais e a eles obedecerem prontamente.

O desenvolvimento do jogo indicará ao Chefe se seus escoteiros – pelos gritos, ruídos, etc. – são principiantes, ou – pelo silêncio – são verdadeiros escoteiros.

**PISTAS:** As pistas estabelecidas antecipadamente pelo Chefe ou traçadas no decorrer do jogo pelos jogadores, desempenham sempre um papel importante nestes jogos. Uma pista pode ser traçada de várias maneiras. As mais utilizadas são as seguintes:

- a) Os sinais de pista – todos conhecemos os principais sinais de pista. Estes sinais poderão ser construídos utilizando os meios naturais: marcações

feitas no solo, pedras, ramos secos, bocados de musgo, etc. (preferível); ou poderão ser desenhados com giz nas árvores, nas paredes, nas rochas, etc. (é o processo mais simples).

- b) As pistas à moda dos índios – como não escreviam à européia, os índios praticavam uma espécie de escrita primitiva, com a ajuda de sinais naturais. Tufos de erva atados, ramos partidos ou enterrados no solo, gravações na casca das árvores, pedras alinhadas ou amontoadas, eram os elementos do alfabeto que permitia aos índios de uma mesma tribo comunicarem entre si.
- c) As pistas do Pequeno Polegar: trata-se das pistas que um jogador traça deixando cair, na sua passagem, objetos facilmente identificáveis, como gesso ou farinha espalhados com ajuda de um saco furado, grãos de arroz ou papéis picados.
- d) Pistas aromáticas: engraçada, mas utilizável somente em pequenas distâncias e em curtos lapsos de tempo, a pista aromática traça-se esfregando o tronco de árvores, as pedras, etc., com uma substância que possua um cheiro característico: alho ou cebola, noz-moscada, água –de-colônia.
- e) Outras pistas – são traçadas, na maior parte dos casos, colocando de longe em longe certas marcas que sobressaíam na paisagem (é o processo das marcas de cor para as azinhagas tirísticas). Poder-se-ão utilizar:
  - Fios de lã de cor;
  - Quadrinhos de papel de cor;
  - Folhas de árvore aplicadas em ramos de uma árvore de espécie diferente;
  - Sinais luminosos (jogo noturno);
  - Sinais sonoros (caça à raposa).

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Rubem Tadeu C. Perlingeiro

# GRANDES JOGOS / JOGOS NOTURNOS (PARTE 2)

## APRESENTAÇÃO

### COMO APRESENTAR UM GRANDE JOGO

A maneira de apresentar um jogo influenciará muitíssimo em seu resultado. Não é anunciado: “HOJE VAMOS LUTAR ESCALPE”, ou “HOJE TEREMOS EXERCÍCIO DE SEMÁFORA”, que se obterá um bom resultado. A luta de escalpe será infinitamente mais ardente, o ardor empregado na prática da semáfora será maior, se uma motivação, uma história bem contada funcionar como FUNDO MOTIVADOR. Ex.: “Há muito tempo, sobre esta colina de onde só se vê uma casa em ruínas, vivia um bandido que dominava a região”. Desta forma, já apreendida a atenção geral, expõe-se as regras do grande jogo, durante o qual o escalpe ou a prática da semáfora serão incluídos.

Os jovens se apaixonam pelas histórias se forem boas, a ponto de encarnarem seus personagens. Histórias ilógicas, relatos grandes demais cansam os escoteiros desejosos de jogar ao invés de motivá-los.

Um bom sistema consiste em contar a história um dia antes, sem falar que é o tema do jogo. Assim, os jovens estarão prontos para viverem suas aventuras. Quando o momento do jogo chegar, bastará explicar as regras essenciais e distribuir as tarefas.

### HISTÓRIAS QUE PODEMOS UTILIZAR COMO MOTIVAÇÃO:

- episódios de guerras;
- episódios da vida de B.P., como Mafeking;
- de grandes aventureiros e descobertas arqueológicas
- espaciais;
- de tribos indígenas;
- Fatos ocorridos durante as guerras mundiais;
- de cavaleiros da Idade Média;
- Passagens da vida do Rei Arthur;
- de Robin Hood;
- de espionagem;
- de povos perdidos;
- Fatos da pré-história, como a descoberta do fogo;
- de cientistas e suas descobertas ultra secretas (verídicas ou não)

**JOGOS NOTURNOS:** a diversão que os jogos noturnos proporcionam é enorme, como também o valor que deles se obtém. Muitos escoteiros conseguem dominar o seu medo à escuridão praticando gradualmente o Escotismo noturno. Não há dúvida de que é uma tarefa fácil traçar o esboço de uma cidade à luz do dia, mas tentem

fazê-lo completamente no escuro e em silêncio.

É aconselhável avisar à Polícia e a outras autoridades pertinentes (em caso do jogo ser em área urbana). Talvez possa obter-se, inclusive, a cooperação da polícia.

Quando prepara-se jogos noturnos, é sempre conveniente consultar os meteorologistas e considerar as fases da lua. Um jogo que pode ser ótimo de se praticar em uma noite escura, talvez não tenha êxito se há lua cheia ou vice-versa.

É imprescindível visitar também a área do jogo na véspera para conhecer os limites e as suas características, para que a maioria dos que irão participar do jogo se familiarizem com o terreno, especialmente os Monitores.

A prática de bons jogos noturnos constitui um bom Escotismo, porém a experiência demonstra que poucas modalidades do Escotismo são mais passíveis de fracassar, se todos os detalhes não forem estudados e preparados.

Como dito anteriormente, a duração de um jogo noturno deve ter de 30 a 120 minutos, embora isto dependa, principalmente, da área utilizada e do número de jogadores que participarem e do público alvo (Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior ou Pioneiro). Todos estes detalhes devem ser considerados e esclarecidos perfeitamente antes de começar o jogo. Nada é mais deprimente para um jovem do que participar de um jogo que não entenda. Passar uma noite estendido sob um arbusto, talvez seja benéfico para a sua alma, mas não é isso que o escoteiro médio espera obter do Escotismo. Um jogo noturno, para ter êxito, precisa, principalmente, de muita ação e movimento.

O argumento que serve de base a um jogo noturno pode dar-lhe vida ou fazê-lo fracassar, da mesma forma que nos grandes jogos. Se o argumento for muito complicado ou longo, ninguém o entenderá nem lhe dará a atenção necessária, porém, se não existir nenhum argumento, perde-se o sabor da aventura. O argumento deve ter, então, facetas da realidade no referente à instruções escritas e no que diz respeito ao desenrolar da ação. Por exemplo, o argumento poderia tornar um dos jovens num Supremo Sacerdote, adorador do Fogo Sagrado, encarregado de cuidar de uma coleção de ídolos encontrados durante uma expedição nas margens do Rio Amazonas. Isto é excelente, mas o escoteiro precisa, também, que lhe digam que ele, João da Silva, deve cuidar da zona situada entre 4 grandes árvores, onde estão guardadas 14 bandeiras de sinais.

Muitas vezes, antes de começar, esquecemos de preparar devidamente o jogo dando as instruções necessárias, e após o seu início ser inútil dar ordens complementares ou esclarecer coisas que deveriam ter sido feitas quando a Tropa estava reunida para preparar o jogo.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Rubem Tadeu C. Perlingeiro



## GRANDES JOGOS / JOGOS NOTURNOS (PARTE 3) SISTEMAS DE ELIMINAÇÃO (“VIDAS”)

O sistema de “vidas” é um elemento motivador dos grandes jogos / jogos noturnos. Como dizia Baden-Powell “Para jogos como esse – geralmente chamados Grandes Jogos pois se jogam em campo aberto – precisa-se de algum processo ou método para “matar ou capturar”. Um pedaço de lã, geralmente de cor diferente para cada lado, ou um pedaço de atadura de gaze de uma polegada podem ser usados em torno do braço, bem visível, entre cotovelo e ombro. Quando rompido, a vítima procura o árbitro para ganhar uma nova “vida” para poder continuar a se divertir. É importante que o menor Escoteiro tenha tantas possibilidades quantas tem o maior e mais forte”.

O Grande Jogo é um ótimo momento para revisar a aprendizagem de habilidades escoteiras ensinadas. Ex.: o jogador perde a “vida”. Para recuperá-la, procura o Chefe e faz um nó ou responde uma pergunta sobre História do Escotismo, caso acerte, recebe uma nova “vida”.

Podemos também fazer com que só até um certo tempo possa haver a recuperação da “vida”, ou um mesmo jogador só possa perder a “vida” uma vez para poder recuperá-la.

Numa seção onde o porte físico seja mais homogêneo, podemos fazer com que não haja recuperação da “vida”, isso torna o jogo mais cauteloso.

Não há uma regra para recuperação de “vidas”. O importante é VARIAR!!! Citamos abaixo alguns exemplos de sistemas de “vidas”



### Guerra de números (para um grupo de 20 a 40 pessoas, à noite)

Divide-se o grupo em dois exércitos: o exército azul e o exército vermelho. Confeccionam-se os capacetes das pessoas que vão jogar nas duas cores.

A confecção desses capacetes é simples: cortam-se dois pedaços de cartolina de 20X15 cm, na cor do exército correspondente, unindo-os com um pedaço de

elástico. A circunferência total do capacete deve corresponder ao tamanho da cabeça. Feito isso, dá-se a cada capacete um número qualquer de quatro algarismos, sendo que o 6 e o 9 devem trazer um tracinho embaixo, como no bingo.

Com os capacetes numerados na cabeça, na frente e atrás, e munido de uma lanterna a pilha, um dos exércitos sai para esconder-se na floresta, enquanto o outro espera uns 15 minutos para sair em seu encalço. Começa então a guerra de números. Os perseguidores terão que eliminar os perseguidos, e vice-versa, iluminando com a lanterna o número do adversário e cantando-o bem alto (antes que o outro cante o seu).

Aquele que cantar o número do outro venceu e continua em pé de guerra. O vencido tem que tirar o capacete e sair do jogo.

Aquele que permanecer até o fim da guerra é o campeão e seu exército, o vencedor.

**Não vale:** Camuflar o capacete ou seu número, ou colocá-lo de ponta cabeça;  
Ficar escondido para dar vitória ao seu exército.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro

Elaborada por Rubem Tadeu C. Perlingeiro

## GRANDES JOGOS / JOGOS NOTURNOS (PARTE 4) UTILIZANDO MENSAGENS - I

**MENSAGENS:** As mensagens são também um dos elementos de base destes jogos. Segundo os casos, fazem-se no começo do jogo ou descobrem-se no decorrer do mesmo. Serão normalmente mensagens secretas escritas com a ajuda , de um dos processos seguintes (para simplificar, vamos utilizar, para cada um dos elementos, a mesma mensagem com o significado de “O TESOURO ESTÁ NO POÇO”):

### I. Letras cortadas ou ponteadas.

Num texto qualquer só devem ser aproveitadas as letras marcadas com um sinal combinado:

**O** TRAI**D**OR **E**SCA**P**OU-SE DO SUBTERRÂ**N**EO DA TORRE **S**UL.  
ESTAMOS **N**O BOSQUE **P**ODEMOS CAÇ**A**-**L**O.

Só valem as letras em negro.

### II. Modificação da ordem das letras e introdução de letras parasitas.

#### a. OCOPONATSEORUOSETO

A mensagem foi simplesmente escrita às avessas.

- b. ONOE  
CART  
OTU  
PSO  
OES

A mensagem deve ser lida de baixo para cima e da direita para a esquerda.

- c. OATBECSDOEUFGRGOHEISJTKALNMONPOOPCQO (2)

Neste caso deve ler-se letra sim letra não

- d. (1,2,4,7) OTAEBCS/ODREFO/ESGTHIA/NOJPLMO/CO

De cada grupo de sete letras só devem aproveitar-se as que ocupam o lugar indicado pela chave (1,2,4,7).

- e. OVXTVXEVSXOVXUVXRVXOVX  
EVXSVXTVXAVX

NVXOVXPVXOVXCVXO

Basta eliminar os grupos VX.

**III. Deslocação do lugar da letra no alfabeto.**

PUFTPVSPFTUBOPQPDP

É preciso substituir cada letra pela que a precede no alfabeto.

**IV. Mensagens escritas com algarismos.**

Neste tipo de mensagem, cada letra é substituída por u algarismo ou número, conforme um determinado código. Normalmente utiliza-se a ordem da letra do alfabeto com ou sem deslocações.

a.  $16 . 21 . 7 . 20 . 16 . 22 . 19 . 16$   
 $7 . 20 . 21 . 3 . 15 . 16 . 17 . 16 . 5 . 16$  (A=3).

Aqui a deslocação é de 2 unidades; o A é representado por 3 e não por r.

b. Podem imaginar-se combinações mais complicadas. Por exemplo:

18.4 / 19.0 / 13.8 / 23.5 / 20.6 / 29.9 /  
28.11 / 21.7 / 14.9 / 20.2 / 32.13 / 9.8 /  
19.6 / 23.9 / 25.10 / 30.16 / 8.5 / 24.10 /  
(POTE = 19.4 / 25.11 / 22.3 / 12.7)

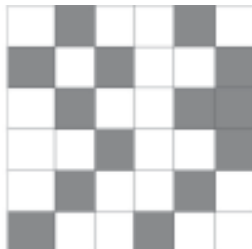
Cada grupo representa uma letra: substituindo o segundo número do primeiro, obtém-se o lugar da letra no alfabeto.

**V.Grades.**

Por este processo, a mensagem aparentemente incompreensível, lê-se facilmente sobrepondo-lhe uma grade transparente.

a.

L	R	E	T	J	R
H	E	X	S	O	V
R	C	E	S	V	S
T	D	Z	A	N	H
S	E	L	E	O	P
F	U	I	R	T	S



Aqui, a leitura é fácil porque só temos que escolher entre quatro posições da grade. Mas podem imaginar-se grades menos evidentes:

O	S	T	I	A	S
M	A	T	E	U	S
A	S	A	O	R	U
R	I	O	Q	E	S
C	T	A	N	O	H
P	I	O	C	C	O

O	R	E	S	T	E
C	I	T	E	N	A
I	S	O	O	T	U
R	U	O	T	E	S
E	T	A	N	O	L
P	R	O	T	C	O

b.

Pondo os quadrados um sobre o outro verifica-se que certas letras se sobrepõem; são essas que formam a mensagem.

c.                    AMNALITECOPASETERQ  
                         OLATRECSUOZURRIOLO

UCILOBUDCOETDEQASITURM  
EQSDTMALENOTOPIOPCSOMI

POTE = TAQRIBEPA  
         GPZNOUTSE

Neste caso é a linha superior que forma a grade. É preciso ler, na linha inferior, as letras colocadas debaixo das vogais.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborad por Rubem Tadeu C. Perlingeiro

## GRANDES JOGOS / JOGOS NOTURNOS (PARTE 4) UTILIZANDO MENSAGENS - II

Continuando os exemplos de formas de mensagens possíveis a serem utilizadas, podemos apresentar ainda:

### VI. Deformação ou amputação da mensagem.

A mensagem é escrita em linguagem corrente, mas apresentada de tal maneira que não pode ler-se à primeira vista.

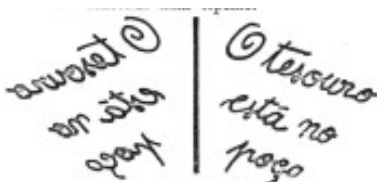
- a. A mensagem depois de escrita é cortada em pedaços que os jogadores devem reconstruir como um *puzzle*



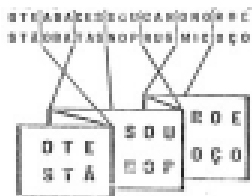
- b. Certas partes da mensagem são cobertas com borrões de tinta. Os jogadores devem adivinhar as letras ocultas



- c. A mensagem é escrita num mata-borrão e depois impressa em papel opaco; para a decifrar os jogadores devem lê-la refletida num espelho.

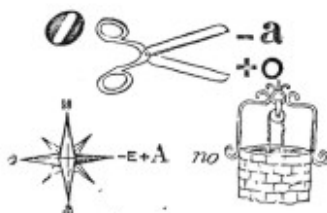


- d. A mensagem é escrita numa tira de papel frisado, depois desdobra-se e preenchem-se os espaços com letras parasitas. A mensagem torna-se clara dobrando a tira de papel pelos vincos indicados pelo ponteadado.



## VII. Mensagens-enigmas.

É o processo clássico do enigma. Utiliza-se de preferência para as chaves.



## VIII. Mensagens escritas com tinta simpática.

A mensagem, cifrada ou não, é escrita com uma tinta que só aparece quando o papel é aquecido. Pode empregar-se sumo de limão, de laranja, de cebola ou vinagre branco.

**O VALOR DA APRENDIZAGEM DAS TÉCNICAS DE TOCAIA:** não adianta bolarmos um excelente Grande Jogo, se nossa tropa ainda não aprendeu essa técnica. O jogo acontecerá, sem dúvida, mas, estará longe de ser um jogo escoteiro. Como o ensino das habilidades escoteiras, os argumentos de um Grande Jogo devem ser progressivos. Se nunca fizemos um Grande Jogo na tropa ou se a tropa é nova, devemos começar com um jogo simples e de regras fáceis, para a partir daí, passarmos para Grandes Jogos mais complexos.

**PROCLAMAÇÃO DOS RESULTADOS:** o término do jogo é tão importante como seu início. Os jovens e os árbitros expõem suas críticas. O Chefe deverá ressaltar os aspectos positivos e negativos do jogo e proclamará o resultado. Se possível, terminará com uma canção.

## BIBLIOGRAFIA:

- JUEGOS SCOUTS – Luis Ibáñez de La Rosa
- JOGOS AO AR LIVRE – John Thurman e Bob Appell
- O MEU LIVRO DE JOGOS AO AR LIVRE – Claude Appell
- MINHA CARTILHA DE JOGOS – Gilbert Fraignac (tradução de Yolanda M. Bina)
- MANUAL DO C.T.A – Equipe Nacional de Adestramento
- ESCOTISMO PARA RAPAZES – Baden Powell
- LIVRO DE JOGOS – Velho Lobo
- GUIA DO ESCOTEIRO – Velho Lobo
- GUIA S.O.S. ECOLÓGICO – Armando Conceição da Serra Negra

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro

Elaborada por Rubem Tadeu C. Perlingeiro



## A importância do limite para nossos jovens

Como escotistas, temos como propósito ajudar o jovem a assumir seu próprio desenvolvimento, especialmente do caráter, ajudando-os a realizar suas plenas capacidades físicas, intelectuais, sociais, afetivas e espirituais, como cidadãos responsáveis, participantes e úteis e suas comunidades, conforme definido pelo seu Projeto Educativo. Para isso, nos cabe o papel de educador e conseqüentemente aumentar nossos conhecimentos para lidarmos com os jovens e até ajudar os pais orientando de alguma forma. Assim, esse artigo tem por objetivo ressaltar a importância do estabelecimento de limites para que o jovem assuma seu desenvolvimento, bem como lembrar de como as ferramentas que dispomos estão afinadas com o que os especialistas recomendam.

No ramo Sênior trabalhamos com adolescentes. Essa fase é considerada complexa e conturbada, não só para os jovens quanto para os pais. E um dos maiores problemas para os pais, está relacionado aos limites, que assumem aqui, uma característica muito especial.

Vale lembrar que a relação entre pais e filhos faz parte de um processo que se inicia logo nos primeiros meses de vida da criança. Essa forma de relacionamento com os pais vai determinar, em grande parte, o tipo de situação que se vai viver no futuro. Ou seja, se foi muito permissivo, se não impôs limites, não aprendeu a exercer direitos e deveres, somente direitos, é muito provável que na adolescência ele repita esse modelo.

É importante que compreendamos ao lidar com jovens com essas características que, em geral, eles agem assim não por serem “maus”, mas porque foi assim que aprenderam a se relacionar com os pais e com a família. Assim, eles transpõem para a vida este modelo aprendido em casa de se sentir com todos os direitos e pouco (ou nenhum) deveres. Vão usufruindo o que a vida e os pais lhe proporcionam. Não se sentem compromissados com a sociedade nem com seus semelhantes. Raras vezes pensam no que podem fazer para contribuir com a sociedade, e sim no que a sociedade, a escola, o grupo, a família podem lhes propiciar em termos de prazer e bem-estar. Aborrecem-se e frustram-se às menores contrariedades, não desenvolvem capacidade nem habilidade emocional para superar quaisquer dificuldades que se lhes apresente.

O escotismo pode ajudar e muito aos jovens a compreenderem que existem direitos mas também existem deveres. Um é tão importante quanto o outro. Se pretendemos que estes jovens amadureçam, vivam a adolescência apenas enquanto forem realmente adolescentes, tornando-os aptos a assumirem a vida adulta, temos que colaborar com eles e principalmente trabalharmos junto com os pais. Abaixo veremos como o escotismo pode ajudar nessa tarefa, relacionando com nossas atividades, o que a autora Tânia Zagury recomenda:

- 1) Fazer com que tenham direitos e deveres: Dentro das patrulhas, cada

jovem tem suas obrigações para com ele mesmo e para com a patrulha. Deve cumprir seus deveres na sede e no campo. Assim fica apto a gozar de todos seus direitos dentro do escotismo;

2) Estabelecer, à medida que crescem, mais e novas tarefas que lhes mostrem que a família os considera capazes de assumir responsabilidades: Não é isso o que acontece quando o jovem vai se desenvolvendo dentro do escotismo? Conquistando etapas e especialidades, o mesmo vai aprimorando suas competências (Conhecimentos, Habilidades e Atitudes), estando apto a assumir novos cargos dentro da patrulha e dentro da tropa. Poderá ficar responsável pelo projeto de pioneiria da patrulha no próximo acampamento, bem como ficar responsável por uma campanha financeira para atingir uma meta da patrulha.

3) Estabelecer regras democráticas e justas de convivência: Temos uma Lei e uma Promessa Escoteira que estabelece bem essas regras. Além disso, a Corte de Honra e os Conselhos de Tropa e Patrulha são ótimos instrumentos para vivenciar a democracia em sua plenitude e estabelecer limites (ou regras) para melhorar a convivência.

4) Fixar limites sempre que necessário: Não fazemos isso ao aplicar jogos? Mostramos aos jovens que para vencer àquele jogo, deve-se cumprir as regras, respeitar os limites impostos, pois senão estarão vencendo o seu jogo e não o jogo que foi proposto a todos. Pois se alguém vence burlando as regras, estará vencendo um jogo totalmente diferente do que o proposto inicialmente.

5) Tornando-os co-participantes de decisões e medidas que afetam toda a família, não permitindo que vivam alienados da realidade e dos problemas do dia a dia: Nos conselhos de Patrulha e Tropa, além da Corte de Honra, decisões serão tomadas pelos próprios jovens. Todos tem o direito de dar sua opinião, discuti-las e, por fim, decidir o que for melhor para o grupo.

6) Ouvindo sua opinião e consultando-os sobre algum problema que esteja ocorrendo na família: Por isso os debates em algumas reuniões são importantes para o Ramo Sênior. É a oportunidade de serem ouvidos, e de escutarem também.

7) Chamando-os a colaborar toda vez que a família se envolver em causas sociais, tais como doações a orfanatos, contribuições com alimentos e roupas em campanhas para entidades assistenciais e outras: Estimular nossos jovens a participar e organizar campanhas sociais é fundamental para que desenvolve sua espiritualidade e solidariedade. E assim aumentando sua consciência sobre a responsabilidade social que todos devemos ter.

Como pudemos ver, o escotismo tem todas as ferramentas necessárias para ajudar os jovens e seus pais a passarem por essa fase turbulenta que é a adolescência, onde o limite, muitas vezes, pode ser o fator decisivo na melhor ou pior qualidade de vida futura dos nossos seniores.

Esta ficha foi escrita tendo como base o Livro Encurtando a Adolescência, da filósofa e Mestre em Educação, Tânia Zagury.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Rodrigo Valentim

## Atividades para o desenvolvimento do Ideal de PAZ

O Movimento Escoteiro foi criado por uma pacifista. Baden-Powell, embora tivesse vivido como militar grande parte de sua vida, logo se convenceu dos benefícios da PAZ e da importância da compreensão mútua para o fortalecimento dos povos e para o bem estar mundial. Desta forma o escotismo desde os seus primórdios foi protagonista de atividades diversas com a temática da PAZ. Ao longo deste século que o Movimento Escoteiro existe, jovens escoteiros prestam serviços voluntários em campos de refugiados, desenvolvem atividades junto a populações de risco e vivenciam periodicamente o maior encontro jovem pela PAZ e fraternidade mundial, o Jamboree Mundial.

Em 2007, o Movimento Escoteiro vivenciará um novo Jamboree, desta vez muito especial, celebrando o centenário do Escotismo Mundial. Este Jamboree terá como temática a PAZ, e os escoteiros de todo o mundo já estão trabalhando em Presentes para a PAZ. Estes presentes devem ser dados por todos os Grupos Escoteiros do Brasil, e a Região Escoteira do Rio de Janeiro não pode ficar fora desta. Vamos então apresentar algumas atividades com a temática da PAZ que podem ser realizadas por seu grupo e com jovens da comunidade:

1 – **Quem faz Arte faz a PAZ** – O Grupo Escoteiro pode organizar uma Oficina de Artes com pintura, colagem, escultura e todo tipo de arte, cujo tema seja a PAZ. Esta atividade deve ser realizada em uma praça pública onde as “obras de arte” possam ser expostas. Esta atividade pode ser ampliada com o convite a autoridades para que venham assistir a exposição. Os “expositores” podem concorrer a prêmios, mas convém que isto seja feito por sorteio e não por uma “premiação aos melhores”, pois não devemos de forma alguma incentivar a competição, e sempre a cooperação.

2 – **Escrevendo para a PAZ** – O Grupo Escoteiro pode promover em sua comunidade interna e externa, inclusive nos colégios da região um Festival de Redação com temáticas de PAZ. As redações podem ter temas diferentes para cada faixa etária. Exemplo de temas: Porquê a PAZ é Importante; Como Construir a PAZ; Uma Carta para os Dirigentes Mundiais; etc. Os melhores textos (sem uma premiação a um “melhor”) podem ser transformados em um livro editado pelo Grupo Escoteiro.

3 – **Julgamentos Históricos** – Alguns episódios da história da humanidade mostram algumas atrocidades, até mesmo genocídios cometidos em suposto nome de uma religião ou de um grupo “puro” ou “superior”. O conhecimento destes episódios e a compreensão dos equívocos cometidos são fundamentais para que os mesmos erros não sejam repetidos ao longo da história. O Chefe da Seção pode propor aos jovens o estudo de um fato histórico marcante (exemplo: cruzadas, conquista da América,

colonialismo, nazismo) e depois realizar um julgamento simulado deste evento.

4 – **Estudo de Biografias** – Os jovens do Grupo Escoteiro podem fazer estudos de biografias de construtores da PAZ como Mahatma Gandhi, Madre Tereza de Calcutá, Martin Luther King, Baden-Powell, Chico Xavier, João Paulo II e mesmo alguns ganhadores de prêmio Nobel da PAZ pouco conhecidos no Brasil. Os jovens, além da biografia, deverão expor ao Grupo o porquê destas pessoas terem se destacado na caminhada pela PAZ. Um complemento desta atividade pode ser a criação e interpretação de uma peça teatral baseada na biografia de um dos construtores da PAZ escolhidos por eles mesmos.

5 – **Festival Musical pela PAZ** – Nos mesmos moldes do “Quem Faz Arte faz PAZ”, o Grupo Escoteiro poderá organizar um Festival Musical pela PAZ. Para participar, além dos próprios jovens do grupo, podem ser convidados cantores e bandas das escolas da comunidade que devem apresentar músicas com temática da PAZ, composições próprias ou não. Se uma banda profissional for convidada poderá incrementar ainda mais o evento.

6 – **Religiões** – Cada um tem a sua, mas todos buscam a PAZ. – A realização de um ato ecumênico com celebrantes de diversas denominações religiosas é muito interessante para a derrubada de preconceitos e o entendimento das diferenças entre cada uma. Este evento poderá ser feito também em uma praça pública com ampla divulgação no Grupo Escoteiro, na Comunidade e nas comunidades dos líderes religiosos convidados.

7 – **Estudos de Caso** – Os estudos de caso estimulam o diálogo e a compreensão de idéias diferentes. Por este motivo podem ser utilizados como ferramentas para a PAZ nos grupos escoteiros. A Região Escoteira do Rio de Janeiro lançou o livro Estudos de Caso para o Ramo Sênior – Um Auxílio para Discussão de Valores. Embora direcionado ao Ramo Sênior, os estudos de caso podem ser aplicados para os Ramos Escoteiro e Pioneiro com igual sucesso.

8 – **Participação em Atividades Comunitárias** – Se o seu grupo não tem o hábito de desenvolver as suas próprias atividades comunitárias como protagonista, não se envergonhe de participar das atividades desenvolvidas por outras organizações. A oportunidade de conviver com diferentes pessoas faz com que os jovens tenham um entendimento maior do Serviço e do próprio conceito de Comunidade, tão importante para que possamos atingir a PAZ. Com o passar do tempo os próprios jovens poderão assumir atitudes próativas e desenvolver suas próprias atividades.

9 – **Correspondência sem Fronteiras** – O conhecimento de jovens de outros Estados,

outras Regiões e outros países é estimulante à fraternidade. Existem várias formas de encontrar escoteiros de outros lugares interessados na tradicional correspondência por meio de cartas. Um dos veículos para estes contatos é por meio da Rede Mundial de Computadores, a Internet. Outra possibilidade é o contato direto com as Regiões Escoteiras ou as Associações Escoteiras. Os escotistas podem também fazer contatos nas grandes atividades nacionais e internacionais e depois organizar entre os jovens sob sua direção esta atividade.

**10 – Participação na Rede de Escoteiros pela PAZ** – A Rede de Escoteiros pela PAZ é uma rede que congrega escoteiros de todas as regiões, independente de sua idade e cargo no Movimento Escoteiro e que tem dentro de si o ideal da PAZ. O objetivo da Rede é divulgar as atividades pela PAZ, de forma que os jovens assumam papel ativo estimulando as atividades em suas comunidades e nos grupos que fazem parte. Os participantes da Rede participam também de atividades de outras ONGs que também trabalham por um mundo mais pacífico. Para participar da Rede é bem fácil, bastando enviar um e-mail em branco para [escoteirospela paz-subscribe@yahoogrupos.com.br](mailto:escoteirospela paz-subscribe@yahoogrupos.com.br) .

Todas estas atividades são importantes por fazer com que o jovem assuma suas ações como protagonista. Ele não fica parado, ele desenvolve as atividades, ele envolve a comunidade que o cerca, ele reflete. Isto faz com que, gradualmente, ele se transforme, deixando de ser apenas alguém que deseja a PAZ, e se tornando alguém que constrói a PAZ.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Altamiro Vilhena e Revisão de Carmem Barreira

## **Estudos de Caso - Auxílio na Discussão de Valores**

### **O que são Estudos de Caso?**

Os estudos de caso são atividades bastante úteis para as Tropas Sênior, mas também podem ser utilizadas pelos Ramos Escoteiro e Senior. O objetivo é apresentar um tema de forma prática, permitindo a identificação dos jovens com a situação e levando-os a considerar que poderiam estar na mesma situação.

O estudo de casos pode ser desenvolvido para discutir uma questão específica da Tropa ou um problema em potencial. Dentro do primeiro caso podemos citar o exemplo de uma tropa em que se descobriu que um dos jovens fuma maconha. Logicamente o assunto não deve ser abordado com todos, mas a tropa pode discutir o assunto sem nada saber chegando as suas conclusões que ajudarão inclusive a nortear o trabalho da chefia. Por outro lado, pode haver uma discussão sobre o caso do chefe que namora uma guia, antes de tal tipo de fato acontecer, como forma de se saber a opinião dos jovens sobre o assunto. A opinião de todos os jovens neste tipo de atividade é extremamente importante. Quando você desenvolver algum Estudo de Caso deve procurar fazer com que todos falem e emitam suas opiniões sobre o assunto. Esta será também uma ferramenta útil para que você conheça melhor seus seniores e guias.

Os Estudos de Caso desenvolvem diversos aspectos do indivíduo como capacidade de expor suas idéias, raciocínio, liderança, autoconfiança (todos apresentam suas idéias), criatividade, disciplina (afinal, há hora de falar e hora de ouvir), além de ampliar as idéias sobre determinado tema.

### **Como Aplicar a Atividade?**

Há várias formas que você pode utilizar para aplicar os Estudos de Caso. Em todas o local pode ser sugestivo para o tema em questão. Assim, em uma atividade ligada com Fé, pode haver som com música sacra ao fundo.

Em outro estudo em que será abordada a questão das drogas, pode haver revistas e pôsteres sobre o assunto.

Sugestão 1 - Reúna toda a tropa e um dos jovens lê a apresentação do caso. Todos emitem suas opiniões sobre o tema, baseado nas perguntas feitas no final do estudo.

Sugestão 2 - Divida a tropa por patrulhas. Os temas são inicialmente discutidos por patrulha e posteriormente discutidos em uma plenária geral com toda a tropa.

Sugestão 3 - Os jovens se dividem em duplas e discutem o assunto. Depois cada dupla se junta a uma nova dupla, voltando a discutir o a chegar ao seu consenso. As equipes de quatro se reúnem duas a duas chegando a um novo consenso. Por fim se reúne toda a tropa em busca de uma conclusão final.

Sugestão 4 - Estas atividades também podem ser realizadas em Reuniões de Patrulha, com as conclusões sendo discutidas pela tropa na reunião seguinte ou em uma atividade.

Sugestão 5 - Alguns temas especiais podem contar com participantes de fora. Por exemplo, ao discutir a gravidez de uma guia da tropa, pode ser chamado um médico que trabalhe com adolescentes grávidas para complementar as opiniões.

Sugestão 6 - Alguns temas podem ser enriquecidos com pesquisas prévias ou tarefas posteriores, inseridas dentro de uma programação de médio prazo. Assim, antes de se discutir um caso de envolvimento com drogas pode haver uma pesquisa sobre as drogas mais comuns e sua ação. Em outra oportunidade, após a discussão sobre o sênior que dirigia aos 16 anos pode ser feita uma visita a uma unidade de polícia de trânsito.

### **Como Conseguir os Estudos de Caso?**

Você poderá construir os seus próprios Estudos de Caso, baseados em problemas vivenciados pela tropa ou em questões que você deseja abordar. Em antigos manuais escoteiros de Cursos de Monitores também se encontram com facilidade os Casos Beto e Boca do Mato, muito conhecidos. Por fim a Região Escoteira do Rio de Janeiro lançou recentemente o livro Estudos de Caso para o Ramo Sênior - Um Auxílio para a Discussão de Valores, com de vinte casos sobre temas atuais e variados.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Altamiro Vilhena

## **Como Estabelecer um plano Interno de Expansão da Tropa Sênior ou do Clã de Pioneiros**

Muitas Seções dos Ramos Sênior e Pioneiro passam por determinadas crises, às vezes de chefia, e por isso tem seu efetivo expressivamente reduzido. É necessário verificar se o número de adultos que atuam na Seção possibilita que a mesma amplie seu efetivo, pois caso o número de Escotistas seja muito pequeno, é difícil a atenção individual pretendida pelo Programa de Jovens. Devemos então primeiro buscar novos adultos para a Seção.

Um bom começo para o recrutamento de jovens é fazer um estudo sobre as principais razões da evasão na Tropa ou Clã, e das medidas que poderiam ser adotadas para superá-las. Algumas das sugestões abaixo podem ser adotadas também por novas Seções, que queiram crescer.

Podemos começar fazendo um debate com os Seniores e as Guias ou com os Pioneiros e as Pioneiras, sobre os motivos que julgam que outros jovens, de dentro e de fora do Movimento, teriam para ingressar em nossa Seção. Assim já temos alguns argumentos para subsidiar nossas ações de expansão.

A primeira providência deve ser melhorar a relação com os integrantes da Seção anterior, buscando com que, se possível, todos os membros juvenis se interessem na passagem para o nosso ramo, e tenham muita motivação para avançar para o novo ramo. Para isso é importante verificar como está a imagem da Tropa ou Clã junto a chefia e aos membros da Seção anterior, e estabelecer um plano de eventuais atividades conjuntas visando melhorar ao máximo esta imagem. E, desenvolver a cerimônia de passagem, para que seja estimulante e devidamente valorizada. Como, por exemplo, estimular a que os membros da Seção anterior sejam convidados pelos integrantes de nossa Seção para eventuais atividades de confraternização ou que sejam planejadas atividades conjuntas das duas Seções.

Outra coisa a se fazer, é um processo progressivo de maior conscientização dos membros de nossa Seção, de que o crescimento da Tropa ou do Clã é importante para todos, membros juvenis, dirigentes adultos, Seções, Grupo Escoteiro, respectiva Região e para a própria UEB.

Se os atuais membros juvenis de nossa Seção já atuaram em ramos anteriores, é possível fazer uma tempestade de idéias, buscando listar os membros juvenis do Grupo Escoteiro, que já atuaram junto com os integrantes de nossa Seção, seja em Matilhas, em Patrulhas ou mesmo em outras unidades do Grupo Escoteiro e que se retiraram do Movimento Escoteiro. Devemos então analisar se os motivos para esses afastamentos foram transitórios ou definitivos, e no primeiro caso, estabelecer um processo especial e pessoal de convite daqueles companheiros que se afastaram. Essa estratégia pode prever contatos por telefone, por correio eletrônico, visitas por



parte de alguma pessoa que tenha um excelente relacionamento com o jovem a ser trazido. Também pode-se optar pelo convite para alguma atividade especial da Seção, incluindo acampamentos mais abertos, em homenagem a alguns desses antigos membros juvenis que hoje tem a idade de nosso ramo, aproveitando suas experiências. Outra forma, que de preferência deve se seguir àquela citada no parágrafo anterior, para que sempre a Seção tenha sua maior parte tendo participado de ramos anteriores, é buscar também por meio de uma tempestade de idéias uma lista de alguns membros juvenis, que sendo colegas de rua, de escola, de igreja ou de outros contatos, na opinião dos membros da Seção, tem um bom perfil para atuarem no Movimento Escoteiro, ou seja, mesmo não estando no Escotismo aparentam ter espírito escoteiro. Para trazer aqueles relacionados, também é necessário que se estabeleça uma estratégia especial, pensando nos interesses, nas habilidades e nas competências específicas dos convidados, valorizando suas experiências individuais nas atividades que serão realizadas.

Pesquisas também podem ser feitas com os membros juvenis de nossa e de outras Seções que tem irmãos, primos ou outros conhecidos na faixa etária de nosso Ramo, e que podem ser convidados para nossas atividades.

Uma quinta forma, é oferecer lugares em nossa Seção para escoteiros ou seniores oriundos de outros Grupos Escoteiros. Para isso primeiro é importante ter um profundo respeito à essa diversidade. Por exemplo, é conveniente se discutir se seria possível que eles continuassem usando seus lenços do Grupo de origem, pelo menos até que queiram voluntariamente trocá-los, e se esse núcleo não poderia ser um embrião de uma nova Tropa Sênior ou Clã Pioneiro a ser implantado no respectivo Grupo Escoteiro de origem. Caso a opção seja aceita, deve se fazer um contato com a chefia da Seção a ser convidada e com a direção do respectivo Grupo Escoteiro. O Coordenador Distrital e de Ramo da Região, devem ser informados. Devemos cumprir os acordos assumidos nesta ocasião, ou rediscuti-los se novos fatos o justificarem.

É lógico que campanhas de divulgação do Escotismo junto à comunidade onde atuamos, bem como atividades escoteiras no bairro, desde ações comunitárias até acampamentos e demonstrações da experiência dos membros juvenis, podem contribuir no recrutamento geral feito pelo Grupo Escoteiro e/ou pela Seção.

Mediante uma adequada adaptação, algumas das formas de expansão acima, também podem ser aplicadas nas Tropas Escoteiras e nas Alcatéias de Lobinhos.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Rubem Süffert

## O Acampamento Volante

*Paz é todo passo. O sol vermelho e brilhante é meu coração. Toda flor sorri comigo. Como é verde e fresco tudo que cresce. Como é frio o vento que sopra. Paz é todo passo. O caminhar transforma em alegria o caminho interminável de nossa existência.*

Thich Nhat Hanh  
(monge budista e Prêmio Nobel da Paz.)

Só quem já viveu a experiência de passar três, quatro dias em permanente contato com a natureza, desfrutando suas maravilhas com um grupo de amigos, acampando cada tarde em lugar diferente; já sentiu no rosto a carícia do vento frio da montanha, a energia transmitida pelo sol enquanto caminha num silêncio cortado apenas pelos sons da vida silvestre que se manifesta ao redor; só quem já sentiu a estranha emoção da visão de um céu límpido e estrelado, polvilhado de inúmeras galáxias, enquanto ao longe ribomba o trovão, pode avaliar o quanto essas experiências significam para a paz interior, alegria e felicidade.

Experiências assim, sensações e emoções que são guardadas para sempre em algum recanto da alma, aguardam os jovens quando participam com sua Tropa ou Patrulha de um Acampamento Volante.

Atividade característica do Ramo Sênior, pelo desafio que representa o seu desenvolvimento, esse tipo de acampamento itinerante, proporciona grandes oportunidades para o treinamento do físico, a vivência da espiritualidade, para fortalecer e estreitar as relações entre as pessoas, a liderança, a vida em grupo e a autoconfiança.

Vamos focar aqui, restritos pelo pouco espaço, apenas os pontos básicos, os elementos essenciais que julgamos, pela nossa experiência pessoal e pelo aprendizado constante, os mais relevantes não só para a preparação prévia, mas para o desenvolvimento da atividade, ampliando assim as probabilidades de sucesso.

Preparação: Os homens do mar têm um ditado muito expressivo: “Quem sai ao mar antes se avia em terra”. Ou seja, antes de sair para uma atividade é preciso prepará-la de tal forma que todos os seus detalhes ou quesitos se realizem da melhor forma possível, reduzindo ao mínimo a incidência de problemas. Não é nosso propósito, dissertar sobre a necessidade da Tropa possuir um planejamento trimestral definido, mas certamente uma atividade como um Acampamento Volante necessita da intimidade dos jovens com certos conhecimentos, técnicas e habilidades, além de preparo físico e uma certa capacidade organizacional que necessitam de algum tempo para aquisição e desenvolvimento. Vamos partir da premissa que o Acampamento é a culminância das atividades de um trimestre que os preparou,

progressivamente para realizá-lo e vamos dar uma olhada para ver se esquecemos de algo.

- **Reunião de pais:** Após a definição pela Corte de Honra do Calendário de Atividades para o próximo trimestre e a escolha do local para o Acampamento Volante, faremos uma reunião com os responsáveis, quando após comentarmos o trimestre anterior, distribuimos o novo Plano de Atividades, dizendo algumas palavras sobre as atividades previstas e dando especial destaque à participação dos jovens no Acampamento Volante, apresentando inclusive uma estimativa de custos. Detalhes mais precisos seguirão mais adiante por circular e serão ratificados em outra reunião a mais ou menos 30 dias do “Dia D”, quer dizer do início da atividade.
- **Aptidão física:** Embora a maioria dos jovens costume se exercitar no seu dia a dia, os Escotistas devem promover um incentivo especial para a prática de exercícios regulares, (caminhadas de 90', em ritmo regular, um dia sim outro não, são um excelente exercício aeróbico. É bom e barato) natação é outro recurso fantástico para atingir ou preservar a boa forma. A visita de um professor de educação física para uma palestra motivacional, chamando a atenção para a importância do desenvolvimento físico dos jovens, é uma iniciativa que pode render bons resultados. Naturalmente a Tropa fará também a cada mês duas caminhadas com progressivo grau de dificuldade, de preferência em locais com relevo semelhante ao da região onde será desenvolvida a atividade. Será excelente se duas dessas excursões incluírem um pernoite com parte da caminhada até o local, feita após o cair da noite. Uma experiência com chuva também seria desejável.
- **Equipamento:** Nesse tipo de atividade a relação entre espaço e peso é crítica e deve receber toda a atenção por parte dos Escotistas. É claro que haverá instrução aos Monitores sobre mochilas, roupas, agasalhos, calçados, fogareiros, lâmpíões, ferramentas, barracas, campismo de mínimo impacto, orientação e primeiros socorros. Graças ao planejamento, haverá tempo para que tudo isso seja ensinado pelos Monitores as Patrulhas e experimentado na prática nas atividades e reuniões que antecedem o início da aventura. Sugiro que como que como incentivo e referencia a Corte de Honra mantenha, durante os trinta dias que antecederem a atividade, uma exposição na sede, com o material eleito como ideal (sem delírios, essencial e o mais leve possível) para participação na atividade. Voltando a citar o valor do planejamento, teremos pelo menos 90 dias para comprar ou conseguir emprestado, o que for importante para a realização da atividade. É essencial que todo o equipamento caiba nas mochilas dos participantes tolerando-se apenas que as barracas, tipo iglu, leves e impermeáveis (duas ou três por Patrulha) sigam fora das mochilas e carregadas em revezamento, pelos membros das Patrulhas. (Sacos de Patrulha são um trambolho inadmissível nesse tipo de atividade).

- **Segurança:** Esse item merece, sem menosprezar os demais, particular atenção e, pode ser dividido em dois momentos: **Antes e Durante** o desenvolvimento da atividade.
- **Procedimentos prévios:** O Escotista e os Monitores devem reunir todas as informações disponíveis sobre o local: Acesso, meios de transporte, distancias, clima na época da atividade, possíveis perigos representados pela fauna (cobras, aranhas, escorpiões), informações sobre água potável, abrigos naturais, infraestrutura de apoio disponível (no caso de um Parque Nacional ou área semelhante), locais normalmente usados para acampamentos e outras informações que possam ser de interesse para a organização, definição de roteiro, pernoites etc.

O ideal é que o Escotista responsável e outro adulto que estarão presentes na atividade conheçam bem o local. Senão for possível atender a essa condição, buscar o apoio de alguém que conheça efetivamente a área e que possa estar junto todo o tempo de duração da atividade.

O roteiro, locais de pernoite, detalhes do caminho e do relevo, pontos de referencia, alternativas de percurso, duração dos deslocamentos entre os acampamentos de cada dia, devem ser estudados e marcados em uma carta topográfica da região, com o auxílio da pessoa reconhecidamente conhecedora do local. (pode até mesmo ser um guia do Parque, se for o caso.).

O guia e o responsável pela atividade devem também reunir todas as informações possíveis para agir com precisão em caso de acidente e também estar a par de como proceder se houver necessidade de acionar um procedimento de resgate. Os Escotistas têm que conhecer todos os detalhes e procedimentos, deixando informações pormenorizadas com a Diretoria do Grupo, que estará habilitada a agir em caso de emergência.

**É muito importante que dois adultos atendam plenamente condições de dirigir a atividade**, para no caso de um se acidentar, haja um outro habilitado a agir em caso de necessidade.

Além das caixas de primeiros socorros das Patrulhas, que devem atender a pequenos machucados e indisposições mais comuns o Escotista responsável ou algum outro adulto deve ter uma caixa mais completa e estar habilitado a usar os medicamentos e aplicar técnicas básicas de primeiros socorros.

**Procedimentos durante atividade:** Alternar caminhadas, com breves períodos de descanso, **evitar desidratação, insolação e exposição desnecessária ao frio e a umidade**. A insolação gera desconforto, dores de cabeça, tontura e vômito, mas a **hipotermia ou calor insuficiente no corpo pode ameaçar a vida**. Agasalhos adequados, roupas e pés secos e aquecidos evitam a queda da temperatura. Em casos extremos colocar a vítima entre dois fogos, enrolada em cobertores até recuperar o calor. (Embora a observação aqui seja descabida, bebida alcoólica agrava a situação, pois para metabolizar o álcool o organismo queima mais energia, enfraquecendo

cada vez mais a vítima.).Calçados devem ser guardados dentro das barracas ou guardados do lado de fora em sacos plásticos fechados para evitar entrada de aranhas, escorpiões ou mesmo umidade. Olhar bem onde pisa e onde coloca as mãos. Não fazer nada no escuro nem se afastar do acampamento sozinho à noite, mesmo munido de lanterna. Cuidar imediatamente de qualquer ferimento mesmo pequeno, evitando assim a infecção que pode agravá-lo.

- Checar freqüentemente o caminho, a distancia e o ritmo da caminhada para montar o acampamento e se possível preparar o jantar ainda com a luz do dia. Esse procedimento é também muito importante para que os jovens “liguem a carta topográfica à realidade do terreno, vendo como as linhas frias do papel representam as maravilhas diante de seus olhos”.
- Verificar periodicamente com os Monitores sobre o rendimento e o “moral” das Patrulhas tomando providencias para apoio e motivação adicional se for o caso.
- Alimentação: A alimentação deverá atender as necessidades do organismo de proteínas, gorduras, açúcar, carboidratos e vitaminas e ao mesmo tempo ocupar o mínimo de espaço, cozinhar rapidamente e pesar muito pouco.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Ivan Bordallo Monteiro

## Sabor & Aventura

### Sugestões para alimentação em Acampamentos Volantes

*Os Escoteiros devem aprender a cozinhar antes de ir para o acampamento. Ensine-lhes a fazer pão, mingau e uma boa refeição de carne com legumes, que os mantenha alimentados e bem dispostos, para as atividades do acampamento.*

*(Baden - Powell - Escotismo para rapazes)*

Na Ficha Técnica nº 5 discorreremos sobre os pontos básicos do planejamento e desenvolvimento de um Acampamento Volante, atividade que por suas características peculiares pode, se bem realizada, representar um marco na vida do adolescente, com reflexos expressivos no desenvolvimento de diversas áreas de suas personalidade.

É importante considerar que é preciso dispensar um cuidado especial ao item alimentação pois um acampamento itinerante consome muita energia pelo esforço despendido nos deslocamentos entre um e outro local de pernoite e o transporte do equipamento necessário.

A alimentação é portanto um aspecto essencial, não só como condição para manter a disposição, saúde e bom desempenho físico dos jovens, mas também e principalmente para assegurar um “moral elevado,” primordial para alcançar o sucesso em qualquer atividade.

Vamos dedicar o espaço dessa Ficha Técnica para abordar o problema da seleção de alimentos apropriados e conciliar aspectos críticos como peso, volume e espaço com o valor nutricional e energético sem esquecer de levar em consideração a facilidade de acondicionamento, conservação e a possibilidade de convertê-los em refeições agradáveis aos olhos, mas principalmente ao olfato e ao paladar.

Há outros três fatores que devem ser levados em consideração:

**Embalagens** - Podem representar problemas como quebra ou vazamento ou simplesmente ocupar espaço desnecessário ou ainda peso adicional. Descarte portanto, caixas de papelão, bandejas de isopor e vidros. Sacos plásticos tipo” zapt “ podem embalar quase tudo. Os vidros devem ser substituídos por frascos de plástico com tampas de pressão e outra de enroscar, evitando vazamentos. Mel, maionese, catchup e mostarda podem ser adquiridos em embalagens com porções individuais.

**Preparação rápida e simples** - A refeição ideal para esse tipo de atividade é a que pode ser preparada em uma só panela ou no máximo duas. Uma panela e uma frigideira são suficientes para realizar as refeições do cardápio que vamos apresentar como sugestão, que além de satisfazer as necessidades de nutrição dos jovens são de fácil preparação.

Panela é algo que não ocupa espaço na mochila, pois o seu espaço interno

pode ser inteiramente aproveitado, inclusive com ingredientes que serão usados nas refeições.

**Baixa cocção** - Outro ponto a ser considerado, é que não devemos escolher alimentos que exijam muito tempo em seu cozimento, pois isso vai se refletir em ampliar a queima de combustível, que vai acabar influenciando na relação **espaço - peso - esforço**. Assim quando nos referimos a feijão ou canjica, estamos falando de um produto que é encontrado em grandes supermercados já pronto e acondicionado em plástico a vácuo, que não necessita de conservação em geladeira, basta temperar e pronto! “ Tá no papo!”

Para montar um cardápio que atenda as necessidades, vamos apresentar uma relação de alimentos que se prestam as condições já descritas. Vamos agrupá-los do ponto de vista didático em três categorias: Proteínas - Carboidratos - vitaminas e sais minerais., açúcares e gorduras.

- **Proteínas vegetais:** Ervilha seca - lentilha - feijão - castanhas - proteína texturizada de soja (carne de soja), amendoim ( grão ou pasta), grão de bico em pasta ( hamus tahine), cangica.
- **Proteínas animais:** Leite - queijo - carnes curadas ( lingüiça, paio, carne seca, salame, toucinho defumado) - ovos, atum, sardinhas e frango em conserva - patê - maionese.
- **Carboidratos, sais minerais e vitaminas:** Maçã - laranja - figo seco - banana passa - uva passa - ameixas secas - granola - mel - chocolate - farinha de trigo - pão - biscoitos - cenoura - beterraba - batata - abóbora - cebola e alho.

**Os carboidratos** são os maiores responsáveis pelas calorias que o corpo utiliza para gerar sua atividade muscular e calor. Os alimentos que fornecem carboidratos devem representar cerca de 60% a 80% do que ingerimos durante o dia.

**As proteínas** são responsáveis pelo crescimento e manutenção dos tecidos que sustentam o corpo e as funções vitais. Devem ser utilizadas diversas fontes de proteínas distribuídas em pequenas quantidades nas diversas refeições do dia, preferencialmente combinadas com carboidratos. Devem representar cerca de 15 a 20% da nossa ingestão diária.

**Vitaminas, sais minerais, proteínas e carboidratos, açúcares e gorduras,** estarão presentes quando as refeições planejadas para o dia, combinarem os alimentos que relacionamos.

**Água:** As vezes não nos damos conta da importancia da água para o bom funcionamento do nosso organismo, esquecendo que somos constituídos de 70% de líquidos dos quais a maior parte é água. Ao planejar o acampamento é preciso assegurar, que ao longo do percurso seja possível obter água potável suficiente para abastecer os cantis periodicamente evitando correr o risco de encerrar uma desidratação. Nunca é demais lembrar que falta de água debilita o corpo mais rapidamente que a falta do que comer. Durante um Acampamento Volante, a ingestão de 2 a 3 litros de água por dia devem ser satisfatórios, dependendo da altitude e da temperatura predominante, durante a atividade. Quando estamos com

frio nossa sede é pouca, mas mesmo assim é bom beber água, para equilibrar as funções do organismo e “azeitar a máquina”, mantendo seu bom rendimento.

Após essas considerações que sempre achamos serem insuficientes mas sem dúvida indispensáveis vamos finalmente a sugestão de cardápio: Note-se que todos os jantares são pratos quentes.

### ***1º DIA***

**Café da manhã em casa**

**Lanche durante a viagem**

Maçã e/ou barra de cereal ou biscoitos.

**Almoço**

Refeição fria ou sanduíches trazidos de casa.

**Lanche**

Barra de cereal ou chocolate

**Jantar**

***Caldo + ou - verde***

Batata, cenoura, 250g de lingüiça Calabresa cortada fininha, abóbora, cebola, alho,

salsa desidratada, azeite. ervilhas

Pão sírio.

**Ceia**

Leite quente, chocolate, biscoitos

### ***2º DIA***

**Café da manhã**

Leite, chocolate

Biscoitos, queijo ou requeijão e mel

**Lanche**

Maçã ou laranja

**Almoço**

Sanduíches de pão sírio ou pão preto

Atum, cenoura e beterraba ralada, cebola, pepino, maionese catchup e mostarda  
batata palha e suco liofilizado

**Lanche**

Barra de cereal ou

Pé de moleque

**Jantar**

***Arroz maravilha:***

Arroz, lentilha, cenoura em cubos,

carne seca em tirinhas, paio, bacon e

caldo de carne - salsa desidratada, passas

**Ceia**

Canjica\*



### **3º DIA**

#### **Café da manhã**

Mingau de aveia

Biscoitos com requeijão, mel ou geléia

#### **Lanche**

Banana passa

#### **Almoço**

Sanduíche de pão sírio ou pão preto, salame, queijo prato cenoura e beterraba ralada, cebola, milho, maionese, catchup e mostarda. Suco liofilizado.

#### **Lanche**

Barra de chocolate ou

Paçoca de amendoim

#### **Jantar**

##### ***Baião de dois:***

Feijão\*, arroz, paio,

carne seca, toucinho

cozidos juntos como

Feijoada.

#### **Ceia**

Leite, chocolate

Biscoitos

### **4º DIA**

#### **Café da manhã**

Leite quente,

Granola

Queijo com goiabada

#### **Lanche**

Figo seco

#### **Almoço**

Macarrão com carne de soja ( pronta em conserva )

Molho de tomate.

#### **Lanche**

Pé de moleque ou

Barra de cereal ou

Biscoitos doces ou

Banana passa

#### **Jantar**

Em casa

\*\* Feijão e cangica, podem ser adquiridos semi-prontos, bastando ferver 15'.

È preciso temperar o feijão e ‘a canjica, acrescentar cravo e canela em pedaços.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro

Elaborada por Ivan Bordallo Monteiro

## **A PARTICIPAÇÃO DOS PAIS NO GRUPO ESCOTEIRO**

Um Grupo Escoteiro nada mais é que uma Associação de Pais. A tarefa de educar os filhos cabe aos pais. Quando eles procuram o Grupo Escoteiro, significa que eles acreditam que o Escotismo trará benefícios para seus filhos. Para tal, eles se associam ao Grupo, seus filhos participam na condição de beneficiários e se habilitam a usufruírem do trabalho de complementação educacional que objetiva ampliar a educação que é proporcionada pela família > Escola > Religião. Cabe portanto aos pais contribuírem para proporcionar aos adultos que voluntariamente trabalham com seus filhos, recursos para que eles possam levar a efeito a tarefa de auxiliá-los na educação de seus filhos.

É certo que nada acontece por acaso. Para que os pais colaborem com o Grupo é preciso que a Diretoria e os Escotistas realizem um trabalho de conscientização que vai ampliando a informação e motivando os pais para uma participação mais efetiva.

Para facilitar esse trabalho de aproximação podemos adotar um método, em que desde o primeiro momento os pais ou responsáveis ficam cientes dos deveres que terão para com o Grupo Escoteiro.

### **ROTEIRO PARA ADMISSÃO DE UM JOVEM NO GRUPO ESCOTEIRO**

A chave para o sucesso do Grupo é desde o início estabelecer corretamente um relacionamento produtivo com os pais de cada jovem, e é bom que fique bem claro que os filhos terão direito de participar enquanto eles, pais, cumprirem os seus deveres. Isso deve ser dito com cortesia mas com firmeza no momento da entrevista inicial, quando da inscrição do jovem.

#### **PRÉ - INSCRIÇÃO**

Quando qualquer criança ou jovem de menor idade procurar o Grupo com objetivo de participar das atividades, deve-se resistir a tentativa de incluí-lo na reunião de alguma Seção e explicar que será necessário que ele volte acompanhado de seus pais ou responsáveis. Deve-se anotar um telefone de contato que nos possibilite contatar os pais.

Quando pela primeira vez os pais comparecerem, será dada uma explicação em breves palavras sobre o que é e o que faz o Escotismo e se desejarem que o filho participe deverão preencher o formulário de PRÉ-INSCRIÇÃO, que facultará ao jovem participar das reuniões da Seção que corresponder a sua faixa etária, até que os pais assistam a uma Reunião de Pais Novos e formalizem a inscrição de seu filho no Grupo.

## INSCRIÇÃO

A Reunião de Pais Novos deve ser realizada periodicamente e com duração de aproximadamente uma hora, informa aos pais sobre o Escotismo, seu propósito, atividades e deveres dos pais como sócios, dos quais depende o grupo para o sucesso na realização do objetivo de contribuir para a formação do caráter dos jovens

É importante citar as muitas maneiras que os pais podem colaborar com o Grupo, que variam de acordo com sua profissão, condição social, experiência de vida etc.:

- Participando das campanhas financeiras;
- Apoiando as atividades das seções e de Grupo;
- Indicando ou disponibilizando Local
- Ajudando no transporte de jovens ou equipamento
- Auxiliando ou assumindo a preparação de refeições
- Fazer compras de alimentos ou material
- Filmar atividades
- Participando das Comissões Especiais;
- Comparecendo as festividades do Grupo;
- Participando das Reuniões de Pais tanto das Seções, quanto de Grupo;
- Comparecendo as Assembléias de Grupo;
- Atuando como instrutor;
- Atuando como Escotista ou Dirigente.

Ao final os pais devem preencher e assinar o Formulário de Inscrição. (Podem já trazê-lo preenchido e entregar ao final da reunião).

Estabelecido um vínculo, pela assinatura do Formulário de Inscrição, caberá ao Grupo, fortalecer gradativamente a aproximação e o relacionamento com os pais. Para tal cabe ao Grupo, convidar e incentivar a presença dos pais nas seguintes ocasiões:

- Cerimônias marcantes na vida escoteira dos filhos .
- Reuniões de pais para acompanhamento da vida da Seção
- Reuniões festivas
- Atividades para Pais e Filhos
- Atividades para Pais (Clube da Flor de Lis é o nome que se dá a uma organização de pais do Grupo que promove uma série de atividades como: Caminhadas, atividades culturais, etc.).

Outro ponto essencial, é que as atividades sejam bem organizadas e que o testemunho dos jovens ao regressar de acampamentos excursões e outros eventos seja de entusiasmo e alegria, o que certamente despertará o interesse dos pais facilitando a sua disposição para colaborar.

As demais atividades como Reuniões de Pais , Assembléias, Atividades de Pais e Filhos também deverão primar pela organização, qualidade na elaboração e

habilidade na condução do programa, contribuindo para valorizar a credibilidade do Grupo e motivar a participação dos pais.

Uma coisa é certa : Os Grupos Escoteiros que não trabalham em parceria com os pais, parecem padecer de um estado crônico de dificuldades que tornam as pessoas encarregadas do Grupo tão sobrecarregadas que não lhes sobra tempo para o essencial: Praticar Escotismo com os jovens.

Vamos portanto avaliar e refletir sobre a situação do Grupo a que pertencemos e dependendo das conclusões, arregaçar as mangas e iniciar um trabalho que modifique o rumo, que nos afaste dos escolhos da dificuldade, que aumente o número e a qualidade dos adultos, Escotistas e Dirigentes e nos torne capazes de atrair mais colaboradores junto aos pais e a comunidade pela percepção do valor do trabalho em que estamos empenhados.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaboeada por Ivan Bordallo Monteiro

## Uma Reunião do Conselho de Pais da Seção

Todo Chefe de Seção tem que mais cedo ou mais tarde, ( quanto mais cedo melhor ) convocar e realizar uma reunião com os pais dos jovens com quem trabalha. Como a tarefa do Escotista é a tarefa de um educador que aplicando o Método Escoteiro se propõe a influir na formação do caráter dos jovens, há que reconhecer que é necessário a aproximação e o diálogo com os pais. Essas reuniões quando bem preparadas são muito úteis.

Para ajudar a organização da sua próxima reunião aqui vão algumas sugestões. Para facilitar vamos dividir as providências em 5 passos.

### 1º Passo - O Convite

O trabalho do Escotista tem que ser movido a otimismo, a uma visão positiva dos fatos e das oportunidades, assim, seja qual for o motivo da reunião, o convite deve sempre ser redigido de forma a despertar o interesse e expressar a importância da presença dos responsáveis. Vejamos um exemplo:

*Senhores Pais,*

*O 200º Grupo Escoteiro Praia Vermelha está completando 18 meses de funcionamento pleno de realizações. Nós estamos ocupados e entusiasmados com as providências para o Acampamento de Férias de julho, do qual seu filho/a vai participar. Imagine sete dias de contato com o ar livre num local de grande beleza natural, muito movimento, alegria e atividades atraentes e variadas, tudo temperado com um clima de aventura, bem ao gosto dos jovens. Para inteirar-se dos detalhes da realização do acampamento é muito importante a sua presença na Reunião do Conselho de Pais em nossa Sede no Próximo dia 20/ 06 /2003 às 19.00hs. ( trinta dias antes da atividade que consta da Programação da Tropa distribuída aos pais anteriormente ).*

*Por favor entre em contato pelos telefones xxxxxxxxx - xxxxxxxxx para confirmar sua presença.*

*(Por favor destacar e mandar pelo seu filho/a na próxima reunião*

---

*Agradeço o convite que me foi entregue pelo meu filho/a \_\_\_\_\_ e estarei presente*

*À reunião do Conselho de Pais no próximo dia 20/ 06 / 2003*

*Nome*

*Assinatura*

Os convites devem ser entregues ao final da rotina que encerra a reunião da Seção para diminuir o risco de perda.

## **2º Passo- Preparando a Reunião**

Acerte com seus Assistentes todos os detalhes para a reunião:

- Estabelecer um roteiro ou pauta dos assuntos que vão ser abordados;
- Disponibilidade do local para a reunião;
- Decoração do local com fotos de atividades cartazes etc.
- Cadeiras confortáveis e suficientes para os convidados, arranjadas de forma a que todos possam ver o Chefe de Seção e sua apresentação;
- Uma mesa com café, bolachas e refrescos;
- Um equipamento de som e CDs com músicas escoteiras para tocar antes do início;
- Um retroprojetor com transparências ou cartazes com um mapa de localização do Acampamento e os principais tópicos a serem abordados, são recursos valiosos para o desenvolvimento da reunião

Esses recursos devem ser instalados e testados antecipadamente, de maneira que todas as pessoas possam ver a projeção ou exibição. Verificar a possibilidade de reflexos que possam atrapalhar a visualização. Tenha certeza de que há tomadas e extensões suficientes para os equipamentos utilizados.

- Cópias de “Autorização de Atividade” para serem entregues aos pais.
- Cópias com todas as informações relacionadas ao Acampamento de Férias

## **3º Passo - A Recepção**

No dia da reunião, as pessoas encarregadas dos diversos itens de sua organização devem chegar no mínimo 1 hora antes e verificar se tudo está em ordem:

### **Lista de Verificação**

- Todos os materiais estão disponíveis?
- Existe ventilação adequada?
- A iluminação é suficiente?
- Os equipamentos estão prontos e testados?
- Há cadeiras suficientes
- A arrumação da sala é satisfatória?
- O lanche está pronto?

Aproximadamente 30 minutos antes da hora marcada ligar o aparelho de som com os CDs de música escoteira, como música ambiente.

O Chefe de Seção e seus assistentes devem estar disponíveis para cumprimentar os participantes assim que eles chegarem, fazendo-os sentirem-se bem vindos.

Aproveitar a oportunidade para levar os responsáveis a ver os cartazes com fotos das últimas atividades realizadas pela Seção que estão sendo exibidos. Ofereça café, refrescos, biscoitos, que devem estar numa mesa preparada para tal.

#### 4º passo - A Reunião

A reunião deve ter a duração máxima de 90 minutos e como tempo ideal 1 hora. Deve ser conduzida com leveza e objetividade evitando descer a detalhes que não sejam relevantes.

- Apresente-se em poucas palavras dizendo qual a sua atividade profissional ou o que está estudando, e diga da sua satisfação de trabalhar com um Movimento que ajuda a formação dos jovens. Apresente os seus Assistentes. Dê as boas vindas aos presentes e inicie a pauta da reunião;
- Use o retroprojetor e as transparências ou os cartazes para apresentar o conteúdo da reunião;
- Fale devagar e transmita entusiasmo;
- Procure se dirigir a todos, passando o olhar igualmente por todos os presentes;
- Seja objetivo e dê as informações de forma clara e direta;
- Explique em linhas gerais como é o local, seus atrativos, acesso, condições de segurança, facilidades de atendimento médico;
- Teça também alguns comentários breves sobre o programa do acampamento;
- Incentive aos pais mais novos a falar, a fazer perguntas a colocar seus receios e ansiedades;
- Convide outros pais cujos filhos já participaram de outros acampamentos a comentar sobre a alegria do filho no retorno da atividade;
- Distribua os formulários de “Autorização de Atividade” e as cópias com as informações sobre o acampamento;
- Para encerrar agradeça a presença de todos reiterando a importância dos pais no acompanhamento da vida escoteira de seus filhos;
- Convide para um café com biscoitos ou refrescos;

#### 5º Passo - Após a Reunião

Após a saída dos últimos convidados deve-se proceder ao seguinte:

- Fazer uma rápida avaliação da reunião;
- Verificar se há necessidade de conversa adicional com algum dos responsáveis;
- Arrumação do salão;
- Agradecimentos aos que colaboraram para o sucesso da reunião.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro  
Elaborada por Ivan Bordallo Monteiro





# ***O homem e a mulher que pretendemos oferecer à sociedade***

***Desejamos que os jovens que tenham sido Escoteiros façam o seu melhor possível para ser:***

Um homem  
ou uma mulher reto de caráter,  
limpo de pensamento,  
autêntico em sua forma de agir,  
leal,  
digno de confiança

Um homem  
ou uma mulher capaz de tomar suas próprias decisões,  
respeitar o ser humano,  
a vida e o trabalho honrado;  
alegre.  
e capaz de partilhar sua alegria,  
leal ao seu país,  
mas construtor da paz,  
em harmonia com todos os povos.

Um homem  
ou uma mulher líder a serviço do próximo  
integrado ao desenvolvimento da sociedade,  
capaz de dirigir,  
de acatar leis,  
de participar,  
consciente de seus direitos,  
sem se descuidar de seus deveres.  
Forte de caráter,  
criativo, esperançoso,  
solidário, empreendedor.

Um homem  
ou uma mulher amante da natureza.  
e capaz de respeitar sua integridade.  
Guiado por valores espirituais,  
comprometido com seu projeto de vida,  
em permanente busca de Deus  
e coerente em sua fé.  
Capaz de encontrar seus próprios caminhos  
na sociedade e ser feliz.