

Reunião

01

Reunião de Seção

VIRTUDES PIONEIRAS



Área de Desenvolvimento enfatizada:
CARÁTER

Ramo: Pioneiro

Mês recomendado para desenvolver esta reunião: Qualquer mês.

Explicação sobre o tema:

Após toda a vida escoteira nos ramos anteriores, onde o jovem deve fazer o melhor possível para cumprir os 10 artigos da lei escoteira, espera-se que o pioneiro, no início de sua vida adulta, incorpore a lei escoteira de forma que ela venha a se tornar parte de seu caráter virtuoso. Esta atividade pretende que o pioneiro identifique a lei escoteira transformada nas virtudes que se espera dele com adulto.

Local: Sede do grupo escoteiro.

Duração: 03 horas

Recursos materiais necessários:

- Giz e sisal (50 m)
- 2 espelhos de aproximadamente 20 cm.
- Bastões de no mínimo 1,5m (na mesma quantidade de pioneiros)
- Pizza de papelão (conforme descrito abaixo)

Recursos humanos necessários: No mínimo 01 Escotista e Pioneiros (as)

Preparação prévia: Não é necessária.

Programa:

Horário	Itens da Reunião	Resp.	Descrição	Como avaliar
14:30	Boas Vindas – IBOA	Mestre de Cerimônia	Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	-
15:00	Jogo Físico: Caminho de Espelhos	Assistente/ Pioneiro	O pioneiro deverá atravessar um caminho sinuoso e estreito, orientando-se por um espelho.	Avaliação verbal do pioneiro ao final da atividade
15:30	Virtudes Pioneiras	Mestre/ Assistente	Reunidos em torno da pizza das virtudes o pioneiro pega um dos 10 pedaços da pizza com uma virtude, em seguida ele	- Observação da reação e desenvoltura

			deve expor para o grupo o que significa esta virtude para ele, se acredita que já a tem incorporada ou se ainda tem dificuldade de desenvolvê-la e com qual artigo da lei escoteira acredita que ela está relacionada.	de cada pioneiro, pelo Mestre. - Avaliação verbal do pioneiro ao final da atividade
16:20	Intervalo	Todos	Tomar água, ir ao banheiro, etc	-
16:30	Jogo Ativo: Roda de bastões	Assistente/ pioneiro	Em círculo cada pioneiro com um bastão à sua frente deverá ao comando deslocar-se para a direita ou esquerda largando o seu bastão e pegando o que o companheiro ao lado acaba de largar.	Avaliação verbal do pioneiro ao final da atividade
16:50	Avaliações	Todos	Cada pioneiro deverá comentar o que achou de cada atividade, identificar em que área de desenvolvimento ela atuou, e dar alguma sugestão de melhora se assim o desejar, ao final dando uma nota de 1 a 10 para cada atividade.	-
17:15	Encerramento – IBOA	Mestre de Cerimônia	Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	-

Descrição da atividade:

O objetivo principal da atividade é estimular nos jovens a busca pelas virtudes pioneiras, o que será realizado no segundo jogo.

Porém com o objetivo de movimentar mais a atividade evitando a monotonia, teremos um primeiro jogo que será o "Caminho de Espelhos", e um jogo final "Roda de Bastões".

Reunião elaborada por: Cícero Rocha de Moraes **Publicada em:** 08/05/14

Explicações adicionais e anexos

Caminho de Espelhos

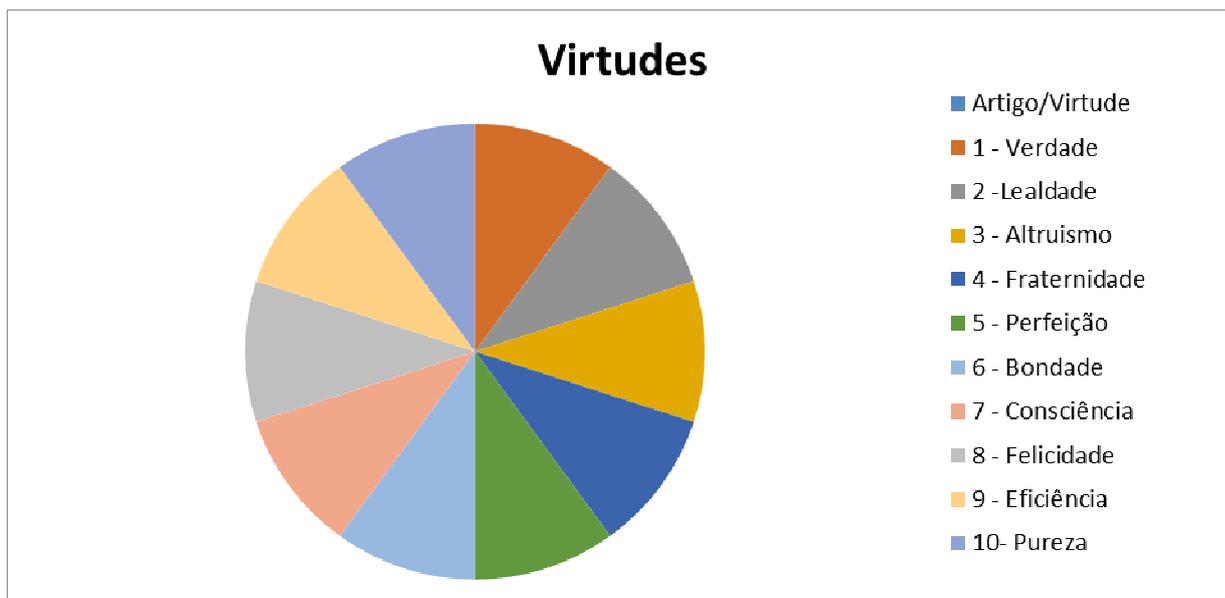
- Montar dois caminhos sinuosos e estreitos de no mínimo 10 metros de comprimento e em torno de 30 a 40 cm de largura, utilizando giz ou sisal de acordo com o terreno onde o jogo for aplicado.
- Divide-se o clã em duas equipes, que devem ser posicionadas em fila indiana no início dos dois caminhos.
- O primeiro pioneiro de cada fila deverá atravessar o caminho, orientando-se por um espelho que o mesmo deve manter acima da cabeça, sem nunca olhar para baixo. Caso o mesmo

pise fora do caminho marcado ou olhe para baixo, deverá reiniciar a travessia do início.

- Ao terminar o caminho sem erros, o mesmo retorna ao início e toca na mão do próximo que inicia a sua travessia.
- Vence o grupo que terminar todas as travessias primeiro.

Pizza das virtudes

- Monte uma pizza de papelão colorida, dividida em 10 pedaços como mostra a figura, ela deve ter cerca de 50 cm de diâmetro, para que seja bem observada por todos.



- Escreva uma das virtudes em cada pedaço, e na face que fica voltada para baixo, escreva a lei correspondente.
- Reúne-se os pioneiros num círculo em volta da pizza de papelão;
- Um pioneiro pega um dos pedaços da pizza, contendo uma das virtudes pioneiras;
- Em seguida ele deve expor para o grupo o que significa esta virtude para ele, se acredita que já a tem incorporada ou se ainda tem dificuldade de desenvolvê-la, e com qual artigo da lei escoteira acredita que ela está relacionada.
- Os outros pioneiros podem emitir suas opiniões sobre esta virtude também.
- Concluída a discussão sobre o primeiro pedaço (virtude), um segundo pioneiro pega outro pedaço contendo uma segunda virtude e procede da mesma forma até que os 10 pedaços sejam discutidos.
- Ao final o Mestre deve tecer alguns comentários sobre o tema e ressaltar que todo bom pioneiro deve sempre buscar atingir as virtudes discutidas.
- OBS: Caso o clã tenha menos de 10 integrantes, alguns pegarão 2 pedaços. Caso o clã tenha mais de 10 integrantes, recomendamos fazer 2 grupos separados com duas pizzas, para que todos participem, nos comentários finais os grupos podem ser unidos.

Roda de bastões

- Reúna os pioneiros em um círculo, afastados de um braço um do outro;
- Cada um deverá segurar à sua frente, um bastão ou bambu de 1,5 m no mínimo;
- O aplicador dará um comando de **direita**, e todos devem largar, (sem empurrar), o bastão à sua frente e tentar pegar o da direita que foi abandonado pelo seu colega ao lado.
- Quando o aplicador der o comando de **esquerda**, todos devem largar o bastão e tentar pegar o da sua esquerda que foi abandonado pelo seu colega ao lado.
- Os comandos devem começar mais espaçados e ir aumentando a velocidade, para a esquerda ou direita a critério do aplicador, até que um ou mais dos participantes, erre o lado ou deixe cair o bastão, e seja retirado do jogo;
- Inicia-se novamente até que reste apenas um, que será o vencedor.
- OBS: Este jogo além de divertido, ajuda no treinamento da atenção, reflexo e agilidade.

OBS: Estas atividades foram programadas para um clã de médio porte em torno de 10 integrantes, no caso de clãs de menor porte as atividades poderão terminar mais rapidamente. Neste caso se sobrar tempo recomendamos incluir uma música escoteira no final da atividade.

Algumas sugestões:

- Quebra Coco
- Árvore da Montanha
- Hino Rataplan do Arrebol
- Etc.