

OS PRIMEIROS MESES DE UM NOVO CLÃ PIONEIRO



União dos
Escoteiros do
Brasil



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

OS PRIMEIROS MESES DE UM NOVO CLÃ PIONEIRO

**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

APRESENTAÇÃO

Este manual tem como objetivo dar uma noção de como iniciar um bom trabalho com os jovens, provenientes ou não do movimento escoteiro.

O propósito geral é auxiliar os escotistas e os pioneiros que iniciam um novo Clá Pioneiro, nas suas primeiras reuniões, até que obtenham a experiência necessária para dar continuidade as atividades características do Ramo.

“Os primeiros meses de um novo Clá Pioneiro” é um documento da estratégia de crescimento da União dos Escoteiros do Brasil e representa um esforço com a participação da Comissão do Ramo Pioneiro da UEB – Paraná e das Comissões Nacionais de Crescimento e de Programa, sendo principalmente responsáveis os escotistas: Valdelize Cristina Silveira, Diva Irene da Paz Vieira, Paulo Cezar Casagrande, Vera Regina Busnardo Klingelfuss, Adriano Koehler, Ana Cristina Guarinello, Alexandre Barusso e Pioneiros da Comissão Regional de Pioneiros.

Consideramos neste documento um número inicial de seis jovens, se possível com alguns oriundos do Ramo Sênior, e o restante de fora do movimento. O número par facilita a divisão de grupos para quase todas as atividades, sejam elas físicas ou não.

As atividades que compõem este trabalho foram desenvolvidas para que, ao final dos seis meses, todos os jovens que vieram do Ramo Sênior, ou a maioria deles, possa ter alcançado a sua Investidura Pioneira, e para que todos os jovens oriundos de fora do Movimento Escoteiro tenham alcançado a sua Promessa Escoteira.

Por se tratar da abertura de um novo Clá de Pioneiros, a postura dos Mestres pode ser mais diretiva, pois é necessário ensinar aos jovens sobre como planejar e organizar o Clá. Na medida em que forem compreendendo o funcionamento do Clá, a diretividade vai diminuindo até que, ao final dos primeiros seis meses, os Mestres participam apenas como incentivadores e administradores da Comissão Administrativa do Clá (COMAD), sendo esta a responsável pelo bom andamento das atividades, da fiscalização dos trabalhos das equipes de interesse e de todos os processos dentro do Clá. Espera-se que os jovens, gradativamente, participem, se envolvam e se comprometam com a programação, e que principalmente se comprometam com o próprio desenvolvimento. O que não impede que os Mestres realizem atividades quando julgarem necessário ou quando for exigido um aprofundamento maior.

No Planejamento do primeiro semestre é fundamental a participação dos jovens através das sugestões de atividades. As primeiras quatro reuniões servem para mostrar aos jovens as possibilidades que eles têm dentro do Ramo Pioneiro.

Esta programação, entretanto, não deve ser encarada como uma verdade absoluta. Ela apenas representa um conjunto de sugestões de atividades para um Clá iniciante. As ATIVIDADES, JOGOS e CANÇÕES são sugestões que podem ser alteradas

dependendo da realidade de cada Grupo Escoteiro. Portanto, tenha sempre em mente que o Movimento Escoteiro é feito para os jovens, e, no caso do Ramo Pioneiro, por eles. Por isso, modifique, altere, faça mais ou menos, sempre de acordo com o andamento das atividades e sua aceitação.

É importante ressaltar que a leitura do Guia do Pioneiro e a participação nos cursos de formação oferecidos pela União dos Escoteiros do Brasil, através das suas Direções Regionais, são de fundamental importância na formação do Mestre Pioneiro.

PROCEDIMENTOS GERAIS

BOA: BOA quer dizer Bandeira, Oração e Avisos. O hasteamento é a cerimônia de abertura das atividades, e no Clã de Pioneiros são os próprios Pioneiros que o dirigem. Dois Pioneiros se voluntariam para hastear a Bandeira. Um fica junto ao mastro, e outro se dirige ao centro da arena. O que fica no centro é dirige a cerimônia do Clã, dizendo: “Alerta Clã, firmes! A Bandeira em saudação!” E eles hasteiam a Bandeira. Ao terminar, ele comanda: “Firmes! Descansar!” Após amarrar a adriça ao mastro, os dois se dirigem ao centro da arena e fazem a saudação à bandeira. O Arriamento é feito da mesma maneira, apenas que os voluntários fazem a saudação à bandeira antes de arriá-la. A Oração também é feita por um voluntário, e é recomendável que o Pioneiro seja escolhido antes para que traga um pensamento ou uma oração um pouco mais elaborado, em vez de um “improvisado”. Os Avisos dizem respeito a todas as informações necessárias para o bom desenvolvimento da atividade, inclusive os avisos das próximas atividades, recados do Grupo, da Região, etc.

CONTEÚDO GERAL DESTE LIVRO

OBJETIVOS

-Aqui estão os principais objetivos do dia.

PROGRAMAÇÃO

-Neste item estão detalhados a seqüência e a duração das atividades.

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

-Todos os materiais necessários para a execução das atividades.

DICAS DO DIA

-Pontos especiais que podem ajudar no desenvolvimento das atividades do dia.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

-Um auxílio para a organização das próximas atividades.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

-Passo a passo dos procedimentos.

PLANO DE DESENVOLVIMENTO DO PIONEIRO

Todas as etapas do Plano de Desenvolvimento do Ramo Pioneiro estão detalhadas no POR e no Guia do Pioneiro. É conveniente lembrar que o simples cumprimento de etapas não é suficiente para se fazer um bom pioneiro. Durante todo o processo educacional do jovem, é importante mostrar a ele que a sua participação e o seu envolvimento com o Clã pode contar mais que a “caça a distintivos”.

AVALIAÇÃO

Sugerimos agora uma ficha de avaliação que deve ser feita após todas as atividades deste manual. Isto é muito importante porque permite ter um acompanhamento da eficácia deste manual, e, mais importante ainda, permite corrigir possíveis desvios assim que eles aparecerem.

1. Os objetivos da atividade foram alcançados?
2. A COMAD cumpriu sua função?
3. O responsável pelas atividades executou seu papel?
4. As atividades foram atraentes?
5. A Chefia cumpriu seu papel (treinamento da COMAD, orientação individual, segurança de atividades, observação da Lei e da Promessa)?

Reunião de Clã de Pioneiros - NOS CONHECENDO

OBJETIVOS: Propiciar integração entre os participantes do Clã; Apresentar os fundamentos do Movimento Escoteiro; Apresentar os objetivos de um Clã e as etapas do Ramo; Explicar o Sinal Escoteiro, o Aperto de Mão e o Lema “Servir”.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	Pioneiro A
00:05	Jogo quebra-gelo “Arrebatat”	Pioneiro B
00:10	Dinâmica “Nos conhecendo”	Mestre
00:30	Apresentação sobre os fundamentos do Movimento Escoteiro	Pioneiro B
01:00	Explicação sobre Sinal Escoteiro, Aperto de Mão e Lema	Pioneiro C
01:10	Canção Flyn	Pioneiro A
01:15	Conhecendo o Ramo Pioneiro	Pioneiro C
01:40	Preparando a próxima reunião	Pioneiro B
02:20	BOA	Pioneiro A

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Cartazes com os fundamentos do Movimento Escoteiro
- Fotos/desenhos do Sinal Escoteiro e do Aperto de Mão
- Cancioneiro, CD com canções, aparelho de som
- Cartazes com os objetivos do Ramo e sistema de etapas
- Fichas de planejamento individual de etapas

DICAS DO DIA

- As reuniões do Clã poderão ter uma flexibilidade quanto a sua duração; lembrar, no entanto, que se muito prolongadas ficarão cansativas;
- As apresentações sobre os Fundamentos do Escotismo e sobre o Ramo Pioneiro deverão apenas dar uma visão geral sobre o assunto, sem se aprofundar, pois este é apenas o primeiro contato, a primeira reunião;
- Se o Grupo tiver disponível algum filme tratando sobre o tema, será mais agradável a apresentação.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Definir Equipe de Serviço para organizar a visita
- Definir o Clã a ser visitado na 3.^a reunião
- Definir Equipe de Serviço para organizar a próxima reunião
- Definir filme e local para a 2.^a reunião
- Trazer na próxima reunião, por escrito, suas expectativas para o Clã
- Elaborar um Plano Pessoal para os próximos seis meses

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

BOA

Definir local e os responsáveis para a Bandeira e a Oração. É também o momento dos Avisos.

JOGO ARREBATAR

Coloca-se no centro de um círculo, traçado no chão com giz, tantos pedaços de corda, ou outros objetos que estiverem à mão, quantos forem os participantes, menos um. Os participantes formam-se fora do círculo, obedecendo a ordens tais como “correndo”, “meia volta”, “pulando”, etc. Ao comando de “arrebatem”, cada um tenta apanhar um dos objetos que estão dentro do círculo, perdendo aquele que não conseguir.

DINÂMICA “NOS CONHECENDO”

Os integrantes do Clã, inclusive o Mestre, sentam-se em círculo, na sala do Clã ou ao ar livre. Cada um diz seu nome, o que gosta de fazer, se trabalha ou estuda, etc...

FUNDAMENTOS DO MOVIMENTO ESCOTEIRO

A idéia aqui é fazer uma breve apresentação, seguida de discussão, sobre as questões básicas do Escotismo: a Definição, o Propósito, os Princípios, a Lei e a Promessa e o Método; cartazes, filme, “slides” poderão facilitar o entendimento e tornar mais interessante a reunião.

SINAL ESCOTEIRO...

Explicação sobre o Sinal Escoteiro, Aperto de Mão e Lema do Pioneiro.

CANÇÃO FLYN

Ver cancionário

CONHECENDO O RAMO PIONEIRO

a) Com base no Capítulo 10 do P.O.R., apresentar as questões gerais do Ramo:

- Ênfase do Ramo
- Promessa e Lei do Pioneiro
- Equipes de Trabalho e de Interesse
- Carta Pioneira / Conselho de Clã / Comissão Administrativa do Clã
- Padrinhos
- Atividades

b) Apresentar cartazes com o Sistema de Etapas do Ramo.

c) Nesta ocasião, deverá ser solicitado a cada participante que elabore, para a próxima reunião:

- O que espero do Clã? Quais as atividades de meu maior interesse? O que devo fazer?:

Este material será necessário para subsidiar o Conselho de Clã - Reunião 5, quando serão definidas as linhas gerais de atuação do Clã para o semestre.

- Plano de Desenvolvimento Pessoal para os próximos seis meses:

É fundamental que cada jovem, ao ingressar no Clã, seja orientado a planejar sua vida. Este Plano será um primeiro exercício. Trazer ficha que oriente a elaboração do Plano de Desenvolvimento Pessoal, abrangendo as áreas: profissional, intelectual, afetiva, espiritual, familiar e escoteira. Um modelo está no final deste manual. A ficha será recolhida pelo Mestre, que deverá guardá-la até a reunião 6, quando será relida e refeita pelos jovens. A ficha é individual, e não deve ser lida por ninguém, a não ser por quem a fez.

PREPARANDO A PRÓXIMA REUNIÃO

É o momento de definir responsáveis e providências para a próxima reunião.

BOA

2ª Reunião de Clã de Pioneiros - Reunião Social/ Cultural

OBJETIVOS: Proporcionar aos jovens uma atividade cultural sobre assunto do seu interesse, conhecer a estrutura e funcionamento do Clã, aprender técnicas escoteiras tais como nós, sinais manuais e bandeiras, obter expectativas dos jovens em relação ao Clã.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	Pioneiro A
00:05	Jogo 1 “Bola no Círculo”	Pioneiro B
00:15	Estrutura e funcionamento do Clã	Mestre
00:35	Definição das Equipes de Serviço para esboçar a Carta Pioneira e organizar o Conselho de Clã	Mestre
00:45	Canção: O Yepo Mestre	Todos
00:50	Técnica: Nó de escota alceado, direito, sinais manuais e Bandeira.	Ex - seniores/ guias ou Mestre
01:10	Expectativas dos jovens em relação ao Clã.	Mestre
01:25	BOA	Pioneiro C
01:30	Filme da escolha dos jovens.	

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Bandeira
- Bola
- Aparelho de TV e Vídeo
- Fita de vídeo com o filme escolhido
- Cancioneiro
- Cabos para os nós
- Papel e lápis

DICAS DO DIA

- Verificar local adequado para a projeção do filme; testar previamente o equipamento e deixar o filme posicionado.
- O mestre deverá estudar previamente a estrutura e funcionamento do Clã, através de consultas ao POR e outros mestres.
- Nas técnicas escoteiras fazer com que os ex-seniores/guias, sejam os responsáveis. Caso haja dúvidas, consultar chefes mais experientes.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Definir bem o horário de chegada ao Grupo Escoteiro a ser visitado recomendando que não haja atrasos.
- Equipe de Serviço responsável pelo esboço da Carta Pioneira, trazer para a 4ª Reunião
- Equipe de Serviço responsável pelo Conselho de Clã, trazer convocação por escrito contendo horário, local e pauta para ser distribuída na 4ª Reunião.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

ABERTURA: B.O.A.

JOGO 1 “BOLA NO CÍRCULO”

Preparação: Jovens em círculo, com as pernas abertas de maneira que os pés fiquem encostados nos pés dos vizinhos.

O Jogo: O jovem que irá aplicar o jogo será o juiz, ficará de fora do círculo e jogará a bola para dentro do mesmo. Quando a bola cair dentro do círculo, aqueles que compõem o círculo devem bater com as mãos na bola, sem permitir que ela levante do chão (rasteira), tentando fazer com que ela passe por baixo das pernas dos outros, que por sua vez tentarão impedir, rebatendo com as mãos da mesma forma sem deixar que os pés se movimentem ou se afastem dos pés do vizinho. Aquele que deixar a bola passar por baixo de suas pernas, sairá do jogo e irá ajudar o juiz.

O jogo termina quando só restarem dois jovens no círculo.

ESTRUTURA E FUNCIONAMENTO DO CLÃ:

Montar um cartaz com as informações

DEFINIÇÃO DAS EQUIPES DE SERVIÇO:

Carta Pioneira: Selecionar voluntários para esboçar a Carta Pioneira, explicando que eles deverão solicitar ao Clã que será visitado uma cópia da sua Carta Pioneira.

Conselho de Clã: Selecionar voluntários para organizar o Conselho de Clã a ser realizado, e da mesma forma consultar o Clã a ser visitado sobre este assunto.

CANÇÃO O YEPO

Ver cancionário.

TÉCNICA

Ao pedir para que os ex-seniores e guias ensinem as técnicas para os outros

pioneiros, se prepara o Clã para a futura estrutura, com os jovens responsáveis por seus companheiros. Os nós, sinais manuais e práticas com a bandeira podem ser encontrados nos manuais do Ramo Sênior ou Escoteiro, caso seja necessário.

EXPECTATIVAS

O mestre deverá anotar de forma simples e objetiva, as expectativas de cada jovem sobre o Clã, para posteriormente serem estabelecidas às atividades que comporão a programação geral do Clã.

FILME DA ESCOLHA DOS JOVENS

O filme deve ser da escolha dos jovens, de preferência um que traga informações de caráter sócio-cultural para a faixa etária dos membros do Clã.

3ª Reunião de Clã de Pioneiros - Visita a Outro Clã

OBJETIVOS: Conhecer o funcionamento de um Clã de Pioneiros e de uma COMAD, conhecer uma Carta Pioneira, e para a chefia conhecer como atua o Mestre Pioneiro.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	Chegada à sede do Clã Visitado	
00:05	BOA	Clã Visitado
00:10	Jogo Quebra-Gelo	Clã Visitado
00:20	Participação na reunião normal do Clã Visitado	Clã Visitado
01:45	Jogo de despedida: Encurralado	Clã Visitante
02:00	Término da atividade	Clã Visitado

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Lembrança do Clã para entregar ao Clã anfitrião;
- Material para anotações (lápiz, caneta e papel).

DICAS DO DIA

- Se possível, fazer com que o Clã visitado seja Padrinho do Clã em formação,

para que este também sirva de suporte para o novo Clã.

- A equipe de serviço responsável pela elaboração do esboço da Carta Pioneira pedirá ao Clã Padrinho uma cópia da Carta Pioneira, para que possa ter uma noção do que é uma Carta Pioneira.
- A equipe de serviço responsável pelo Conselho de Clã irá analisar com o Clã Padrinho o funcionamento do Conselho de Clã, e o processo da tomada de decisões desse Clã.
- Analisar com o Presidente da COMAD o funcionamento da mesma.
- Os pioneiros visitantes participam da atividade do Clã anfitrião como se fossem membros desse Clã. O objetivo é vivenciar uma atividade comum de Clã.
- Os Mestres deverão buscar informações com os Mestres do Clã anfitrião e com a Diretoria do Grupo desse Clã a respeito da atuação do Mestre na Seção e do Clã dentro do Grupo Escoteiro.
- Entregar uma lembrança pioneira para o Clã Anfitrião.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Pedir a todos os membros do Clã que tragam idéias para atividades (áreas de interesse).

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO ENCURRELADO

Forma-se um círculo com todos os pioneiros, ligados entre si com os braços e pernas bem próximos, e dentro desse círculo colocam-se um ou mais pioneiros, dependendo do tamanho do círculo. O objetivo de quem está dentro do círculo é sair, e de quem está formando o círculo é impedir a saída. Dá-se um tempo, um minuto (por exemplo), para quem está dentro do círculo tentar sair. Repete-se com três ou quatro pioneiros, tomando o cuidado de chamar tanto homens quanto mulheres.

ATIVIDADES PREPARADAS PELO CLÃ ANFITRIÃO

A cargo do outro Clã

4ª Reunião de Pioneiros - Atividade de Sede

OBJETIVOS: Conhecer a organização do Movimento Escoteiro, elaborar a Carta Pioneira, focalizar as responsabilidades e os problemas da liderança.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	Pioneiro A
00:10	Reunião com a Diretoria	Mestre
00:25	Elaboração da Carta Pioneira	Equipe Interesse
01:25	Jogo Sobre Liderança	Mestre
02:25	Sugestões para bivaque	Todo clã
	Equipes para o bivaque	Todo clã
02:30	BOA	Pioneiro B

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- POR
- Estatuto da U.E.B.
- Regulamento do Grupo Escoteiro
- Carta Pioneira de outro Clã de Pioneiros
- Manuais de Cursos do Ramo
- Sugestões da Equipe de Interesse
- Moeda ou cédulas
- Cadeiras

DICAS DO DIA

A CARTA PIONEIRA É A CONSTITUIÇÃO DO CLÃ
PRINCIPAIS ITENS QUE DEVE CONTER A CARTA PIONEIRA:

- Administração do Clã (Conselho de Clã)
- Composição da COMAD (Comissão Administrativa)
- Eleições
- Padrinhos
- Equipes de Interesse e de Serviço
- Cerimônias, símbolos, etc. (que vão tornar-se tradições do Clã)
- Direitos e Deveres
- Disposições Gerais

BIVAQUE

- Reunião de um dia, na sede ou fora dela, sem implicar em pernoite, com sugestões de todos os pioneiros.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Escolher local do bivaque para 7ª. reunião, formando a equipe que o executará, observando-se os aspectos de transporte (horário, taxas, etc.), programação, segurança e alimentação.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

REUNIÃO COM A DIRETORIA

Nesta reunião, a diretoria e o Clã apresentarão suas idéias e suas propostas para o trabalho que começa a ser feito. Serve também para que os jovens oriundos de fora do movimento escoteiro tenham a oportunidade de conhecer os adultos que já trabalham no Grupo.

ELABORAÇÃO DA CARTA PIONEIRA

Prestar atenção às dicas do dia. A carta Pioneira deve ser a cara do Clã que a está elaborando e que irá utilizá-la. Os futuros pioneiros desse Clã poderão alterá-la sempre que houver necessidade. A Carta Pioneira deve ser aprovada em Conselho de Clã.

JOGO SOBRE LIDERANÇA (DIMENSÕES DA LIDERANÇA)

Desenvolvimento:

1. Colocam-se cadeiras em círculos em um espaço suficiente para formar subgrupos se for preciso.
2. O animador pede que o grupo faça a eleição de um líder que deverá coletar a importância de R\$1.00 de cada elemento. A seguir explicará que o dinheiro será redistribuído pelo líder, na base de um múltiplo critério.
3. O animador solicita a ajuda do grupo no sentido de sugerir os múltiplos critérios para a redistribuição do dinheiro. Querendo, poderá formar subgrupos. O líder eleito não tomará parte, mas poderá passar de grupo em grupo para observar. O critério poderá incluir, por exemplo, os indivíduos mais votados, os que mais influenciarem na escolha do líder e outros.
4. Feitas as sugestões, caberá ao líder eleito fazer sua decisão, baseado ou não num dos critérios apontados. Todo critério é válido, exceto o de redistribuir o dinheiro, dando a cada um a mesma importância.
5. O líder processará a redistribuição do dinheiro, explicando o critério que irá adotar, seguindo-se um debate em torno do exercício realizado.

SUGESTÕES PARA O BIVAQUE

O bivaque é uma atividade externa com duração de um dia, geralmente realizada como um piquenique. Parques da cidade, chácaras próximas ou mesmo cidades vizinhas com boa área verde são boas sugestões para o bivaque.

5ª Reunião de Clã de Pioneiros - Conselho de Clã

OBJETIVOS: Aprovar a carta, eleger a COMAD e definir as atividades (bivaques, acampamento, de serviço, sociais) dentro da programação sugerida.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	Pioneiro A
00:05	Jogo Parafuso Infinito	Pioneiro B
00:10	Conselho de Clã	Equipe de Serviço
01:25	Canção: De B-P trago o espírito...	Mestre
01:30	Ensino de técnicas: volta do fiel, lais de guia	Ex-Sêniores e Guias, ou Mestre
01:50	Jogo sobre Nós	Mestre
02:00	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Sisal e canivete (para cortar o sisal)
- Papel e caneta para o Conselho de Clã e para o jogo de nós
- Marreta e duas estacas (pedaços) de madeira (maiores que 60 cm.)

DICAS DO DIA

- A programação do semestre do Clã proposta neste manual não deve ser encarada como um pacote fechado, mas sim como um conjunto de sugestões para a formação de um Clã. Se as pessoas que o compõe demonstram maturidade e organização, deve-se estimulá-las a que elas preparem suas próprias atividades.
- Em todas as ocasiões de ensino de técnicas escoteiras, fazer com que os membros provenientes do Ramo Sênior sejam os responsáveis em ensinar aqueles que vêm de fora do Movimento Escoteiro.

- **SOBRE A COMAD:** o Mestre deverá garantir a existência da COMAD, e nela estimular o exercício da liderança, buscar responsáveis pelas atividades, pelo cumprimento da programação e pelo adestramento de todos no Clã.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Realizar a primeira reunião da COMAD durante a semana.
- Encaminhar pedido de autorização para a Diretoria de Grupo a respeito do Bivaque (atividade 7).

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO PARAFUSO INFINITO

Divide-se o Clã em duas equipes. Se Fixa uma linha de partida e chegada. As equipes deverão estar situadas atrás dessa linha. A uns dez metros de distância da linha, colocam-se duas estacas de madeira no chão, de modo que sobre uns dois palmos de estaca (+- 50 cm.) para fora do chão. Ao sinal de largada, o primeiro membro de cada equipe deve correr até a estaca, colocar a mão em cima dela, e dar dez voltas sobre ela, sem largar a estaca. Após isso, deve correr de volta à linha de chegada, para que o próximo membro parta. Ganha a equipe que terminar por primeiro o revezamento.

CONSELHO DE CLÃ

Este Conselho de Clã servirá para aprovar a Carta Pioneira, já redigida na reunião anterior; para eleger os membros da COMAD, que preencherão os cargos previstos na Carta Pioneira; para aprovar a programação do semestre; e para eleger uma equipe de interesse para a reunião com o Ramo Sênior (atividade 9).

CANÇÃO: DE B-P TRAGO O ESPÍRITO

Ver cancionário.

ENSINO DE NÓS

Neste item, se existirem membros provenientes do Ramo Sênior no Clã, fazer com que eles ensinem os membros novos sobre os nós Lais de Guia e Volta do Fiel. Se não, o Mestre se encarregará de fazê-lo ou encontrar alguém que o faça.

JOGO DE NÓS

Serão cobrados no jogo os nós direito, escota alceado, volta do fiel e lais de guia. Divide-se o Clã em duas equipes, em uma área grande, colocam-se quatro bases, além da linha de largada e chegada, que formarão um círculo. Em cada base, estará o nome de cada pioneiro associado a um nó (ex.: fulano - direito, sicrano - escota

alceado), de modo que todos tenham que fazer todos os nós. Pede-se o cuidado de não fazer da base 1 apenas um nó (ex.: na base 1, só o direito, na 2, só o lais de guia), para que todos sejam capazes de fazer os nós sem “colar”. Ao sinal de largada, sai um pioneiro de cada equipe. O próximo pioneiro só poderá sair quando seu companheiro tiver deixado a base onde estiver, e assim por diante até a chegada. Vence a equipe que terminar primeiro.

6ª Reunião de Clã de Pioneiros - Reunião de Sede

OBJETIVOS: Aprofundar o entrosamento do grupo, demonstrar a importância do trabalho em equipe, iniciar o processo de desenvolvimento pessoal, e avançar no conhecimento de técnicas escoteiras.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	COMAD
00:05	Jogo Lobo e Cordeiro	COMAD
00:10	Dinâmica conhecendo os outros: Valores	Mestre
00:40	Apresentação do Plano de Desenvolvimento Pessoal	COMAD
01:00	Ensino de técnicas: Lampião e Fogareiro	Ex-Sêniores e Guias
01:20	Canção Cabeça Ombro	Pioneiro
01:25	Equipes de Interesse e seu Funcionamento	Mestre
01:45	Dinâmica Trabalhando em Equipe	Mestre
02:15	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Fogareiro, lampião, camisinha para lampião, fósforo e liquinhos.
- Uma cartolina para cada membro do Clã e jogo de canetinhas ou tinta guache.
- Papel e caneta.
- Fichas de Desenvolvimento Pessoal e Fichas Individuais (vida escoteira), uma para cada membro.

DICAS DO DIA

- Informações sobre equipes de interesse se encontram no Guia Pioneiro e no POR.
- Novamente, quando se tratar do ensino de técnicas escoteiras, fazer com que os membros provenientes do Ramo Sênior sejam os instrutores.
- Explicar a importância do plano de desenvolvimento pessoal para cada um, acrescentar o planejamento escoteiro e fazer o ajuste do plano pessoal com o escotismo.
- Explicar a importância do trabalho em equipe e como ele se adapta às equipes de interesse e às equipes de serviço dentro do Clã.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Dar os últimos avisos para o bivaque do próximo final de semana, e encaminhar o pedido de autorização, se isso ainda não foi feito.
- Marcar, junto às Cortes de Honra do Ramo Sênior, um dia para a realização de uma reunião com a COMAD para preparar a atividade 9;
- Marcar a reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO LOBO E CORDEIRO

Em um campo livre, o Clã forma uma fila, com todos os membros segurando a cintura do pioneiro que está a sua frente. Escolhe-se um que será o lobo, e este sai da fila. O objetivo do lobo é capturar cordeiros e transformá-los em lobos. Porém, o lobo pode apenas capturar o último cordeiro da fila, nunca um outro. Em cinco minutos, vencerá a fila que for mais numerosa.

DINÂMICA CONHECENDO OS OUTROS: VALORES

Faremos de conta que uma rede mundial de rádio e TV se formará, e cederá a cada um a oportunidade de dar a todo o mundo uma breve mensagem. Cada um escreverá, então a sua mensagem no papel. O mestre cria um ambiente de expectativa, dizendo algumas palavras antes de apresentar cada um, que dirá a sua mensagem para o Clã. Depois de todos terem lido suas mensagens, dá-se a palavra à assembléia para comentar o que todos fizeram. As seguintes perguntas podem ajudar: De qual mensagem você mais gostou? Por quê? Qual mensagem mais te surpreendeu? Por quê?

APRESENTAÇÃO DO PLANO PESSOAL

Nesta ocasião, os jovens recebem de volta as fichas que preencheram na atividade 1, e fazem uma avaliação do que já fizeram, e do que estão fazendo para atingir aqueles objetivos. Isto feito refaz-se a ficha se necessário, e novamente o Mestre as recolhe para utilizá-las na Pré-Vigília (ativ. 17). O Planejamento é pessoal, não há necessidade de mostrar a todos o que cada um fez, a não ser que alguém manifeste este desejo. Na ocasião, preencher também as fichas individuais de vida escoteira, e entregá-las ao secretário, que as arquivará.

ENSINO DE TÉCNICAS - LAMPIÃO E FOGAREIRO

Escolher um ex-Sênior ou Guia que mostrará ao grupo o transporte, uso, manutenção e segurança de lampiões e fogareiros.

CANÇÃO CABEÇA OMBRO

Ver cancionário.

EQUIPES DE INTERESSE

Explicar o funcionamento das Equipes de Interesse, para que servem, e sua importância dentro do Clã.

DINÂMICA TRABALHANDO EM EQUIPE

Cada elemento do grupo pega uma cor de lápis que lhe agrade. O grupo separa um papel no tamanho que acharem necessário para desenvolver o trabalho. Os elementos se dispõem em torno do papel e o primeiro inicia um traçado. Em seguida, ele pára, e outro continua o desenho em seu lugar. A regra é que não deve haver comunicação verbal entre os participantes, e que o papel não seja tirado do lugar. O trabalho termina quando a equipe achar que o desenho está terminado. Avaliar a cooperação entre os indivíduos, como se comportam em relação aos outros, o respeito aos limites, a busca de um objetivo comum.

7ª Reunião do Clã de Pioneiros - Conhecendo Nossa Comunidade

OBJETIVO: Conhecer aspectos físicos, sociais, econômicos e culturais de outra cidade.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
	Saída	Mestre
	Visita - 1ª parte	Pioneiro B
	Almoço	Pioneiro C
	Visita - 2ª parte	Pioneiro B
	Retorno	Todos
	Encerramento	Mestre

Obs.: os horários não foram colocados por dependerem de cada caso.

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Passagens;
- Mapa da cidade;
- Folhetos turísticos/Guia de Viagem;
- Roteiro dos pontos a serem visitados;
- Roteiro dos aspectos da cidade que desejam ser conhecidos;
- Dinheiro para alimentação e lembranças.

DICAS DO DIA

- Verificar os horários de saída e retorno
- Se possível, entrar em contato com alguém que conheça ou more na cidade para facilitar a visita.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Realizar a 3.ª reunião da COMAD antes da próxima atividade.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

PLANEJAMENTO PRÉVIO

Para que esta atividade seja bem sucedida, é fundamental o planejamento prévio considerando:

- objetivo que se quer atingir: cultural, espiritual, profissional, esportivo...
- escolha do local, considerando o objetivo pretendido;
- roteiro básico dos aspectos que se quer conhecer, conforme o objetivo;
- meios de transporte, horários e duração da viagem;
- custos (transporte, alimentação, fotos, lembranças da cidade...)

SUGESTÕES DE CIDADES

Como a visita é também um bivaque, recomendamos que seja visitada uma cidade vizinha ao Grupo Escoteiro, de preferência com algum interesse histórico ou turístico, para tornar a visita realmente interessante.

ROTEIRO DA VISITA (sugestão de itens que poderão ser considerados):

- Aspectos históricos: fundação, fundadores, influências culturais...
- População
- Aspectos culturais: cinema, teatro, museu, biblioteca, monumentos, arquitetura, artesanato...
- Infra-estrutura: moradia, água, luz, saneamento
- Serviços: transporte, saúde, educação, lazer
- Economia: indústrias, produtos, comércio, agricultura, turismo...
- Meio Ambiente: qualidade do ar, da água, ruídos, lixo e sistema de tratamento, áreas verdes...
- Segurança: violência, policiamento...

INICIANDO A VISITA...

- Deverão ser definidos previamente os pontos a serem visitados. Dependendo do número de integrantes do Clã, poderá ser elaborado um Jogo da Cidade, em que equipes de quatro ou cinco Pioneiros farão a visita com base nas orientações do Jogo.

Este roteiro, ou jogo, enfim, a forma de fazer a visita, irão sempre depender da finalidade, da localidade e do tempo disponível.

HORA DO ALMOÇO

O almoço também pode ter um objetivo maior do que simplesmente almoçar. Escolher um restaurante que seja típico da cidade, entrevistar seus responsáveis, são formas de aprender mais.

AVALIAÇÃO

Se possível, a avaliação deve ser feita logo ao final da visita. Antes da viagem de retorno. O ideal é utilizar-se de um roteiro que considere seu planejamento e desenvolvimento, o cumprimento do objetivo, a participação do Clã, o crescimento pessoal, entre outros aspectos.

PREPARANDO A PRÓXIMA REUNIÃO

Na próxima reunião será definida a comunidade carente de nossa cidade a ser visitada pelo Clã. Trazer sugestões.

ENCERRAMENTO

O encerramento pode ser com uma oração.

8ª Reunião de Pioneiros - Atividade de Sede

OBJETIVOS: Colocar em prática os conhecimentos obtidos, o desenvolvimento da formação, e ajudar o jovem a determinar o valor relativo dos seus bens, distinguir entre as coisas necessárias à sobrevivência e à satisfação as necessidades básicas e aquelas que apenas contribuem para aumentar sua comodidade e por meio dessa distinção, criar ou motivar uma preocupação com os demais e uma atitude de generosidade e solidariedade em relação aos menos favorecidos.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA COMAD	
00:10	O "Servir do Pioneiro"	Pioneiro A
00:25	Canção "Orame Same"	Pioneiro B
00:30	Debater tema do livro "Lições da escola da vida"	Pioneiro C
01:00	DINÂMICA: Diferenças Sociais	Mestre
02:00	Definição das equipes de serviço	Equipe de Serviço
02:30	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Livro “Lições da escola da vida”
- Livro “Escotismo e Comunidade”
- Cartazes
- Violão
- CD

DICAS DO DIA

- Bibliografia – Lições da Escola da Vida e Escotismo e Comunidade - Publicação UEB
- O Pioneiro responsável pela atividade de Servir do Pioneiro pode encontrar no livro “Escotismo e Comunidade”, importantes informações para o desenvolvimento da mesma.

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Definir Equipe de Serviço para preparar visita a comunidade;
- Definir Equipe de Serviço para coordenar projeto de serviço;
- Definir Equipe de Serviço para acampamento;
- Preparar reunião com o Ramo Sênior;
- Realizar Reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

CANÇÃO ORAME SAME

Ver cancionário.

DEBATER POR

Um jovem apresenta através de cartazes/exposição oral, debate com os demais pioneiros/COMAD/Mestre.

DINÂMICA: DIFERENÇAS SOCIAIS

Método para o desenvolvimento da atividade:

O animador apresenta a atividade e explica seu propósito básico: participar de uma atividade que nos ajude a compreender em profundidade o que significa carecer de alguma coisa.

Organizados em equipes, os jovens discutem sobre:

- as condições de vida nos setores menos favorecidos de sua comunidade, cidade ou país;

- as condições de vida em países mais pobres do que o nosso.

A discussão não se deve limitar ao terreno teórico. Visando levá-la ao terreno prático, as perguntas-chaves poderão ser “Como vivem, efetivamente, aqueles que moram nas ruas?”, ou “O que falta, realmente, nas comunidades carentes: água comida, locais para recreação, saneamento, escolas, transportes?” Como resultado da discussão, cada equipe fará uma lista das carências que conseguiu identificar.

Tempo sugerido: 15 minutos

Reunião de representantes de equipes. Numa reunião com o Animador, cada representante apresenta a lista elaborada por sua equipe. A partir delas, deve-se chegar a uma lista única, com as carências dispostas em ordem de prioridade.

Nota: a experiência tem permitido verificar uma grande semelhança entre listas elaboradas por diferentes equipes.

Nessa mesma reunião, os representantes recebem instruções para a realização da tarefa seguinte: escolher sugestões práticas que permitam aos participantes experimentar o sentimento de carência.

Tempo sugerido: 10 minutos

Cada equipe elabora sua própria lista de sugestões, com cada um dos seus integrantes assumindo o compromisso de levar à prática uma delas, sozinho ou com alguns companheiros.

Tempo sugerido: 10 minutos

O Grupo se reúne. Um membro de cada equipe apresenta sua lista oficial de sugestões. Os jovens decidem de que modo deverá ser organizada a execução das sugestões, seja individualmente, por equipes ou por grupos de afinidade. Os integrantes de uma equipe podem participar de tarefas confiadas a outras equipes, se assim o desejarem. Na mesma oportunidade, será definido pelos jovens o prazo para a execução da experiência.

Tempo sugerido: 25 minutos

Prosseguimento

Durante uma reunião do grupo, depois de esgotado o prazo fixado pelos jovens, deverá ser realizada uma sessão em que os jovens troquem sua observação a respeito das situações de carência com que se defrontaram e avaliem suas experiências.

Observações para o Animador

1. É importante motivar um profundo compromisso dos jovens com a execução das sugestões que escolheram. Quanto mais comprometido estiverem os jovens, melhor entenderão os problemas enfrentados pelos que convivem habitualmente com aquelas carências. Este é um elemento essencial, tanto para o desenvolvimento de valores pessoais como para a comunicação intercultural.
2. É importante destacar que, mediante a realização dessa espécie de atividade, os jovens podem, apenas, experimentar algumas das carências e dificuldades com

que se defrontam os outros (fome, sede, sujeição a duros regimes de trabalho, etc.); é impossível que experimentem os sentimentos de frustração, ansiedade e desesperança daqueles que enfrentam habitualmente condições de extrema pobreza ou marcadas por outras dificuldades. O Animador deve utilizar a sessão de avaliação para enfatizar bastante este aspecto.

3. Em lugar de carências sociais, o grupo poderá escolher trabalho com outras espécies de carências como, por exemplo, as deficiências físicas.
4. A lista abaixo apresenta algumas sugestões extraídas da realização prática dessa atividade:
 - a. Calcular a quantidade de dinheiro com que conta diariamente um desempregado ou alguém que dependa da assistência social e tentar viver dois ou três dias com essa quantia, pagando inclusive, suas refeições;
 - b. Em lugar de servir-se de ônibus, fazer a pé os deslocamentos entre a sua casa e a escola;
 - c. Auxiliado por um companheiro, permanecer 5 ou 6 horas com os olhos vendados, depois de estar em casa, nessa situação, durante uma hora, sair para a rua, tomar um ônibus, visitar um centro comercial e regressar à casa, ainda de ônibus;
 - d. Depois de obter autorização dos pais, compartilhar uma jornada de trabalho com um trabalhador braçal; a experiência deverá incluir levantar-se na hora em que se levanta o trabalhador que está acompanhando, tomar a mesma condução, compartilhar do seu almoço e de toda a rotina de seu dia de trabalho.
 - e. Compartilhar toda uma jornada com um amigo, parente ou conhecido que esteja desempregado e buscando trabalho, lendo junto com ele os anúncios classificados, buscando obter, por telefone, informações mais detalhadas e acompanhando-o nas entrevistas a que compareça, procedendo, enfim, como se fora um desempregado.

O SERVIR DO PIONEIRO

O lema do Pioneiro é Servir, ou seja, colocar em prática a Promessa Escoteira, principalmente no Amar ao Próximo. Mostrar todos os lugares onde o Pioneiro pode Servir, e como.

9ª Reunião do Clã Pioneiro - Atividade de Sede (Reunião com Ramo Sênior)

OBJETIVOS: Proporcionar a integração entre os dois Ramos, promovendo o bom relacionamento e facilitando a passagem de seniores e guias ao Ramo Pioneiro.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	COMAD
00:10	Encontro com os seniores e guias	Mestre Pioneiro
00:15	Jogo - Teia de Aranha	Pioneiro A
00:30	Apresentando o Ramo Pioneiro	Equipe de Interesse
01:30	Jogo – A transposição das águas	Pioneiro B
02:00	Confraternização	COMAD/Corte de Honra
02:30	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Um rolo (novelo) de fio ou lã.
- 4 painéis
- 4 esponjas
- 4 garrafas de refrigerante vazias do mesmo tamanho
- Retroprojektor
- Transparências
- FlipChart
- Refrigerante
- Salgados/doces

DICAS DO DIA

- No encontro com seniores e guias, todos os membros do Clã devem se dirigir a Seção do Ramo Sênior, para darem as boas vindas;
- Convidar membros da Diretoria e Chefes de outras Seções para participarem da apresentação do Ramo;
- Bibliografia: POR e Guia Pioneiro

PARA AS PRÓXIMAS ATIVIDADES

- Ver andamento da visita à comunidade
- Realizar Reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO - TEIA DE ARANHA

Disponibilizar os participantes em círculo. O coordenador toma nas mãos um novelo (rola/bola) de cordão ou lã. Em seguida, prende a ponta do mesmo em um dos dedos de sua mão. Pedir para prestarem atenção, dizendo quem é, uma qualidade e um defeito de sua personalidade, joga o novelo para uma das pessoas à sua frente. Essa pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um de seus dedos, se apresenta e fala uma qualidade e um defeito seu. Assim se dará sucessivamente, até que todos do grupo digam seus dados pessoais e se conheçam. Como cada um atirou o novelo adiante, no final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios que os une uns aos outros. Pedir para as pessoas dizerem:

- O que sentem;
- O que observam;
- O que significa aquela teia;
- O que aconteceria se um deles soltasse o fio.

APRESENTANDO O RAMO

A Equipe de Interesse deve preparar uma apresentação do Ramo, com os recursos materiais disponíveis, tais como: cartazes, flip-chart, quadro negro, cópias xerox, transparência, retroprojeter, etc, devendo enfatizar:

- Propósito do Ramo;
- Estrutura do Clã (Conselho de Clã, COMAD, Equipe de Interesse);
- Constituição da Chefia;
- Apresentar a Carta Pioneira.

JOGO - A TRANSPOSIÇÃO DAS ÁGUAS

Dividem-se os jovens em quatro equipes. Cada equipe contará com uma panela cheia d'água, uma esponja, e uma garrafa de refrigerante (todas as garrafas devem ser de igual tamanho). O jogo consiste em encher a garrafa de água, e o vencedor será a equipe que a encher primeiro. No campo de jogo, as equipes ficam de um lado do campo, colocados em fila, com as panelas na frente da fila. Do outro lado do campo, ficam as garrafas, a uma distância razoável. Para encher as panelas de água, deve-se usar a esponja, da seguinte maneira: o primeiro jogador corre até a garrafa, e o segundo molha a esponja e a joga para

o primeiro. Este então deve espremer a esponja para a água encher a garrafa. Aí o primeiro jogador volta à fila, dá a esponja para o terceiro, enquanto o segundo corre para a garrafa de água, e assim sucessivamente.

CONFRATERNIZAÇÃO

No encerramento da atividade é realizado um pequeno lanche com refrigerantes, salgados, doces, levado pelos pioneiros, guias e seniores.

10ª Reunião do Clã de Pioneiros - Vivendo o Lema Servir no Grupo Escoteiro

OBJETIVOS: Aprender a elaborar projetos; Elaborar um projeto de serviço para o Grupo Escoteiro; Conhecer as regras de segurança em atividades escoteiras.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	COMAD
00:05	Jogo das Trombadas	Pioneiro A
00:10	Apresentação “Como Elaborar Projetos”	Mestre
00:40	Canção da Promessa	Pioneiro B
00:45	Definição de um projeto de serviço ao Grupo	Todos
01:00	Jogo dos Círculos Cruzados	Pioneiro C
01:05	Elaboração do Projeto Escolhido	Todos
02:00	Jogo “Segurança nas Atividades Escoteiras”	COMAD
02:30	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- giz para definir áreas dos jogos
- roteiro para elaboração de projetos
- letra e música da Canção da Promessa
- descrição da técnica “Tempestade de Idéias”
- formulário para elaboração de projetos
- “caça palavras” sobre segurança nas atividades escoteiras (1 cópia por equipe, no mínimo)

DICAS DO DIA

- Saber fazer projetos é um item essencial para o bom funcionamento do Clã. Como não é uma atividade de uso regular na vida dos jovens, é fundamental começar demonstrando sua simplicidade. Caso se julgue necessário, pode ser convidada uma pessoa que conheça o assunto para fazer a exposição.
- Bibliografia : POR – Regra 130.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Cada um deverá cuidar de suas responsabilidades em relação ao projeto de serviço.
- Realizar a reunião da COMAD antes da próxima reunião do Clã.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO DAS TROMBADAS

Traça-se, com giz, no chão, um círculo de três metros de diâmetro, onde se coloca o Clã, dividido em duas equipes. Ao sinal de “já”, os integrantes de uma delas tentam, com trombadas, retirar do círculo os integrantes da outra. A equipe que conseguir retirar do círculo a maioria dos adversários é a vencedora.

COMO ELABORAR PROJETOS

O projeto é um conjunto de ações visando sair de uma situação e passar para uma outra melhor.

O projeto deve conter:

- a escolha da idéia
- o planejamento e a programação
- a organização e a coordenação
- a avaliação e reavaliação
- o relatório

Os pioneiros poderão elaborar e executar projetos nas áreas cultural, esportiva, comunitária, social, agrícola, industrial, ecológica, pecuária, da educação, da saúde, etc...

Um projeto deve conter:

1) NOME: é importante definir um nome marcante, que cause impacto, com alguma projeção no futuro.

2) JUSTIFICATIVA: na justificativa será demonstrada a SITUAÇÃO ATUAL,

ou seja, o problema que se pretende resolver com o projeto. É a realidade. Demonstrar como essa situação compromete os objetivos do Grupo, da Organização... Será também destacada a SITUAÇÃO FUTURA: como ficará a situação com a implantação do projeto. Devem ser colocadas as medidas para alterar a situação atual.

- 3) OBJETIVO: é a definição do resultado pretendido com o projeto.
- 4) ETAPAS: é o detalhamento do objetivo ao longo do tempo de execução do projeto.
- 5) VIABILIDADE: especificar as pessoas que serão necessárias e os recursos materiais e financeiros.
- 6) IDENTIFICAÇÃO COM A PROMESSA ESCOTEIRA: de que maneira o projeto vai de encontro com os objetivos do Movimento Escoteiro.
- 7) ESQUEMAS DE SEGURANÇA E DE EMERGÊNCIA: apresentar, caso o projeto requeira.
- 8) CRONOGRAMA: descrever as ações, datas, locais, responsáveis, como serão feitas e o custo.
- 9) RELATÓRIO: título, contendo o tema central do relatório; identificação, o autor do projeto; objetivo do relatório; descrição do projeto; execução, relacionando o que foi feito com o cronograma e custos; conclusão, com os resultados obtidos, relacionando com a situação futura prevista; observações e recomendações que possam contribuir para os próximos projetos

10) DATA, ASSINATURA

11) ANEXOS

DEFINIÇÃO DE UM PROJETO DE SERVIÇO AO GRUPO

Utilizando-se da técnica “Tempestade de Idéias”, o Clã deverá listar diversas idéias de serviços que poderão ser realizados no Grupo Escoteiro. Depois, eleger aquela que irá executar.

TÉCNICA “TEMPESTADE DE IDÉIAS”:

Os Pioneiros estão dispostos em círculo e, na seqüência, cada um faz sua sugestão. O círculo roda até se esgotarem as idéias. Não é permitido fazer qualquer crítica

a qualquer idéia apresentada. No momento, é a tempestade; mais tarde, se fará a seleção. Um integrante é responsável por anotar todas as idéias.

Algumas sugestões: informatização da Secretaria do Grupo, pintura da Sede, organização do Almoxarifado Geral, implantação da Biblioteca, confecção do Jornal do Grupo, dedetização da Sede, etc...

JOGO DOS CÍRCULOS CRUZADOS

O Clã é dividido em duas equipes, colocadas cada uma em um círculo. Munidas de um pedaço de giz de cor diferente, cada equipe tenta fazer o maior número de cruces possível no círculo da equipe contrária. Este jogo não tem regras fixas e é necessário apenas sessenta segundos para uma jogada.

CAÇA PALAVRAS DA SEGURANÇA

O objetivo deste jogo é despertar os Pioneiros para alguns aspectos essenciais da Segurança. Caso tenha, em seu Clã, atividade alternativa que permita cumprir o pretendido utilize a que julgar melhor.

- Responsáveis, legalmente, pela segurança, no Grupo Escoteiro.
- Função essencial, em relação à segurança, dos chefes que coordenam as atividades.
- Dois atos inseguros que podem provocar acidentes.
- Alguns itens a considerar para garantir a segurança nas atividades.
- Documento necessário para atividades externas ao Grupo Escoteiro com jovens maiores de 18 anos.
- Esquemas de emergência servem para minimizar os problemas em caso de
- A pessoa mais indicada para cuidar da segurança, durante as atividades é o ...
- Além da Autorização do grupo, dos pais, para menores de 18 anos, da verificação prévia do local, do treinamento, é preciso levar também uma ...
- Em caso de acidente grave, de necessidade de internação ou de cirurgia, avisar os
- Em caso de acidente, é fundamental manter a...

Respostas: Presidente, Chefes, prevenir, cansaço, indisciplina, chefia, local, equipamento, participantes, autorização do Grupo, acidentes, participante, caixa de primeiros socorros, responsáveis, calma.

Buscar as respostas ao questionário da Segurança no quadro da página a seguir:

ASDECPRESIDENTEASXICIO
 SXOEHPERAIAMSLNEIXRIPM
 LRNSETNAPI CITRAPM SXAB
 GALIFRSLNT HIVSLMN I BRA
 SOPREVENIR EQUIPAMENTO
 RELOSAIBNMFMLEBLNVNIM
 VERBALIBDMICELNR BABCA
 WERTCICAIX A DESERISMI N
 PRIMEIR OSCVAERSDGNXPO
 SOCORROS CANSAÇOM OSAR
 SERTVDEMINOPRESR EPENE
 SMBAERTV PNEDOELAISMTL
 AR IMCIARLOCAL A REEMEF
 LGDLNELOIXORETEUNRSAG
 RELACIDENTESEDA RECOGO
 LERCODIA AUTORIZACAODO
 SEGURANCAVALE UUGRUPO

Respostas:

ASDE **CPRESIDENTEASXICIO**
 SXOE **HPERAIAMSLNEIXRIPM**
 LRN **SETNAPI CITRAPM SXAB**
 GALI**FRSLNT HIVSLMN I BRA**
 SO**PREVENIR EQUIPAMENTO**
 RELO **SAIBNMFMLEBLNVNIM**
 VERBALI**BDMICELNR BABCA**
 WERTCI**CAIX A DESERISMI N**
PRIMEIR OSCVAERSDGNXPO
SOCORROS CANSAÇOM OSAR
 SERTVDE**MINOPRESR EPENE**
 SMBAERTV **PNEDOELAISMTL**
 A R I**MCIARLOCAL AREMEF**
 LGD**LNELO IXORETEUNRSAG**
 REL**ACIDENTESEDA RECOGO**
 LER**CODIA AUTORIZACAODO**
 SEGURANCAVALEU**UGRUPO**

PREPARANDO A PRÓXIMA REUNIÃO

Hoje precisam ser definidos os responsáveis pelo projeto de serviço ao Grupo.

11ª Reunião de Clã de Pioneiros - Visita a uma Comunidade Carente

Objetivos: Conhecer de perto a realidade de comunidades diferentes daquelas a que pertencem os pioneiros, começar a pensar em projetos fora do Grupo Escoteiro, refletir sobre a situação do nosso país.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	Chegada à comunidade	COMAD
00:05	Início da atividade	COMAD
00:10	Conversa com o líder da comunidade	Mestre
00:40	Visita a lares da comunidade e conversa com outras lideranças locais	Clã
02:10	Análise da visita	Clã
02:20	Encerramento	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Não é necessário material.

DICAS DO DIA

- Agendar previamente a visita com as lideranças da comunidade.
- Marcar o início da atividade para ser realizado já na comunidade, com a presença do líder ou líderes locais.
- Esclarecer, tanto para os pioneiros quanto para os líderes da comunidade, que o objetivo da visita é conhecer a comunidade, e não se comprometer a realizar algum trabalho já, pois esta será uma decisão que os pioneiros deverão tomar.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Marcar reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

CONVERSA COM O LÍDER DA COMUNIDADE

Neste conversa, o líder da comunidade deverá explicar a origem da comunidade,

quais são seus integrantes, o que fazem para sobreviver, onde as crianças passam a maior parte do tempo, quais as dificuldades que esta comunidade encontra junto aos órgãos oficiais para o saneamento, educação, enfim, tudo o que puder ser dito a respeito da comunidade. Lembrar ao líder, em conversa já acontecida anteriormente, que o Clã está ali para aprender, em um primeiro momento, e talvez ajudar depois.

VISITA A LARES DA COMUNIDADE E CONVERSA COM OUTROS LÍDERES LOCAIS

Esta conversa tem como objetivo aproximar os pioneiros das pessoas que ali vivem. Isto faz com que eles percam o medo das pessoas, se solidarizem com elas, e conheçam melhor a comunidade. Os demais líderes podem fazê-los notar aspectos diferentes ou específicos, tais como educação, saúde, etc.

ANÁLISE DA VISITA

Neste estágio, o Clã comentará apenas se a visita foi válida, se gostaram ou não da visita, da organização e do planejamento da atividade. A análise completa da visita se dará na próxima reunião.

12ª Reunião de Clã de Pioneiros - Organizando um Debate

OBJETIVOS: Conhecer as técnicas de debates e trocar opiniões sobre a realidade social do nosso país

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	B.O.A.	COMAD
00:05	Jogo 1 “Arremesso de balas”	Pioneiro A
00:15	Instrução sobre técnicas de Debates	Mestre
00:50	Canção: Canção do Clã	Pioneiro B
01:00	Debate sobre a comunidade visitada	Mestre
01:30	Projeto de Serviço	Coordenador da ES encarregada do PS
01:45	Material p/ o acampamento	Coordenador da ES encarregada do acampamento
02:00	B.O.A.	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Bandeira
- Pacote de balas e apito
- Quadro-negro e giz, ou Flipchart e pincel atômico, ou cartolinas e pincel atômico
- Papel e lápis ou caneta p/ cada participante p/ anotações
- Apostilas sobre técnicas de Debates (uma p/ cada pioneiro).
- Letra da “Canção do Clã”.

DICAS DO DIA

- Para a demonstração das Técnicas de Debates, o Mestre deverá consultar manuais de Cursos ou literatura existente sobre o assunto e montar uma apostila para cada Pioneiro.
- Providenciar local confortável, bem iluminado, ventilado e sem barulhos externos que possam prejudicar a concentração dos participantes e posterior aplicação das técnicas de Debates.
- Fazer cópias da letra da “Canção do Clã”. Consultar os Cancioneiros disponíveis. A música poderá ser aprendida com outros mestres ou Pioneiros de outro clã.
- Verificar “check-list” sobre acampamentos constante da 13ª reunião, tendo em vista que o acampamento será no próximo final de semana.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Lembrete sobre horário e local de encontro , taxa do acampamento e autorizações para os menores.
- Organizar o material para o acampamento.
- Realizar reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO 1 “ARREMESSO DE BALAS”

Preparação: O Pioneiro que irá aplicar o jogo será o juiz e dividirá os Pioneiros em duplas utilizando uma técnica qualquer.

O Jogo: Os Pioneiros que formam as duplas ficarão um de frente para o outro a uma distância de um passo e receberão do juiz uma bala cada um. Em seguida, o juiz dá o início gritando “já” ou apitando se tiver um apito. Os pares começarão a trocar as balas passando de um para o outro e dando um passo para trás a cada troca de balas não podendo derrubar as balas no chão. Pode-se dar três chances de derrubarem as balas no chão apenas quando um dos integrantes da dupla derruba a bala, na terceira vez esta dupla será eliminada. Quando os dois

derrubam ao mesmo tempo também serão eliminados. Dependendo do número de pessoas torna-se difícil para o juiz controlar o jogo sozinho então ele deverá apelar para a lealdade dos participantes.

O jogo termina quando só restar um par trocando as balas, ou o juiz determina um tempo (três minutos, por exemplo) para cada rodada ao fim da qual medem-se as distâncias e o par que estiver mais longe um do outro ganha aquela rodada. Após um número X de rodadas determinado pelo juiz de acordo com o tempo disponível para o jogo, sai vencedora a dupla que somar maior número de rodadas ganhas e que receberá o maior número de balas do pacote, estabelecendo-se o segundo e terceiro lugares, que dividirão o restante das balas entre si.

INSTRUÇÕES SOBRE DEBATES

Distribuir as apostilas aos pioneiros e fazer uma explanação sobre o assunto de maneira que eles acompanhem passo a passo através da mesma e tenham espaço para fazerem perguntas ou sanarem dúvidas que possam surgir.

CANÇÃO DO CLÃ

Ver cancionero.

DEBATE SOBRE A COMUNIDADE VISITADA

O mestre deverá pedir um voluntário para liderar o debate, lembrando que o mesmo deverá respeitar as técnicas aprendidas momentos antes.

Após a definição do líder, e o início do debate, a COMAD deverá acompanhar o andamento de maneira a não permitir que a discussão saia das normas estabelecidas pelas técnicas, e principalmente que haja a participação de todos.

DISCUSSÃO DO PROJETO DE SERVIÇO

O Coordenador da Equipe de Serviço (ES) encarregada da elaboração do Projeto de Serviço apresenta ao clã o Projeto com o Objetivo, responsáveis, divisão dos trabalhos, recursos necessários e o Cronograma do tempo disponível para a sua execução, de forma que o clã possa dar algumas sugestões ou que os responsáveis indicados possam trocar suas tarefas uns com os outros em função de disponibilidade de tempo. Estas modificações devem ser analisadas pela Equipe de Serviço para finalizar o Projeto e apresentar a COMAD na sua próxima reunião.

ORGANIZAR O MATERIAL DO ACAMPAMENTO

Ver lista de material na ficha de atividade do acampamento.

13ª Reunião de Pioneiros - Acampamento de Clã

OBJETIVOS: Prática e planejamento de técnicas escoteiras, integração, preparação final ao serviço no Grupo Escoteiro, vida ao ar livre, debate sobre o livro Caminhos para o Sucesso, de BP.

1º DIA

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
14:00	Abertura - BOA	COMAD
14:10	Jogo quebra - gelo: Guarda-roupa embaralhado	Pioneiro A
14:20	Reconhecimento do local	Todos
14:40	Montagem do campo	Todos
15:30	Ensino de técnicas: amarras	Pioneiro B
16:30	Busca de material	Todos
17:00	Corrida de bigas	COMAD
17:30	Construção de pequenas pioneirias	Todos
18:00	Arriamento	COMAD
18:05	Banho	Todos
18:30	Jantar	Todos
20:00	Montagem do Fogo de Conselho e preparação de esquetes	Todos
21:00	Jogo noturno: Caça Raposa	Pioneiro C
22:00	Fogo de Conselho	Todos
23:00	Descanso e Silêncio	Todos

2º DIA

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
07:00	Alvorada	Pioneiro D
07:15	Ginástica Divertida	Pioneiro E
07:35	Café da Manhã	Todos
08:25	Culto Ecumênico	COMAD
08:45	Dinâmica: Um gesto que me revela	Mestre
09:45	Montagem da Pista de Cordas	Todos
10:15	Canção C'est le piston	Pioneiro F
10:30	Debate Caminhos para o Sucesso	Todos
11:30	Jogo Pista de cordas	COMAD
12:00	Almoço	Todos
14:00	Preparação final para o serviço no Grupo Escoteiro	Todos
15:00	Jogo	COMAD
15:30	Desmontagem do Campo	Todos
16:30	Avaliação	Todos
17:00	Encerramento - BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Bandeira do Brasil com adriça
- Bateria de cozinha (panelas)
- Toldo para cozinha
- Material para limpeza (esponja, bombril, sabão)
- Galão para água
- Fósforo
- Material de corte (2 facões, 2machadinhas)
- Cancioneiro
- Livro Caminhos para o Sucesso
- Mat. de conservação (óleo para ferramentas, pedra de amolar)
- Cordas (1 20m, 1 10m, 1 para tarzan ou cabo vertical)
- Lápis e papel para anotações
- Barracas
- Fogareiro e lampião com gás
- Sacos de lixo
- 1 Barra de sabão
- Sisal (1 rolo 5 kg.)
- 1 pá
- Estojo de Primeiros Socorros
- Material para o culto

DICAS DO DIA

Check-list das necessidades para realizar o acampamento:

- 1) Objetivos;
 - 2) Programação e responsáveis;
 - 3) Local e data;
 - 4) Autorização do Grupo Escoteiro;
 - 5) Autorização dos pais dos menores de 18 anos;
 - 6) Material (ver material);
 - 7) Cardápios;
 - 8) Taxa;
 - 9) Transporte;
 - 10) Autorização do proprietário do local por escrito, se necessário.
- O acampamento é um dos pontos principais do Método Escoteiro. Convém, quando dos preparativos para o acampamento, dividir o Clã em equipes de serviço para cuidarem da alimentação, do local, do transporte, dos jogos e canções, do Fogo de Conselho. Detalhe: as pessoas das equipes são coordenadoras do trabalho no acampamento, mas isso não quer dizer que devam ser as executoras de todo o trabalho.
 - O local do acampamento deve ter sido visitado com antecedência pela equipe de serviço responsável pelo local, de preferência acompanhada do Mestre, para verificar os locais disponíveis para acampamento, água potável, sanitários, destino do lixo, etc.
 - Providenciar com antecedência a autorização do proprietário por escrito

- O Fogo de Conselho pode ter um tema, de preferência que favoreça a reflexão. Ao redor desse tema girarão as esquetes, que são pequenas representações que (que não ofendam os princípios do Movimento Escoteiro) e não demoram mais que cinco minutos. Podem ser cômicas, sátiras ou dramáticas, como for a vontade da equipe.
- O Fogo de Conselho pode ter uma programação sugerida. Mas, se os Pioneiros se sentirem à vontade, e se houver interesse, um fogo espontâneo, sem programa prévio, é bem vindo. Contudo, não esquecer que uma hora é um tempo razoável para um Fogo de Conselho, e que o Minuto do Chefe é uma boa hora para que todos possam refletir sobre o tema do Fogo.
- Para os jogos e o Fogo de Conselho, convêm dividir o Clã em duas equipes desde o início do acampamento, equipes essas que se manterão até o final. As equipes servem apenas para os jogos e o Fogo, não devendo essa divisão ser encarada como uma competição.
- Ter um carro para transporte de emergência se necessário.
- Agradecer ao proprietário ou caseiro ao deixar o local.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Marcar reunião da COMAD.
- Acertar horários da Promessa com a Diretoria do Grupo.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

JOGO QUEBRA GELO: GUARDA-ROUPA EMBARALHADO:

O Clã coloca-se em círculo, e durante o jogo este será o circuito a ser percorrido. Ao sinal do dirigente do jogo, todos começam a correr por esse círculo. A cada sinal que o dirigente der, os pioneiros devem se desfazer de uma peça de roupa (sapato, meia, agasalho), que é jogada ao lado do círculo. Quando algum pioneiro estiver apenas de calça e camiseta, o dirigente dá o sinal para que todos se vistam o mais depressa possível. Vence quem se vestir perfeitamente por primeiro.

RECONHECIMENTO DO LOCAL:

O Clã dá uma volta pelo local do acampamento, para conhecê-lo melhor, decidir onde pode acampar, onde pode encontrar água, material para os jogos (bambu, bracatinga, vegetação de rápida recuperação), local das atividades, etc.

MONTAGEM DO CAMPO:

Observar, o posicionamento das barracas, o terreno onde elas ficarão, a não existência de galhos secos que possam cair sobre a barraca, a disposição da

cozinha, do material de corte, das fossas (apenas para lixo orgânico) e o espírito de equipe do Clã para montar o acampamento.

INSTRUÇÃO DE AMARRAS:

Como já foi dito antes, é recomendável que os pioneiros que passaram pelo Ramo Sênior dêem a instrução. As principais amarras são a quadrada, a diagonal e a paralela, além da volta do fiel, que é necessária para começar e terminar amarras. Explicar a utilidade das amarras.

BUSCA DE MATERIAL:

Se possível, acampar em um local da onde possa ser extraído recursos naturais renováveis, como bambu ou bracinga. Se não, levar bastões ou madeira como material para o acampamento. O material servirá para a construção das bigas e de pequenas pioneirias.

CORRIDA DE BIGAS:

O Clã, dividido em duas equipes, irá construir duas bigas (cavaletes de ponte), triangular ou quadrilátera, como quiser a equipe, utilizando o conhecimento recebido. A biga deve ser forte o suficiente para sustentar um membro da equipe apoiado sobre ela sem contato com o chão. Um percurso será determinado por todos. Após determinado o percurso, dá-se a largada, e vence a equipe que chegar primeiro com a biga inteira.

CONSTRUÇÃO DE PEQUENAS PIONEIRIAS:

Dependendo do grau de facilidade com que os pioneiros executaram as amarras, será pedido a eles que façam pequenas pioneirias, tais como suporte para louça, tripés, varais, armações para toldo, etc. Se algum pioneiro já souber montar uma mesa, e o material estiver disponível, pode ser feita uma. Porém, atenção com o tempo, uma mesa demora a ser construída.

ARRIAMENTO:

Não há necessidade que os pioneiros estejam de Traje Escoteiro neste primeiro arriamento, pois eles estão em atividade.

MONTAGEM DO FOGO DE CONSELHO E PREPARAÇÃO DAS ESQUETES:

Os pioneiros escolhem um lugar para o Fogo de Conselho, de preferência um pouco afastado das barracas, e montam uma fogueira para a atividade. Esse é um bom momento para ensinar a montar uma fogueira que dure acesa 1 hora. Em seguida, usando as equipes do acampamento, cada uma elabora uma esquete, escolhe uma canção, podendo usar o cancionário, e um aplauso a ser apresentado.

JOGO NOTURNO: CAÇA À RAPOSA:

Escolhe-se um pioneiro, de preferência um masculino, que servirá de raposa. Este então irá ter de três a cinco minutos para fugir e se esconder nos limites estabelecidos por todos dentro do local do acampamento. Após esse tempo, os pioneiros restantes vão à sua caça, tendo um tempo pré-estabelecido para capturar a raposa e levá-la de volta a um local já escolhido. Para dificultar ainda mais o jogo, os pioneiros poderão ter escalpos, um pedaço de sisal colocado na cintura (não amarrado) que representa a própria vida. A raposa tem então uma arma de defesa contra seus caçadores. Quem perde o escalpo pode conseguir um novo se cumprir alguma tarefa criada pelo organizador do jogo. Vence a equipe que trazer a raposa com o menor número de escalpos perdidos.

FOGO DE CONSELHO

PROGRAMAÇÃO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
22:00	Abertura	COMAD
22:05	Canção	Equipe 1
22:10	Esquete	Equipe 2
22:20	Aplauso	Equipe 1
22:25	Brincadeira	COMAD
22:35	Canção	Equipe 2
22:40	Esquete	Equipe 1
22:50	Aplauso	Equipe 2
22:55	Minuto do Chefe	Mestre
23:00	Canção da Despedida	Todos

DESCANSO E SILÊNCIO

Nada impede que os pioneiros permaneçam mais alguns momentos em volta da fogueira, porém deve-se observar um horário limite para que todos vão dormir, tendo em vista as atividades do dia seguinte.

GINÁSTICA DIVERTIDA

Mais que uma ginástica, essa deve ser uma boa espreguiçada para levantar. Se possível, escolher músicas para a prática. Se alguém no Clã faz ou é professor de aeróbica, dança, melhor ainda, mas não é necessário, o objetivo é apenas se mexer.

CULTO ECUMÊNICO

Deve ser simples e preparado pela equipe de serviço com antecedência. Escolher

um lugar agradável e propício à reflexão. Pode constar da programação do culto: orações, canções de conotação espiritual que podem ser acompanhadas por algum instrumento, mensagens que levem à reflexão.

DINÂMICA UM GESTO QUE ME REVELA

Cada um tem gestos típicos que revelam parte de sua personalidade. O objetivo da dinâmica é aprofundar o conhecimento que todos possuem um dos outros. Com o Clã reunido, escolhe-se uma pessoa que será imitada em seus gestos por todos os outros. O grupo dialoga com aquele que foi imitado: “Por que faz esse gesto?”, “O que significa, chama a atenção, procura segurança, etc?”, “Como se nota esse gesto?”, “Que impressão causa?”, “Como melhorá-lo, corrigi-lo ou integrá-lo na personalidade?”, etc. O grupo assim aprofunda mais seu conhecimento, e desenvolve uma troca de idéias e opiniões pessoais entre eles. Fazer com que todos sejam analisados.

MONTAGEM DA PISTA DE CORDAS

A pista de cordas deverá conter pelo menos uma falsa baiana, um comando crawl, um rastejamento, um Tarzan ou um cabo vertical. Ela não deve ser muito difícil de ser ultrapassada, nem muito fácil.

DEBATE CAMINHOS PARA O SUCESSO

Um pioneiro apresenta um dos assuntos abordados no livro, e comanda um debate sobre o assunto escolhido, ou faz uma gincana, ou cria uma atividade que faça o Clã refletir sobre o assunto proposto. Após o Clã chegar às suas conclusões, o apresentador pode mostrar ao Clã a visão de BP sobre o assunto. É importante situar o livro no seu tempo, e considerar que muitos conceitos mudaram de lá para cá, mas, procurando o espírito do texto, pode-se discutir como ele seria escrito por Baden-Powell nos dias de hoje.

JOGO PISTA DE CORDAS

As equipes deverão tentar superar todos os obstáculos da trilha. Vencerá a equipe que conseguir passar todos os seus membros pelos obstáculos, não importando o tempo. Os obstáculos é que devem ser superados, não os colegas. Se todos os membros das equipes passaram, ver quem terminou mais rápido, sendo esta equipe declarada a vencedora.

PREPARAÇÃO FINAL PARA O SERVIÇO NO GRUPO ESCOTEIRO

Essa hora será usada para a definição final quanto a horários, avisos à diretoria de grupo, avisos ao grupo, material necessário, e tudo o mais que for pertinente à próxima atividade.

JOGO: FUTEBOL DE SABÃO

Delimita-se uma área que será o campo de jogo. As equipes terão cada uma um gol que defenderão, gol esse feito por uma panela, ou balde, cheio de água. A bola será uma barra de sabão ou um sabonete. O gol acontece quando um jogador de alguma equipe consegue colocar o sabão dentro do gol adversário. É como o rugby, porém não há restrição quanto à direção de arremesso da bola, ela pode ser jogada para qualquer lado. Pede-se especial atenção para evitar a violência, que às vezes acontece de maneira imprevista devido ao contato físico rude do jogo. Convém delimitar muito bem o campo de jogo, as infrações que ele pode vir a ter, e o tempo de jogo.

DESMONTAGEM DO CAMPO

Procurar não deixar vestígios. Se o Clã abriu buracos para as fossas, tampá-los com terra. No final, fazer um pente fino por todos os locais de atividade para não deixar nenhum traço de sujeira ou acampamento no local. Este deve permanecer como foi encontrado. A lenha usada em pioneirias e que sobrou das fogueiras podem ser empilhadas em um local apropriado se houver, e se não, apoiadas em uma árvore, colocada de pé, para que as próximas pessoas que forem acampar ali já tenham alguma lenha. Levar todo o lixo que não é orgânico de volta para a sede do Clã, e lá dar um destino final a ele.

AVALIAÇÃO E ENCERRAMENTO

Avaliar a organização, o local, as atividades, o trabalho de todos, o envolvimento, e recolher sugestões para outras atividades mateiras. Após o arriamento, faz-se uma oração e agradece-se ao proprietário do local, ou responsável pelo local, e às pessoas que ajudaram no acampamento.

14ª Reunião de Pioneiros - Serviço ao Grupo Escoteiro

OBJETIVOS: Executar o projeto de serviço comunitário dentro do Grupo Escoteiro anteriormente estabelecido.

MATERIAL

- O necessário para a execução do projeto.

DICAS DO DIA

- Tendo em vista o tamanho do projeto, este poderá ser uma atividade de um dia inteiro dedicado ao serviço. Poderia ser encarado como um bivaque de serviço, na sede, com uma lingüçada no almoço, por exemplo.
- Marcar antecipadamente com a diretoria o horário das Promessas dos jovens que já estiverem preparados para elas.
- Dividir as tarefas a serem executadas de modo que todos trabalhem e participem.
- Marcar reunião da COMAD para o meio da semana.
- Para efeitos práticos deste manual, estamos divulgando um exemplo de um projeto de serviço para o Grupo Escoteiro, o que não significa que deva ser este o projeto a ser executado. Os prazos, os tempos, o material, os recursos, tudo, enfim, variará de acordo com o número de pessoas, com o projeto, com a particularidade de cada projeto.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Divulgar o Fogo de Conselho do Encerramento de Semestre (ver atividade 18).
- Marcar reunião da COMAD.

EXEMPLO DE PROJETO

NOME: Restaurando a cor do Grupo Escoteiro

JUSTIFICATIVA:

Situação atual: O Grupo Escoteiro teve sua sede pintada pela última vez há dez anos, estando hoje com aparência já feia, desbotada, enfim, deteriorada pelo tempo. Isto causa má impressão aos que chegam, e também aos atuais integrantes do Grupo, além de acelerar sua danificação.

Situação futura: A pintura, além de deixar a sede limpa, tornando a

permanência no ambiente muito mais agradável, irá garantir a melhor conservação das instalações, cumprindo o nono artigo da Lei Escoteira: “o escoteiro é econômico e respeita o bem alheio”.

OBJETIVO:

Pintar externamente a sede principal do Grupo Escoteiro, até a 15ª Reunião do Clã.

METAS:

1. Verificar as medidas da Sede.
2. Identificar eventual reparo necessário previamente à pintura.
3. Levantar custos e disponibilidade de recursos.
4. Obter patrocínio e doações de pelo menos 50% das necessidades.
5. Executar a pintura.

CRONOGRAMA

O QUÊ?	- medir a sede
COMO?	- identificar integrante do grupo que conheça o assunto.
QUEM?	- Pioneiro A
QUANDO?	1ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- marcar horário para fazer a medição
COMO?	
QUEM?	- Pioneiro A e “pintor”
QUANDO?	1ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- identificar reparos necessários
COMO?	- ao fazer a medição, verificar buracos, calfino estragado e outras necessidades
QUEM?	- Pioneiro A e “pintor”
QUANDO?	2ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- fazer lista de material e equipamentos
COMO?	- listar tudo o quanto será preciso p/ realizar o serviço, como lixa, massa corrida, calfino, tinta, etc.
QUEM?	- Pioneiro B e “pintor”

QUANDO?	2ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	-levantar custos e disponibilidade de recursos
COMO?	- identificar possíveis contatos do grupo com lojas de tinta e material de construção
QUEM?	Pioneiros C/D/E
QUANDO?	2ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- fazer, no mínimo, três pesquisas de preço
COMO?	
QUEM?	
QUANDO?	3ª semana
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- obter aprovação da Diretoria de Grupo
COMO?	- apresentar o projeto
QUEM?	
QUANDO?	
QUANTO?	zero
O QUÊ?	- se aprovado, comprar o material
COMO?	
QUEM?	
QUANDO?	
QUANTO?	conforme orçamento
O QUÊ?	- executar a pintura
COMO?	
QUEM?	- Todos
QUANDO?	4ª semana
QUANTO?	zero

15ª Reunião Do Clã de Pioneiros - Execução de Serviço ao Grupo Escoteiro

OBJETIVOS: Concluir a execução do projeto de serviço ao Grupo Escoteiro; Realizar as Promessas de membros do Clã.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	COMAD
00:05	Jogo “Bola ao Poste”	Pioneiro A
00:10	Promessa de membros	Mestre
00:20	Conclusão do Projeto	Todos
02:00	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Os relativos ao projeto.
- 1 bola
- 2 postes de salto em altura
- fitas de duas cores
- distintivos e certificado para a Promessa.

DICAS DO DIA

- Tendo em vista o andamento do projeto, este poderá ser um dia inteiro dedicado ao serviço.
- Ao final, deixar tudo limpo, eliminando o que não for aproveitável.
- Formalizar agradecimento aos patrocinadores.
- Não esquecer de prestar contas à Diretoria, tanto das despesas efetuadas, como dos resultados

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- realizar a reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

BOA

JOGO BOLA AO POSTE

Marca-se um campo. Em cada extremo, coloca-se o poste de salto em altura, com cores distintas. O Clã, dividido em duas equipes, espalha-se pelo campo. Cada equipe marcará os seus pontos no poste assinalado com sua cor. Dado o sinal de início, a bola é atirada ao alto. Quem conseguir apanhá-la, arremessa-a a um companheiro e este a outro e assim até que um deles possa tocá-la no respectivo poste, marcando um ponto. Os adversários esforçam-se por interceptar os passes e encaminhar a bola, por meio dos seus companheiros, ao poste assinalado com sua cor. Após cada ponto, recomeça o jogo. Ganha quem obtiver seis pontos em primeiro lugar.

PROMESSA

A promessa de qualquer membro do Movimento Escoteiro deve ser um momento marcante para ele. Deve-se dar destaque ao fato de ser uma escolha, uma opção de vida, feita conscientemente. Por isso, reforçar o compromisso que o jovem está assumindo, com a presença do Clã, de um diretor do Grupo e dos pais do jovem.

16ª Reunião de Pioneiros - Atividade Cultural

OBJETIVOS: Melhorar o nível de conhecimento dos jovens a respeito de assuntos gerais, promover a sociabilidade entre os membros do clã, promover o gosto pela pesquisa e leitura, propiciar momentos de discussão e trocas de idéias a respeito de temas de interesse dos jovens e levar cada um a conhecer as suas possibilidades e limitações em um trabalho de equipe e em uma competição.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
00:00	BOA	COMAD
00:10	Canção - "Dança da Aranha"	Pioneiro A
00:15	Gincana Cultural	Pioneiro B
01:45	Preparar material para o acantonamento	Equipe de Interesse
02:25	Preparar material para Vigília	Equipe de Interesse
02:30	BOA	COMAD

MATERIAL PARA ATIVIDADE

- Papéis, canetas, cartolina, pincel atômico, gravuras, livros, revistas, jornais para pesquisa, fita crepe, etc.
- Pequenos prêmios.

DICAS DO DIA

- Premiar os vencedores como forma de incentivar o desenvolvimento cultural.
- Reunião da COMAD - Realizar preferencialmente fora do horário da reunião normal do Clã.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Preparar material para o acantonamento.
- Procurar a programação da Pré-Vigília Pioneira com o Escritório Regional.
- Marcar reunião da COMAD.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

CANÇÃO - DANÇA DA ARANHA

Ver cancionário.

GINCANA CULTURAL

- Selecionar 15 figuras do tamanho de papel ofício, que ilustrem monumentos famosos por sua história, arquitetura ou valor turístico;
- Elaborar perguntas sobre o nome dos monumentos, local onde está situado, ou outras particularidades que julgar necessário;
- Elaborar mais algumas perguntas que envolvam geografia, e um ou dois jogos de lógica;
- Colocar as figuras em uma parede no local onde será realizado o jogo;
- Definir a pontuação, dando peso maior, para as perguntas de maior grau de dificuldade;
- Distribuir estas perguntas em forma de questionário aos participantes, que trabalharam em grupo de 2 ou mais integrantes;
- Após o término do tempo, recolher os questionários e somar a pontuação;
- Debater as respostas entre todos os participantes.

PREPARAR MATERIAL PARA O ACANTONAMENTO

Conferir lista de material na ficha do acantonamento

PREPARAR MATERIAL PARA A VIGÍLIA

A Vigília consiste em uma noite de discussões, do pôr do sol até o nascer do sol, onde serão discutidos, principalmente, aspectos da vida pessoal do jovem.

17ª Reunião de Clã de Pioneiros - Pré-Vigília Pioneira

OBJETIVOS: Avaliar o semestre, avaliar o crescimento do Clã Pioneiro, das relações inter-pessoais dentro do Clã, o crescimento individual, e preparar o terreno para o próximo semestre.

PROGRAMAÇÃO

HORA	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
18:00	BOA	COMAD
18:15	Jogo quebra-gelo: lenço ao centro	Pioneiro A
18:30	Sociabilidade	Mestre
19:30	Canção: Alabum Ticabum	Pioneiro B
19:40	Ficha de Desenvolvimento Pessoal	Mestre
20:30	Preparação do Fogo de Conselho	Todos
21:00	Lanche	Todos
21:30	Culto Ecumênico	COMAD
22:00	Atividade Noturna: Raio Laser	COMAD
22:20	Fogo de Conselho - Tema: O Semestre	COMAD
23:00	Silêncio - Investiduras	Mestre
07:00	Alvorada	Todos
07:15	Ginástica divertida	Pioneiro C
07:30	Café da manhã	Todos
08:15	Jogo : Fio de Ariadne	Pioneiro D
08:30	Jogo das figuras	Pioneiro E
09:00	Canção: Rock Escoteiro	Pioneiro F
09:05	Debate do Livro "Lições da Escola da Vida"	Quem leu
09:45	Jogo: Bete-ombro	Pioneiro A
10:15	Avaliação do Semestre e sugestões p/o próximo	Todos
11:15	BOA	COMAD

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Fichas de desenvolvimento pessoal
- Lanche (individual)
- Material para o culto
- Compromisso Pioneiro e distintivo de Pioneiro Investido
- Figuras para o jogo das figuras (ver descrição da atividade)
- Livro “Lições da Escola da Vida”
- Bastões e bola de tênis p/ bete ombro

DICAS DO DIA

- Esta é uma atividade especial, com características voltadas para o desenvolvimento espiritual de cada um. Portanto, recomendamos especial atenção com os aspectos da Lei e Promessa Escoteiras.
- A cerimônia de Investidura é especial, deve ser marcante para quem a faz. Como serão as primeiras Investiduras deste Clã, vai um esboço de Cerimônia e de Compromisso Pioneiro (anexo 1). Com o passar do tempo, o Clã decide qual a melhor maneira de fazer a cerimônia.
- Avaliar o semestre usando a ficha de avaliação, e recolher sugestões para o próximo.

PARA A PRÓXIMA ATIVIDADE

- Definir tarefas para o Fogo de Conselho.

DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

LENÇO AO CENTRO

Faz-se um círculo com os integrantes do Clã. Divide-se o Clã em dois grupos, e atribui-se um número a cada um (1,2,3,...). No centro do círculo, coloca-se um lenço. O coordenador do jogo chama então um ou dois números de cada vez, e os jovens se dirigem ao centro do círculo. O objetivo é pegar o lenço e sair do círculo sem ser tocado pelo oponente.

SOCIABILIDADE

Divide-se o Clã em duplas. Cada um então perguntará ao seu par questões relativas ao trabalho ou estudo, questões pessoais (namoro ou casamento), valores morais e espirituais, etc. É importante ter um espírito aberto e sincero ao responder essas questões. A idéia é que se faça um quadro pessoal, que será apresentado pelo entrevistador. Todos apresentam o par.

CANÇÃO ALABUM TICABUM

Ver cancionero

FICHA DE DESENVOLVIMENTO PESSOAL

As fichas que foram distribuídas na reunião 6 são novamente distribuídas aos pioneiros. Eles então lêem as fichas e refazem os objetivos para os próximos seis meses. Novamente, só mostra a sua ficha aquele que assim desejar. O Mestre recolhe as novas fichas e as guarda para o próximo semestre.

PREPARAÇÃO DO FOGO DE CONSELHO

Escolher um local, montar a fogueira e dividir o Clã em equipes para o Fogo, conforme feito anteriormente. Lembrar que o tema do Fogo é o Semestre do Clã, e que as esquetes podem versar sobre o que foi feito.

CULTO ECUMÊNICO

Privilegiar no Culto o desenvolvimento da espiritualidade do Pioneiro, principalmente o Amar a Deus, à Pátria e ao Próximo. Fazer uma reflexão sobre esses itens no Semestre do Clã. Incluir uma parte sobre relacionamento afetivo dos Pioneiros entre si.

ATIVIDADE NOTURNA: RAIOS LASER

Em uma área levemente inclinada, o Clã se dirige para a parte inferior, enquanto o dirigente do jogo se coloca na parte superior do terreno. O objetivo do jogo é passar da parte inferior para a parte superior do terreno sem ser visto. O dirigente tem uma lanterna que é o Raio Laser, ou seja, elimina o elemento, que detectado tem que retornar ao início. Vence quem passar do dirigente dentro do limite do tempo.

FOGO DE CONSELHO - como o do acampamento (atividade 13)

CERIMÔNIA DE INVESTIDURA - descrição no anexo 1

GINÁSTICA DIVERTIDA

Como descrito na atividade 13

JOGO: FIO DE ARIADNE

Durante a ginástica, o responsável faz um circuito com sisal em um bosque, passando-o por diversas alturas, ora baixo ora alto, com alguns obstáculos. O clã é dividido em duas equipes, e todos têm os olhos vendados. Cada equipe parte de uma ponta do circuito, e vence a equipe que percorrê-lo por primeiro.

JOGO DAS FIGURAS

O pioneiro responsável deverá separar muitas figuras, tantas quanto possível, sobre os mais variados temas. As figuras não devem ter textos explicativos. As figuras são colocadas no chão, e os pioneiros têm cinco minutos para observar as figuras. Após, cada um escolhe duas figuras, uma que represente um sentimento bom, e outra um sentimento ruim. Divididos em duas equipes, cada equipe escolhe duas figuras que representem a equipe. Em plenária, cada equipe diz porque escolheu a figura, e o Clã tenta escolher apenas duas figuras, uma para o bom, e outra para o ruim.

CANÇÃO: ROCK ESCOTEIRO

Ver cancionário

DEBATE DO LIVRO “LIÇÕES DA ESCOLA DA VIDA”

O Pioneiro que leu o livro irá apresentá-lo ao Clã, dizendo do que se trata, e o que ele aprendeu com ele.

JOGO BETE-OMBRO

Jogo tradicional, como se joga na rua.

AValiação DO SEMESTRE E SUGESTÕES PARA O PRÓXIMO

Usar as perguntas da introdução deste manual para avaliar o semestre, verificar se os objetivos foram alcançados. Para o próximo semestre, a programação deve contemplar em primeiro lugar qual aspecto da Lei e Promessa Escoteiras será observado com prioridade. Definido isso, definem-se áreas de interesse do Clã, como por exemplo artes, aventura, esportes, comunidade, etc., vê-se quanto tempo se dedica a cada área (um mês, dois, etc.), e só após definido isso, e com a programação da Região, do Setor e do Grupo em mãos, se fará a programação do Clã. A programação só é aprovada em Conselho de Clã.

18ª Reunião do Clã Pioneiro - Atividade de Sede - Reunião Social

OBJETIVO: Proporcionar a integração entre os participantes do Grupo Escoteiro, através da participação no FOGO DE CONSELHO (participação de todas as seções e famílias)

MATERIAL PARA A ATIVIDADE

- Papel
- Caneta
- Lenha
- Iscas (jornal c/ parafina, algodão c/parafina, massa de isopor, gravetos, grimpas, etc.)
- Tochas

DICAS DO DIA

- **FINALIDADE DO FOGO DE CONSELHO:** A finalidade do Fogo de Conselho é educacional, onde os participantes se reúnem para cantar, dançar, se divertir, refletir, representar peças de teatro e aprender, preservando-se os Princípios do Movimento Escoteiro.
- **O LOCAL PARA O FOGO DE CONSELHO DEVE:** ser montado em forma de ferradura; ter espaço suficiente para as representações e acomodar todos os participantes; ocorrer de forma privada ao público que se destina, para que os jovens se sintam a vontade; os apresentadores normalmente ocupam o centro da ferradura; durar em torno de 1 hora.
- **PREPARAÇÃO DA FOGUEIRA:** observar a direção do vento; o local, para o fogo deve ser limpo e sem grama; no caso de existir grama, removê-la em quadrados de 12 cm de espessura e repostar no dia seguinte; não montar a fogueira debaixo de rede elétrica; a fogueira deve durar apenas durante o F.C.; preparar com antecedência; cobrir para evitar orvalho; Equipe de Serviço deve preparar a fogueira com antecedência, dispor de lenha reserva, alimentar o fogo entre uma apresentação e outra e se encarregar do rescaldo e eliminação de vestígios no dia seguinte.

- **SEGURANÇA:** Um cuidado especial deve ser dado a líquidos combustíveis (álcool, gasolina, querosene, parafina e outros). Nunca deve ser colocado após o Fogo ter sido aceso a partir da garrafa ou recipiente que a contém, pois existe o risco do fogo residual incendiar o líquido e explodir a garrafa. O procedimento correto é colocar o líquido em uma lata ou recipiente de boca larga e utilizar uma haste ou bastão para levá-lo ao fogo.
- **LITERATURA:** Buscar informações adicionais sobre Fogos de Conselho, pois há diversos tipos deles, de grupo, de seção, de propaganda, etc.

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

LOCAL E FOGUEIRA

O local do Fogo de Conselho deve ser grande o suficiente para abrigar todos os membros do Grupo Escoteiro, e a fogueira deve ter combustível o suficiente para durar o tempo previsto do Fogo.

O DIRIGENTE ESCOLHIDO DEVE:

- Planejar e dividir as tarefas;
- Escolher o(s) animador(es);
- Elaborar a programação;
- Realizar a abertura e o encerramento;
- Elaborar e apresentar o “Minuto do Chefe”;
- Cuidar para que os Princípios do M.E. sejam observados.

O ANIMADOR ESCOLHIDO DEVE;

- Conduzir a programação com entusiasmo;
- Anunciar apresentações e solicitar aplausos;
- Dirigir as canções e brincadeiras.

A PROGRAMAÇÃO DEVE INTERCALAR:

- Canções, danças;
- Representações, brincadeiras, histórias e minuto do chefe.

SUGESTÃO DE PROGRAMAÇÃO

Abertura	- Dirigente
Canção animada	- Animador
Esquete	- Seção A
Aplauso	- Seção b
Brincadeira	- Dirigida pelo animador

Esquete	- Seção b
Aplauso	- Seção a
Canção	- Seção b
Dança	- Seção a
Minuto do Chefe	- Dirigente do Fogo de Conselho

Cadeia da Fraternidade: canção calma e oração para encerramento.

ANEXO 1 - CERIMÔNIA DE INVESTIDURA

A CERIMÔNIA DE INVESTIDURA NO RAMO PIONEIRO

A cerimônia de Investidura no Ramo Pioneiro é talvez a cerimônia mais marcante da vida do jovem no Ramo. Isto porque se trata de uma “confirmação” do jovem como pioneiro e que é ansiosamente esperada. A Investidura não é apenas um mapa de etapas completo, mas um sinal de que ele realmente está evoluindo e participando da vida do Clã, além de estar comprometido com seu desenvolvimento pessoal.

A indicação para a investidura vem da COMAD, que avalia se o jovem está apto ou não para ser investido. No caso das primeiras investiduras do Clã, o Mestre deve forçar a autocrítica entre os jovens, para que eles possam ver os próprios erros e acertos que cometeram até então. Como a indicação para a investidura veio antes da cerimônia, não há julgamentos ou reprovações durante a mesma.

A cerimônia é fechada, e dela participam, em princípio, apenas aqueles que já foram investidos e os Mestres. Nada impede, entretanto, a presença de membros da Diretoria, ou outros escotistas que foram importantes na vida do jovem.

Antes da cerimônia de Investidura, logo após o Fogo de Conselho, faz-se uma pequena reflexão com todo o Clã sobre o significado da Investidura, perguntando se eles vêem alguém que atingiu esses objetivos, e dizendo que a COMAD indicou para serem investidos aqueles Pioneiros. Isto é feito para que todos tenham exemplos a serem seguidos, e para explicar a ausência por alguns instantes dos Mestres e dos Pioneiros que participarão da cerimônia.

SUGESTÕES PARA A CERIMÔNIA

- * O jovem é apresentado pelos Padrinhos aos Pioneiros investidos, ou ao Mestre, no caso das primeiras investiduras do Clã.
- * O jovem lê o *Compromisso Pioneiro*, que é uma interpretação adulta da Promessa Escoteira, e diz se aceita este compromisso como opção de vida. O *Compromisso* pode ser assinado, dependendo de cada Clã.
- * Após lido o *Compromisso*, o Mestre faz a renovação da Promessa Escoteira do jovem.
- * É entregue o distintivo e o certificado de Pioneiro Investido.
- * A cerimônia é geralmente feita à noite, reforçando seu caráter místico, e longe dos olhares curiosos.
- * A cerimônia deve ser breve, porém intensa e marcante.
- * Pode haver uma música especial, que apenas os investidos conheçam, ou o Grito de Clã, como forma de encerrar a cerimônia.

PROPOSTA DE COMPROMISSO PIONEIRO

Quero como Pioneiro/Pioneira cumprir:

- ◆ *Meus deveres para com Deus, fazendo um consciente esforço para desenvolver minha vida espiritual.*
- ◆ *Meus deveres para com minha Pátria, previstos na Constituição Brasileira. Estudar e trabalhar para conquistar um emprego como profissional e receber remuneração para o meu sustento. Estudar os problemas nacionais e procurar colaborar em sua solução. Contribuir para a paz mundial.*
- ◆ *Meus deveres para com o Próximo por meio da Boa Ação e serviço a comunidade.*
- ◆ *A Lei Escoteira tornando-a um referencial para minhas atitudes como Ser Humano.*

CONCLUSÃO

A Cerimônia de Investidura, por ser muito particular a cada Clã, irá adquirindo características próprias com o passar do tempo. Isto é desejável, pois cada Clã deve ter a sua própria cara, e os jovens que o compõe devem ter oportunidade para modificar aquilo que não lhes agrada.

É importante ressaltar, entretanto, que embora tenha um caráter místico (com símbolos que ajudam a fortalecer a identidade do Clã), não cabem na Investidura a inclusão de atos que não têm qualquer relação com o Escotismo em si e o compromisso de cidadão assumido.

Após a cerimônia, todo o Clã pode preparar uma pequena festa para os recém investidos.

ANEXO 2 - O PROJETO

Projeto significa: desígnio; plano para a realização de um ato; empresa; intento; empreendimento. (Mini dicionário Aurélio, Dicionário Ilustrado da Língua Portuguesa)

No Clã de pioneiros, quase todas as atividades são realizadas por equipes de interesse agrupadas em torno de projetos, que são definidos de acordo com a vontade dos pioneiros. Para que surjam projetos, devem ser observados alguns passos.

O planejamento deve definir a META e criar o MÉTODO que será aplicado para atingir essa meta.

META:	MÉTODO:
- situação atual	- estratégias e procedimentos
- situação desejada	- responsáveis
- indicadores	
- cronograma	

O produto do planejamento é um projeto ou uma programação.

TIPOS DE PROJETO

Diversas áreas podem ser abrangidas quando da elaboração de projetos para o Pioneirismo. Aqui temos alguns exemplos de áreas de atuação: **cultural, esportiva, comunitário (de serviço ou de desenvolvimento), social, agrícola, industrial, ecológico, pecuário, etc.**

CONTEÚDO DO PROJETO

- Meta e método
- Benefícios
- Viabilidade
- Integração com a programação
- Esquemas: segurança e emergência
- Identificação com a Promessa (e também com a Lei e a Carta de Princípios)

EXECUÇÃO DO PROJETO

- Educar - comprometimento
- Treinar - habilitar todos para que possam desempenhar suas funções
- Verificar (antes da execução) - recursos humanos, materiais, local, meteorologia, documentos, etc
- Agir de acordo com o planejado
- Coletar dados para a avaliação

Sempre após o término da execução do projeto, a equipe de interesse deve realizar a avaliação do mesmo, verificar se as metas foram alcançadas ou não. Se sim, restará então apenas apresentar o relatório. Se não, deve-se procurar a causa, refazer a meta ou o método, avaliar se a ação deve ser repetida, e fazer e apresentar o relatório.

Após pronto o relatório, este deverá ser apresentado a COMAD ou ao Conselho de Clã. O relatório deve conter a descrição do projeto, os resultados alcançados, e observações e recomendações para novos projetos. O relatório é muito importante pois através dele se avalia o trabalho dos pioneiros e a evolução dos mesmos, além de servir como referência para os demais pioneiros. Também serve como avaliação de etapas, e auxilia no preparo para a vida fora do Clã.

A COMAD é responsável pela fiscalização, acompanhamento e avaliação dos projetos em curso.

MODELO PRÁTICO DE UM PROJETO

Nome: forte, que explore o plano de governo (ou da empresa ou do movimento); que explore a política de governo (ou da empresa ou do movimento).

Justificativa: Por que escolhemos este projeto? Em que área da Lei e da Promessa e da Carta de Princípios ele se enquadra? Quais os benefícios que a execução do projeto trará para os por ela atingidos?

Meta:

- a) situação atual - o problema (o real deve comprometer).
- b) situação futura - o pretendido; são as propostas para alterar a situação atual, como ficará após e se for executado o projeto.
- c) indicadores.
- d) cronograma (que inclui quem, quando, como, e data de término).

Método: todo o material e recursos humanos necessários para a execução do projeto, além do conhecimento necessário aos integrantes da equipe de interesse, incluindo o treinamento, se necessário, dos participantes, e detalhamento das etapas de execução (o cronograma pode ser incluído aqui).

Custos: Para todos os procedimentos descritos, procurar relacionar os custos correspondentes. Ex.:

QUANTIDADE	ESPECIFICAÇÃO	CUSTO	OBSERVAÇÃO
02	pás	R\$ 10,00 cada = 20,00	serão deixadas após o término do projeto

MODELO PRÁTICO DE RELATÓRIO

Título: descrever o tema central do projeto.

Identificação: descreve a identificação dos autores.

Situação atual: descreve a situação antes de iniciar o projeto.

Situação desejada: Meta: descreve onde se deseja chegar e em quanto tempo.

Resultados alcançados: descreve os resultados obtidos após a realização do projeto.

Recomendações, considerações finais, prescrições diversas: descreve fatos ou situações que se queira mencionar, que tenham concorrido para o sucesso ou fracasso do Projeto e que necessitem ser mencionados.

Pendências: descreve pendências que deverão ser resolvidas após o relatório.

Data, assinaturas, anexos: os anexos podem ser, por exemplo: descrição detalhada do projeto, relatório ilustrado da atividade, amostras, avaliação dos participantes, etc.

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.