

ATIVIDADES PARA O RAMO ESCOTEIRO

Atividades educativas para
escoteiros e escoteiras
de 11 a 14 anos



Todos os direitos reservados.
Nenhuma parte desta publicação pode ser adaptada, reproduzida, armazenada ou transmitida por nenhum modo ou meio, incluindo as ilustrações e os desenhos da capa, sem permissão prévia e por escrito da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil, a quem foram cedidos os direitos de propriedade intelectual pelo Escritório Escoteiro Mundial, Região Interamericana (Oficina Scout Mundial, Región Interamericana)

Registro de Propriedade Intelectual,
em nome do Escritório Escoteiro Mundial,
Região Interamericana: 130.651
ISBN: 956-8057-10-2

Primeira edição em português em abril de 2007.
2.000 exemplares.

Reimpressão em março de 2019
500 exemplares.

União dos Escoteiros do Brasil

Rua Coronel Dulcídio, 2107
80250-100 - Curitiba - PR
tel. (41) 3353-4732
ueb.atendimento@escoteiros.org.br
www.escoteiros.org.br



ATIVIDADES EDUCATIVAS

ATIVIDADES
EDUCATIVAS



para jovens
de 11 a 15 anos



APRESENTAÇÃO

Em abril de 1994 o Escritório Escoteiro Interamericano criou a Rede de Elaboração de Material Educativo (REME), com objetivo de recolher e compartilhar atividades educativas que são realizadas pelos Grupos Escoteiros da Região Interamericana.

Desde que iniciamos o trabalho da REME, 25 Organizações Escoteiras Nacionais de toda a América têm-se somado a este esforço. Várias delas mantêm uma Rede Interna que, coordenada nacionalmente, produz, recopila, seleciona, avalia e valida idéias que envia à Central de Coordenação Interamericana que, por sua vez, analisa o material recebido e seleciona, redige, planeja, imprime e distribui as publicações que resultam deste processo.

O resultado deste trabalho de cooperação e enriquecimento educativo resultou nas Fichas de Atividades e Anexos Técnicos, que foram produzidos individualmente, separados por Ramos, e publicados nos primeiros nove anos de gestão.

Como parte deste mesmo esforço editorial, publicou-se o “Livro de Atividades Educativas para meninos e meninas de 7 a 11 anos”, que reunia 60 atividades e idéias de atividades, e que foi lançado em português, no Brasil, em abril de 2006. Agora, um ano depois, estamos lhes apresentando “Atividades Educativas para jovens de 11 a 15 anos”, que se constitui na segunda publicação desta série.

Destinados aos escotistas do Ramo Escoteiro e outros educadores que trabalham com jovens, este livro contém 30 fichas de atividades com indicação de local, duração, forma de participação, materiais, objetivos da atividade, objetivos educativos que são enfatizados, e uma detalhada descrição do desenvolvimento de cada atividade. Também constam 30 idéias de atividades que, em um formato mais reduzido, apresentam os objetivos educativos com os quais a proposta contribui e uma breve descrição do seu desenvolvimento. Junto com as primeiras, e como complemento, este livro contém 24 anexos técnicos com informações relevantes para o desenvolvimento das atividades propostas, bem como instruções para confeccionar alguns dos materiais necessários.

A maioria das atividades que aqui apresentamos, 44 no total, são propostas que não haviam sido publicadas anteriormente. As 16 restantes já haviam sido impressas como fichas, e aqui foram revisadas e complementadas a partir da experiência colhida na aplicação.

As atividades propostas são uma contribuição ao trabalho educativo daqueles que atuam como educadores e trabalham em contato com os jovens. Como todo material desta natureza pode e deve ser adaptado à realidade concreta em que será aplicada, às condições econômicas, aos fatores climáticos e, principalmente, às características particulares dos jovens com quem se trabalha.

Colocamos à sua disposição estas “Atividades Educativas para jovens de 11 a 15 anos” com a esperança que se traduza em mais e melhores idéias e, principalmente, em uma atraente e variada oferta do programa que está a serviço do crescimento integral dos jovens.

Muito obrigado a todos os colaboradores que, com trabalho e generosidade, contribuíram para que este livro tenha sido possível.

Central de Coordenação REME
Organização Escoteira Interamericana

ÍNDICE

ÁREA DESENVOLVIMENTO FÍSICO pág.5

FICHAS E ANEXOS

Rali de patrulhas	7
Rali de patrulhas: um modelo de veículo	9
Cozinheiros pré históricos	11
Cozinha rústica: receitas e utensílios	13
Brinquedoteca da Tropa	17
Idéias para confeccionar uma brinquedoteca	19
O pão de cada dia	23
O caminho do desafio	25

OUTRAS IDÉIAS

Inventores de esportes	27
Exploração na patrulha	28
Segurança na Tropa	28
Exercício matinal	29
Prova de orientação	30

ÁREA DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL pág. 35

FICHAS E ANEXOS

Congresso de inventores	37
Estação meteorológica	39
Instrumentos meteorológicos de construção caseira	41
Previsões meteorológicas	47
Reciclemos o livro de Patrulha	53
O espírito de Patrulha e o Livro de Patrulha	55
Reciclagem artesanal de papel	59
A patrulha com ritmo	63
Construção de instrumentos musicais:	
Quena, órgão, flauta e flautin	65
Flauta andina e apitos	70
Flauta transversa, apitos que «distorcem» e flauta de pan	75
Percussão	79
Cultivos hidropônicos	85
Noções básicas sobre cultivos hidropônicos	87

OUTRAS IDÉIAS

As incríveis máquinas voadoras	91
Feira de especialidades	92
Exploração científica	92
Venham ver o circo!	93
A escola de cientistas do senhor Baden-Powell	94

ÁREA DESENVOLVIMENTO CARÁTER pág. 99

FICHAS E ANEXOS

O mundo prisioneiro	101
Balão aerostático de papel	103
Teatro de aventura	107
Operação Patch Adams	109
A festa do fogo	111
História das Falhas de Valencia	113
Paellas	115
Papel machê	119
Façamos um comercial	125

OUTRAS IDÉIAS

Que representa tua máscara?	127
Me dê uma mão	128
Detetives de esperanças	128
O bazar de troca	129
Desfile de modelos	130

ÁREA DESENVOLVIMENTO AFETIVIDADE pág. 133

FICHAS E ANEXOS

Acampamento pais e filhos	135
Coisas de homens e coisas de mulheres?	137
Hoje é dia de festa!	139
Imagens de nossa aventura	141
Vigilância de acampamento	143

OUTRAS IDÉIAS

Estás a favor ou és contra?	145
Portas abertas	146
Juegos del tiempo de los abuelos	146
Mecânicos e babás	147
Quanto ele mudou!	147

ÁREA DESENVOLVIMENTO SOCIABILIDADE pág. 151

FICHAS E ANEXOS

Os matadores de mosquitos	153
Doenças transmitidas por vetores: a dengue	155
Doenças transmitidas por vetores: o mal de Chagas	159
Teatro de água	163
Terapia de rehidratação oral	165
Noções básicas de dramaturgia	171
Noções básicas de teatro itinerante	175
Onde gostarias de jantar esta noite?	181
Senhores feudais	183
Encontro com nossas raízes	185

OUTRAS IDÉIAS

Investigação de emergências	187
Kim da história	188
Reportagem fotográfica	188
Acampamento itinerante	189
Últimas notícias do passado	190

ÁREA DESENVOLVIMENTO ESPIRITUALIDADE pág. 195

FICHAS E ANEXOS

Festa religiosa popular	197
A oração das coisas simples	199
Canção de graças	201
O murmúrio das estrelas	203
Descobrimo o Universo	205
Estrelas e constelações	209
Tempo para construir	215

OUTRAS IDÉIAS

Nossas mãos	217
Servir juntos	218
O local da oração	218
Oração de patrulha	219
Palavra de vida	219

FÍSICO

Um corpo novo

Um corpo novo

O corpo se renova a cada dia. Nele acontecem coisas que nos desconcertam, que nos convidam à exploração, que nos empurram ao extremo de nossos próprios limites, que revelam a beleza, que fazem aparecer o pudor, que rompem as proporções, que são muito importantes ou que são pouco importantes, que nos alegram, que nos entristecem, que disputam, que dão prazer e que são parte da caminhada de ser homem e de ser mulher.

O cansaço é um convidado permanente, que só é esquecido quando ao jovem se oferece comida. A organização não é o seu forte, o esporte lhe atrai, a apresentação pessoal os inquieta, as roupas não lhes cai bem, e se o tamanho é bom, nunca é a apropriada. O dia é muito curto para cumprir todas as tarefas e muito longo quando se tem pouco a fazer.

Tudo está em constante mudança, crescimento e desenvolvimento. Por isso é tão difícil ter uma imagem estável de si próprio.

RALI DE PATRULHAS

Área de desenvolvimento
FÍSICO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Apresentamos uma atividade que ajuda a motivar uma clara definição de papéis em cada patrulha, põe a prova a sua capacidade de organização, colabora no desenvolvimento de uma identidade própria e se constitui num desafio para a criatividade e capacidade física dos jovens: um rali de patrulhas em que os participantes deverão confeccionar o veículo que utilizarão, indo por um trajeto conduzindo e empurrando seus próprios veículos e superando com êxito as dificuldades que encontrem no caminho.

LOCAL

Na sede ou num acampamento da seção

DURAÇÃO

Uma reunião da seção ou um ou dois dias durante o acampamento da seção

PARTICIPANTES

Toda a Tropa (todas as patrulhas)

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Incentivar o talento e a criatividade
2. Construir um veículo
3. Realizar uma competição de corrida
4. Estimular o trabalho em equipe

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio
2. Procuo evitar situações que podem fazer mal a minha saúde e a de meus companheiros.
3. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
4. Procuo não ser agressivo em jogos e atividades.
5. Como alimentos que me ajudam a crescer e faço nas horas certas.
6. Gosto de participar de atividades recreativas variadas.
7. Participo de jogos, excursões e acampamentos que minha patrulha organiza.

13 a 15 anos

1. Respeito meu corpo e o dos outros.
2. Sei o que fazer em caso de uma enfermidade ou acidente
3. Procuo superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.
4. Converso com meus companheiros para resolver os problemas que aparecem entre nós.
5. Procuo cuidar, limpar e arrumar os lugares onde acampo.
6. Sei quais são os alimentos que me ajudam a crescer e quais os que podem prejudicar o meu desenvolvimento.
7. Sei preparar refeições simples e os faço com ordem e limpeza.
8. Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha patrulha e de minha Tropa

MATERIAIS

Dependerão das características do rali que se pretende fazer; no geral, deverão ser ferramentas e matérias para manutenção e reparo do veículo, mapas do trajeto, roupas adequadas, etc. Os materiais necessários para a construção do veículo estão no anexo técnico **Rali de patrulhas: um modelo de veículo**, que complementa esta atividade.



Idéia original:
David Amador,
Equipe RE ME México

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Planejamento da Atividade. Na visita prévia ao local do acampamento, a Corte de Honra deverá determinar o trajeto do rali. Este trabalho será facilitado em função da clareza que se tenha do projeto da atividade. Neste caso a tarefa é mais simples pois se tem esta descrição, e não existe razão para não se adaptar a atividade, uma vez que as possibilidades de êxito serão maiores na medida em que venha ao encontro das necessidades e habilidades de quem vai participar.

Na seqüência, algumas características gerais do rali de patrulhas:

- Salvo o local de largada, o resto do percurso será diferente para cada patrulha.
- Durante o trajeto haverão provas que as patrulhas devem cumprir e ganhar pontos.
- As provas devem ser variadas e adequadas a capacidade dos jovens. Ao mesmo tempo devem ter exigências e complexidade equivalentes para todas as patrulhas.
- Durante o rali, caso ele se estenda por várias horas, as patrulhas devem respeitar os horários de comer e descansar. Não cumprir isto acarretará perda de pontos.
- Se o rali durar mais de um dia, as patrulhas deverão acampar em local previamente combinado.
- No início da atividade, a Chefia da Tropa entregará a cada patrulha um mapa do trajeto que deverão fazer, juntamente com outras informações necessárias para a execução da atividade. Grande parte desta informação deverá ser obtida durante a visita prévia ao local do acampamento.

Construção do veículo para o rali. Também antes do acampamento, a Chefia da Tropa contactará um profissional que assessore as patrulhas na confecção dos veículos do rali. No anexo técnico, que complementa esta ficha, apresentamos um modelo viável. O veículo deve necessariamente ser construído com antecedência, pois requer procedimentos e ferramentas que não estarão disponíveis durante o acampamento. As “peculiaridades” (bandeirolas, cores e outros elementos de ornamentação) que cada patrulha colocará no modelo, deverão ser decididas com antecedência, porém, neste caso, pode-se acrescentar durante o acampamento. Se a Chefia da Tropa conhece um modelo mais simples que este aqui proposto, naturalmente pode sugerir.

Se for considerado importante que as patrulhas adquiram habilidades em outras áreas relacionadas ao rali (reparos de emergência, navegação, etc.), estas ações deverão ser organizadas com antecedência e prevendo-se o tempo que será necessário para elas.

O Acampamento

Decoração dos veículos

De acordo com as “peculiaridades” que tenham imaginado para seu veículo, cada patrulha terá um tempo

determinado para colocar estes elementos no veículo. A criatividade poderá ser um dos itens que geram pontos à patrulha. Por isso é importante que as patrulhas tenham um espaço que garanta privacidade, para poderem completar seus veículos e surpreender aos outros na linha de partida.

Terminado a montagem dos veículos, é importante que a Chefia da Tropa faça uma “inspeção de segurança” para certificar-se que as situações de risco estão minimizadas. Concluída esta inspeção, as patrulhas terão um tempo para fazer os acabamentos e/ou reparos que a Chefia da Tropa tenha julgado necessário. Esta inspeção também permitirá observar os detalhes de cada veículo e dar pontos às patrulhas.

Largada!

No horário determinado, veículos, pilotos e demais membros de cada escuderia se reunirão na linha de largada e farão o seguinte:

- Revisão final dos veículos e inspeção dos acessórios para o rali: materiais e ferramentas para reparos, traje adequado dos participantes, alimento e líquidos suficientes para o trajeto, etc.
- Entrega dos mapas: onde estarão claramente definidos o trajeto, pontos de parada para descanso e horários de alimentação, os locais onde se realizarão as tarefas e provas específicas (caso existam), pontos de encontro dos participantes, bifurcações importantes no caminho, postos de socorro, etc.
- Entrega das instruções, recomendações e quaisquer outras informações que os participantes devam saber.

Esclarecidas as dúvidas, entregues as instruções, revisados os veículos e os acessórios, será o momento de dar a largada do “rali de patrulhas”.

Em todos os momentos a chefia deverá estar próxima aos participantes. Se a Chefia da Tropa tiver um meio de transporte que permita se movimentar mais rápido - carro, bicicleta, etc.- melhor.

Se a atividade foi planejada para as patrulhas pernoitarem fora do acampamento, o local deverá estar bem sinalizado nos mapas, ser o mesmo para todos, estar previamente preparado para receber as escuderias e contar com pelo menos alguns Chefes da Tropa. Os momentos de descanso, ou a noite passada fora do acampamento, caso esteja no planejamento, será uma boa oportunidade para se trocar impressões e comentários sobre a atividade que está acontecendo.

No final da atividade, após todas as patrulhas terem voltado ao local do acampamento, a Chefia da Tropa pode estar esperando com bebidas e comidas especiais. Este será um bom momento para receber novamente as informações sobre a atividade realizada, contar piadas, revelar as estratégias e dividir os melhores momentos da atividade. Os comentários feitos pelos participantes, assim como as observações registradas pela Chefia da Tropa, permitirão avaliar o nível de objetivos alcançados com a atividade, e quando for o caso, perguntar sobre o impacto desta experiência no desenvolvimento pessoal de quem participou.



RALI DE PATRULHAS: UM MODELO DE VEÍCULO

ANEXO TÉCNICO

Ferramentas:

- Chaves de fenda de vários tamanhos
- Chave Inglesa
- Pregos diversos
- Martelo
- Chaves de boca de vários tamanhos
- Serra para metal
- Metro
- Alicata

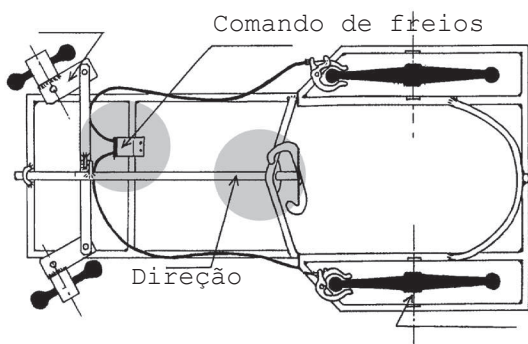
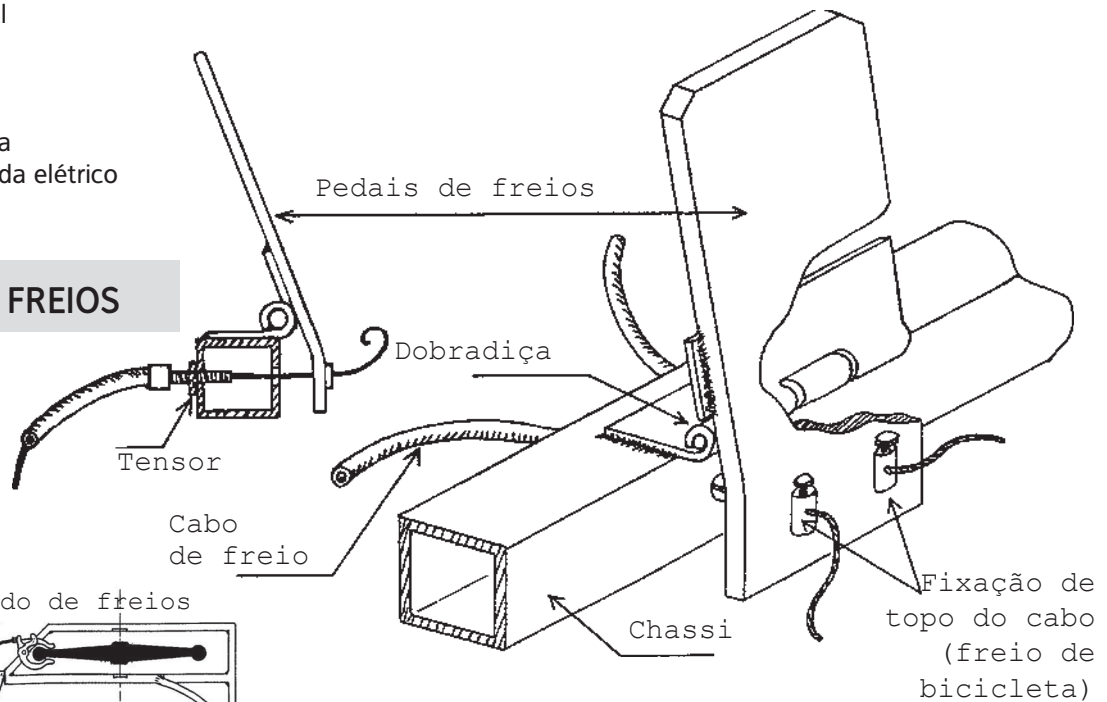
Só para adultos usarem:

- Furadeira elétrica
- Aparelho de Solda elétrica

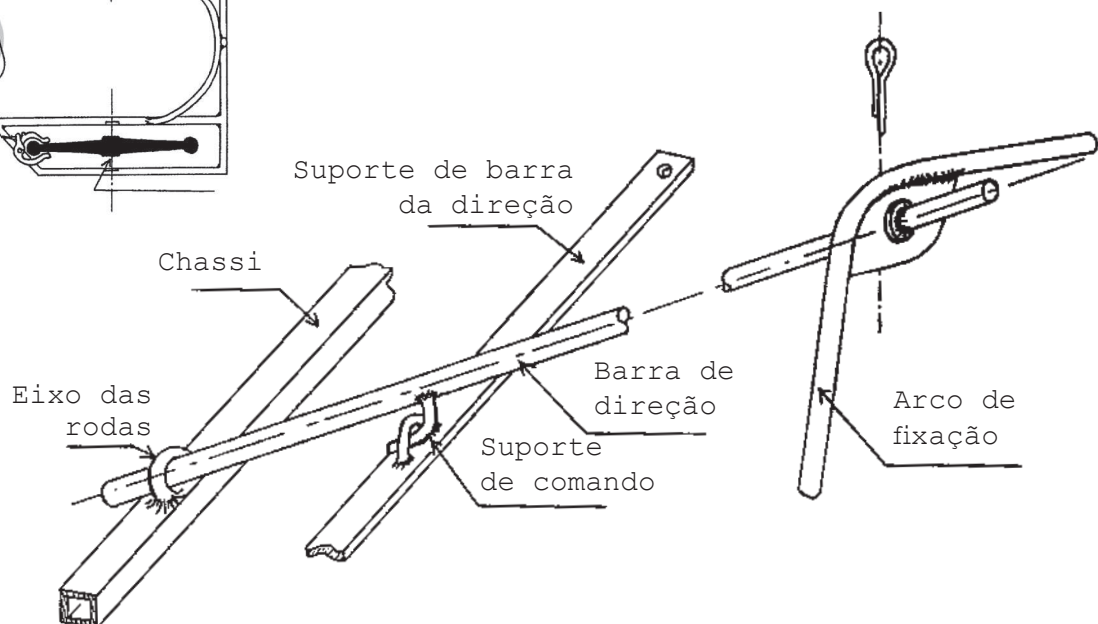
Onde encontrar os materiais:

- Ferro velho
- Oficina mecânica
- Loja de artesanato
- Loja de bricolagem

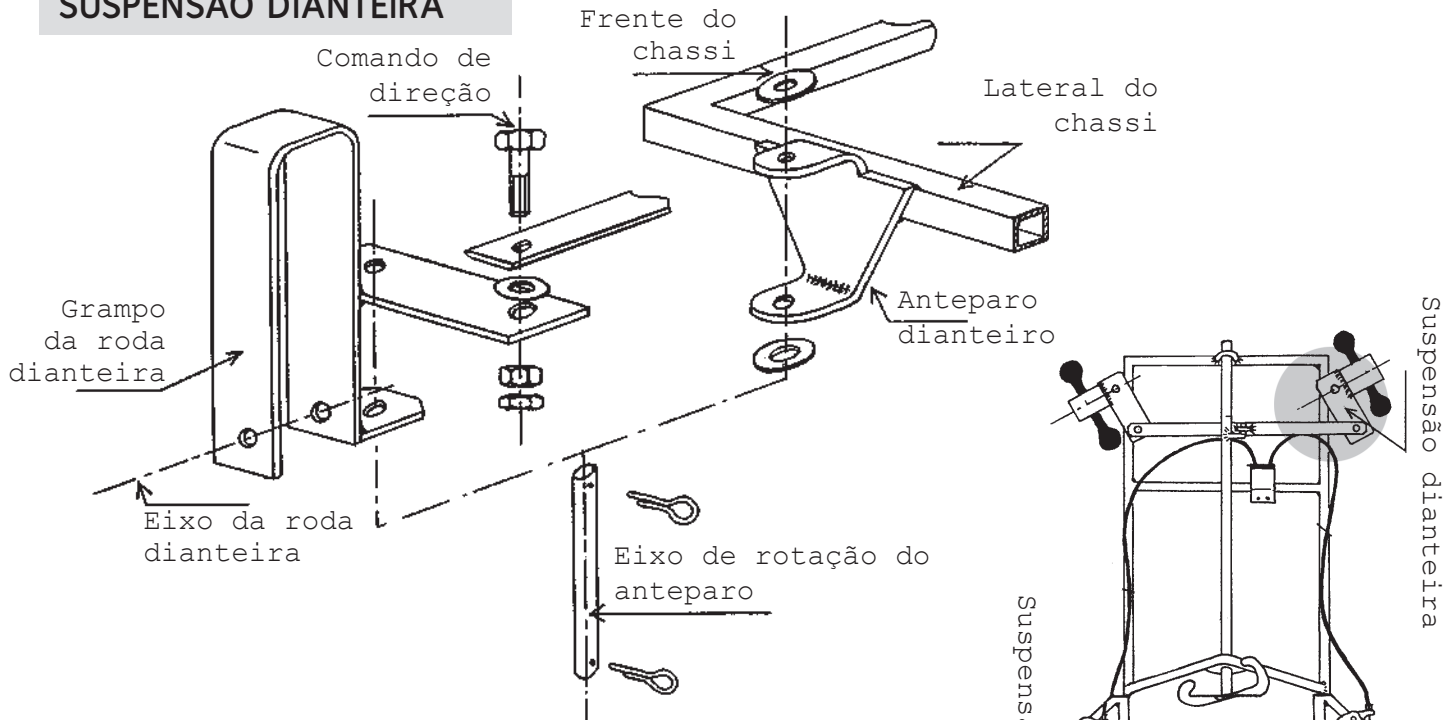
COMANDOS DE FREIOS



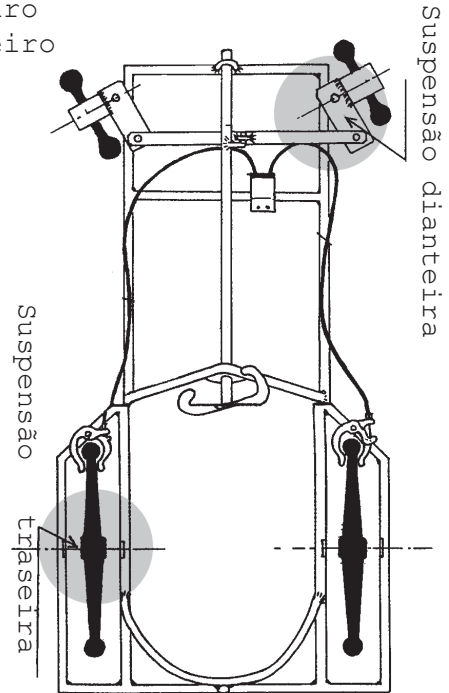
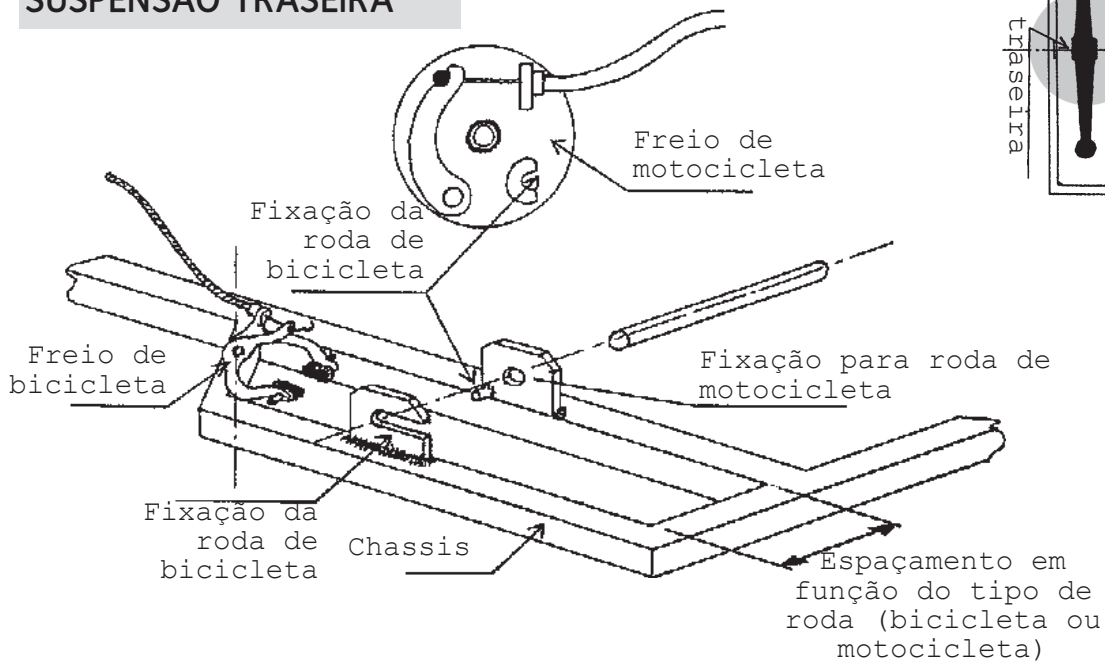
DIREÇÃO



SUSPENSÃO DIANTEIRA



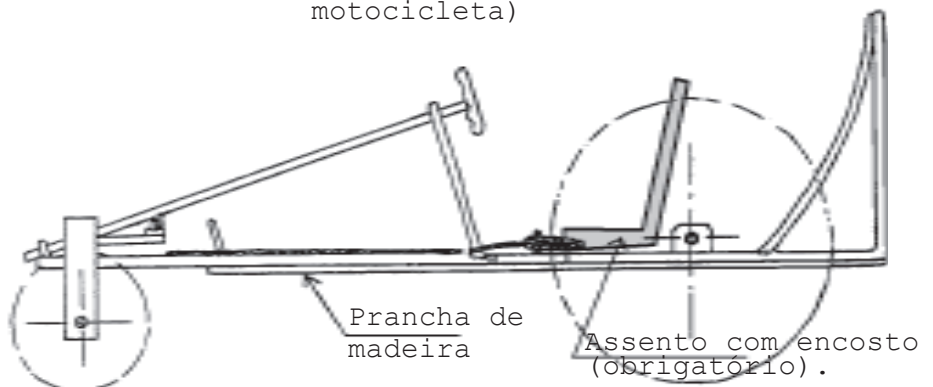
SUSPENSÃO TRASEIRA



ATENÇÃO

O piloto deve ter a possibilidade de sair rapidamente de seu veículo. Em geral, é obrigatório ter uma proteção rígida colocada acima da cabeça do piloto e fixada no chassi.

Fonte: Scouts de France. Revista Scouts nº 67, fevereiro-março de 1994, pág. 16 e 17



COZINHEIROS PRÉ HISTÓRICOS

Área de desenvolvimento
FÍSICO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Nem sempre existiram utensílios de cozinha e mesas. Existem muitas culturas que se habituaram a comer com as mãos; outras usam palitos no lugar de talheres. Algumas comidas devem ser preparadas em panelas, entretanto, outras requerem um buraco na terra, ou suportes de pau sobre o fogo, algumas brasas ou um forno de barro.

Através desta atividade, desafiamos as patrulhas a deixar de usar ou trocar os utensílios tradicionais com imaginação e inventividade. Uma das refeições do próximo acampamento não poderá ser preparada da maneira habitual e deverão buscar uma forma nova de fazê-la.

LOCAL

Na sede ou num acampamento da Seção

DURAÇÃO

Parte de uma reunião preparatória para um acampamento e durante o acampamento, segundo o tempo que a patrulha estabeleça

PARTICIPANTES

Toda as Patrulhas da Seção

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Estimular o trabalho em equipe
2. Desenvolver a engenhosidade e criatividade
3. Conhecer técnicas alternativas de preparação de alimentos
4. Preparar um cardápio balanceado

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Ajudo a limpar e arrumar minha casa e os lugares onde brinco e estudo.
2. Como alimentos que me ajudam a crescer e o faço nas horas certas.
3. Sei por que a limpeza é importante ao preparar e comer as refeições.

13 a 15 anos

1. Cuido, limpo e organizo os locais onde acampo.
2. Sei quais são os alimentos que me ajudam a crescer e quais os que podem prejudicar o meu desenvolvimento.
3. Sei preparar refeições simples e faço com ordem e limpeza.



Idéia original: Juan Ochoa, Equipe REME Peru; Equipe REME Panamá; e Grupo Escoteiro Ítalo-Boliviano de Cochabamba, Equipe REME Bolívia;

MATERIAIS

Dependerão dos utensílios que se decida confeccionar ou do tipo de comida que vai se preparar na ocasião da atividade. Complementa esta ficha de atividade o anexo técnico **Cozinha rústica: receitas e utensílios**, onde são apresentadas algumas idéias.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Em uma das reuniões da patrulha, onde se está organizando o próximo acampamento, que poderá ser da Tropa ou da Patrulha, os jovens deverão preparar o planejamento para esta atividade. A única instrução que terão será que, para uma das refeições do acampamento, estarão impedidos de usar os utensílios tradicionais e, por isto, deverão procurar uma forma de se alimentar sem recorrer aos utensílios tradicionais de cozinhar e comer.

Com literatura disponível e variada (técnicas de construção de fornos, receitas de cozinha rústica, instruções de confecção de talheres, etc.) os participantes decidirão as técnicas que utilizarão para esta atividade, preparando uma lista de materiais e ingredientes que necessitam e distribuirão as tarefas necessárias para a execução.

É importante que este trabalho seja feito com suficiente antecipação, permitindo às patrulhas o tempo adequado para obter os materiais e praticar os procedimentos necessários.

A Chefia da Tropa deverá estar atenta aos trabalhos das patrulhas, verificando os cardápios escolhidos pelos jovens para que contemplem as necessidades de nutrientes que para esta idade são indispensáveis. Não se trata de criar um cardápio inadequado, ao contrário, criar uma dieta balanceada buscando uma forma original de prepará-la. No anexo técnico que complementa esta ficha de atividade, são apresentados alguns exemplos. Este material pode ser entregue previamente aos participantes com o objetivo de sugerir algumas idéias. Entretanto nada impede que os jovens busquem alternativas diferentes daquelas contidas no anexo.

Finalmente, no momento de arrumar os materiais de acampamento, deve-se assegurar que os materiais necessários a esta atividade estão relacionados e prontos para a atividade. Uma vez no local do acampamento será muito mais difícil encontrar substitutos adequados.

O Acampamento

Chegado o momento da programação para levar adiante esta atividade, as patrulhas deverão se organizar de maneira a poder realizar no tempo previsto todas as tarefas programadas.

Dependendo da técnica selecionada, os tempos terão uma variação sensível. Será diferente se decidiram confeccionar um forno de barro ou se optaram por um peixe na grelha ou chapa, se vão confeccionar talheres de madeira ou utilizam cabaças como recipientes, etc. Não importa quanto tempo necessitam, o fundamental é que sejam capazes de visualizar adequadamente a duração dos trabalhos prévios, o tempo necessário para a preparação dos alimentos e ao mesmo tempo, respeitem os horários de refeição estabelecidos para o acampamento.

Quando tudo estiver preparado, será o momento de desfrutar de uma saborosa e original refeição, assim como testar os novos talheres especialmente confeccionados para a ocasião.

Se a atividade se realizar durante um acampamento da Tropa, cada patrulha poderá ter como convidado especial um membro da Chefia da Tropa. Se for um acampamento da patrulha, pode-se tirar fotos do "evento" e fazer uma pequena exposição para mostrar ao restante da Tropa o trabalho realizado.

Desta forma, no próximo Conselho de Patrulha, e, naturalmente, enquanto se compartilhar a comida, poderá ser comentado e avaliado o trabalho realizado. Isto permitirá que surjam novas idéias ou correções desta atividade para uma próxima oportunidade.

Os Escotistas, por sua vez, não podem deixar passar esta oportunidade de compartilhar junto com os jovens as suas impressões e, especialmente com os jovens cuja progressão acompanham, observando as experiências que tenham obtido na atividade.



COZINHA RÚSTICA: RECEITAS E UTENSÍLIOS

ANEXO TÉCNICO

A cozinha rústica, ou cozinha sem utensílios, é uma modalidade de cozinha em que os utensílios tradicionais são substituídos por elementos naturais encontrados no mesmo local em que se realiza a exploração, e que são adaptados para que sirvam para a preparação de alimentos.

É importante assinalar que “cozinha rústica” não significa cozinhar com falta de higiene, e sim, pelo contrário, trata-se de aproveitar os recursos naturais disponíveis sem descuidos da higiene e da qualidade dos alimentos. Em muitos casos, esta maneira de cozinhar, supõe prestar maior atenção à cocção e conservação dos alimentos do que prestaríamos nas condições habituais.

Algumas receitas tradicionais

Brochete

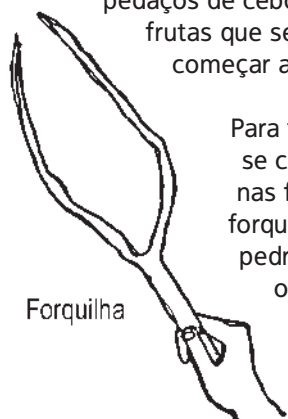
(também conhecido como kafta, kaboo ou shaslick)

Sendo um prato de origem persa, existem muitas comidas similares em outras culturas, tendo como base o mesmo princípio de cocção. Simplesmente trata-se de carnes e vegetais espetados em um espeto de madeira e assados na brasa.

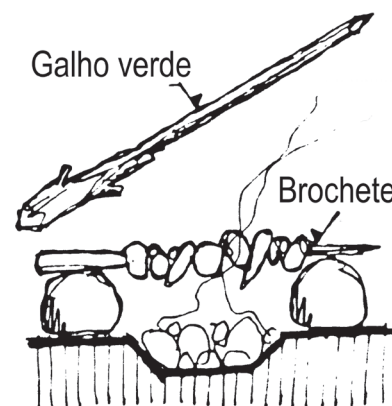
Para começar, deve-se escolher várias varetas retas como espeto. É importante que a vareta seja fina e resistente. Deve-se evitar varetas de pinho, pinus, pois podem transmitir sabor ruim aos alimentos e, como regra geral, recomendamos morder a vareta para certificar-se que não tenha gosto amargo (isto também estragaria os alimentos). Uma vez selecionado o espeto, se descasca-o e se afina a ponta.

Os alimentos que se coloca no espeto, carnes e verduras, devem ser cortados em cubos de aproximadamente um a dois centímetros de espessura, ou de um tamanho que seja adequado tendo em conta que não devem ser muito finos, para não se romperem ao serem espetados; nem muito grossos, porque sendo um cozimento lento pode quebrar o espeto pelo excesso de peso. Cortados os alimentos, se enfia no espeto alternando pedaços de carne com pedaços de cebola, tomate, bacon, pimentão, maçã verde e outras verduras e frutas que se queira experimentar. Preparados os espetos, e antes de começar a assá-los pode-se colocar sal e pimenta a gosto.

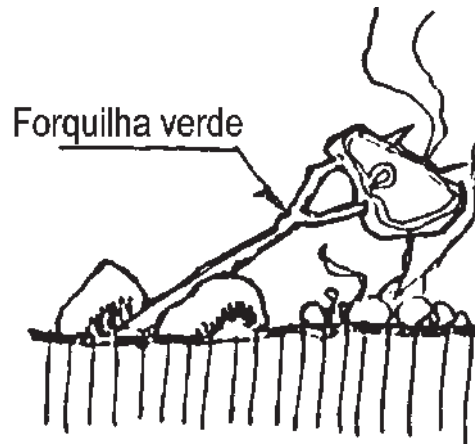
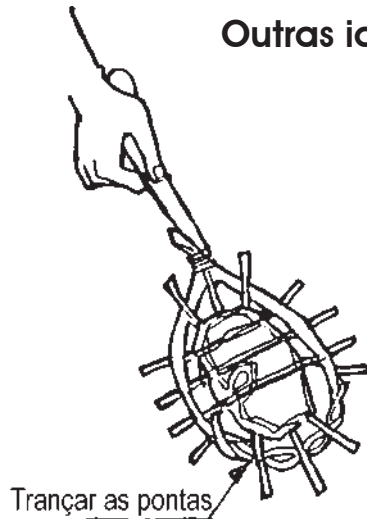
Para finalizar, se prepara o fogo que proporcione boas brasas, se colocam forquilhas nas laterais do braseiro, e os espetos nas forquilhas girando à medida que vão assando. No lugar de forquilhas, pode-se colocar pedras e colocar os espetos sobre as pedras. Os espetos não devem ficar muito longe do fogo, quando o cozimento for muito lento; nem muito perto, pois se corre o risco de queimar a comida ou o espeto.



Forquilha



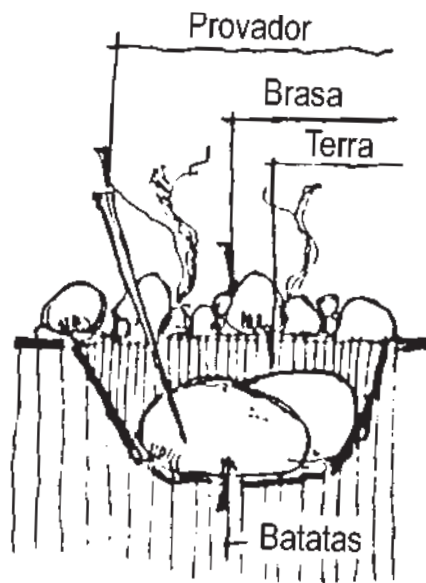
Outras idéias para se assar carnes



Pão de rosca ou pão de caçador

Este é um clássico do Movimento Escoteiro. Mistura-se um punhado de farinha de trigo, uma pitada de fermento ou levedura em pó, uma pitada de açúcar e outra de sal. Utiliza-se a farinha com fermento, não é necessário colocar a levedura em pó na mistura. Uma vez misturados os ingredientes secos, se junta um pedaço de manteiga e se amassa ao mesmo tempo em que se vai juntando água pouco a pouco até que os grumos desapareçam.

Mantendo-se os mesmos cuidados que foram apontados para a brochete, se seleciona e prepara um espeto. Na seqüência, se aquece o espeto e passa-se farinha nela. Com as mãos enfarinhadas, se faz uma tripa de aproximadamente um centímetro de espessura e cinco centímetros de largura. Enrola-se a massa ao redor do espeto formando uma espiral e se coloca entre forquilhas ou preso bem firme entre pedras. Para se ter um cozimento uniforme, gira-se continuamente o espeto até que a massa cresça e adquira uma crosta (casca) fina de cor dourada escura.



Batatas

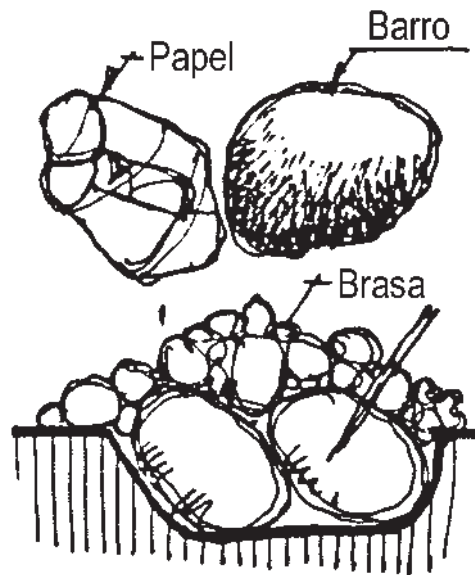
Cava-se um buraco e se recobre o fundo com pedras. No interior do buraco, se acende um fogo e se deixa queimar até formar brasas e colocam-se as batatas (lavadas e com casca) no fundo cobrindo-as com as cinzas. Adiciona-se mais lenha e se mantém o fogo por aproximadamente uma hora.

Para saber se as batatas estão cozidas, fura-se com um espetinho fino, resistente e bem apontado. Se este atravessa suavemente, significa que estão bem assadas. Retiram-se as batatas do fogo e se cortam ao meio para deixar escapar o vapor. Untadas com sal e manteiga (ou margarina), são muito saborosas.

Uma variante é preparar as “batatas na grelha”. Cada batata é envolvida em papel de jornal molhado, cobre-se com barro e coloca-se para assar entre as cinzas, mantendo o calor na superfície tal como no caso anterior.

Outra receita original e saborosa consiste em cozinhar ovos utilizando as batatas como recipientes. Para isto se divide ao meio as batatas (lavadas e com casca) e se faz um buraco pequeno em uma das metades. Na seqüência, coloca-se uma gema de ovo no buraco e se passa a clara nas faces da batata onde ela foi cortada (isto servirá como adesivo). Une-se novamente as duas metades da batata, se insere palitos fininhos de maneira a manter unidas ambas as metades, e se assa a batata nas cinzas (neste caso é recomendável envolver previamente cada batata em papel alumínio) ou numa grelha.

Naturalmente, o mesmo se pode fazer com qualquer tubérculo comestível com características similares às da batata.



Comidas na pedra

É necessária uma pedra lisa e suficientemente plana para que sirva de frigideira. Uma vez encontrada, lava-se e coloca-se para aquecer sobre brasas. Tem que se ter cuidado pois muitas pedras estouram ao serem submetidas a uma troca brusca de temperatura. Para evitar isto, a pedra pode ficar inicialmente ao lado do fogo (ou ao sol se fizer um dia de alta temperatura) e, quando ela estiver aquecida, coloca-se sobre as brasas. Ainda assim ela poderá explodir, por isto deve-se tomar todos os cuidados.

Uma vez que a pedra está bem quente, pode-se começar a cozinhar sobre ela. Um pedaço fino de carne ou frango, pedaços de cebola ou pimentão verde (colocando-se um pedaço de queijo sobre eles, quando estão prontos e uma pitada de azeite de oliva, isto os tornará muito mais saborosos). Untando a pedra com um pouco de margarina, manteiga ou óleo, pode-se prepara peixes.



Ovos com bacon na pedra

Seguindo o procedimento anterior, prepara-se a pedra. Quando estiver suficientemente aquecida, de coloca sobre ela umas tiras de bacon de maneira a se formar uma circunferência. Quebra-se um ovo e deixa-se cair suavemente dentro da circunferência, evitando que o ovo se espalhe. Coloca-se sal, e se desejar, pimenta.

Ovos com cebola

Corta-se uma cebola grande ao meio e tira-se o miolo deixando apenas umas três capas exteriores. Com cuidado, quebra-se um ovo e coloca-se dentro da cebola. Coloca-se a cebola sobre as brasas e deixa-se cozinhar até que o ovo adquira a consistência desejada.

Pode-se usar um método de cozinhar semelhante apenas trocando a cebola por uma casca de laranja tamanho média.

Cozido na abóbora e doce de abóbora

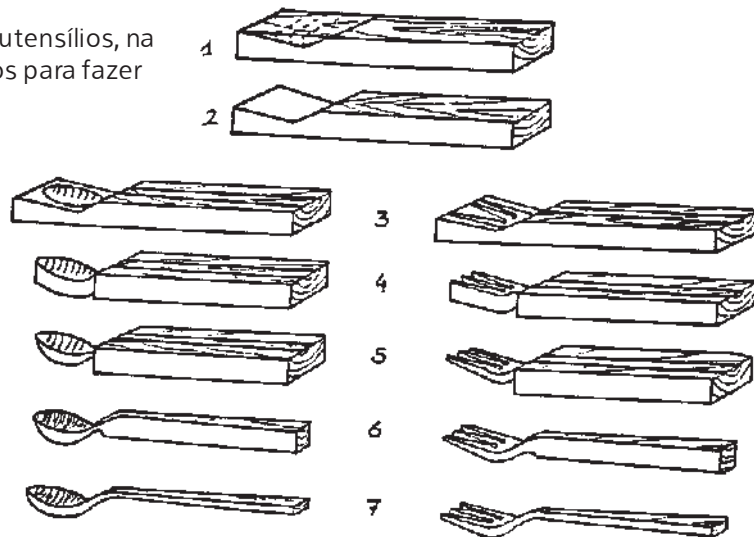
Abre-se uma tampa em uma abóbora e limpa-se a sementes de seu interior. Na seqüência, recheia-se com carne moída, azeitonas, cebolas, pimentões e ovos cozidos bem picados. Se desejar, também pode-se agregar passas e condimentos.

Tapa-se a abóbora e a coloca sobre brasas. De tempo em tempo coloca-se um pouco de água para evitar que seque. Quando a carne está cozida e a polpa da abóbora separou-se das paredes interiores, a comida estará pronta.

Para fazer doce de abóbora, faz-se da mesma forma, porém se recheia com água e açúcar.

Algumas idéias de utensílios

Se desejam confeccionar utensílios, na seqüência apresentamos desenhos para fazer colheres e garfos.



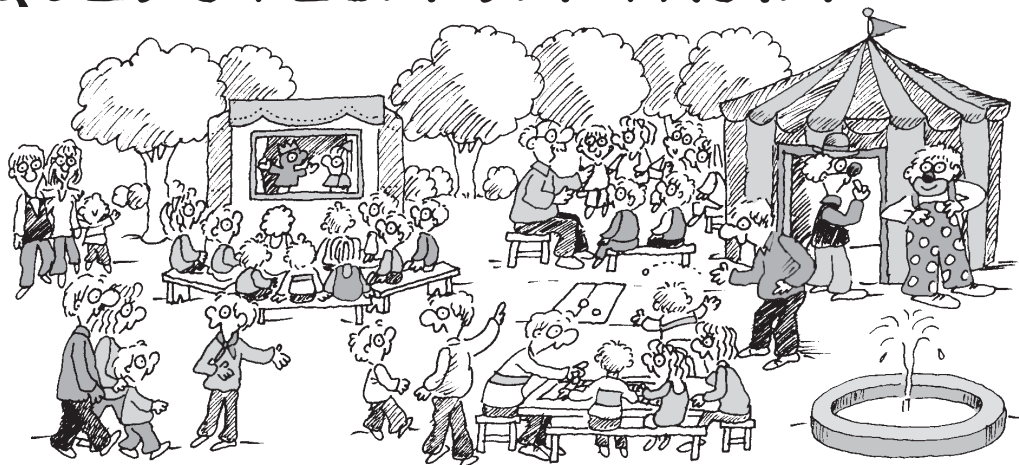
Fonte: Manual de Explorar e Acampar, Elvio Pero. Ed. Zig-Zag. Santiago, Chile. 1992.

(As ilustrações dos alimentos são do mesmo autor) Técnicas Escoteiras, Jorge Spárvoli, Argentina.

As ilustrações dos utensílios foram pegadas de Bricoles, Federação dos Escoteiros Católicos de Baden-Powell da Bélgica, 1999; e as receitas com abóboras são de Marcelo Fuentes, Argentina.

BRINQUEDOTECA DA TROPA

Área de desenvolvimento
FÍSICO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

O que é uma brinquedoteca? Nada mais que uma “biblioteca” de jogos e brinquedos. E é exatamente isso que propomos realizar nesta atividade. Converter-se em “ratos de brinquedoteca” para explorar, pesquisar, obter e confeccionar os mais variados, inovadores e exóticos jogos e brinquedos. Uma vez montada a brinquedoteca da Tropa, esta será aberta ao público para alegria dos grandes e pequenos.

LOCAL

Será no próprio local da Tropa ou outro especialmente selecionado e que reúna as condições adequadas.

DURAÇÃO

Preparação: dependerá do tempo que se dedique à exploração, obtenção dos materiais e construção de jogos e brinquedos. De qualquer forma, os trabalhos prévios podem alternar-se com outras atividades.

Execução: Duas ou três horas, a cada vez que se abre a brinquedoteca.

PARTICIPANTES

Todos os elementos da Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Desenvolver habilidades de pesquisa e inovação.
2. Explorar novas formas de jogos.
3. Confeccionar jogos e brinquedos.
4. Realizar uma atividade inovadora, própria para recreação ou serviço.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades recreativas variadas.
2. Participo dos jogos, excursões e acampamentos que minha patrulha organiza.
3. Conheço e pratico diversos jogos e respeito suas regras.

13 a 15 anos

1. Sei escolher entre as diferentes atividades recreativas.
2. Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha patrulha e da minha Tropa.
3. Preparo jogos para diferentes ocasiões.

MATERIAIS

Diversos materiais, dependendo dos jogos que se queira selecionar. Em geral, pode-se trabalhar com material de desenho, garrafas e embalagens plásticas, folhas de cartolina, arames, cola, utensílios para cortar, madeira, etc...

Esta ficha de atividade é complementada pelo anexo técnico **Idéias para confeccionar uma brinquedoteca**, com sugestões e recomendações para se levar em frente este trabalho.



Idéia original:
Valeria Negro, Argentina e Hector
O. Carrer, Equipe OSI.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Primeira parte: explorar e confeccionar

No momento adequado, segundo o planejamento que se fez no ciclo de programa, a Chefia da Tropa lembra aos participantes as linhas gerais da atividade que será desenvolvida. Ao mesmo tempo, motivam o trabalho dos jovens e os compromete com a tarefa.

A primeira coisa que a Tropa deve organizar é a exploração. Pesquisar em livros e documentos, buscar na Internet, falar com adultos, inventar, desenvolver ou compilar jogos e brinquedos. O anexo técnico que complementa esta ficha de atividade fornece informações que poderão ajudar nesta tarefa.

Desta forma a Tropa se habituará a executar e estabelecer metas, prazos e responsáveis para que esta etapa, em que se agrupa os materiais úteis, permita que mais à frente se tome decisões relativas a quais jogos e brinquedos farão parte da brinquedoteca da Tropa. Uma forma de organizar este trabalho é que cada patrulha se comprometa com um número determinado de propostas. Neste caso, cada patrulha organizará seu trabalho de acordo com o seu procedimento habitual.

Cumpridos os prazos, a Tropa se reunirá para selecionar os jogos e brinquedos que serão confeccionados. Esta seleção busca evitar a repetição e contribuir para melhorar as propostas, porém em nenhum caso censurar a seleção que as patrulhas fizeram.

Uma vez selecionados os jogos, será lógico reunir os materiais necessários e começar a confecção dos mesmos. É conveniente que durante o desenvolvimento destas tarefas, as patrulhas contem com a assessoria e apoio da Chefia da Tropa.

A medida em que os trabalhos avancem, a Corte de Honra determinará a data em que inaugurará a brinquedoteca. Naturalmente, esta decisão deverá ser comunicada com antecipação às patrulhas.

Durante todo este tempo, a Chefia da Tropa observará o trabalho que estão fazendo as patrulhas, apoiando as tarefas e coletando informações valiosas para a posterior avaliação da atividade.

Antes da inauguração ou início de funcionamento

Dependendo das características da inauguração que será realizada, deve-se começar os trabalhos a respeito desta etapa: convites, autorizações, materiais de ambientação, etc... Recomenda-se que estas tarefas iniciem pelo menos duas semanas antes do dia da inauguração, e que a confecção dos jogos e brinquedos já tenha terminado; então pode-se dedicar tempo suficiente no preparo da inauguração.

Inauguração da Brinquedoteca

Para inaugurar a brinquedoteca, ou para colocá-la em funcionamento em diferentes momentos, a Tropa pode fazer de diferentes maneiras. Aqui apresentamos algumas idéias.

Se é utilizado o local de reunião normal, pode-se organizar uma exposição onde se convida o restante do Grupo Escoteiro, os pais e amigos dos membros da Tropa, autoridades da instituição patrocinadora ou os membros jovens e adultos da comunidade onde está o Grupo Escoteiro.

A Exposição pode ser montada no mesmo local ou em uma praça próxima. Se é possível, coincidir a inauguração com uma data comemorativa da comunidade, ou dia da criança, aniversário do Grupo Escoteiro, chegada da primavera... Uma inauguração com estas características unirá mais o Grupo Escoteiro com a sua comunidade, potencializará o conhecimento e compreensão do trabalho do Movimento Escoteiro, motivará a participação de pais e familiares, e provavelmente animará outras pessoas a colaborar ou pertencer ao Grupo Escoteiro.

A inauguração também pode ser feita como um serviço a uma comunidade ou uma instituição pré-determinada. Neste caso a brinquedoteca pode instalar-se em local de crianças, um centro juvenil ou em um bairro pobre da periferia.

Se a brinquedoteca estiver aberta a todas as idades, é conveniente que se tenha jogos e brincadeiras para todas as idades. Se for dedicada somente a um tipo de convidados ou público, este detalhe influenciará no seu conteúdo e forma. Por exemplo, se queremos animar os pais, deve-se privilegiar os jogos de salão; se destina-se a um jardim de infância, deve-se ter brincadeiras; se está dirigida a grupos de jovens, deve-se ter jogos de destreza; se desejamos praticá-los em acampamentos, deve conter jogos que aproveitem os grandes espaços naturais e utilizem elementos de fácil transporte.

Uma vez que a inauguração ou entrada em funcionamento se realize, a Tropa se reunirá para avaliar o trabalho realizado. Também pode-se pedir aos convidados que manifestem a sua opinião sobre a experiência e entreguem por escrito sugestões para melhorar e complementar o trabalho.

Administração da brinquedoteca

A brinquedoteca da Tropa vai se converter em uma ferramenta a mais a serviço de todos, e sua administração pode ser feita pelas patrulhas de forma rotativa. Quem tiver a seu cargo a responsabilidade, deve manter em dia o inventário, acrescentar periodicamente mais jogos e brinquedos (e organizar atividades com este objetivo), realizar consertos, reparos e trabalhos de manutenção que sejam necessários para que a brinquedoteca esteja apta em todos os momentos que se precise e facilitar o uso nas ocasiões em que seja solicitada. Progressivamente, a brinquedoteca pode aumentar a sua variedade de jogos e a qualidade dos elementos que a compõem.

A medida em que passar o tempo, esta administração coletiva também pode ser avaliada e ser uma fonte de informação em relação à progressão pessoal dos membros da Tropa.



IDÉIAS PARA CONFECCIONAR UMA LUDOTECA

ANEXO TÉCNICO

Jogar é tornar real qualquer coisa que não existe.
Jogar é poder ser outra pessoa que não somos.
Jogar é viver por um instante em um lugar impossível e ser dono do
tempo e da distância.
Jogar e fazer sair o sol em plena noite e a lua em pleno dia, é esvaziar o mar,
É declarar mês de verão ao mais frio dos meses do inverno.

Livro de cabeceira, Pipo Pescador.

Brinquedoteca vem de brinquedo que deriva de brincar e propicia brincadeiras; e da palavra “theca”, que significa caixa ou local para guardar algo. Uma brinquedoteca é então, um lugar onde se guardam jogos e brinquedos... porém, também é muito mais que isto.

Imagine você entrando em um setor decorado com bandeiras coloridas, caixas abertas, e vários grupos de pessoas. Em alguns desses grupos há muita concentração, estão jogando em um tabuleiro gigante e eles mesmos são as peças; mais adiante se escutam gritos e risadas, acabam de ganhar uma batalha naval e estão organizando a revanche. Alguns jogam sozinhos, dois estão decidindo o que jogar e outros estão montando um quebra-cabeça.

Nos grupos existem pessoas de todas as idades. Mais adiante alguns cantam e fazem gestos. Cuidado! Estás no meio de uma pista de corridas. Enquanto avanças, escutas uma pergunta de adivinhação e páras pensando qual será a resposta. Distraído esbarra em um caixote, te abaixas e entre muitas outras brincadeiras encontras um tabuleiro de damas...uhhh!, meu avô me ensinou a jogar isto. Sai correndo com o tabuleiro na mão a procura de um companheiro que jogue contigo. No caminho cruzas com uma jovem que está anunciando uma nova partida de boliche.

Sim, ainda que não tenhas notado, estás no meio de uma BRINQUEDOTECA. Bem vindo!

Que é necessário para se montar uma brinquedoteca?

1. Vontade

Em todo projeto que iniciamos, o fundamental é que uma ou muitas pessoas se entusiasmem com a idéia, que descubram que a proposta cumpre com os objetivos que o grupo considera adequados e tome a decisão de o levar adiante.

2.2. Brinquedos

Que tipos de jogos e brinquedos?

Em uma brinquedoteca pode-se incluir jogos de diversos tipos: de mesa, de bola, de salão, intelectuais, de destreza física, etc. Para realizar esta seleção, é útil se ter em conta alguns critérios que apresentamos na página seguinte.

- Variedade de jogos
- Tipos de habilidades que estimulam
- Quantidade de participantes
- Tipos de relações que favorecem (mais competitivas ou mais cooperativas)
- Grau de complexidade das regras (tem que cobrir todas as idades)
- Material com que se confeccionam brinquedos ou as peças de um jogo (que não seja perigoso para os participantes, evitar brinquedos muito frágeis, etc.).
- Que a confecção de todas as peças ou brinquedos sejam possíveis em função da habilidade dos participantes
- Tipo de pessoas que participarão da brinquedoteca: se é só para o Grupo Escoteiro ou estará aberta à comunidade; se está voltada a um segmento de idade ou grupo social, etc.

A brinquedoteca pode ser temática como, por exemplo, jogos regionais, jogos confeccionados com elementos naturais ou de resíduos, jogos tradicionais, etc. Determinar qual será o tema, certamente, condicionará a seleção e obrigará a estabelecer critérios especiais.

Onde conseguir ?

Para obter as brincadeiras e montar os jogos que podem seguir diferentes caminhos. Como exemplo, este anexo propõe três.

Emprestado: durante a realização da brinquedoteca, pode-se receber os jogos e brincadeiras em empréstimo que os participantes queiram dividir.

Confecção: Pode-se desenvolver oficinas de construção de jogos e brinquedos utilizando materiais naturais, resíduos, madeira, argila, tecido e tudo o que a imaginação permitir e seja apropriado ao jogo que vai se criar.

Muitos jogos são jogados sobre tabuleiros e no chão e usando-se sementes ou pequenas pedras como peças; o que é outra possibilidade interessante que permite “encontrar brinquedos em qualquer lugar”. Poderia ter na brinquedoteca os quadros e cartazes onde se explicam as regras e o desenho do tabuleiro do jogo e assim construir-se cada vez que se vai jogar. Pode-se jogar muitos jogos tendo-se somente papel e lápis: jogo da velha, fechar pontos, batalha naval,... Lembram algum outro?

Pesquisa: Também é possível fazer uma compilação de jogos tradicionais, ou regionais, ou jogos, brinquedos e brincadeiras que nossos pais e avós usavam. Pode-se fazer entrevistas, buscar em bibliotecas ou na internet. Pode-se convidar a colaborar as pessoas que forem entrevistadas.

3. Os lbrinquedotecários

Sempre que se utiliza a brinquedoteca, é conveniente que se tenha ao menos duas pessoas encarregadas. Os “brinquedotecários” devem realizar duas funções muito importantes que se complementam:

Cuidar dos materiais: isto significa, classificar e ordenar os jogos e brinquedos de modo que se possa pegar com facilidade e escolher os mais adequados; manter um registro de cada vez que são usados e prever o necessário para possíveis reparos.

Ambientalizar o Jogo: Criar um clima propício para o jogo e, se for necessário, colaborar na organização do mesmo ou na resolução de conflitos que possam acontecer. Para isto, recomenda-se que tenham jogado antes para conhecer as regras e suas variantes e, caso seja necessário, adaptar à quantidade de participantes e suas idades.

Quem desempenha a função de brinquedotecário deve gostar de jogar, ou mesmo colaborar para que outros joguem. Tem que ter disposição para acompanhar, jogando e deixando jogar, observando e tendo recursos para intervir adequadamente.

4. O local

Para instalar a brinquedoteca é conveniente procurar um lugar, mesmo que nem sempre seja o mesmo, que seja agradável, e esteja separado de outras atividades levando-se em conta o que o cerca. Sem muita coisa pode-se fazer uma decoração, algo que convide a entrar em um espaço diferente, muito melhor.

Pensar num lugar onde se pode guardar os materiais quando não estão sendo usados também é um aspecto importante a ser considerado.

5. O funcionamento

É muito importante ter sempre presente o caráter seletivo de uma brinquedoteca. Deve-se informar como e quando funciona, para virem jogar aqueles que assim o quiserem. Também é importante que, sempre que possível, se façam convites gerais para jogadores de diferentes idades, propiciando desta maneira um intercâmbio geral e espontâneo. Neste caso, os jogos propostos devem considerar os interesses das diferentes idades.

Os brinquedotecários são encarregados de administrar os jogos, explicar as regras a quem não conheça e convidar e estimular os participantes a jogar e organizar seus próprios jogos.

Algumas vezes ocorre que, frente a tantos jogos e brincadeiras, os menores não sabem que jogo escolher; neste casos recomenda-se fazer uma pré-seleção de jogos e brincadeiras. Outras vezes pode ocorrer que muitos queiram jogar o mesmo jogo; se isto ocorrer pode-se fazer equipes maiores ou turnos de jogo. Com certeza em cada brinquedoteca acontecerão situações diferentes, os ludotecários estarão atentos e prontos a resolver e a propor soluções que enriqueçam a atividade.

Durante o tempo que funciona a brinquedoteca, os brinquedotecários deverão estar presentes: participando, observando, propondo e jogando com os participantes. O ambiente de uma brinquedoteca é muito dinâmico e os participantes podem trocar de jogo, de equipe, entrar e sair da brinquedoteca quando quiserem ou quiserem ir a algum lugar para conversar. Este é o ritmo a que devem adaptar-se os brinquedotecários, é uma atividade voluntária, espontânea e variada.

Depois de jogar, os jogadores deverão devolver o jogo arrumado e pronto para que outras pessoas possam usá-lo. É importante que quem participar na brinquedoteca, compreenda que existem algumas regras mínimas, entre as quais o cuidado com os materiais é fundamental.

Algumas idéias para confeccionar jogos

Jogos de tabuleiro. Os **tabuleiros** podem ser confeccionados com retalhos unidos de diferentes tecidos, eles podem ser costurados ou colados para formar o desenho do tabuleiro (são fáceis de transportar enrolados). Também pode-se confeccionar com madeira ou restos de madeira de carpintarias ou a partir de caixas de papelão (o que diminuirá sensivelmente o custo) e desenhar o tabuleiro com tinta. Outro material que se pode utilizar é argila, fazendo-se pranchas e desenhando o tabuleiro e pintando as linhas após a prancha estar seca ou ter passado por um forno (dependendo do tipo de argila que se utilize). Papéis e cartolinas também são úteis, porém se deterioram com mais facilidade e, portanto, têm vida útil mais curta.

As **pedras** dos jogos ou fichas podem ser confeccionadas com rodela de cabo de vassouras ou de cortiça, sementes, botões, tampas de garrafas de refrigerantes, caracóis (só a casca), argila. Para diferenciar uma das outras pode-se pintar ou decorar.

As **peças de um dominó** podem ser confeccionadas com papelão grosso, madeira ou caixa de fósforos. Nelas se pode desenhar ou colar papéis ou cartolinas com desenhos. Os desenhos podem ser feitos utilizando-se os pontos clássicos ou buscar motivos mais criativos.

Pode-se construir **sapatos com latas** (como latas de achocolatados, latas de óleo de motor, ou quaisquer outras que tenham o formato desejado) e sisal ou corda. O tamanho dos cabos deverá ser regulado de acordo com a altura de cada jogador.

Para confeccionar um **bolicho** pode-se encher com água ou areia 10 garrafas de plástico, ordenando-as como uma <<fila>> ou um <<triângulo>> e tentar derruba-las lançando uma bola ou similar.

Existem jogos de entretenimento que se pode montar com elementos muito simples. É o caso do **jogo de memória**, jogo que requer efetivamente muita memória. Confeccionam-se cartões que contenham desenhos, fotos ou formas; dois de cada um e pelo menos doze pares. Jogo que se observa por uns poucos segundos as figuras viradas para cima, coloca-se todos os cartões com as figuras viradas para baixo e se escolhe quem vai começar. Por turnos, cada jogador vira para cima dois cartões de uma só vez. Se forem iguais, ele fica com elas; se não, coloca-as no mesmo lugar com as figuras viradas para baixo. Os outros jogadores podem ver e tentar memorizar até a sua vez de tentar. Ganha quem juntar o maior número de pares.

A lista de jogos que podem fazer parte de uma brinquedoteca é quase inesgotável. Só para motivar a imaginação e servir de incentivo a novas possibilidades, encerraremos este anexo técnico com uma lista de jogos e locais onde se pode encontrar mais informações.

Baralhos - Dados - Xadrez - Damas - Trunfo - Jogo de Palavras - Ludo - Jogos Intelectuais - Iô-iô - Corrida de carros miniatura - Xadrez-chinês - Palitos - Batalha Naval - Forca - Quebra-cabeças - Amarelinha - Elástico - Bolinhas de gude - Títeres - Marionetes - Jogos com bola - Banco Imobiliário - Palavras Cruzadas - Jogo da Velha - Aviões de Papel - Cabo de Guerra - Fechar os pontos - Papel, pedra e tesoura - Jogo do Ganso

www.arts-history.mx/ludotecas/home.html **Índice bibliográfico sobre jogos, brinquedos e ludotecas**
www ldc.com.br/flalu **Federação Latino-americana de Ludotecas**
www.geocities.com/flaluforum/index-c.html **FLALU fórum**
www.orbita.starmedia.com/alcozar-sori/juegos.htm **Jogos e brincadeiras**
www.ctv.es/USERS/reciclayjuega/libro1.htm **Brinquedos novos de coisas velhas**
www.efdeportes.com **Revista eletrônica**
www.educar.org/inventos/juegos.htm **Jogos**
www.capitane.com.ar/tabla_de_juegos.htm **Base de dados sobre jogos**
www.terra.es/personal4/lapeonza/desecho.htm **Jogamos com o que criamos**

Fonte: Valeria Negro, Argentina

O PAO DE CADA DIA

Área de desenvolvimento
FÍSICO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante a manhã de um dia de acampamento, recebe-se a notícia de que os utensílios e ingredientes para a preparação do almoço foram confiscados pela Chefia da Tropa. Para recuperá-los, estabeleceu-se um sistema de pontos que devem ser obtidos pelos jovens através da superação de certas provas. A Patrulha que obtiver um determinado número de pontos poderá recuperar os elementos mínimos para preparar o seu almoço, porém a patrulha que mais conhecimentos tenha sobre uma alimentação adequada melhor vai usar os pontos obtidos.

LOCAL

O Acampamento

DURAÇÃO

Uma manhã

PARTICIPANTES

Todos os elementos da Tropa, trabalhando nas Patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Valorizar os alimentos e o esforço que significa consegui-los.
2. Aproveitar com eficiência os recursos disponíveis para a preparação de comidas.
3. Incentivar a criatividade.
4. Promover o trabalho em equipe.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Procuo evitar situações que podem afetar minha saúde e a de meus companheiros.
2. Procuo não ser agressivo em jogos e atividades.
3. Como alimentos que me ajudam a crescer e o faço nas horas certas.
4. Sei porque a limpeza é importante ao preparar e comer as refeições.
5. Conheço e pratico diversos jogos e respeito suas regras.

13 a 15 anos

1. Sei quais são os alimentos que me ajudam a crescer e quais os que podem prejudicar meu desenvolvimento.
2. Sei preparar refeições simples e faço com ordem e limpeza.
3. Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha Patrulha e de minha Tropa.



Idéia original: Grupo
Escoteiro Rucamanqui, Chile.

MATERIAIS

Duas folhas de cartolina, sendo uma delas cortada em pequenas fichas. Os outros materiais dependerão do tipo de atividade escolhida, como será explicado mais a frente.

Desenvolvimento da Atividade

Antes da atividade

Com pelo menos um dia de antecedência, a Chefia da Tropa realizará os seguintes preparativos:

1. Determinação dos ingredientes -alguns imprescindíveis e outros complementares- que serão necessários ou úteis para o preparo de várias alternativas de almoços completos e balanceados. É necessário estabelecer um conjunto de ingredientes que permita a preparação de diferentes pratos de complexidades diferentes. Isto permitirá que algumas patrulhas se conformem ou considerem suficiente um determinado número de pontos; enquanto outras, ou não se organizaram bem com os pontos obtidos ou porque desejam preparar um almoço mais completo, irão continuar lutando para obter mais pontos. A observação das diferenças entre os almoços preparados por uma e outra patrulha em relação aos pontos conquistados, permitirá no final avaliar quem aproveitou melhor ou pior os pontos, quem foi mais perfeccionista, quem não obteve os pontos suficientes, quem não foi capaz de organizar adequadamente, etc.
2. A marcação de pontos para cada ingrediente e utensílio segundo a necessidade e procura. Esta marcação deve ser tal que permita garantir a todas as patrulhas os ingredientes básicos para uma comida nutritiva.
3. Confecção de uma tabela onde serão publicados os ingredientes disponíveis, seu valor nutritivo e os pontos necessários para conseguir recuperar os ingredientes e utensílios.
4. Preparar vários vales de diferentes valores de pontos.
5. Organização de um conjunto de provas e testes com as quais se pode obter os vales. Para as provas é conveniente combinar atividades físicas com intelectuais, tais como: combate de lenços, decifrar chaves, seguir pistas, esportes populares, perguntas intelectuais, conhecimentos básicos de técnicas de vida ao ar livre, conhecimento das principais doenças devidas a falta de higiene na manipulação de alimentos, etc. De acordo com a complexidade, as distintas provas dão direito a diferentes pontos que, para manter a coerência da atividade, devem ter relação dos pontos conseguidos com os ingredientes e utensílios.
6. Montagem de um “Posto de Trocas” na intendência ou outro local do acampamento.

Durante a manhã, antes que a atividade comece, a Chefia da Tropa se encarregará de reunir os utensílios de cozinha de cada patrulha e se possível sem que a patrulha perceba.

Durante a atividade

A Chefia da Tropa explica a atividade e apresenta às patrulhas o desafio de conseguir um a um os ingredientes para o almoço do dia, através do sistema de obtenção de pontos para as provas. O fator surpresa é fundamental para o êxito desta atividade e por isso não é recomendável que tenha sido selecionada no planejamento do ciclo de programa.

As provas podem ocupar toda a manhã, porém com os primeiros ingredientes e utensílios conseguidos, um membro da patrulha poderá começar a preparação do almoço, enquanto os demais continuam a buscar mais vales-pontos para conseguir uma comida melhor e mais completa.

As provas devem acabar ao menos meia hora antes do almoço, para que todos os membros da patrulha dediquem este tempo à preparação final da comida.

Para concluir, cada patrulha exhibirá aos escotistas os pratos preparados, que determinarão se o preparo foi completo e se aproveitaram com eficiência os recursos conseguidos.

Se dará destaque às patrulhas que conseguirem preparar a comida mais nutritiva com o menor número de pontos.

Uma variante desta atividade inclui o rapto dos cozinheiros de cada patrulha, que poderá ser resgatado pelo sistema de pontos. Assim sendo a chefia da Tropa dará alguma atividade para eles cumprirem enquanto não são resgatados, mas que não represente obtenção de vales para que se resgatem.

Durante a realização da atividade a Chefia da Tropa poderá observar nos participantes aspectos como aceitação do desafio apresentado, conhecimento dos teores nutritivos dos diversos ingredientes, capacidade de organização, habilidades e destrezas para fazer as provas, criatividade e higiene na preparação dos alimentos, entre outros aspectos. Estas observações junto com os comentários dos participantes ao final da atividade -na hora do almoço será uma boa oportunidade para recolher estas observações-, permitirão avaliar o trabalho realizado e o impacto que a atividade produziu nos jovens.

O CAMINHO DO DESAFIO

Área de desenvolvimento
FÍSICO



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade consiste em uma competição em que se monta e percorre uma pista de obstáculos e que, aproveitando a topografia do lugar onde acontece o acampamento da Tropa Escoteira, se prepare algumas provas originais.

LOCAL

O Acampamento

DURAÇÃO

Aproximadamente meio dia para que cada patrulha confeccione seu trecho do percurso e em torno de duas horas para que a Tropa Escoteira execute a atividade.

PARTICIPANTES

Todos os elementos da Tropa, trabalhando nas Patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Desenvolver a destreza física necessária à vida ao ar livre.
2. Exercitar o talento, a criatividade e as habilidades manuais.
3. Fortalecer o espírito de equipe
4. Promover uma disputa sadia.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio.
2. Procuo evitar situações que podem afetar minha saúde e a de meus companheiros.
3. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
4. Procuo não ser agressivo em jogos e atividades.
5. Gosto de participar de atividades recreativas variadas.
6. Conheço e pratico diversos jogos e respeito suas regras.
7. Participo dos jogos, excursões e acampamentos que minha patrulha organiza .

13 a 15 anos

1. Respeito meu corpo e o dos outros.
2. Procuo superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.
3. Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha patrulha e de minha Tropa.
4. Converso com meus companheiros para resolver os problemas que aparecem entre nós.
5. Preparo jogos para diferentes ocasiões.



Idéia original:
Miguel Harfagar, Chile.

MATERIAIS

Folha de pontuação por patrulha, mapas da trilha completa, prêmios de reconhecimento. Os demais materiais dependerão do caminho preparado por cada patrulha.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Com suficiente antecedência a data programada para a realização da atividade, e dentro do possível durante alguma das visitas prévias ao local do acampamento, a Corte de Honra deverá escolher o espaço físico onde acontecerá o percurso e dividi-lo em tantos trechos quantas forem as patrulhas. Para a seleção do lugar, pode-se ter em conta os seguintes critérios:

- O percurso completo não deve ser muito extenso, uma hora no mínimo e duas horas no máximo resultará num tempo adequado.
- O traçado original deve contar com acidentes geográficos atrativos mas não perigosos. A idéia é que as patrulhas devam superá-los com talento sem correr riscos desnecessários.
- Os trechos determinados para cada patrulha devem ser de distância e dificuldade equivalentes.

A preparação das trilhas

No acampamento, no horário previsto no planejamento para a preparação das trilhas, Monitores e Sub-Monitores recebem o seguinte material:

- Mapa completo do percurso onde apareça claramente delimitado cada trecho que compete a cada patrulha;
- Fatores que, em relação à preparação da trilha, serão válidos para efeito de pontuação. Neste sentido, pode-se dar pontos pela originalidade das provas, aproveitamento dos recursos disponíveis, cumprimento das exigências de segurança, o cuidado com o meio ambiente, etc.

Na seqüência, as patrulhas reconhecerão seus trechos, planejarão os obstáculos, reunirão os materiais necessários para confeccionar e prepararão o trecho que lhes corresponde dentro da trilha.

A Chefia da Tropa deverá lembrar as patrulhas que trata-se de aproveitar os acidentes geográficos existentes, ajusta-los de maneira a quem tiver que passar seja obrigado a utilizar sua criatividade, conhecimento e destreza física. Uma forma de garantir a equivalência entre os trechos é exigir para cada trecho, por exemplo, uma prova de preparo físico, outra de coleta de materiais e outra de observação. Como sempre, a Chefia estará atenta ao trabalho que realizam as patrulhas e disponíveis para ajudar quando for necessário.

Quando todas as patrulhas finalizarem seus trabalhos, e enquanto realizam outras atividades, os escotistas responsáveis inspecionarão o traçado completo com os seguintes objetivos:

- Garantir a viabilidade das provas e certificar-se que a segurança foi observada. Qualquer situação que não esteja dentro destes padrões será comunicada à patrulha responsável, dando-lhes um tempo a mais para as adequações necessárias.
- Iniciar as primeiras pontuações do desafio. Cada grupo receberá pontos pelo trecho construído conforme a tabela criada pela Chefia da Tropa previamente comunicada às patrulhas.

Esta revisão também permitirá à Chefia da Tropa recolher informações que serão úteis no momento de avaliar a atividade. Neste sentido pode-se ter em conta aspectos como a capacidade criativa dos membros da Tropa, a criatividade para aproveitar os acidentes geográficos existentes e os recursos materiais disponíveis, o uso e técnicas de pioneirias, a preocupação com a segurança e o cumprimento das instruções entregues para a montagem das provas.

O momento da aventura

Uma vez que tudo está preparado, e antes que as patrulhas vão para o local da trilha, a Chefia fará as recomendações e entregará as instruções com respeito à forma que se desenvolverá a atividade.

Cada Tropa pode determinar a forma de funcionamento que mais se ajuste. Aqui apresentamos uma proposta.

Cada patrulha começará a trilha num trecho diferente e terminará quando voltar ao ponto de partida. O caminho completo estará marcado em um mapa que será entregue a cada patrulha no momento da partida. No mapa também estará marcado o trecho em que cada patrulha começará e a direção que deverão seguir a partir do início. Para ir para o próximo trecho, uma vez que superaram as provas do trecho anterior, cada patrulha deverá sortear um desafio “surpresa” preparado pelos próprios escotistas. Estes desafios podem ser, por exemplo, fazer um nó, reconhecer sinais de pista, decifrar uma mensagem em código Morse, etc.

Durante todo o trajeto haverá escotistas que acompanharão o trabalho das patrulhas. Eles não só farão o controle dos pontos conseguidos por cada grupo, como também cuidarão da segurança dos participantes e terão informações sobre a capacidade de trabalho em equipe, o talento para executar as provas, o desempenho adequado das habilidades físicas, a capacidade de enfrentar as dificuldades com bom humor, a importância dada à disputa sadia e o respeito manifestado às potencialidades e capacidades de cada um dos membros da patrulha, aspectos estes que serão considerados no momento de avaliar a atividade e serão referência na revisão da progressão pessoal de cada jovem.

Como foi dito, a atividade termina uma vez que cada patrulha, consiga realizar o trajeto completo e regresse ao ponto de partida. Enquanto os escotistas calculam os pontos para ver qual será a patrulha ganhadora, os grupos recolherão os materiais utilizados em seus trechos e deixarão os elementos alterados em sua forma original de modo a deixar o lugar tal como encontraram.

Ao anoitecer, em uma pequena celebração, serão informados os pontos e serão entregues os prêmios aos grupos participantes. Neste momento também será propício para, em uma conversa informal, conhecer a opinião dos próprios jovens sobre a atividade realizada. Suas observações, junto a experiência adquirida em seu desenvolvimento, permitirão a criação de novas atividades similares, o que certamente enriquecerá o trabalho da Tropa.

OUTRAS IDÉIAS

IDÉIAS

IDÉIAS



OUTRAS IDÉIAS

INVENTORES DE ESPORTES

Respondendo ao convite feito pelo Chefe da Tropa, as patrulhas se incumbiram da tarefa de inventar novos esportes que breve serão jogados na tropa e passarão a fazer parte das atividades recreativas habituais.

Além de motivar a participação das patrulhas, deve-se levar adiante as seguintes ações: *apresentar os requisitos a serem cumpridos para os novos esportes (modo de participação, regras do jogo, atribuições para o encarregado de fazer cumprir as regras, novas terminologias específicas, desenvolvimento de uma técnica de jogo específica, etc.); * determinar os prazos que terão as patrulhas para criar seu esporte (prazos realistas e de consenso que permitam efetivamente realizar um trabalho e uma proposta interessante); *fixar a data da entrega das apresentações e a prática dos novos esportes (não necessariamente o mesmo dia para todas as patrulhas).

De acordo com o compromisso assumido e dentro dos prazos que de comum acordo foram estabelecidos, cada patrulha deverá: *criar seu esporte; * conseguir ou confeccionar os

Idéia original: Héctor O. Carrer, Equipe OSI.

materiais e implementos necessários para jogar; * obter as autorizações pertinentes caso requeiram um campo de jogo específico.

À medida que os prazos se aproximem deverão estar atentos e realizar as seguintes ações: *avisar e obter as autorizações necessárias caso a atividade seja realizada fora do Grupo Escoteiro; *lembrar a data da conclusão, hora e local dos encontros; *confeccionar ou adquirir certificados de reconhecimento para serem entregues ao final dos jogos.

Outras tarefas podem ser necessárias dependendo das características específicas da atividade. Aqui somente apresentamos algumas idéias que podem servir de referência no momento de planejá-la.

Quando tudo estiver pronto, será o momento de jogar. Não esqueça por motivo nenhum de registrar os novos esportes no Livro da Patrulha.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo em atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio.
2. Percebo as mudanças que estão ocorrendo em meu corpo.
3. Procuro evitar situações que possam afetar minha saúde e a de meus companheiros.
4. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
5. Procuro não ser agressivo em jogos e atividades.
6. Gosto de participar de variadas atividades recreativas.
7. Participo dos jogos, excursões e acampamentos que minha patrulha organiza.
8. Pratico um esporte de maneira regular.
9. Conheço e pratico diferentes jogos e respeito suas regras.

13 a 15 anos

1. Respeito meu corpo e o dos outros.
2. Procuro superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.
3. Sei escolher entre as diferentes atividades recreativas.
4. Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha patrulha e de minha Tropa.
5. Eu me esforço para melhorar meu rendimento no esporte que pratico e sei ganhar e perder.
6. Preparo jogos para diferentes ocasiões.

EXPLORAÇÃO EM PATRULHAS

Empreender uma exploração é um grande desafio para uma patrulha. Fixar uma meta, um lugar onde se quer chegar, um local para conhecer, aspectos a descobrir, tarefas novas a desenvolver... A exploração coloca a patrulha em ação e cada um dos participantes sente-se membro de uma equipe que avança e cresce. Convidar as patrulhas a que façam regularmente uma exploração é objetivo desta proposta.

Neste caso, o espaço apropriado para propor e selecionar uma exploração é o Conselho de Patrulha. Preparar uma dinâmica que motive uma chuva de idéias, selecionar das que surgirem aquelas que pareçam mais interessantes e atrativas para a maioria (aquelas que não podem ser realizadas neste momento, poderão ser realizadas mais tarde), determinar quais os passos a serem dados para a sua execução e... sair a explorar o mundo. Na volta avaliaremos com calma o que ganhamos e quanto crescemos com esta aventura, pois como disse T. S. Elliot, “o fim de toda exploração será voltar ao ponto de partida e reconhecer de novo o lugar”.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de variadas atividades recreativas.
2. Participo dos jogos, excursões e acampamentos que minha patrulha organiza.

13 a 15 anos

Ajudo a preparar jogos, excursões e acampamentos de minha patrulha e de minha Tropa.

SEGURANÇA NA TROPA

Uma Tropa Escoteira segura, tanto em relação aos locais de reunião como nas atividades que realiza, é o objetivo central desta idéia. Neste sentido, existem quatro conceitos básicos que devem ser levados em conta em todas as circunstâncias. **Prevenir:** sempre se faz necessário gastar um tempo em imaginar e detectar as potenciais situações de risco que estão implícitas em todas as ações que se desenvolvem, identificando as condutas que minimizam o risco e estabelecendo claramente os limites. **Informar:** todos devem conhecer os riscos existentes de uma maneira clara e direta, inibindo as condutas perigosas. Quando for o caso, deve incorporar-se um sistema de avisos e sinais. **Manter a prevenção e a informação:** a atitude de prevenção deve ser constante, a informação sobre o risco deve ser repetida continuamente e a sinalização deve ser conservada em bom estado. **Estar preparado para dar socorro com efetividade:** se apesar de mantidas as medidas de prevenção e informação, acontece um acidente ou situação de risco, tem que se estar preparado com antecedência para *saber o que se fará no caso; *ter à disposição imediata no local os elementos necessários para o atendimento; e *saber que medidas devem ser tomadas para ação de socorro que não deixe a descoberto outras áreas potencialmente

Idéia original: Jinny Cascante, Equipe REME Costa Rica.

O leque de possibilidades de exploração é infinito; o estímulo à capacidade de espanto de homens e mulheres que se atrevem a buscar novos rumos. A exploração pode acontecer na cidade ou no campo, pode-se perseguir um objetivo científico ou cultural, pode-se para quando se chega à meta ou gerar a partir desta vitória, novas possibilidades. Para citar algumas idéias que estão mais próximas a área de desenvolvimento físico, podemos mencionar como exemplo uma exploração que se proponha a conhecer e jogar esportes dos mais longe e estranhos lugares do mundo; entrar no mundo da ciência e pesquisar sobre aerodinâmica ou contaminação por ruídos; mergulhar nos segredos da cozinha de nossas casas e investigar sobre a origem dos condimentos mais cheirosos que lá estão, as comidas temperadas e os nutrientes que elas trazem para o nosso organismo; quantas das invenções que Julio Verne criou para seus livros estão hoje em funcionamento; achar as possibilidades são muitas, há que se ter olhos e ouvidos bem abertos para nos maravilhamos e nos entusiasmar por este mundo que nos cerca.

Idéia original: Central de Coordenação REME a partir de uma proposta enviada por Lílian G. Zurieta, Equipe REME Bolívia.

perigosas.

Com estes conceitos em mente, propomos que uma vez por ano, como parte das atividades do ciclo de programa do período, as patrulhas convertam-se em “agentes de segurança”. No momento programado, e estendendo-se por uma semana ou duas, as patrulhas farão inspeções no lugar de reuniões usuais com o objetivo de detectar problemas de segurança nas instalações das patrulhas ou da Tropa Escoteira. As tarefas de observação podem ser realizadas por grupos -saúde (limpeza dos banheiros, recipientes para lixo, etc.), segurança física (tomadas, iluminação, acessos, etc.) entre muitos outros-, evitando assim, pelo menos um pouco, que os problemas se repitam, e por outro lado, assegurando-se de cobrir os mais variados aspectos ou potenciais “áreas inseguras”.

Porém o trabalho dos “agentes de segurança” não se detém somente na detecção dos problemas. Uma vez que uma falha ou problema de segurança tenha sido detectado, as patrulhas terão que informar o problema preparando para isto um relatório em que informam o problema, os riscos que se corre e a solução que a patrulha propõe para reverter a situação. Preparado de uma maneira atrativa -vídeo, mural, programa de rádio, história, fotonovela, revista, etc, cada patrulha terá a oportunidade de

apresentar o seu trabalho de levantamento. Neste sentido, é importante dizer que o resultado do levantamento dos problemas seja apresentado de maneira original e espetacular, porém é importante que o método utilizado não seja mais importante que o problema apresentado.

Uma vez feitas as apresentações, e conhecidas as soluções que cada patrulha propôs, vai começar a etapa mais importante desta atividade: fazer acontecer as soluções

propostas.

De comum acordo, as patrulhas distribuirão o trabalho e a obtenção de materiais necessários, além de estabelecer tempo e prazos que dedicarão à tarefa. Dependendo dos trabalhos a serem realizados, esta etapa da atividade pode até servir para um desenvolvimento de Especialidades concretamente, para o qual se estabelecerá os contatos e as pessoas adequadas.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio.
2. Procuo evitar situações que podem afetar minha saúde e a de meus companheiros.
3. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
4. Ajudo a limpar e arrumar minha casa e os lugares onde brinco e estudo.

13 a 15 anos

1. Respeito o meu corpo e o dos outros.
2. Sei o que fazer frente em caso de uma enfermidade ou acidente.
3. Procuo cuidar, limpar e arrumar os lugares onde acampo.

EXERCÍCIO MATINAL

Uma boa forma de começar o dia em um acampamento é com uma atividade que alimenta hábitos de vida saudável: exercício diário.

Para fazer, não é necessário contar com um programa de condicionamento físico ou um instrutor específico. Um pouco de criatividade que permita aproveitar as características do lugar onde se realiza o acampamento, será suficiente para fazer do exercício matinal uma atividade gostosa e variada. Lembrem que esta atividade física não pretende condicionar os participantes para a prática de um esporte, e sim motivar os jovens a que incorporem em suas vidas o hábito do exercício físico sistemático.

Logo após levantar-se, e antes de qualquer outra atividade do dia, a Tropa Escoteira poderá iniciar seu exercício matinal desfrutando ao mesmo tempo das alegrias da natureza. Uma caminhada a passo rápido ou uma corrida em volta do acampamento durante uns dez minutos permitirão que o corpo se aqueça e comece a

Idéia original: Franklin Briceño, Equipe REME Panamá; e Equipe REME Paraguai.

adquirir outro ritmo. Na seqüência pode-se fazer alguns exercícios mais ativos do ponto de vista físico como jogos de revezamento ou subir algum morro próximo. Para finalizar, pode-se realizar exercícios de alongamento que permitam esticar os músculos depois dos exercícios anteriores ao mesmo tempo permitir um retorno lento da respiração ao seu ritmo normal.

Se existir um rio próximo, pode-se fazer também exercícios aquáticos ou encerrar esta manhã com um bom mergulho, combinando o exercício diário com a higiene pessoal. Neste caso, muito cuidado ao usar sabonete e outras substâncias químicas para não poluir a água. A melhor forma de fazer é molhar-se entrando na água e em seguida em duplas e a uma distância mínima de 5 metros da margem, ensaboar-se e enxaguar-se com baldes de água jogando uns nos outros. E que se faça a uma distância prudente da margem para que a água com sabonete caia na terra e vá filtrando à medida que escorre para o leito do rio, chegando a ele livre de substâncias que o poluam.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo em atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio.
2. Percebo as mudanças que estão acontecendo em meu corpo.
3. Procuo evitar situações que possam afetar minha saúde e a de meus companheiros.
4. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
5. Eu me preocupo com minha apresentação pessoal e zelo para parecer limpo.

13 a 15 anos

1. Respeito meu corpo e o dos outros.
2. Entendo que as mudanças que estão acontecendo em meu corpo influenciam minha maneira de ser.
3. Procuo superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.
4. Eu me preocupo com minha apresentação pessoal e procuro estar sempre limpo e arrumado.

PROVA DE ORIENTAÇÃO

Com o auxílio de uma bússola, as patrulhas realizarão no campo um percurso previamente traçado pelos escotistas da Tropa. Juntamente com colocar a prova sua resistência física, esta atividade desenvolverá a capacidade de escolher rotas e medir distâncias e a habilidade de encontrar o melhor caminho.

O desenvolvimento de conhecimentos e habilidades necessárias para saber onde estamos e como chegar a outro lugar de forma rápida e direta, em outras palavras, a capacidade para nos orientarmos, tem sido desde o início do Movimento Escoteiro uma prática importante entre suas atividades ao ar livre.

Porém não só dentro do Movimento Escoteiro esta prática é valorizada. Já em 1919 o presidente da Associação Atlética amadora da Suécia, o chefe Ernst Killander, incorporou a prática de orientação como uma atividade adicional e atrativa para os atletas que participavam de provas de pista e campo. Em 1962 iniciaram as primeiras provas de orientação em nível europeu e mais tarde, em 1966, em nível mundial.

A Chefia da Tropa traçará um percurso que contemple entre doze e quinze bases. A primeira base estará situada a uns duzentos metros do ponto de partida e nela estará uma

Idéia original: Tropa 1, Provas de Orientação,
J. Jose Martinez de la Rosa, México, 1984.

cartela com o número da base e o rumo e a distância da base seguinte. Usando a bússola, cada patrulha deverá decidir o caminho que os levará até o próximo ponto. Lá chegando encontrarão uma nova cartela com informações equivalentes (número da base e o rumo e a distância da próxima base), e assim sucessivamente. As cartelas estarão posicionadas de maneira que só se possa vê-las de perto. O objetivo será chegar no menor tempo possível a próxima base e a patrulha decidirá qual rumo será tomado para o trecho seguinte. Cada base mostrará a informação sobre a base seguinte, assim necessariamente têm que passar por todas as bases se querem chegar ao final do percurso. De qualquer forma, e como uma maneira de certificar-se que as patrulhas percorrem todas as bases, a Chefia da Tropa pode deixar em cada base mensagens diferentes para cada patrulha solicitando que realizem determinada tarefa.

Recomenda-se uma pista de orientação simples caso esta prova se realize pela primeira vez. Um percurso dentro de um bosque não muito fechado será um bom lugar para começar. Progressivamente, o traçado pode ir ficando mais complexo, aumentado a distância do percurso, leitura de mapas, tarefas para realizar entre cada base, etc. Ao mesmo tempo, os percursos podem ser de diversos tipos e realizar-se num campo acidentado, em linha reta ou durante a noite.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

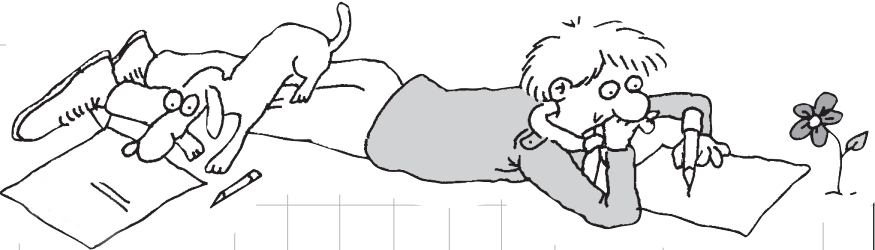
11 a 13 anos

1. Participo de atividades que me ajudam a manter meu corpo forte e sadio.
2. Procuo evitar situações que podem afetar minha saúde e a de meus companheiros.
3. Sei o que posso e o que não posso fazer com meu corpo.
4. Procuo não ser agressivo em jogos e atividades.
5. Conheço e pratico diversos jogos e respeito suas regras.

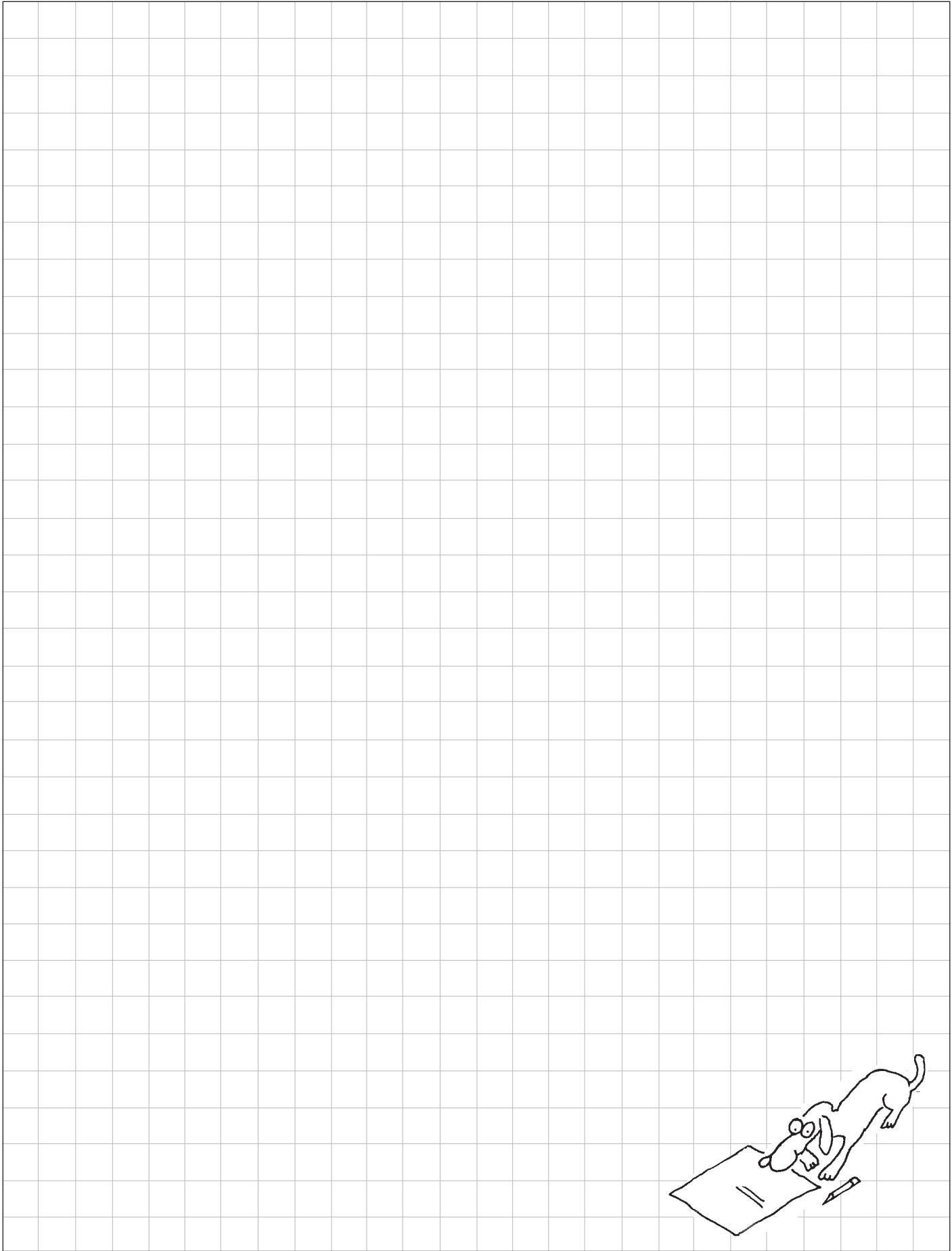
13 a 15 anos

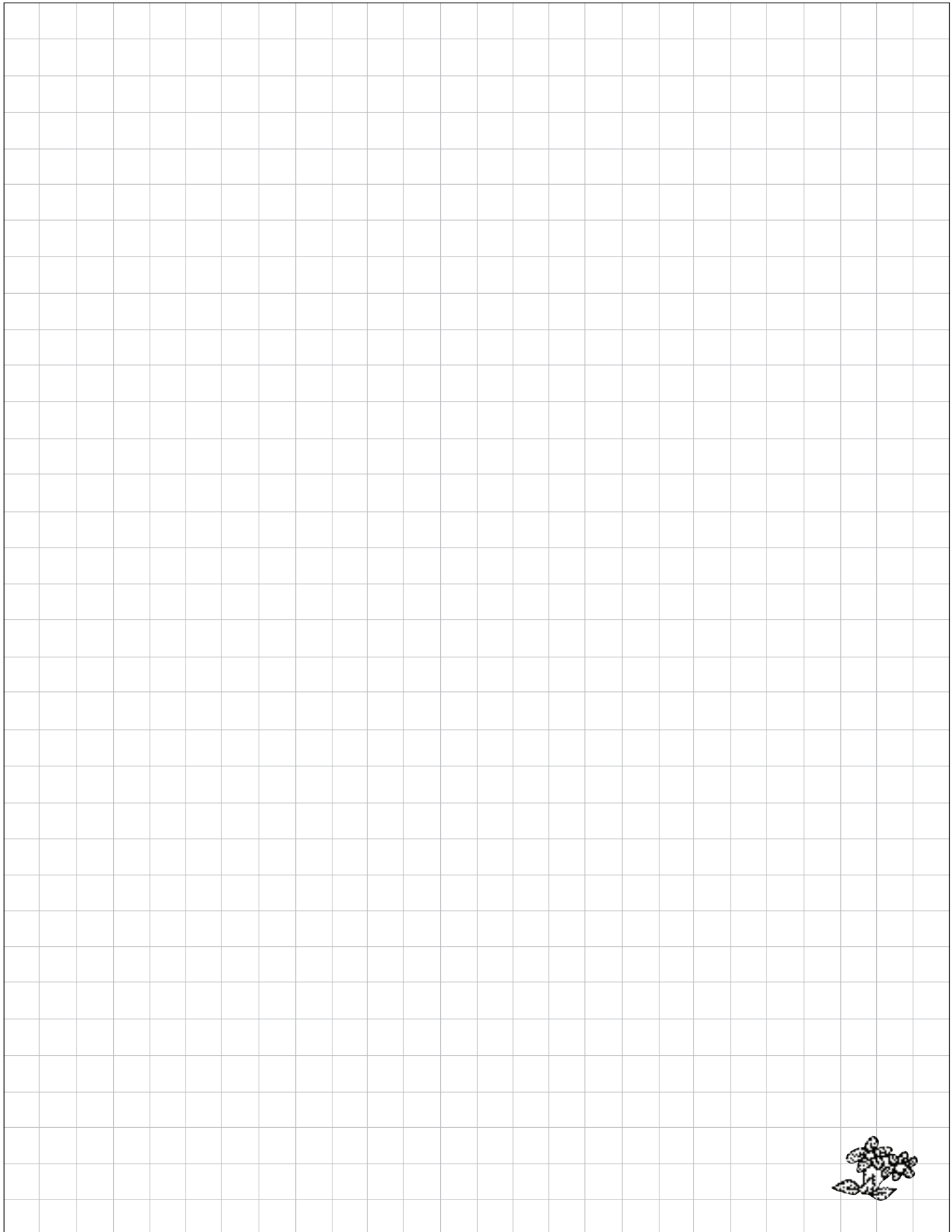
1. Respeito meu corpo e o dos outros.
2. Sei o que fazer em caso de uma enfermidade ou acidente.
3. Procuo superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.

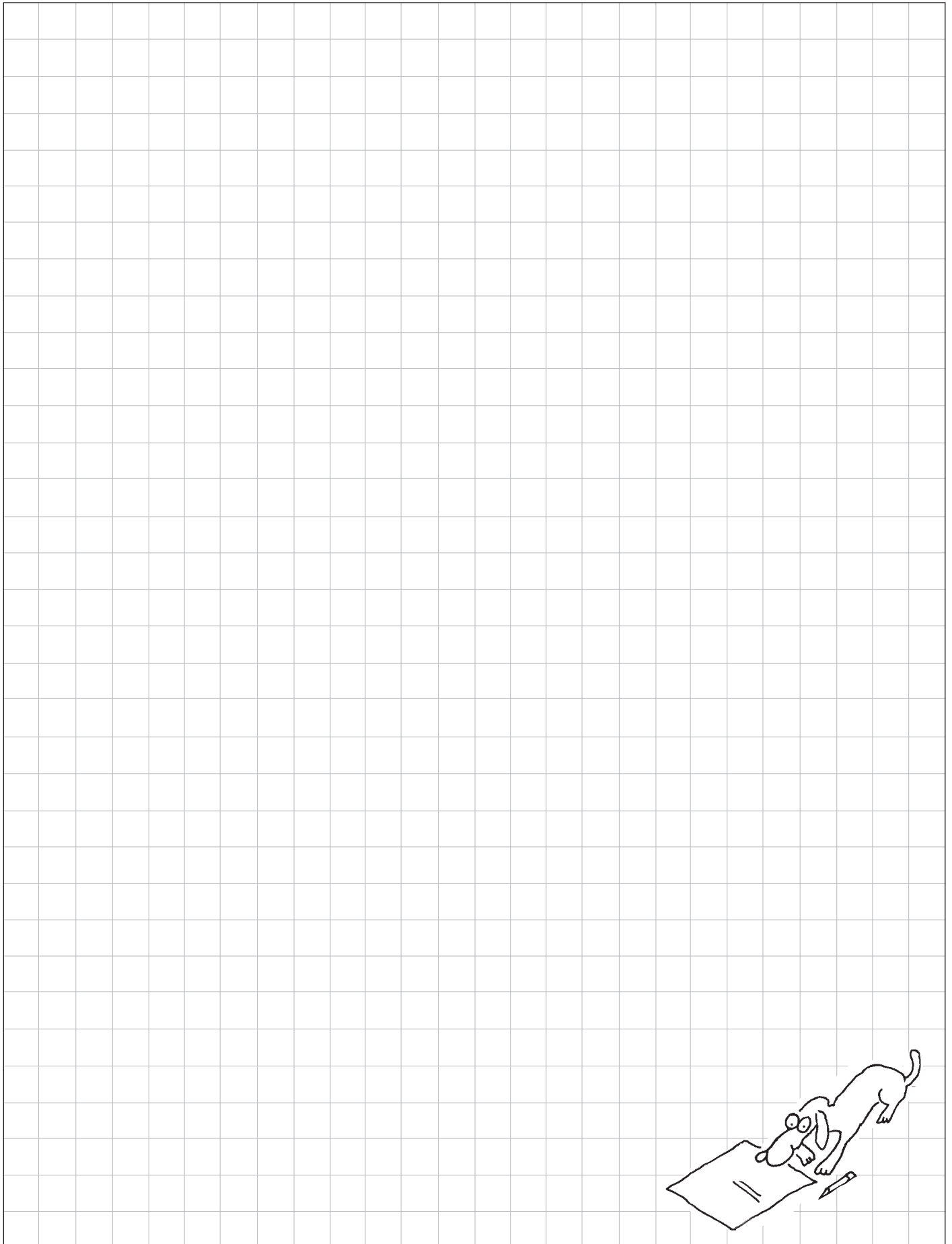
Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira

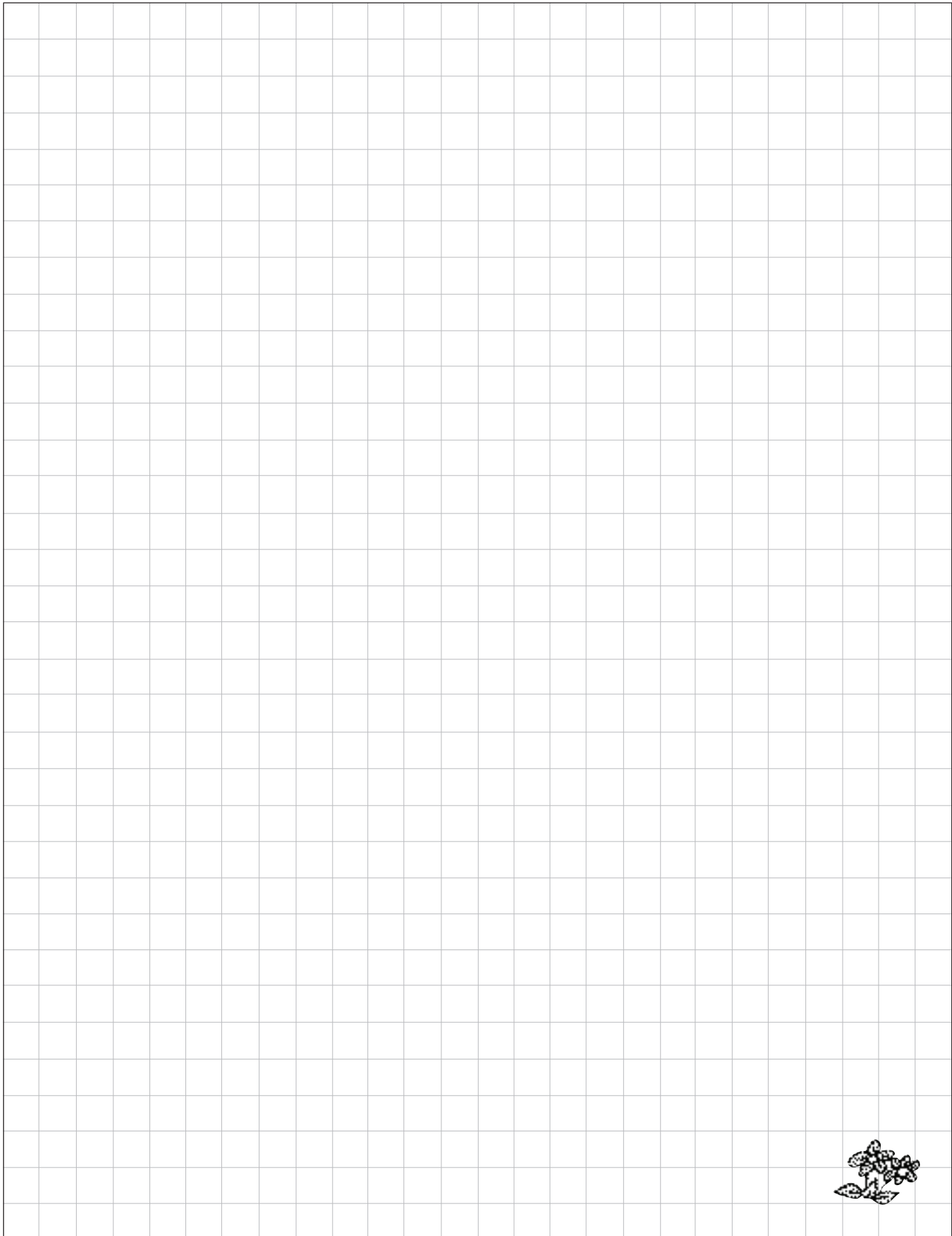


A large grid area for writing ideas, with a cartoon illustration of a dog and a boy writing on a piece of paper.









INTELECTUAL

Idéias emergentes

Idéias emergentes

O mundo começa a mudar e a crescer. Aparecem os conceitos que já não necessitam estar amarrados à realidade. As idéias têm vida própria, são agora combináveis e dão seus frutos em novas idéias.

E esse mundo de idéias, pouco a pouco, ganha espaço na realidade, no prático, no concreto. Fazer com que as coisas aconteçam, “colocar os pés no chão”, é sempre um desafio, inclusive no momento de expressar o que se sente e o que se pensa em palavras concretas.

As perguntas, antes dirigidas ao mundo exterior, se concentram em si mesmo. Quem sou? Como sou? São interrogações que não alcançarão uma resposta tão cedo e são um motor da curiosidade e de questionamentos que alcançam tudo, especialmente o que antes se assumia como uma verdade inquestionável.

CONGRESSO DE INVENTORES

Área de desenvolvimento
INTELECTUAL



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Cada patrulha projetará e confeccionará um artefato que melhore a vida em acampamentos. Assim que experimentá-los e utilizá-los “no campo”, estes passarão a fazer parte dos materiais da patrulha ou da Tropa.

LOCAL

No local de reunião habitual ou num acampamento.

DURAÇÃO

Um mês e meio, paralelamente a outras atividades.

PARTICIPANTES

Todas as patrulhas da Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Aprender a reconhecer necessidades e dar à elas soluções adequadas.
2. Projetar e confeccionar um artefato que melhore a vida em acampamentos.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas, além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interesso por aprender mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Procuo aperfeiçoar minhas habilidades manuais.
4. Uso as especialidades conquistadas para resolver problemas cotidianos.
5. Posso identificar as principais partes de um problema.

13 a 15 anos

1. Colaboro na manutenção e renovação do “canto” e do material de minha patrulha.
2. Participo do projeto e da construção das pioneiras e nos acampamentos de minha patrulha.
3. Aperfeiçoção meus conhecimentos nas Especialidades que escolhi.
4. Manifesto por diferentes meios meus interesses e aptidões artísticas.
5. Participo de um projeto que apresenta uma solução inovadora para um problema técnico habitual.



Idéia original:
Província de Puebla,
Equipe REME México
E Equipe REME Brasil.

MATERIAIS

Dependerão das invenções que as patrulhas proponham.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Esta atividade pode ser incluída em uma programação mesmo que não tenha sido selecionada para o respectivo ciclo de programa, especialmente se for necessário reforçar o entusiasmo antes de um acampamento de longa duração.

Primeira Reunião

Durante a reunião da Corte de Honra que se realize um mês e meio antes do próximo acampamento da Tropa Escoteira, a Chefia da Tropa apresenta aos Monitores e Sub-monitores o seguinte desafio: que cada patrulha projete e construa um artefato que melhore a vida no acampamento. Na mesma oportunidade, a Chefia da Tropa informará os requisitos e os prazos para esta tarefa ser cumprida pois, a partir deste momento, o trabalho será, principalmente, responsabilidade e cada patrulha.

Durante a mesma reunião, Monitores e Sub-monitores se reunirão com suas patrulhas, discutirão com eles o desafio lançado pelos escotistas e planejarão como realizar o trabalho.

Durante as próximas 2 a 3 semanas

As patrulhas terão um prazo de quinze a vinte dias para detectar uma necessidade a resolver, propor um artefato que responda à dita necessidade, montar o projeto de sua invenção e fazer uma maquete ou um modelo em escala. Por exemplo, se a patrulha informa que são necessárias novas caixas de patrulha que permitam um traslado fácil e cômodo e um armazenamento seguro dos materiais de acampamento, deverá propor um modelo que cumpra com estes requisitos.

Dependendo que qual seja a necessidade detectada e a solução proposta, seria muito interessante que para realizar este trabalho os jovens contatassem profissionais ou artesãos que possam lhes prestar ajuda ou assessoria. Se voltarmos ao nosso caso exemplo, a patrulha pode contatar um desenhista industrial ou um arquiteto (ou estudantes destes cursos) ou um carpinteiro. Isto não só permitirá propor melhores soluções, como também permitirá ter contato com profissões do mercado e lhes ajudará a conhecer realidades diferentes das que eles vivem.

Como em toda atividade, a Chefia da Tropa deverá estar sempre em comunicação com as patrulhas e à medida que avancem no trabalho que se propuseram, e especialmente nesta que devido à sua natureza e duração, requer motivação e ajuda complementar. Em algum momento nestas semanas, provavelmente durante uma das reuniões normais da Tropa Escoteira, um dos membros da Chefia da Tropa poderá reunir-se com cada patrulha, ficar informado dos avanços do trabalho e determinar se é necessário

prestar alguma ajuda especial. Estabelecer os contatos profissionais que falamos antes com antecedência poderia ser parte deste apoio.

Alguns dias antes do prazo final para apresentar as propostas, a Chefia da Tropa lembrará as patrulhas que na próxima reunião deverão apresentar seus projetos ao restante da Tropa Escoteira.

Segunda reunião

Para esta reunião, a Chefia da Tropa preparará um ambiente para a realização do "Congresso dos Inventores".

Como uma feira de ciências, cada patrulha contará com um espaço para expor seus projetos e a maquete ou modelo em escala que tenha confeccionado.

Quando tudo estiver preparado, as patrulhas montarão suas apresentações. Uma a uma, cada patrulha explicará aos demais a natureza da sua proposta, quer dizer, qual foi a necessidade que eles detectaram, que solução propõem para a dita necessidade, como lhes ocorreu, que ações foram tomadas para a confecção da maquete, qual seriam os custos e tempo necessários para realizar a construção definitiva do artefato que propõem, etc.

A partir deste momento, a atividade pode tomar dois rumos:

1. Um juiz especialmente convocado, ou mesmo as patrulhas podem decidir que é o ganhador. Segundo este encaminhamento, o modelo definitivo do projeto ganhador, será confeccionado por todos e colocado em funcionamento no próximo acampamento da Tropa.
2. A segunda alternativa é que todos os projetos sejam executados e que cada patrulha tenha a oportunidade de mostrar a sua invenção no próximo acampamento de Tropa. Neste caso, o Congresso será uma oportunidade para apresentar o trabalho e receber sugestões e comentários que possam contribuir as demais patrulhas.

Em ambos os casos, terá que ser planejado com cuidado os prazos para a confecção dos artefatos.

No acampamento

Os inventos farão parte dos materiais de acampamento de mostrarão na prática, sua eficácia.

Antes de encerrar o acampamento, a Tropa poderá se reunir para discutir o trabalho realizado e seus resultados. Se o trabalho tiver êxito ou a experiência foi altamente motivante para os jovens, também será um bom momento para se pensar em novas necessidades e deixar a imaginação voar para uma nova invenção que poderá ser proposta para o próximo acampamento ou para o local de reuniões usual... Que tal uma caixa de patrulha auto-organizável ou uma trilha luminosa até os banheiros?

ESTAÇÃO METEOROLÓGICA

Área de desenvolvimento
INTELLECTUAL



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante um acampamento da Tropa, as patrulhas montam uma estação meteorológica com instrumentos fabricados por eles mesmos e estudam os fenômenos atmosféricos.

LOCAL

Num acampamento.

DURAÇÃO

Uma hora para confeccionar os instrumentos e 30 minutos diários para recolher as informações meteorológicas e realizar prognósticos.

PARTICIPANTES

Todas as Patrulhas da Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Confeccionar instrumentos meteorológicos simples.
2. Confeccionar uma estação meteorológica.
3. Aprender a interpretar a informação meteorológica.
4. Realizar prognósticos meteorológicos.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interesso em aprender mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Procuo aperfeiçoar minhas habilidades manuais.
4. Escolho e completo a conquista de algumas Especialidades.
5. Uso as especialidades conquistadas para resolver problemas cotidianos.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta.
3. Posso analisar uma situação a partir de diferentes pontos de vista.
4. Melhero meus conhecimentos com as especialidades que tenho conquistado.
5. Conheço como funcionam os serviços que uso habitualmente, como telefone, a eletricidade, o rádio, a televisão e outros.



Idéia original:
Michael Rodriguez e Denisse Canales, Equipe REME Perú;
Equipe REME Uruguai.

MATERIAIS

Aqueles especificados no anexo técnico **Instrumentos meteorológicos de construção caseira**, que junto com o anexo **Prognósticos meteorológicos** complementam esta ficha de atividade.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Antes da realização do acampamento, a Tropa se reúne para discutir os detalhes desta atividade e proceder a escolha dos instrumentos meteorológicos. Nesta reunião, a Chefia da Tropa poderá conversar com os participantes sobre a importância que tem para algumas atividades do homem realizar um adequado prognóstico meteorológico, como este ramo da Física vem sendo aperfeiçoado através dos tempos e quais eram as técnicas para este fim que eram usadas nas primeiras civilizações.

O passo seguinte consistirá em que cada patrulha selecione o instrumento que irá confeccionar. No anexo técnico que acompanha esta ficha, são apresentadas instruções para cinco instrumentos; todos eles são necessários. Da maneira que se ache conveniente, por sorteio ou por escolha, cada patrulha ficará encarregada da construção de pelo menos um destes instrumentos. A construção ocorrerá durante o acampamento, por isto o trabalho das patrulhas será o de obter os materiais necessários com antecedência ao acampamento.

Nunca é demais que a Chefia da Tropa lembre o compromisso aos jovens, evitando ter surpresas no momento de começar a atividade.

Se não for possível realizar esta atividade no acampamento, pode-se fazê-la em um local na Tropa que tenha espaço disponível para os instrumentos.

Durante o acampamento

Uma vez instalados no local e como uma das primeiras atividades, as patrulhas começarão a tarefa de confeccionar os instrumentos meteorológicos. Este trabalho não deve tomar mais de uma hora.

Confeccionada a “estação meteorológica”, em local protegido de bichos curiosos, começará a utilização e o trabalho de previsão climática. Todos os dias, as patrulhas revisarão a temperatura atmosférica, umidade relativa do ar, velocidade e direção do vento, nível de água precipitada e, com as informações recolhidas, realizarão o prognóstico do tempo.

Para que todos conheçam como funcionam os instrumentos, as patrulhas irão se alternando no uso. Assim, se o acampamento durar cinco dias, cada patrulha terá a oportunidade de manejar cada um dos instrumentos meteorológicos básicos. É fundamental que esta atividade se realize durante um acampamento de no mínimo cinco dias. Além de permitir que cada patrulha mexa com um instrumento diferente a cada dia, terão a oportunidade de verificar se suas previsões estão corretas. Se isto não for possível, a atividade realizada terá pouco valor e, ao contrário, gerará frustração aos participantes.

Dia a dia, conforme as variações que aconteçam com o clima, as patrulhas terão a possibilidade de saber que acertaram em suas análises. Se o clima se comporta conforme o previsto, isto gerará novas motivações aos participantes. Esta informação pode ser utilizada durante o mesmo acampamento, por exemplo, uma excursão se o clima parece recomendar ou proteger as barracas se a previsão anuncia chuvas.

Ao final do acampamento, os instrumentos podem ser desmontados e ser levados de volta para a Tropa para lá ser instalado, pelo menos durante um certo tempo, a “estação meteorológica”.



INSTRUMENTOS METEOROLÓGICOS DE CONSTRUÇÃO CASEIRA

ANEXO TÉCNICO

A meteorologia é uma parte da Física que estuda os fenômenos atmosféricos. Os fatores físicos essenciais para o estudo da atmosfera são a temperatura, pressão, umidade relativa, radiação solar e cargas elétricas.

As aplicações práticas da meteorologia aumentam em quantidade e importância dia a dia, e incluem fundamentalmente a utilização de prognósticos meteorológicos na agricultura, na hidrologia, na navegação marítima e aeronáutica, além da informação climática geral que permite um melhor planejamento do tempo livre das pessoas, o que não deixa de ser importante nas sociedades atuais e que esclarece em parte a popularidade crescente dos prognósticos meteorológicos através dos jornais, rádios, televisão e Internet.

Neste anexo técnico apresentaremos um breve resumo e as instruções para confeccionar de forma simples cinco instrumentos meteorológicos.

O termômetro

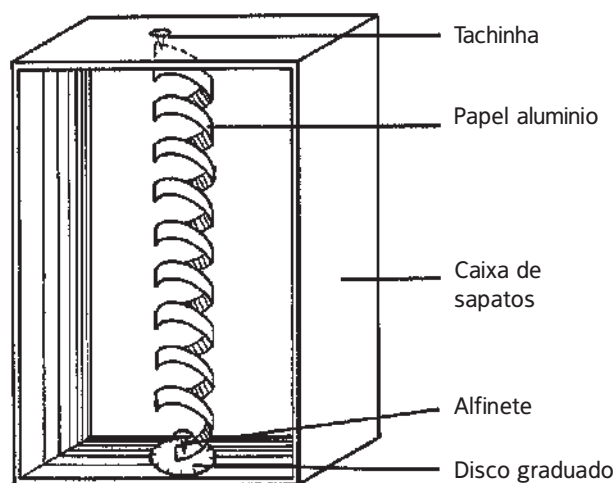


fig. 1

É um dos instrumentos meteorológicos mais simples, porém também é um dos mais importantes. Como se sabe, serve para medir a temperatura da atmosfera, sendo assim, qualquer propriedade física de alguma substância que mude a temperatura pode ser usada como base para um termômetro. As propriedades mais comumente utilizadas são a expansão térmica dos corpos e a troca da resistência elétrica de um material com a temperatura.

Materiais

- papel prateado (papel alumínio)
- uma caixa de papelão (similar às de sapatos)
- cartolina fina
- cola
- tesouras
- lápis
- tachinhas
- alfinetes

Instruções

1. Cortar uma fita de papel prateado de uns 20 cm de comprimento por 2 cm de largura. (figura 2)

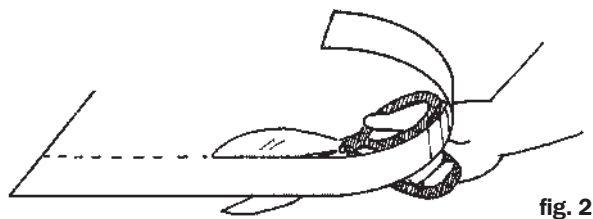


fig. 2

2. Enrolar a fita em um lápis, de modo a formar uma espiral. Cuidar para que a fita não se desenrole sobre si.

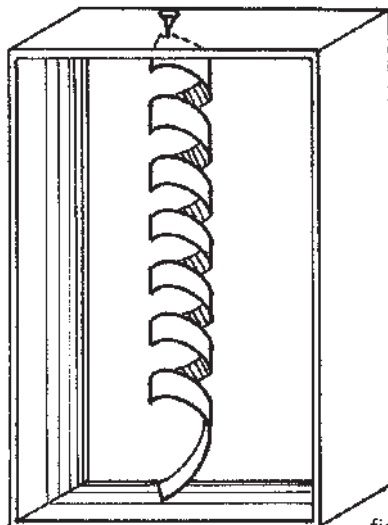
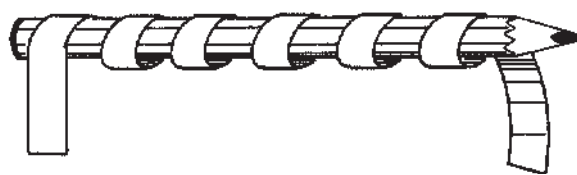


fig. 3

3. Fixar uma extremidade da fita na parte superior da caixa, e deixar o outro extremo livre. (figura 3)

4. Da cartolina fina, recortar um marcador e graduar numa escala, como se fosse um disco, localizado na parte inferior (figura 4). Os alfinetes servirão para fixar o disco, permitindo que gire.

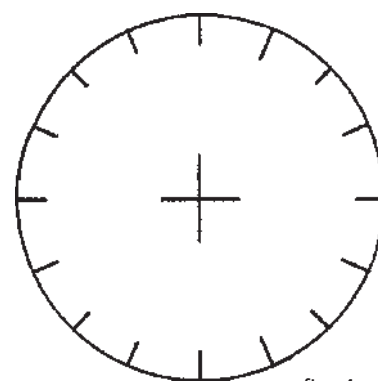


fig. 4

Devido à propriedade de dilatação térmica dos corpos, o papel alumínio é sensível às variações de temperatura. O papel se estica a medida que a temperatura aumenta, e com isto o disco gira. Por sua vez, se a temperatura diminui, a fita se contrai e o disco gira em sentido contrário. São estas variações que nos permitem ter um parâmetro de comparação em um determinado período (dias, horas, etc.)

Para calibrar o disco é necessário comparar dois termômetros: o construído segundo estas instruções e algum conhecido que sabemos funcionar bem. Não esquecer que no “fundo” da caixa, temos que marcar um ponto de referência a partir de onde se comparará a posição do disco graduado.

O higrômetro

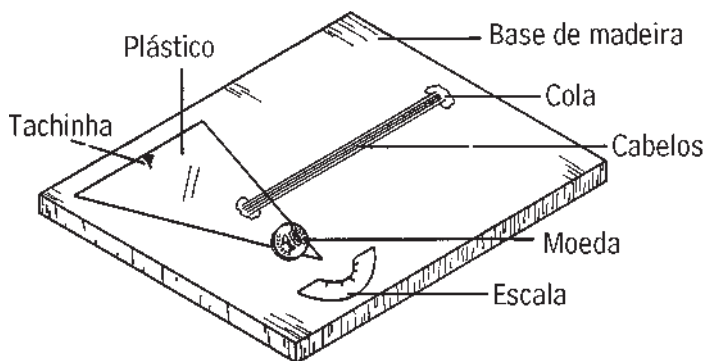


fig. 5

É utilizado para medir a umidade relativa do ar. A umidade é a quantidade de vapor d'água contido no ar, em um lugar e tempo determinados. A umidade relativa define-se como a porcentagem de água presente em um dado momento versus o total que poderia haver à mesma temperatura.

O nome completo de um higrômetro está relacionado à propriedade através da qual ele opera (absorção química, absorção elétrica, psicométricas, condensação e variações no tamanho de substâncias chamadas higroscópicas).

O higrômetro caseiro que aqui descrevemos é chamado de higrômetro de cabelo, pois utiliza como substância higroscópica o cabelo humano (de preferência loiro bem claro, pois é mais sensível às trocas de umidade). O cabelo experimenta uma dilatação ou retração em seu comprimento quando exposto a variações da umidade relativa. O comprimento do cabelo humano, tem que ter toda a oleosidade retirada o que se faz lavando-o com soda ou potassa cáustica, varia consideravelmente com as mudanças de umidade, esticando-se com o aumento da umidade e contraindo-se com a diminuição.

Materiais

- Alguns cabelos loiros
- Uma tábua de madeira de 20 x 10 cm
- Um pedaço de plástico fino (filme para transparência)
- Três pregos pequenos ou tachinhas
- Uma moeda pequena
- Cola
- Fita adesiva
- Martelo
- Tesoura ou lâmina de cortar

Instruções

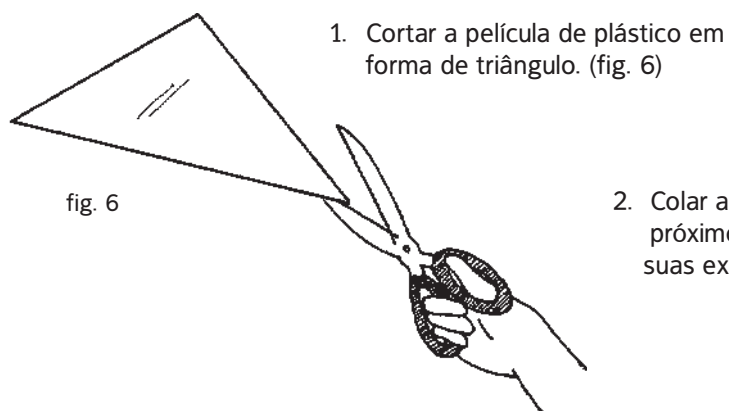


fig. 6

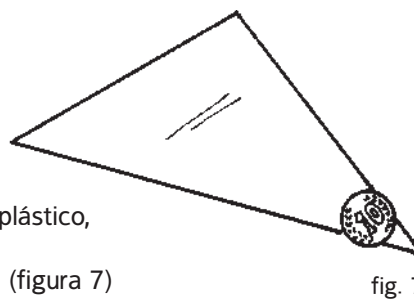


fig. 7

3. Com um dos pregos, furar próximo à base do triângulo e pregá-lo levemente na madeira, de modo que possa girar livremente (a ponta do plástico deve estar a $\frac{3}{4}$ de distância da extremidade à base da tábua). (figura 8)

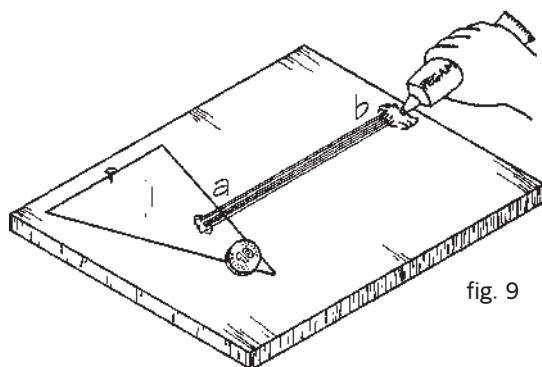
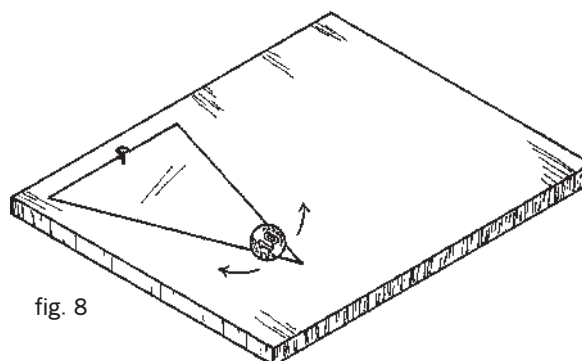
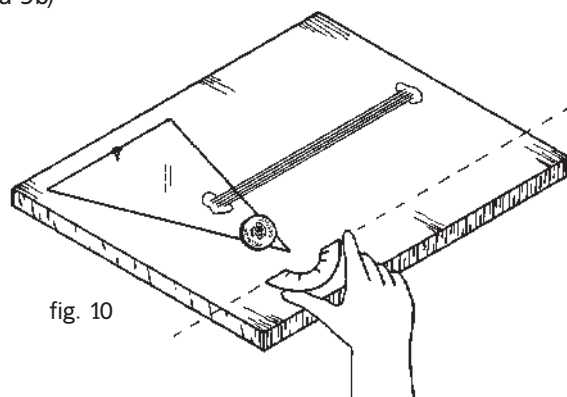


fig. 9

5. Esticar e colar os cabelos na tábua, fixando-se de modos que o marcador fique em posição horizontal, e os fios perfeitamente verticais. (figura 9b)



O fio de cabelo se contrai quando o ambiente está seco e se dilata quando está úmido. Graças a esta propriedade, o marcador de nosso higrômetro poderá mover-se frente às flutuações da umidade relativa (figura 10). É possível graduar o higrômetro comparando-o com os dados de umidade de um higrômetro que esteja funcionando, ou melhor, criar uma escala de umidade relativa própria.

O anemômetro

1/2 bolinha

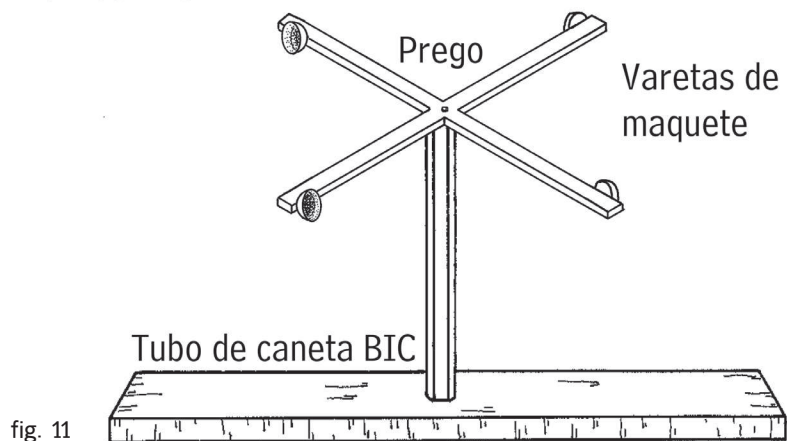


fig. 11

Instruções

1. Cortar as bolas na metade, com o objetivo de conseguir quatro meias esferas. (figura 12)

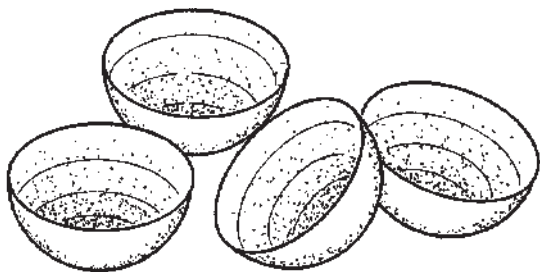


fig. 12

2. Colar duas varetas de madeira, formando uma cruz. (figura 13)

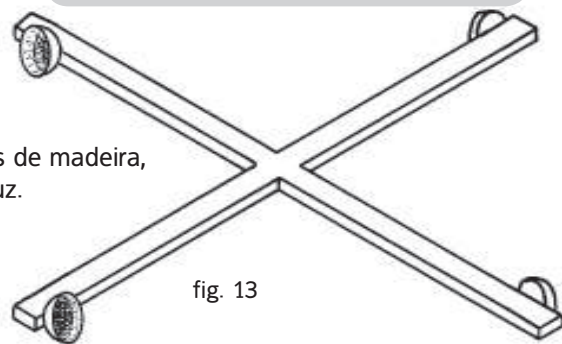


fig. 13

3. Colar em cada extremo da cruz uma meia esfera, cuidando para que fiquem na posição vertical. (figura 13)

4. Lixar uma vareta de madeira, de modo que possa entrar pelo tubo transparente de caneta. (figura 14)

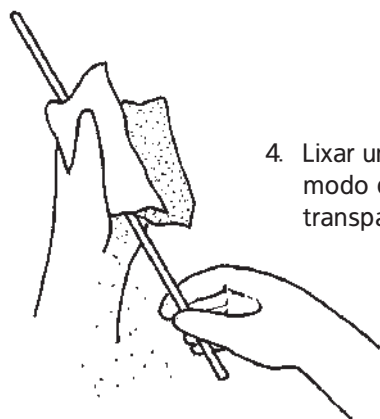


fig. 14

5. Introduzir o eixo cilíndrico pelo espaço vazio do tubo da caneta. (figura 15)

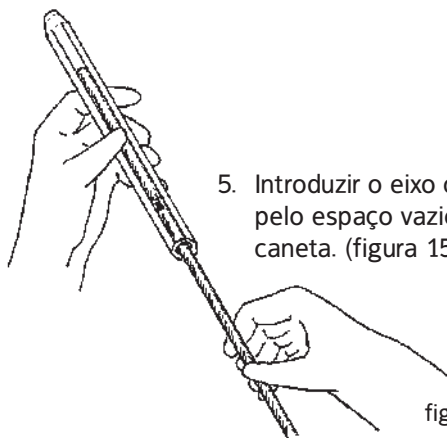


fig. 15

É um instrumento destinado a medir as variações da velocidade do vento. As formas de medir estas velocidades são várias, porém uma das mais comuns é o sistema mecânico de taças, que giram ao estar expostas ao vento. A velocidade de giro das taças é proporcional à velocidade do vento.

Materiais

- Duas bolas pequenas de plástico (ocas)
- Um tubo de caneta tipo BIC, já sem uso.
- Varetas de madeira, tipo as usadas em maquetes
- Cola para papel de parede (cola a frio)
- Lixa
- Lâmina para cortar (tipo Olfa)
- Base de madeira

Ao expor o anemômetro a uma corrente de ar, deve-se contar as rotações por minuto que acontecem no aparelho (quantas voltas dá o anemômetro durante um minuto). Para que a medição seja mais fácil de ser feita, é conveniente identificar uma das meias esferas como ponto de referência, marcando-a ou pintando-a com uma cor chamativa.

É necessário também conhecer o perímetro do anemômetro, e para isto deve-se medir a distância entre a meio esfera e o centro da cruz de varetas. Esta medida será R (raio) e será usada para a obtenção de P (perímetro). Então, calcula-se: $P=2 \pi R$

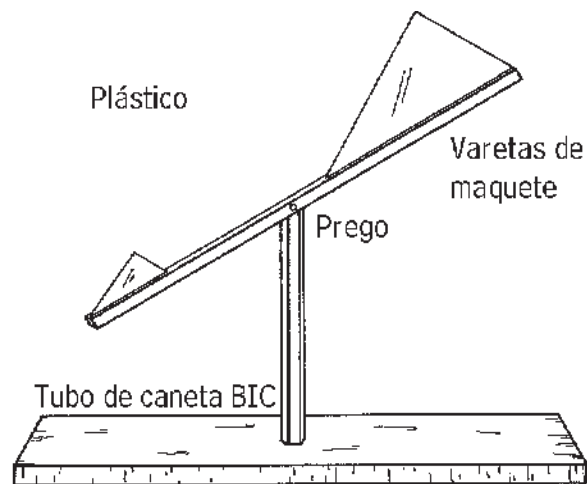
O perímetro corresponde aos metros que o anemômetro percorre em uma volta. Contam-se as voltas que ele dá em um minuto, e ficaremos sabendo os metros percorridos em 60 segundos. Ao dividirmos os metros por 60 obtemos a velocidade em metros/segundos. Também é possível calibrar o anemômetro consultando um profissional de uma estação automática.

O cata-vento

É um aparelho que permite identificar a direção do vento. O cata-vento é fundamentalmente uma construção assimétrica, capaz de girar livremente sobre um eixo vertical de rotação.

Materiais

- Um pedaço de plástico (filme e transparências)
- Varetas de madeira, tipo as usadas em maquetes
- Pregos finos ou alfinetes
- Base de madeira
- Cola para papel de parede (cola a frio)
- Martelo
- Lâmina para cortar (tipo Olfa)
- Um tubo de caneta tipo BIC, já sem uso.

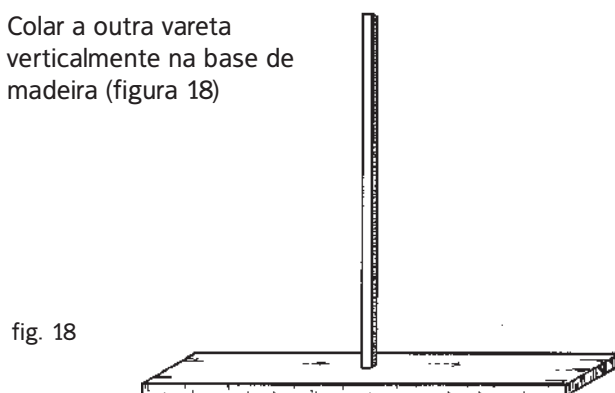


Instruções

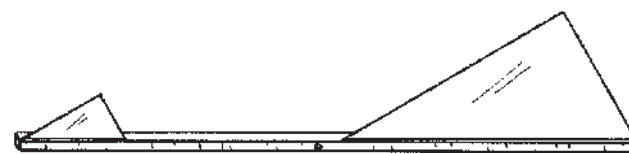
1. Cortar o plástico em forma de vela triangular, cujo lado mais comprido não seja superior a metade do tamanho de uma das varetas. Esta vareta servirá de suporte para a vela. (figura 17)



2. Furar o centro da vareta e a extremidade da caneta com um prego fino ou alfinete. Fixar a vareta na extremidade do tubo de caneta.



4. Colar a vela de plástico e cortar outro pedaço menor que servirá de contrapeso na outra extremidade. (figura 19)

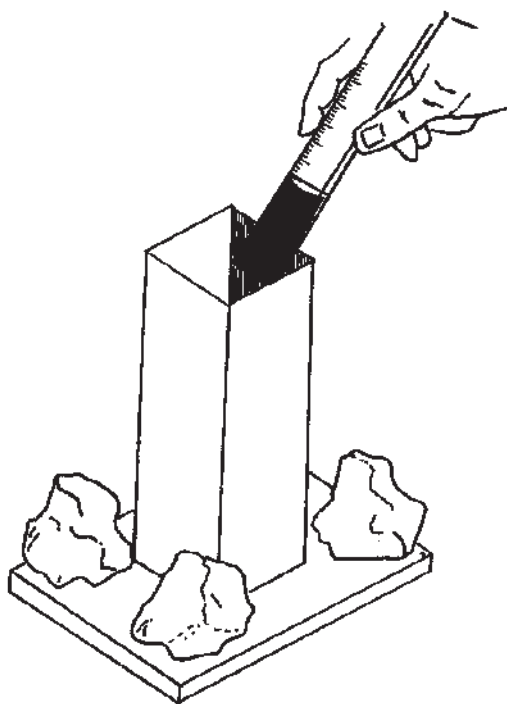


3. Colar a outra vareta verticalmente na base de madeira (figura 18)

5. Inserir o tubo onde está fixada a vela na vareta que está no suporte.

Para poder observar a direção do vento é necessário olhar para onde aponta a flecha. A direção do vento corresponde aquela de onde o vento vem e não para onde o vento vai. Os meteorologistas estão habituados a registrar o vento em graus sexagesimais: o norte corresponde a 360 graus; o sul a 180 graus; o oeste a 270 graus; e o leste a 90 graus.

O pluviômetro



Instrucciones

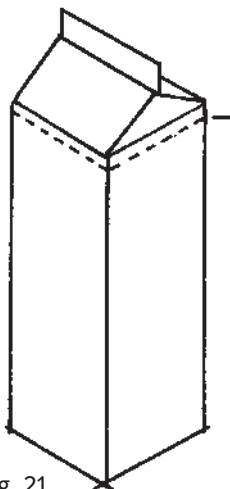


fig. 21



fig. 22

1. Cortar a parte de cima da caixa (figura 21).
2. Colar a caixa de leite na tábua quadrada (figura 22). Uma vez que esteja seca a colagem, pintar de branco.

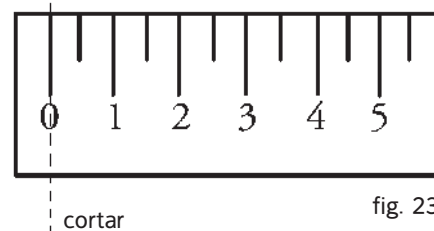
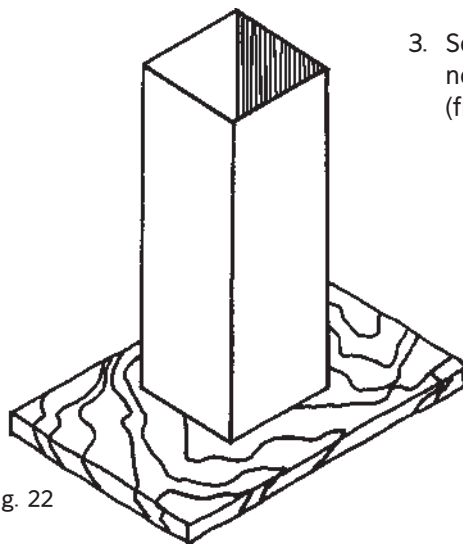


fig. 23

3. Se a régua tem marcado o Zero num dos lados, cortar nesta altura de modos a não termos erros de leitura (figura 23).
4. Colocar as pedras sobre a tábua para fixá-la e evitar que o pluviômetro vire em caso de vento.

Para utilizar o pluviômetro tem que deixá-lo em um lugar aberto, onde a chuva caia livremente sem paredes ou árvores próximas. Todos os dias deve-se fazer a leitura da quantidade de chuva que se deposita e anotar esta informação num livro ou gráfico meteorológico.

A quantidade de chuva que cai em um local é uma outra informação que se tem que registrar para se fazer previsões do tempo. O instrumento que mede a quantidade de chuva é o pluviômetro, que em sua forma mais simples, consiste em um recipiente em forma de prisma regular graduado em milímetros ou litros por metro quadrado já que são medidas equivalentes.

Quando em época de chuvas cai muita água, podemos prever que haverá mais dias de chuva uma vez que a mesma água que cai se evapora e cairá novamente como chuva. Se de manhã vemos bruma ou névoa, isto mostrará que a visibilidade será ruim; se o sol brilha ao meio dia, vai melhorar a visibilidade e começarão a formar-se nuvens do tipo "cumulus", e que reunidas por força do vento à tarde, produzirão novamente chuva.

Materiais

- Uma caixa de papelão de leite, de 1 ou 2 litros.
- Uma régua de madeira sem verniz ou esmalte, graduada em milímetros
- Uma tábua quadrada de 20 cm de lado.
- Cola de contato
- Tinta branca (a prova d'água)
- Pequenas pedras ou outro material que sirva de peso.

Fonte: Oficina de Ciência e Tecnologia, Aldeia Mundial de Desenvolvimento, 19o. Jamboree Mundial, Picarquín, Chile, Dezembro de 1988 -Janeiro de 1999.



PREVISÕES METEOROLÓGICAS

ANEXO TÉCNICO



No anexo técnico **Instrumentos meteorológicos de construção caseira** aparecem as instruções para confeccionar alguns dos instrumentos necessários para realizar uma adequada observação e previsão do tempo.

O propósito do presente anexo é ter uma informação que permita recolher e registrar dados, pois para se ter uma adequada previsão do tempo não é só importante observar e medir os diversos fatores do tempo em separado, mas sim, é fundamental a relação que as diversas medições guardam entre si.

Quando a visibilidade é boa, a umidade é baixa e ao contrário, a visibilidade é ruim com uma umidade alta. Se o barômetro baixa rapidamente, haverá uma mudança no tempo, sempre e quando também estiver presente uma mudança na direção do vento. Se o barômetro está alto, o tempo permanecerá como está, seja bom ou seja ruim.

Se vai chover, em geral a umidade aumenta e chega a seu maior valor depois das chuvas. As nuvens altas, como "cirrus" ou "cirrocumulus" não produzem chuva, porém previnem uma mudança de tempo entre 24 a 48 horas. Os "altostratus", "stratocumulus" e "nimbos" produzem chuvas ligeiras e prolongadas, porém as "cumulus nimbos" produzem chuvas intensas de curta duração ou com granizo.

Toda a informação que fornecem os instrumentos, junto com a observação das nuvens e dos "sintomas" que alguém possa perceber, serão úteis no momento de fazer a previsão do tempo. Uma forma fácil e prática de observar as relações que guardam entre si as mudanças dos fatores climáticos, consiste em se fazer um registro simultâneo de todos os dados que se obtém através dos instrumentos. Na última página deste anexo apresentamos um modelo de uma tabela de registro. Na seqüência, alguns símbolos e instruções para registrar os dados na tabela de registro.

Dados gerais

A primeira coisa que se deve anotar é a informação referente ao local, o ano e o mês em que se vai registrar as observações. Na seqüência, anotar-se-á abaixo de cada dia as informações necessárias.

Nebulosidade

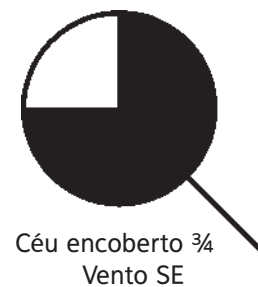
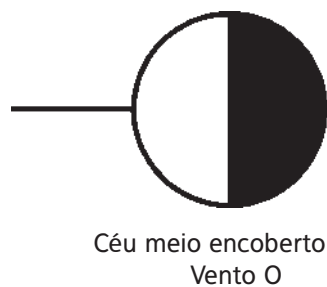
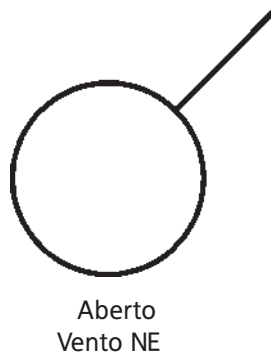
A quantidade de céu coberto pelas nuvens observa-se em torno das 15:00 e 16:00 h (hora de maior temperatura). Também pode-se fazer anotações da quantidade e classe de nuvens: uma pela manhã e outra à tarde. A informação anotada, é feita em círculos de uma tabela de registros com símbolos conforme mostram as figuras.

Anotar diariamente esta informação permitirá obter conclusões como: um dia nublado é mais frio que um dia aberto, porém com menos variação entre a temperatura mínima e máxima do dia.

Direção e velocidade do vento

A direção do vento indica-se com uma linha sobre o círculo da nebulosidade e a velocidade, em km/h, anota-se nos campos correspondentes. A melhor hora para se buscar os dados para registro é ao meio dia ou às 15:00 h. É conveniente fazer duas medições diárias do vento, especialmente tendo-se em conta que o vento pode mudar a qualquer momento e é um fator importante para efeitos de uma adequada previsão do tempo. Ao mesmo tempo, é recomendável que as determinações de direção e velocidade (ou força) do vento se tenha no nível do solo e numa altura determinada.

	aberto
	nuvens isoladas
	1/4 do céu nublado
	1/2 do céu nublado
	3/4 do céu nublado
	espaçamentos isolados
	encoberto



Quantidade de chuva

Deverá ser medida diariamente a quantidade de chuva acumulada no pluviômetro. Esta medição é melhor ser feita de manhã cedo, pode ser feita ao mesmo tempo em que se faz a medição da temperatura mínima, e em seguida esvaziar o pluviômetro da água acumulada para que se faça nova medição no dia seguinte. Desta anotação temos os dados feitos todas as manhãs correspondentes ao nível de água precipitada a cada 24 horas que antecedem a leitura. Se não for possível fazer esta medição durante dois ou mais dias, quando for possível, anotar o total do período anterior e no final do mês, somar todos os milímetros anotados. Não será uma informação diária, porém será útil para se saber qual o mês mais chuvoso.

Temperatura

São feitas duas leituras de temperatura: a temperatura mínima, em torno das 6:00 horas; e a temperatura máxima, durante a tarde no momento de maior calor que se pode ter por volta das 15:00 horas. A temperatura é marcada no gráfico, no dia de referência, com um ponto (tanto a mínima como a máxima). Ao final do mês, une-se os pontos da temperatura mínima com uma linha, preferencialmente com cor azul; e todos os pontos da temperatura máxima, preferencialmente com cor vermelha. Desta maneira, fica mais fácil de se observar a variação.

Os valores médios da temperatura e da umidade relativa, isto no caso de ser possível registrar a umidade ao meio dia, pode-se calcular fazendo a seguinte operação:

- **Subtrair o valor mínimo do valor máximo.**
- **Dividir a diferença por dois.**
- **Somar o quociente ao valor mínimo.**
- **O resultado desta soma será o valor médio.**

Por exemplo, se o valor máximo da temperatura foi de 28°C e o mínimo foi de 15°C, a diferença será de 13°C. 13 dividido por 2 dará 6,5 com quociente e somado a 15°C, dará 21,5°C como temperatura média.

Umidade relativa do ar

É suficiente controlar e anotar o valor da umidade relativa diariamente ao meio dia. Se não for possível a medição neste horário, pode-se tomar o valor máximo de manhã (quando se registra a temperatura mínima) e depois o valor mínimo à tarde (quando se mede a temperatura máxima).

Barômetro

Nos campos correspondentes anota-se a informação obtida com o barômetro. Basta anotar se está subindo, baixando ou se mantém estável.

↑	subiu
→	estável
↓	baixou

O registro deve ser feito todos os dias na mesma hora, de manhã e de tarde. Para isto, é necessário registrar em primeiro lugar em que marca do barômetro se encontra o nível de água e comparar com a informação do dia seguinte e assim sucessivamente.

Tempo

Nos campos indicados como "Tempo" anotam-se os dados adicionais que podem ajudar a interpretar e prever o tempo. Pode ocorrer que tenha chovido ou garoadado e, mesmo que tendo pouca água pra ser registrada do pluviômetro, será possível registrar nestes campos. Na seqüência, apresentamos alguns símbolos mais comumente usados nestes casos.

,	garoa
●	chuva
✱	neve
↙	relâmpagos
⚡	tormenta
☾	arco-íris
≡	névoa
⤴	orvalho
└┘	geada

Outros “sintomas” que é bom observar

Ao observar a natureza, existem outros indícios que podem ajudar na previsão do tempo: as nuvens e a cor do céu.

Nuvens

Sempre tem sido um bom indicador do clima. São classificadas da seguinte maneira:

Cirrus

São o tipo de nuvem que estão nas maiores alturas, entre 8.000 e 15.000 metros. Formadas por cristais de gelo, viajam na atmosfera com velocidades de duzentos a trezentos km/h. Este tipo de nuvem indica bom tempo com presença de vento.



Stratus

Trata-se de camadas de nuvens espessas e muito baixas (2.000 metros de altura).



Assemelham-se a um véu claro e formam um halo em volta do Sol e da Lua. A névoa se forma com parte de estratos que circulam no nível do solo. Em geral, a presença deste tipo de nuvens é sinal de aproximação de queda de pressão com possibilidades de trazer mau tempo.

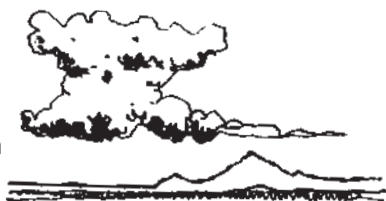
Cumulus

Em geral, apresentam uma base plana pois se movem sobre uma coluna de ar quente. Produzem a sensação visual de camadas brancas e se encontram a uns 5.000 metros de altura. A presença de cumulus é sinal de bom tempo.



Nimbus

Nuvens que trazem chuva. São escuras e em forma de bigorna.



Cumulonimbus

Estas são o desenvolvimento máximo de uma nuvem do tipo cumulus. Formam uma grande torre com uma base escura, e seguramente provocarão precipitações e trovões.



Stratocumulus

Parecem amplos rolos de nuvens de cor branca ou cinza, com cachos e ondulações; podem inclusive formar massas circulares.

Sua presença anuncia tempo claro e seco.



Cirrocumulus

São os anúncios de que vai acontecer mudança de tempo. Indicam a possibilidade de chuva nas próximas 24 horas. Popularmente conhecidas como céu encrespado ou empedrado.



Altostratus

São camadas de nuvens baixas e espessas de cor cinza que não deixam passar o Sol. Não caracterizam mudanças climáticas acentuadas.



A cor do céu

É outro método para obter-se informações que ajudem a realizar uma adequada previsão do tempo. Sua observação deve ser realizada durante o nascer ou o pôr do Sol.

Céu colorido

Anuncia chuva à tarde ou se de manhã se observa uma coloração anormal entre um véu nublado de nuvens cinzas e baixas (estratos).

Céu amarelo

Se à tarde o céu está amarelado ou avermelhado com nuvens durante a manhã, então é altamente provável que haja ventos.

Céu Encoberto

Se ao entardecer o céu aparece encoberto entre camadas de nuvens, seguramente amanhecerá igual e com possibilidades de chuva. Se ao pôr do sol o céu reaparece atrás da camada de nuvens, então é provável que o mau tempo vai demorar a aparecer.

Céu alaranjado

Se ao se por o sol o céu se apresenta com uma cor alaranjada, então é sinal de bom tempo.

Os animais e as plantas

Animais e plantas têm um “sexto sentido” para antecipar-se às variações do tempo. Se observarmos com detalhes alguns de seus comportamentos, pode-se obter informações muito úteis que reforçam as demais ações que se está analisando para determinar uma previsão.

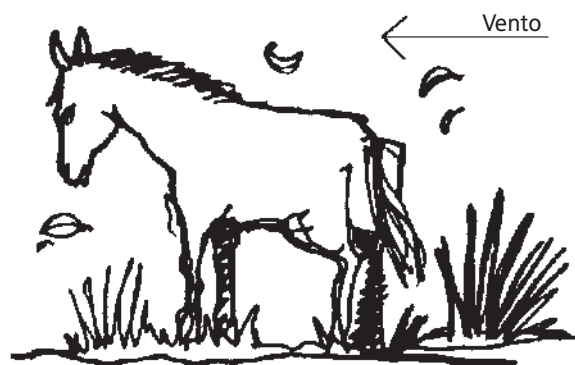
Com a aproximação de mau tempo, abelhas, formigas e a grande maioria dos insetos começam a procurar refúgio e a voar baixo. As aves farão o mesmo em busca de alimento. Os peixes, por sua vez, saltam fora da água para capturar suas presas.

Vacas e cavalos orientam seus traseiros contra o vento e dão sinais de intranqüilidade e nervosismo próximo a mudanças de tempo ou de possível chuva.

Se a coloração de alguma cadeia montanhosa próxima ou de morros adjacentes é cinza azulada, indica uma certa instabilidade do tempo, o que poderá agravar-se com a certeza de chuva se a coloração mudar para cinza arroxeadado.

Na presença de mal tempo, trevos e outras espécies vegetais se fecham para proteger-se do frio.

Se o ruído de um riacho próximo que se escuta corrente abaixo, é sinal de bom tempo; se, ao contrário, se escuta corrente acima, indica uma possível mudança de tempo ou o mal tempo aproximando-se.



Finalmente, é importante ter presente que em geral as previsões com instrumentos têm um grau de confiabilidade de até 95% para as próximas 24 horas; de uns 60% para os próximos três dias; e só uns 30% para uma semana ou um mês.

No início parecerá difícil fazer uma previsão adequada, porém, como em muitas outras coisas, tudo é uma questão de prática, paciência e muita observação.

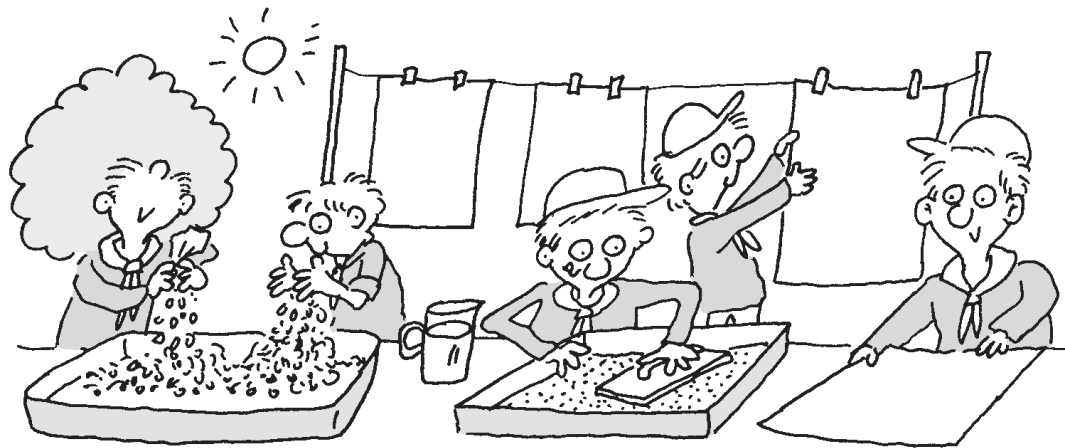
Tabela de registros

Dia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
Vento e nebulosidade	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
Velocidade do vento	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
Quantidade de chuva	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
TEMPERATURA	50	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	100%		
	40	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	80	
	30	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	60
	20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	40
	10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	20
	0	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0
	-10	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	-20	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	Barômetro	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
	Tempo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

Fonte: <http://www.siemprescout.org>; <<http://www.geocities.com>>, Manual de Explorar e Acampar, Elvo Pero, Ed. Zig-Zag, Santiago, Chile, 1992.

RECICLEMOS O LIVRO DE PATRULHA

Área de desenvolvimento
INTELLECTUAL



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Através desta atividade, a patrulha aprende e aplica uma técnica simples de reciclagem de papel para contribuir com um procedimento de tecnologia apropriada a conservação do meio ambiente. Com as folhas de papel reciclado que fizerem, os membros das patrulhas confeccionarão o Livro da Patrulha ou o Livro de Ouro, decorando-o de diferentes modos, para renovar seu espírito e prosseguir anotando todas as acontecimentos e experiências adquiridas pelos jovens.

LOCAL

Um espaço amplo e adequado onde os jovens possam trabalhar com comodidade.

DURAÇÃO

Três reuniões de patrulha.

PARTICIPANTES

A patrulha.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Renovar seu espírito de patrulha através de uma de suas atividades tradicionais.
2. Produzir em conjunto material útil à patrulha.
3. Promover o uso de técnicas adequadas que ajudem a conservar o meio ambiente.
4. Aprender técnicas de reciclagem de papel.
5. Desenvolver o gosto por um trabalho bem feito.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interesso por aprender mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Procuo aperfeiçoar minhas habilidades manuais.
4. Expresso meus pensamentos e experiências no Livro da Patrulha.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Colaboro na manutenção e renovação do «canto e do material de minha patrulha.
3. Participo de um projeto que apresenta uma solução inovadora para um problema técnico habitual.

MATERIAIS

Para a confecção das folhas, os materiais aparecem especificados no anexo técnico correspondente. Para unir as folhas: tesouras, lâmina para cartões, furador, fio ou similar, agulha de encadernar. Para a decoração das capas: lápis, fitas, couro, madeira, segundo o gosto de cada patrulha. Complementam esta ficha os anexos técnicos **O espírito de patrulha e o Livro de Patrulha e Reciclagem artesanal de papel.**



Idéia original:
Alexandro Valverde Olascoaga,
Equipe REME Peru.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da realização da atividade

No caso de uma patrulha ter decidido realizar esta atividade, é conveniente que a Chefia da Tropa converse com o Monitor e Sub Monitor da patrulha em questão com o objetivo de resgatar com eles o valor dos elementos que distinguem o espírito escoteiro e principalmente o espírito de patrulha. Esta conversa prévia permitirá que, por sua vez, Monitor e Sub Monitor possam orientar as idéias na patrulha. Para esta conversa, a Chefia da Tropa terá uma grande ajuda com o anexo **O espírito de patrulha e o Livro de Patrulha** e no capítulo 3, "A Patrulha", do Manual Escotista do Ramo Escoteiro, publicado no ano de 2001 pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro.

Se mais de uma patrulha decidir realizar esta atividade durante o mesmo ciclo de programa, este tema pode ser discutido na Corte de Honra.

Durante esta mesma discussão, a Chefia da Tropa pode mencionar aos jovens alguns estilos de decoração para seu Livro de Ouro que estimulem e ponha à prova a sua imaginação; por exemplo, como diário de bordo de capitão de navio, como livro de vôo, como diário de viagem de um explorador, como registro de uma viagem espacial. Estas propostas não só darão idéias de como decorar o Livro, mas também geram um marco simbólico que anima o trabalho da Tropa.

Primeira reunião

Chegado o momento programado pela patrulha para a realização da atividade, Monitor e Sub Monitor vão apresentá-la convidando aos seus companheiros e companheiras a resgatarem os valores dos elementos que distinguem o espírito de patrulha. Nesta discussão pode-se também falar sobre temas como a importância de registrar as experiências, sucessos e peculiaridades vividas pela patrulha, e que se faz, dentre outras formas, através do Livro de Patrulha.

Na seqüência, poderão decidir por uma técnica específica que será utilizada para a confecção do Livro, introduzindo o conceito de reciclagem e vendo qual a quantidade de papel que se usa e que se joga fora no dia a dia, com o conseqüente dano ao meio ambiente e corte desmedido de árvores. Com este objetivo, Monitor e Sub Monitor contam com o apoio do anexo técnico recebido **Reciclagem artesanal de papel** e, naturalmente, poderão complementar com outras informações que possam ter pesquisado previamente.

Estando a patrulha suficientemente motivada com a idéia de trabalharem juntos e ativamente em reciclagem, começam a recolher papel velho para fazer um novo Livro de Patrulha e, todos devem entrar em acordo de como será o Livro que irão confeccionar, os detalhes especiais que serão incorporados e, estabelecendo uma lista de materiais que será necessário buscar para começar o trabalho.

Durante a semana poderão obter os materiais necessários.

Segunda reunião

Com todos os materiais já disponíveis, se discute em detalhes o trabalho que irão realizar e se programa cada um dos passos a seguir. É importante considerar que, qualquer distribuição de trabalho que se tenha feito na patrulha, todos os integrantes deverão ter a possibilidade de fazer algumas folhas de papel reciclado.

É conveniente que o Monitor e SubMonitor pratiquem

antes a técnica de reciclagem de papel, para tenham clareza sobre as dificuldades do processo e possam ajudar de maneira eficaz durante a execução da tarefa. Este trabalho de prática se for o caso, pode ser feito com a ajuda da Chefia da Tropa.

A tarefa desta etapa da atividade será a de fabricar a folhas de papel no tamanho e quantidade que a patrulha tinha determinado previamente segundo as características que querem dar ao seu Livro de Ouro.

Com relação às características do Livro, este pode ser confeccionado como um caderno de folhas fixas, como uma pasta ou arquivo, para juntar-se mais folhas à medida que for necessário. Desta maneira, a técnica utilizada continuará sendo utilizada. Em ambos os casos é possível fabricar as capas do Livro com a mesma técnica, e para isto basta fazer as folhas mais grossas para que tenha a consistência de um papelão.

O trabalho determinado para esta etapa termina quando as folhas forem colocadas para secar.

Terceira reunião

As patrulhas revisam a secagem das folhas de papel, retiram as proteções e cortam conforme o tamanho desejado.

Considerando que as folhas de papel devem permanecer no processo de secagem pelo menos durante 24 horas, é possível programar a terceira reunião para o dia seguinte à segunda reunião. Também é possível deixar as folhas secando durante toda a semana no próprio local, ou em um lugar fechado e seguro, para retomar a atividade na próxima reunião normal da patrulha.

Terminada esta etapa, já se pode contar com a matéria prima para a confecção do Livro de Patrulha propriamente dito. Nesta tarefa poderão gastar de 45 a 60 minutos, sem esquecer os detalhes de acabamento que dão ao Livro um bom visual e durabilidade.

Para a finalização da atividade, a patrulha pode inaugurar o Livro de Ouro colocando cada um dos integrantes da patrulha as suas considerações sobre o trabalho realizado ou uma opinião sobre o Livro, ou qualquer outra coisa que julgue interessante sobre a vivência na patrulha para registrar. Também é possível que a patrulha reúna a Tropa e apresente o Livro, explicando as motivações que os levaram a realizar desta forma, comentando o desenvolvimento do trabalho e apresentando para todos as características especiais que usaram no seu papel reciclado.

Dividir a experiência com as outras patrulhas pode servir de motivação para que elas também realizem esta atividade ou para que, usando a mesma técnica de reciclagem de papel, as patrulhas proponham outras atividades como confecção de cartões de Natal ou de homenagem para alguma ocasião especial, murais, calendários, convites, diplomas, etc.

Como em toda a atividade realizada pelos jovens - seja da Tropa ou da patrulha, fixa ou variável, interna ou externa, a Chefia da Tropa estará sempre pronta para ajudar no que for necessário e, sem interferir no trabalho e nas decisões que os jovens tomarem, observar o processo que eles estão vivendo. Toda a informação que puderem registrar será muito importante no momento da avaliação, junto com cada jovem, o crescimento experimentado por eles. E neste sentido, também serão importantes as opiniões emitidas pela patrulha no momento de avaliar o trabalho realizado.



O ESPÍRITO DE PATRULHA E O LIVRO DE PATRULHA

ANEXO TÉCNICO

O espírito de patrulha

Chamamos espírito escoteiro à disposição de espírito que se manifesta nos jovens, escotistas e dirigentes que se esforçam para cumprir sua Promessa Escoteira e buscam viver de acordo com os valores contidos na Lei.

Este espírito escoteiro é a qualidade moral que distingue e diferencia um escoteiro de qualquer outro jovem que realiza atividades similares.

O espírito de Patrulha não é outra coisa que o espírito escoteiro vivido no interior da patrulha, o que cria uma atmosfera e um estilo especial de relacionamento que faz com que cada jovem se sinta parte importante de um grupo importante.

Se cada um dos jovens se esforça para viver o espírito escoteiro, a pequena comunidade que todos participam mostrará então um alto espírito de patrulha, em que os interesses individuais darão espaço a um projeto comum. A solidariedade substituindo o individualismo, o trabalho bem feito substituindo o improvisado, a iniciativa em vez da apatia, a alegria vencendo o pessimismo, compartilhar e não agredir, são alguns dos sinais de que o espírito de patrulha acontece e se fortalece.

O espírito de patrulha deve crescer naturalmente e com tempo. Não é possível impor e nem se consegue da manhã até à noite. É igual a uma árvore, que para desenvolver-se necessita solo fértil, sol e água, o espírito de patrulha necessita ser criado, cultivado e mantido.

Existem muitas manifestações espontâneas do espírito de patrulha. As atitudes que acontecem, as responsabilidades que se assumem, as relações que se estabelecem, as circunstâncias que motivam os sorrisos e até as palavras e gestos que podem parecer tão simples, estão revelando a maior ou menor intensidade do espírito de patrulha.

Porém também existem outras manifestações deste espírito de patrulha que são menos espontâneas e que ao mesmo tempo o reforçam.

As manifestações formais do espírito de patrulha

Entendemos por manifestações formais do espírito de patrulha o desenvolvimento adequado das ações que são parte do método escoteiro e que se realizam na patrulha.

Estas ações podem ser agrupadas em 4 aspectos gerais da vida em patrulha: sua estrutura, seus pertences, seus símbolos e suas atividades.

Na seqüência apresentamos uma descrição pequena de cada um destes aspectos e as ações que em cada caso refletem e por sua vez fortalecem o espírito de patrulha:

A estrutura da patrulha

- Comando e testemunho pessoal do Monitor e Submonitor da Patrulha.
- Funcionamento regular do Conselho de Patrulha.
- Aceitação e cumprimento dos distintos Cargos de Patrulha que exercem os jovens integrantes.

Os pertences da patrulha

- Manutenção constante do Local ou Canto de Patrulha, cujas acomodações e decoração refletem o carinho de seus integrantes por este espaço pessoal e privado que ocupam.
- Cuidado com o equipamento e materiais da Patrulha, cujo estado de conservação revelará o interesse dos jovens em proteger seus bens e não ter as coisas mais ou menos.

Os símbolos da patrulha

- O Nome, que identifica os jovens com as qualidades de algum animal e que lhes dá direito de propriedade.
- O Lema, que geralmente está relacionado com o nome, constitui um estilo e programa de ação permanente.
- O Grito, que é um meio de apresentação, sinal de estado de ânimo e reconhecimento mútuo entre os membros da patrulha.
- A Bandeirola, que representa o nome e simboliza a patrulha.
- O Hino ou Canção, que reflete a sensibilidade artística da patrulha e manifesta seu espírito de corpo.
- As Cores, que distinguem a patrulha de todas as outras e dão orgulho aos seus integrantes.
- O Livro, onde se mantém o testemunho de sua história.
- O Arquivo, que reflete a organização e a ordem com que seus integrantes mantém os assuntos.
- O Museu, onde se guardam os objetos ligados à história da patrulha.
- A Oração, que expressa a forma especial na qual a patrulha se relaciona com Deus.
- As Datas e Aniversários, que celebram as datas importantes e vinculam os jovens às suas raízes.
- O Jornal, que publicado de tempos em tempos no Mural da Tropa Escoteira, mostra a evolução da patrulha.

Segundo os costumes de cada Tropa Escoteira, a patrulha pode manter muitas outras tradições, tais como Sigilos, Assobios, Códigos, Chaves, Patronos, etc.

As atividades da patrulha

As atividades são outro aspecto que acontece e também reforça o espírito de patrulha. Elas podem ser fixas ou variáveis.

As atividades fixas são aquelas que para criar o ambiente previsto pelo método escoteiro necessitam serem realizadas continuamente. Neste caso temos as reuniões de patrulha, o Conselho de Patrulha, a Corte de Honra, as excursões, os acampamentos, os jogos, as canções, as danças, os fogos de conselhos e muitas outras.

As atividades variáveis são de conteúdos diversos, buscam responder as inquietudes dos jovens e se referem aos diferentes campos de ação do Movimento, tais como a conservação do meio ambiente, o desenvolvimento social, o serviço à comunidade, a educação para a paz, a educação para o desenvolvimento, as habilidades manuais, a tecnologia e muitos outros.

O Livro de Ouro ou Livro de Patrulha

O Livro de Ouro ou Livro de Patrulha é um dos símbolos de identidade que permite observar a evolução do espírito de patrulha através do tempo.

É um livro mantido com boa qualidade artística onde se registram todos os feitos e sucessos importantes da patrulha, a qual sente-se orgulhosa de seu passado, e quer deixar registrado o seu presente desejando transmitir aos seus futuros integrantes as experiências vividas.

Em algumas Tropas os Livros de Ouro são públicos, porém na maioria delas mantém-se o hábito de só os integrantes da patrulha e seus antigos membros poderem ver ou consultar o Livro. Em ocasiões, admite-se que escotistas ou convidados especiais tenha acesso ao seu conteúdo.

Por estas razões, é um livro bem cuidado e especialmente decorado, que se guarda em lugar especial e não está ao alcance de qualquer um.

Todos os membros da patrulha contribuem com escritos e agregando outras coisas que o compõe, porém geralmente um deles tem a responsabilidade do cuidado e cobrar da patrulha para que o mantenha em dia. Este é o cargo da patrulha que denomina-se Guardiã da Lenda.

Conteúdo do Livro de Patrulha

Cada patrulha decide a forma que manterá o seu Livro, as aventuras que contará e os feitos que serão anotados em suas páginas.

Entretanto, a experiência de muitas patrulhas já consultadas indica que, geralmente, os Livros contém tanto partes comuns como partes variáveis.

São geralmente comuns a todos os Livros os seguintes elementos:

1. Uma capa bem decorada, atrativa e original, geralmente confeccionada em couro cru, sobre uma lâmina de madeira lixada, ou em pele de algum animal, em tela pintada ou em uma esquadria de ferro.
2. Uma primeira página que contém o nome da patrulha, o desenho do animal que serve de emblema, o lema, as cores, o nome da Tropa Escoteira e, em alguns casos, os nomes do Grupo Escoteiro e do Setor respectivo.
3. Em seguida os Livros apresentam uma breve descrição do animal que dá nome à patrulha: suas características, seus hábitos, habitat, descrição de suas pegadas e uma foto ou desenho do animal.
4. O Grito de Patrulha, como também o desenho da Bandeirola.
5. A Canção da patrulha que normalmente é uma melodia simples, que se costuma cantar em caminhadas. A canção é composta de uma só estrofe e com o tempo vão se agregando mais estrofes até formar uma verdadeira história.
6. A Oração da patrulha, seu Patrono, seu Código, sua Chave, seus Aniversários e as demais tradições que a patrulha tenha.

7. A data de fundação da patrulha e os nomes de todos os jovens que faziam parte. Muitos livros registram estes dados em ordem cronológica, indicando a data do ingresso e a Promessa de cada um dos integrantes. Outros livros mencionam os integrantes que tenham alcançado alguma medalha ou distintivo especial que mereceu o reconhecimento de fora da patrulha, mesmo que o jovem já tenha saído.
8. A “assinatura escoteira” de todos que tenham sido membros da patrulha, assinadas no dia que fizeram sua Promessa. Geralmente estas assinaturas são feitas com base no “apelido” de cada um, acompanhada da figura que deu origem ao apelido.

São **variáveis**, dependendo dos costumes de cada Tropa, os seguintes elementos:

1. História da Tropa e do Grupo Escoteiro: as circunstâncias que deram origem, seus fundadores, os primeiros tempos, sua participação em eventos setoriais, regionais, nacionais e internacionais.
2. Narrações de acampamentos, excursões, atividades de longa duração e outros feitos memoráveis que se queira registrar. Muitas destas narrações estão acompanhadas de croquis, desenhos, plantas, recortes de jornal, lembranças, caricaturas e fotografias. Elas ocupam o maior número de páginas do Livro e seu interesse é notável, já que constituem a narração diária de histórias da patrulha.
3. Textos curtos, poemas e outros escritos que tenham chamado atenção ou motivado o interesse da patrulha e que ela queira conservá-lo no Livro.
4. Textos compostos pelos próprios jovens, geralmente dividindo suas impressões sobre alguma atividade que julgou importante.
5. Registro de propostas aprovadas para serem adotadas, decididas em Conselho de Patrulha.
6. Registros de visita pelos visitantes ilustres que foram da patrulha, com dedicatória e desenhos que deixam no Livro.

O Livro de patrulha é o testemunho vivo de sua história, de seus sonhos, de suas derrotas e de seus grandes triunfos. É a alma e a consciência da patrulha. Nele temos o reflexo certo de seu espírito.

Fonte: Gerardo Gonzáles e Alberto Del Bruto, equipe OSI.



RECICLAGEM ARTESANAL DE PAPEL

ANEXO TÉCNICO

São necessários vários anos para que uma árvore cresça o suficiente para que se possa convertê-la em papel e são necessárias muitas matas para produzir todo o papel que os seres humanos usam... e querem!

Em alguns lugares do mundo, como por exemplo nos Estados Unidos, cada pessoa utiliza e gasta mais de 250 quilos de papel por ano. Se quisermos estabelecer algumas comparações, poderíamos dizer que esta quantidade de papel empilhada poderia alcançar a altura de um edifício de dois andares; ou o papel que gastam quatro pessoas em um ano pode chegar a pesar tanto quanto um automóvel.

Se pensarmos que para produzir esta enorme quantidade de papel só para os habitantes deste país é necessário cortar mais de mil árvores, a idéia de reciclar ou converter o papel velho e usado em papel novo trás uma importância significativa para a preservação do meio ambiente. Se pudéssemos conseguir que em cada lugar dos Estados Unidos se reciclasse somente os jornais de domingo, seria possível salvar 500.000 árvores por semana.

O problema do uso desmedido de papel afeta a maioria dos países e sem dúvida é necessário tomar-se algumas medidas que contribuam para diminuir o problema. Para começar, é possível guardar jornais e outros papéis que normalmente se têm como lixo e adquirir o hábito de leva-los periodicamente aos centros de reciclagem, os quais muitas vezes pagam um bom preço por eles. Por estes caminhos é possível reciclar papéis e papelões provenientes dos usos mais diversos: pacotes de alimentos secos e de uma enorme variedade de produtos de consumo habitual; cadernos, listas telefônicas e agendas já sem utilidade; etc.

Porém é possível confeccionar papel reciclado como uma atividade artesanal, usando técnicas e materiais muito simples. Na seqüência apresentamos uma das técnicas para confeccionar papel reciclado de maneira fácil e agradável.

Materiais

Gerais:

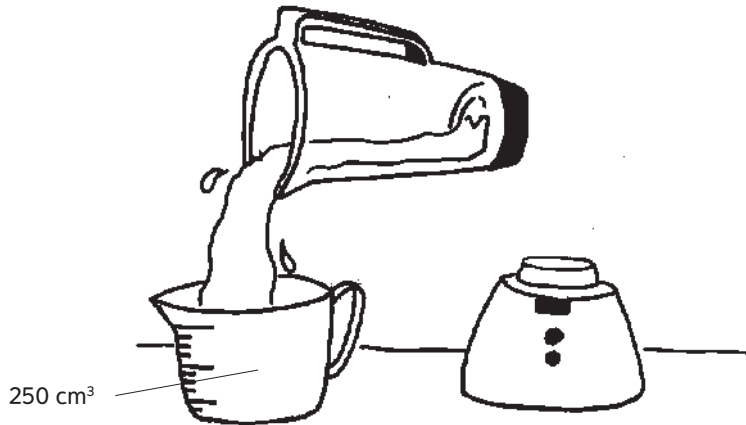
- Um liquidificador.
- Um recipiente quadrado ou retangular de fundo plano (tipo assadeira ou saladeira) de uns 5 cm de altura e maior que o tamanho de uma folha de papel que se deseje obter.
- Uma peneira retangular de arame ou plástico (do tipo proteção de mosquitos em barracas) que seja maior que a folha de papel desejada e ao mesmo tempo feche o recipiente.
- Um jarro graduado ou um copo de 250 cm³.
- Uma tábua de madeira do tamanho de uma folha de jornal.

Para fazer 4 folhas de papel tamanho carta:

- 2,5 folhas de papel de jornal.
- 5 copos de água
- 12 folhas duplas de jornal (aproximadamente uma seção inteira).

Instruções

1. Cortar as duas e meia folhas de papel de jornal com as mãos em pedaços bem pequenos. Colocar o papel picado no liquidificador e agregar 5 copos de água. Se desejar pode-se colocar uma colher (15ml) de amido ou cola branca para cada copo de água. Esta atuará como aglutinador ao secar a pasta e se obterá assim uma folha mais flexível e resistente.

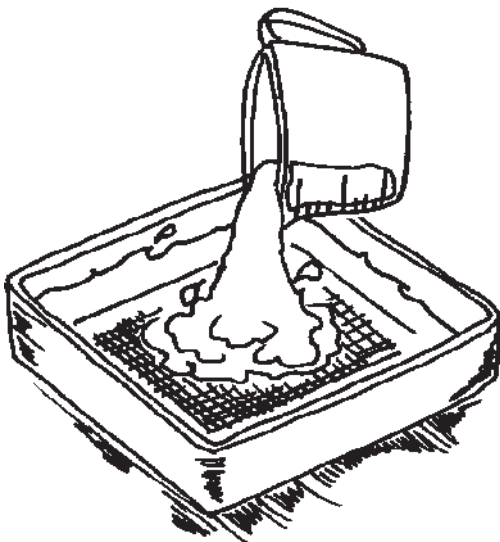
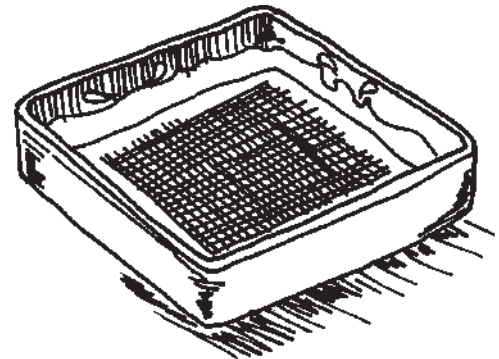


2. Com o liquidificador bem fechado, bater o papel até que se transforme em polpa (a mistura deverá estar homogênea e com a consistência de uma leve pasta). A seguir, passar esta polpa para o jarro graduado ou copo.

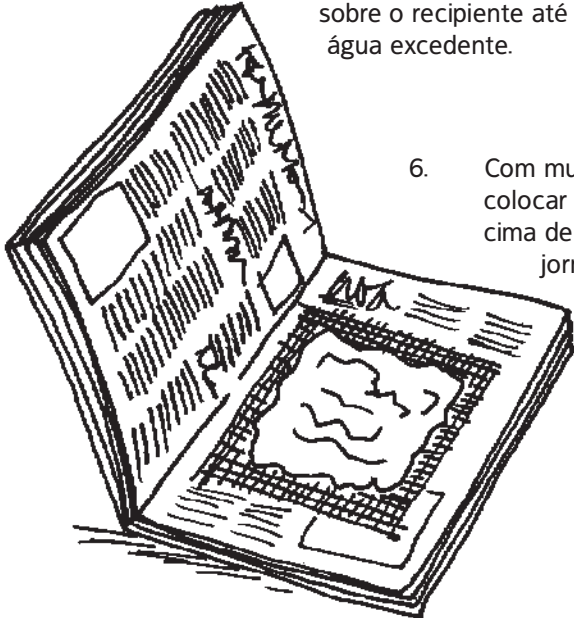


3. Colocar o recipiente em um local firme e plano e colocar a peneira. Rapidamente, colocar água no recipiente até alcançar 1,5 a 2 cm de altura.

4. Derramar a polpa no recipiente, sobre a peneira. Usando as mãos, distribuir bem a polpa de modo a se formar uma película sobre a peneira: esta é a futura folha de papel. Entretanto quanto mais fina for a película de polpa que se espalhe, mais flexível será a folha resultante. Não importa se as bordas não estejam uniformes já que depois poderão ser recortadas segundo as medidas desejadas.



5. Colocar próximo ao recipiente, em um local limpo e seco, 3 folhas de jornal abertas sobre as quais logo se deixará para secar o papel recém reciclado. Com a ajuda de outra pessoa, levantar a peneira e manter esticada sobre o recipiente até que escorra toda a água excedente.

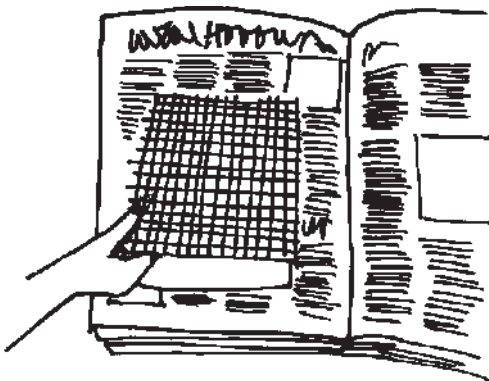
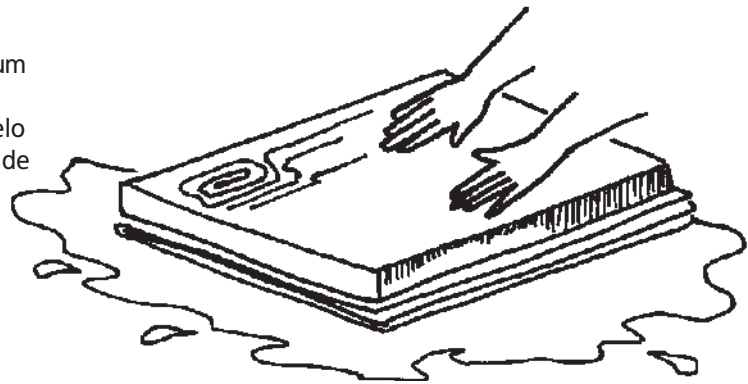


6. Com muito cuidado, colocar a peneira em cima de uma das páginas do jornal aberto. Com a outra página cobrir e virar cuidadosamente de maneira que a polpa fique para baixo.



7. Colocar a tábua de madeira sobre o jornal e cobrir completamente. Apoiar ambas as mãos sobre a prancha de madeira e lentamente aplicar o próprio peso sobre ela para ajudar a eliminar a água que ainda possa estar na folha. Se for necessário pode-se repetir esta operação duas ou três vezes.

8. Abrir o jornal com cuidado e pegar com as mãos um lado da peneira para ir separando pouco a pouco da polpa. Com o jornal aberto, deixar secar por pelo menos 24 horas num local seco, e com possibilidade de sol direto e livre de umidade.



9. No dia seguinte tocar levemente a folha com os dedos para ver se está seca. Só se estiver completamente seca será possível separar da folha de jornal com muito cuidado. É possível que ao se retirar da folha de jornal se perceba que ainda conserva um pouco de umidade no lado que estava apoiada; neste caso é necessário colocar novamente a folha sobre uma folha de jornal seco, com o lado úmido para cima.

10. Para acelerar o procedimento anterior, pode-se colocar o papel novo durante não mais que 5 minutos em um forno de cozinha comum desligado, que previamente foi aquecido. Outra maneira de terminar a secagem é colocar a folha sobre uma estufa, sempre e quando o calor que receba seja suave e indireto.
11. Lavar e limpar todos os materiais e logo guardá-los para serem utilizados posteriormente..

Idéias para decorar o papel

Durante a elaboração do papel pode-se dar um toque especial à folha colorindo-a ou decorando-a com pequenas sementes ou pétalas de flores. O procedimento é muito simples e se realiza da seguinte forma:

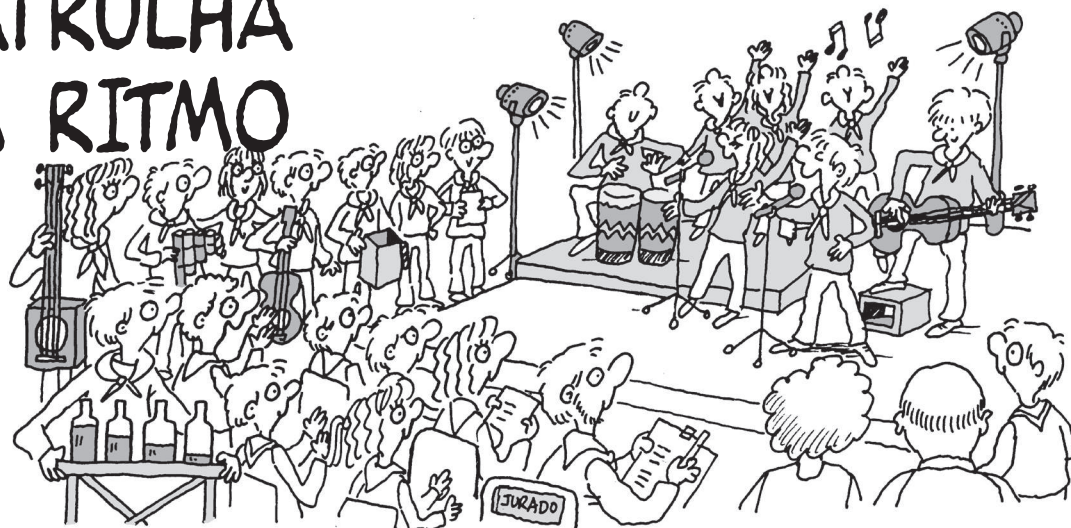
- **Para dar uma textura homogênea ao papel** pode-se misturar sementes com a polpa no passo nº 4 das instruções (antes de por a folha sobre a peneira). Desta forma as sementes se distribuem por toda a folha dando uma textura atrativa ao papel.
- **Para decorar um local da folha**, uma vez que se tenha distribuído a polpa sobre a peneira (passo nº 4 das instruções), coloca-se os elementos decorativos (folhas ou pétalas de flores) no local desejado.
- **Para colorir a folha**, juntar corante solúvel em água (por exemplo, corante vegetal comestível) às 5 taças de água necessárias para preparar a polpa no passo nº 1 das instruções.

O resultado será um papel um tanto rugoso, de espessura variável e com certa rigidez.
A cor será branca acinzentada, de tom mais escuro, em função da tinta que tiver contida nas folhas do jornal usado para preparar a polpa.

Fonte: “50 coisas que as crianças podem fazer para salvar a terra”, John Javna;
e “O Escoteiro Global”, Frank Opie.

A PATRULHA COM RITMO

Área de desenvolvimento
INTELLECTUAL



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade que apresentamos é um convite a festejar com música e palavras a alegria de estar juntos, organizando um festival da Tropa Escoteira em que as patrulhas apresentem suas composições e compartilhem com as outras suas aptidões musicais e criativas.

Desenvolveremos uma proposta de festival da Tropa Escoteira e ao final desta ficha, apresentaremos algumas idéias para complementar e enriquecer esta atividade.

LOCAL

Na Tropa.

DURAÇÃO

Parte das atividades de 3 reuniões.

PARTICIPANTES

Todas as patrulhas da Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Organizar e participar de um festival da Tropa Escoteira.
2. Compor canções.
3. Desenvolver habilidades de expressão artística e musical.
4. Desenvolver a capacidade de trabalho em equipe.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Participo com entusiasmo das atividades artísticas da minha Tropa.

13 a 15 anos

1. Procuo saber cada vez mais sobre os temas que me interessam.
2. Organizo atividades inovadoras para realizar com minha patrulha.
3. Expresso de diferentes maneiras meus interesses e aptidões artísticas.
4. Gosto de cantar e conheço várias canções.
5. Ajudo a preparar materiais para as apresentações artísticas.



Idéia original: Carmen Gaete, Pamela Pereira e Catherine Leon, Equipe REME Chile; José A. Ramirez, Equipe REME Costa Rica; Mauricio Romero, Equipe REME Bolívia; Equipe REME Uruguai e Equipe REME Argentina.

MATERIAIS

Os necessários para criar um ambiente de festival e acompanhar as canções das patrulhas. Complementam esta ficha de atividade uma série de anexos técnicos sobre **Construção de Instrumentos musicais.**

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da primeira reunião

Na Corte de Honra, os Escotistas da Tropa lembram aos Monitores e Sub-monitores o compromisso adquirido ao selecionar a atividade, apresentam de modo geral os passos necessários para a implementação, clareiam as dúvidas que os jovens possam ter, distribuem responsabilidades e motivam o trabalho que Monitores e Sub-monitores deverão fazer nas suas patrulhas.

Primeira Reunião

Chegado o momento da programação para a execução desta atividade, a Tropa Escoteira se reúne para dar início aos trabalhos. Nesta primeira reunião, a Chefia da Tropa - ou algum outro membro da Corte de Honra -, relembra as características gerais da atividade, explica os passos que serão seguidos e distribui as responsabilidades relacionadas à organização do festival da Tropa Escoteira.

Como motivação, pode-se promover uma discussão em torno da importância da música em nossa vida e sua presença como manifestação cultural de um povo ou grupo de pessoas. Recordar e cantar canções que façam parte da tradição da Tropa Escoteira ou que sejam do agrado dos jovens pode gerar um ambiente adequado para o que se pretende realizar. Melhor ainda são as canções que podem ser acompanhadas por um violão, ou acordeão, ou gaita de boca ou qualquer outro instrumento musical.

Existem alguns pontos que serão necessários esclarecer antes que as patrulhas comecem seu trabalho de criação. Estas decisões podem ser tomadas neste momento, junto com toda a Tropa Escoteira, ou durante a Corte de Honra que antecede a primeira reunião. Estes aspectos dizem respeito ao número de canções que cada patrulha poderá apresentar durante o festival, ao estilo das canções que serão apresentadas (canções escoteiras, folclóricas, música popular, etc.), à natureza das canções (letra e música inéditas, letra inédita com música conhecida, letra e música conhecida, etc.). Entra-se em entendimento para que as patrulhas tenham conhecimento de tudo sobre o festival e desta maneira entrem em igualdade de condições na disputa.

Deve-se também organizar o festival. Local e data onde será realizado, convites que serão feitos, elementos necessários conseguir e disponibilizar (equipamento de som, prêmios, material para incrementar o cenário, etc.), pessoas que serão os jurados da competição. Será necessário distribuir neste momento as tarefas e responsabilidades relacionadas a estes aspectos do festival.

Criado o ambiente propício e clareado os pontos levantados, as patrulhas reunir-se-ão para discutir sobre a canção que apresentarão no festival da Tropa. Parte deste trabalho pode ser desenvolvido durante esta mesma reunião porém, obviamente, as patrulhas deverão se reunir em outros momentos para continuar o trabalho.

Entre a primeira reunião e a realização do festival

Durante o tempo decorrido entre a primeira reunião e aquela em que se realizará o festival, as patrulhas estarão envolvidas no preparo e ensaio de suas apresentações, a conseguir os materiais e a realizar os trabalhos que se comprometeram.

Por sua vez, a Chefia da Tropa deverá estar atenta com o encaminhamento do trabalho das patrulhas e disponível para lhes ajudar se solicitados. No que diz respeito à organização do festival, será provavelmente a Chefia que terá para si os aspectos mais complexos e, como sempre, deverá lembrar às patrulhas o cumprimento das tarefas dentro dos prazos estabelecidos.

O festival da Tropa Escoteira

Chegada a data marcada e tendo realizado os trabalhos de preparação, a Tropa Escoteira se reunirá no local determinado para acontecer o festival para organizá-lo. Este encontro deve acontecer com a antecipação suficiente para que os participantes não só tenham a oportunidade de fazer os preparativos de suas apresentações, bem como aqueles relacionados à preparação do local do festival que será realizado em seguida.

No momento previsto cada patrulha apresentará a sua canção e para dar um tempo aos intérpretes entre as apresentações, a Chefia da Tropa poderá preparar algumas canções escoteiras tradicionais, pequenas quadros de humor e outras atividades que mantenham o público interessado.

Os jurados se retirarão para deliberar ao final das apresentações. Quando tenham decidido, darão a conhecer o resultado, entregarão os prêmios e pode-se convidar os participantes a compartilhar um lanche simples para comemorar o final da atividade.

Assim apresentado, o festival da Tropa Escoteira é uma atividade de entretenimento e atraente para os jovens, suas famílias e amigos. Baseados nesta mesma idéia, pode-se sugerir alguns complementos que deixem mais completa

e tenha um alcance maior. Algumas deles são:

Festival do Grupo Escoteiro

Com a ajuda de outras Tropas do Grupo, a Tropa Escoteira pode propor a realização de um festival do Grupo Escoteiro onde todos os membros do Grupo, organizados da maneira que acharem melhor, participam apresentando suas criações. Uma atividade desta natureza pode acontecer como parte das festas de aniversário do Grupo ou da Instituição Patrocinadora.

Festival do Setor

Com a experiência de organizar um festival em nível de Tropa Escoteira ou do Grupo, pode-se propor a realização de uma atividade similar, por exemplo, com todos os Grupos do Setor ou Pólo. Se for época de alguma atividade setorial, pode-se criar o festival para eleger a canção da atividade.

Festival “os criadores de instrumentos”

Como atividade da Tropa Escoteira, do Grupo ou do Setor, é possível incorporar-se elementos que dêem um toque especial como, por exemplo, que os participantes confeccionem os instrumentos que acompanharão sua canção. Dependendo dos instrumentos que confeccionem, esta atividade exige um talento especial. Desta forma, é possível criar alguns instrumentos seguindo instruções ou criar instrumentos de acordo com a capacidade criativa dos membros da patrulha. Pensando nesta possibilidade esta atividade é complementada por quatro anexos técnicos que, com diferentes níveis de dificuldade, apresentam algumas alternativas.

Em todos estes casos, deverá ser revisto os tempos para se desenvolver a atividade e no caso específico da elaboração dos instrumentos, prever um tempo prudente para a sua confecção e prática até que os jovens sintam-se seguros e preparados para tocá-los.

Os instrumentos confeccionados passarão a fazer parte dos materiais da patrulha ou da Tropa e poderão ser utilizados em outras atividades como acampamentos, celebrações religiosas e outras atividades usuais da Tropa onde a canção tenha um papel importante.

Ao final do festival ou na próxima reunião após o festival, a Chefia da Tropa poderá conversar com os jovens para saber de suas impressões sobre a atividade realizada e a participação que cada um teve nela. Se tiver contato com pessoas alheias à Tropa, estas também poderão manifestar suas opiniões enriquecendo com isto o trabalho realizado.



CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS: QUENA, ÓRGÃO, FLAUTA E FLAUTIN

ANEXO TÉCNICO

Quena

A Quena ou flauta dos Andes - provém de países como Equador, Bolívia, Peru, Chile e Argentina-, é um dos instrumentos mais antigos. Originalmente sua confecção se realizava esculpindo ossos ou argila; hoje se utiliza cana da Índia.

Materiais

- 1 vara de cana da Índia de 1 a 2 cm de diâmetro, cujo espaçamento de nós seja o mais longo possível
- lima redonda ou quadrada
- lima plana pequena
- lâmina para cortar papelão
- serra para metais

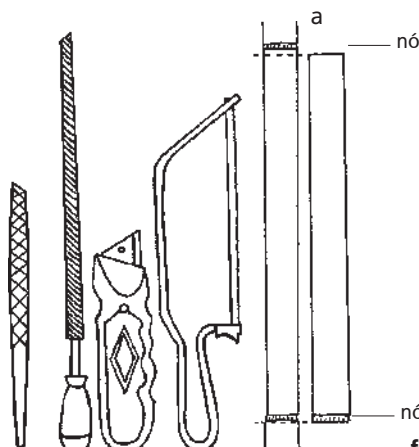


figura 1

Instruções

1. Escolher uma parte com a distância entre nós mais longa e cortar conforme a figura 1, obtendo assim uma extremidade aberta e outra fechada pelo nó.

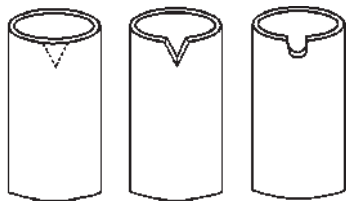
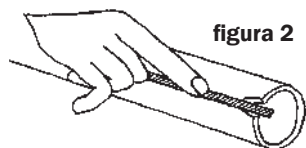


figura 2

2. Fazer um entalhe na extremidade aberta. Para isto, fazer primeiro em V usando a lâmina de papelão e em seguida arredondá-la com ajuda da lima pequena, (Figura 2). Se não tiver uma lima, pode-se usar uma lixa envolvendo um prego.



3. Lixar as bordas da extremidade superior usando a lima redonda, (Figura 3). A extremidade inferior deve ter uma pequena abertura, sendo que está completamente fechado pelo nó será necessário fazer um pequeno orifício de 0,5 cm de diâmetro, (Figura 4).

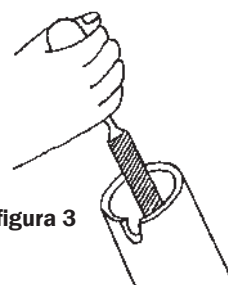


figura 3

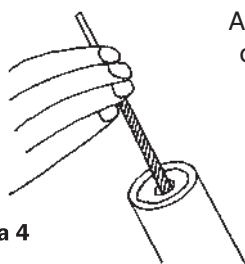


figura 4

Antes de fazer os demais orifícios é necessário praticar até obter som. Para isto, deve-se colocar a quena conforme a figura 5, quer dizer, com o lábio inferior fechando a parte superior e o lábio superior dirigindo o ar sobre o chanfro ou entalhe.

O ar que sai dos lábios chega até o chanfro e se este é suficientemente fino, entra em vibração dentro do

tubo. Quanto mais comprido for o tubo mais grave será a vibração. Se cortar o tubo, a nota será mais aguda. Desta maneira, os diferentes orifícios permitem que o ar saia mais cedo, vibrando num tubo mais curto e produzindo um som mais agudo, (Figura 6).



figura 5

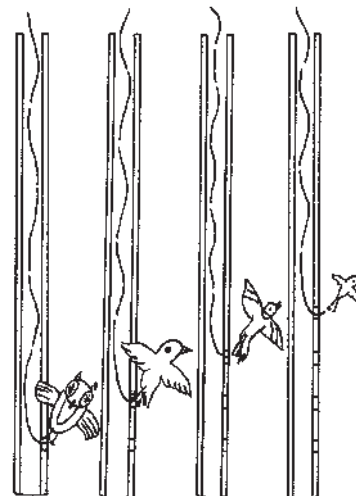


figura 6

4. Desenhar uma linha reta do meio do chanfro na parte frontal da quena, conforme indica a linha pontilhada na figura 7a. Fazer a mesma coisa na parte posterior, como indica a figura 7b. Os orifícios que forem feitos deverão estar alinhados segundo estas linhas. As linhas transversais à linha pontilhada, em ambas as ilustrações, correspondem à posição aproximada dos orifícios. Na figura 8 mostramos uma tabela de distâncias para a marcação dos orifícios.

figura 7

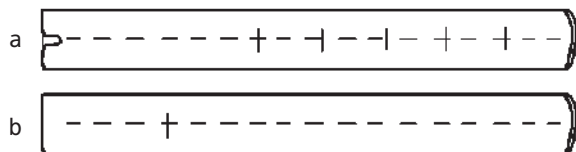
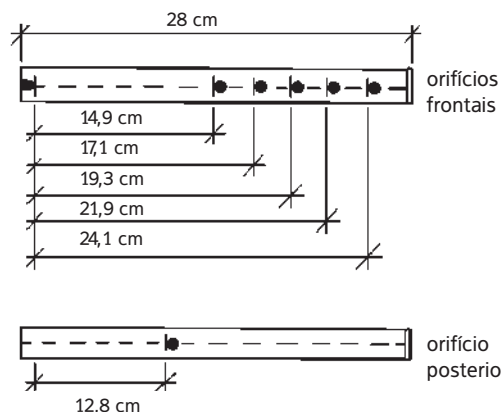
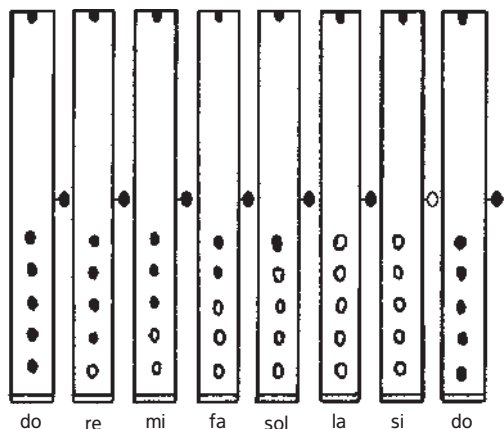


figura 8



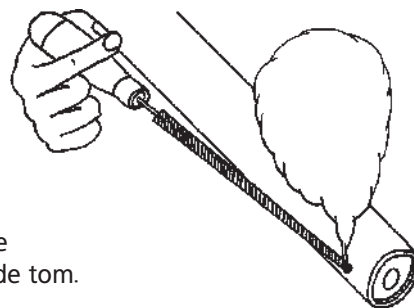
5. Para fazer os orifícios. Aquecer, até ficar vermelha uma ponta metálica e colocar na cana da Índia no local correspondente repetindo a operação até obter a abertura desejada. Aumentar o diâmetro dos orifícios usando a lima redonda até uma largura de 0,5 cm (Figura 9).

figura 10



6. As medidas devem ser tomadas a partir da borda superior do orifício. Se a nota obtida for muito baixa, limar a borda de modo que o orifício se alargue para cima e a nota suba de tom.

figura 9



7. A figura 10 mostra a posição dos dedos para se obter diferentes notas. Os orifícios que aparecem em negrito devem estar tampados com os dedos.

Órgão com garrafas

Materiais

- oito "músicos"
- oito garrafas de vidro de mesmo formato e tamanho
- um funil
- água

Instruções

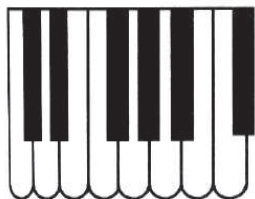
A primeira coisa que se deve aprender neste caso é soprar uma garrafa de modo a ser possível obter-se dela um som agradável. Para isto deve-se encher uma garrafa com água até a metade, colocar a boca da garrafa no lábio inferior mantendo a garrafa em posição vertical e soprar lentamente o interior da garrafa, (Figura 11).

Praticar até que fique fácil de se obter som e este seja agradável aos ouvidos. Quanto mais água houver, mais agudo será o som obtido; quanto menos, mais grave.



figura 11

figura 12

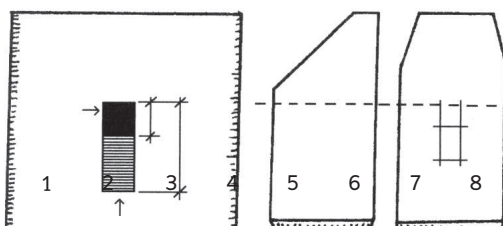


do re mi fa sol la si do

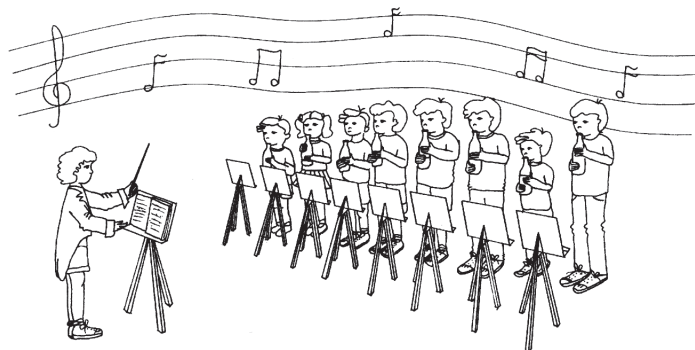
musical de DÓ no piano, que servirá de guia para a afinação das garrafas.

Se temos um "bom ouvido" para música, será fácil afinar as garrafas com ajuda de algum instrumento. Para este caso, na figura 12 aparece a localização da escala musical de DÓ no piano, que servirá de guia para a afinação das garrafas.

figura 13



- 1 - 7,5 cm = dó
- 2 - 10,5 cm = ré
- 3 - 12,5 cm = mi
- 4 - 14,5 cm = fá
- 5 - 15,5 cm = sol
- 6 - 17 cm = lá
- 7 - 17,5 cm = si
- 8 - 18 cm = dó



Se não é possível conseguir um instrumento ou se tem um ouvido menos "habitado" a distinguir notas musicais, apresentamos na figura 13 quantidades de água aproximadas que são necessárias colocar nas garrafas para se obter a escala de DÓ.

Flauta grande

Materiais

- vara de cana da Índia ou bambu de 3 cm de diâmetro e 30 cm de comprimento
- lâmina para cortar papelão
- serra para metais
- lima plana pequena
- formão pequeno
- lápis
- cortiça
- lima redonda

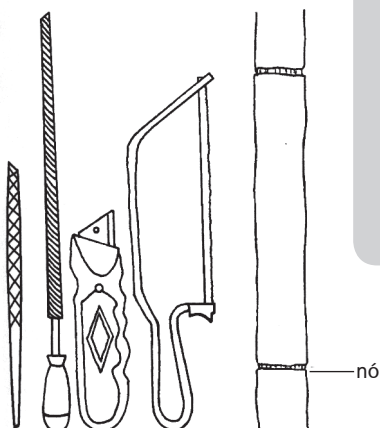


figura 14

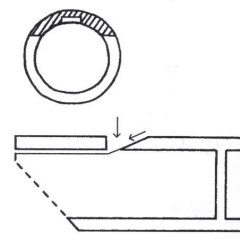
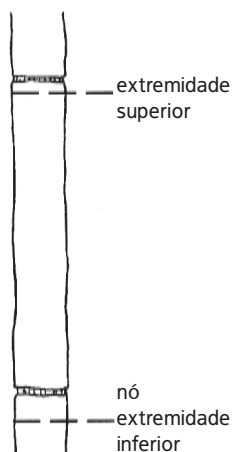


figura 15

Instruções

1. Cortar a vara de maneira que uma de suas extremidades - que será chamada de inferior- fique tampada pelo nó, e a outra -a extremidade superior- fique aberta, (figura 14). É provável que pelo comprimento da flauta possa haver um nó no meio. Este nó deve ser perfurado e limado, de modos que o ar circule sem problemas dentro do tubo todo.



2. Fazer na extremidade inferior um orifício central de uns 0,5 cm de diâmetro, tal como aparece na figura 15.

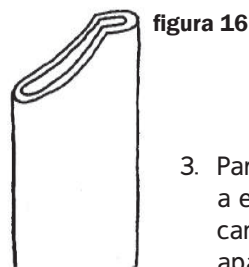
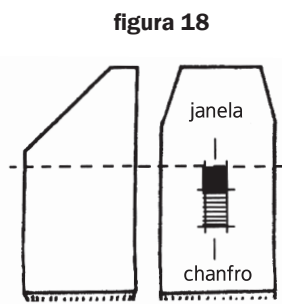
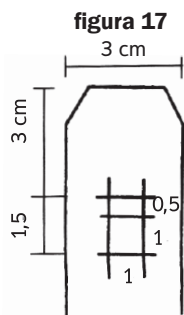


figura 16

3. Para formar o bocal, cortar a extremidade superior da cana da Índia no formato que aparece na figura 16.



será mais difícil manuseá-la. Para fazer o orifício, passar o formão desde a extremidade inferior do chanfro até a janela, tal como mostra a figura 19. Uma vez terminado, polir com a lima plana para obter uma inclinação regular.

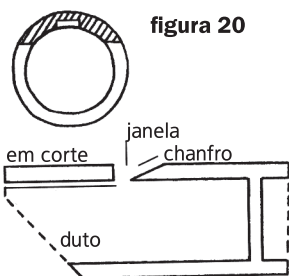


figura 21

7. Pegar a cortiça e ajustá-la para que se adapte ao interior do bocal. Afinar ligeiramente a superfície da cortiça da ponta que entra no duto (figura 22a). Fixar a cortiça dentro do bocal e empurrá-la até a parte superior da janela. Cortar a cortiça excedente, (figura 22b).



figura 22

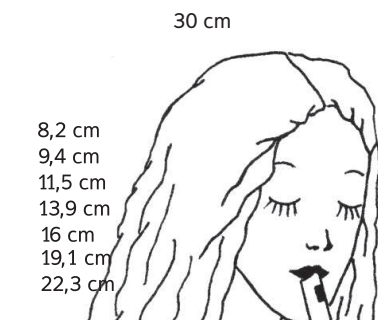


figura 23

8. Para confeccionar os orifícios, seguir as instruções 5 e 6 apresentadas na Quena (flauta dos Andes). A figura 23 mostra a posição dos orifícios para este caso. Lembre que também deve fazer um orifício na parte posterior. A ilustração 24 mostra a posição dos dedos para se obter diferentes notas. Os orifícios que aparecem em negrito devem ser cobertos pelos dedos.

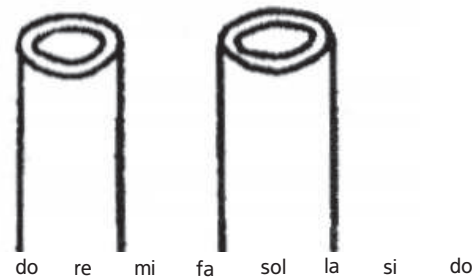


figura 24

Flauta pequena

Materiais

- uma vara de cana da Índia de 25 cm de comprimento e 1,2 cm de diâmetro
- lâmina para cortar papelão
- serra para metais
- lima plana pequena
- formão de 0,5 cm de largura
- lápis
- cortiça

Instruções

1. A confecção da flauta pequena acontece seguindo-se de modo geral, as mesmas instruções apresentadas para a flauta grande no item anterior.
2. A figura 25 contém as medidas para a confecção do chanfro e da janela

figura 25

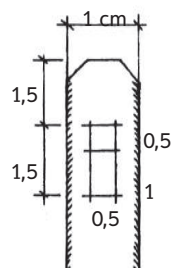
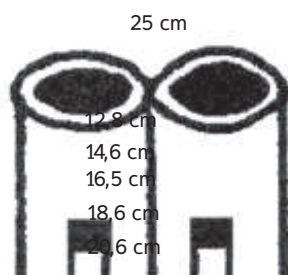
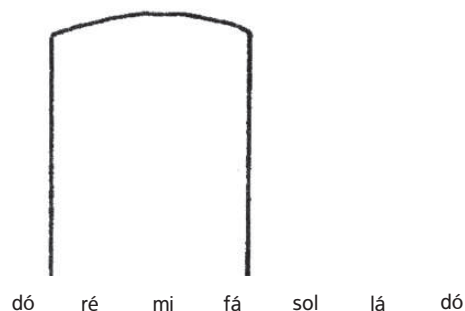


figura 26



3. A figura 26 mostra a posição que neste caso devem estar os orifícios. A flauta aqui apresentada não requer um orifício posterior. A figura 27 apresenta a posição dos dedos para obter-se as diferentes notas. Os orifícios em negrito devem estar cobertos pelos dedos.

figura 27



Flautim

O flautim de três orifícios que apresentamos na seqüência, é um instrumento de vento que se toca com uma só mão para tampar os orifícios e produzir as notas correspondentes.

Cada posição dos dedos permite a obtenção de três notas diferentes e a diferença acontecerá na força do sopro.

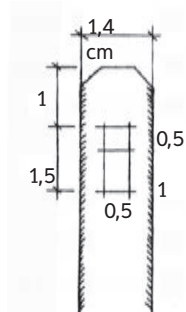
Instruções

1. A confecção do flautim é feita seguindo as mesmas instruções dados para os instrumentos descritos anteriormente.

Materiais

- uma vara de cana da Índia de 29 cm de comprimento e 1,4 cm de diâmetro
- lâmina para cortar papelão
- serra para metais
- lima plana pequena
- formão de 0,5 cm de largura
- lápis
- cortiça

figura 28



2. A figura 28 mostra as medidas que devem ser seguidas para a confecção do chanfro e da janela.

figura 29

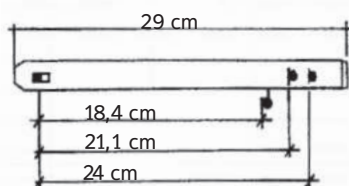
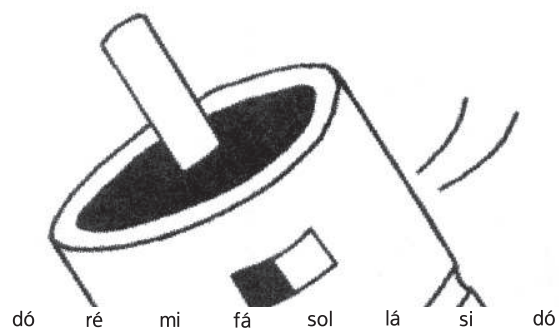


figura 30



3. A figura 29 mostra a posição que neste caso devem ter os orifícios, incluindo o orifício posterior. A figura 30 mostra a posição que os dedos devem estar para obter-se diferentes notas. Os orifícios em negrito devem estar cobertos pelos dedos.

Fonte: "Sifflets, Flutes et Percussions", coleção coordenada por Pierre Marchand E Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.



CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS: FLAUTA ANDINA E APITOS

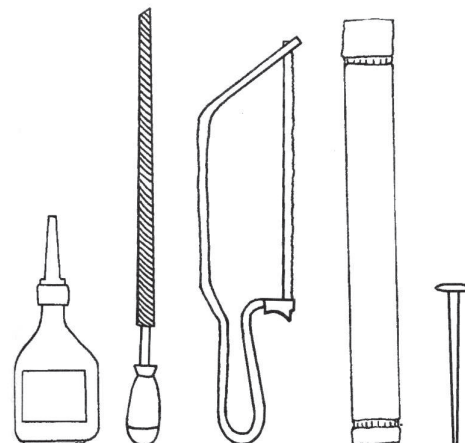
ANEXO TÉCNICO

Flauta Andina ou Flauta de Pan

- Materiais**
- duas ou três varas de cana da Índia ou bambu de 1m de comprimento e 1 a 2 cm de diâmetro
 - lâmina para cortar papelão
 - serra para madeiras
 - lima plana pequena
 - lima quadrada ou redonda
 - rolo de corda fina resistente

Instruções

1. Selecionar a parte mais comprida entre dois nós e serrar como indica a figura 2. Obter-se-á um tubo vazio, cuja extremidade superior estará aberta e a inferior tampada pelo nó natural da cana da Índia. Repetir o procedimento até obter 10 tubos.



nó

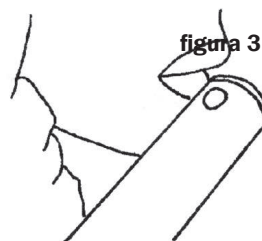
figura 2



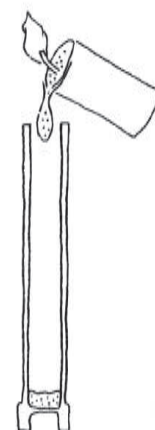
Uma vez que os tubos estão cortados será necessário praticar com um deles até conseguir obter um som. Para isto, deve-se colocar o tubo no lábio inferior e soprar o ar de maneira oblíqua para o interior do tubo. Esta tarefa não é fácil, por isso deve-se ter paciência. Algumas vezes pequenas impurezas do interior do tubo dificultam a saída de ar e neste caso pode-se utilizar a lima para limpá-las.

O tom grave ou agudo dependerá do comprimento do tubo; os tubos mais compridos terão um som mais grave e os mais curtos, um som mais agudo. O instrumento que aqui se propõe é composto de 10 tubos separados uns dos outros pelos seguintes intervalos: 1 tom, 1 tom, meio tom, 1 tom, 1 tom, 1 tom, meio tom, 1 tom, 1 tom. Assim, se a primeira nota é DÓ, as seguintes deverão ser: ré, mi, fá, sol, lá, si, dó, ré, mi.

2. Com a ajuda de um instrumento musical, tocar a nota DÓ e logo soprar o primeiro tubo. Se o som obtido do tubo corresponde ao DÓ, então o comprimento do tubo está correto; se não for assim, será necessário diminuir o comprimento do tubo até obter o som desejado. Para fazer isto pode-se cortar um anel de alguns milímetros ou passar a lima numa das extremidades da cana da Índia se a nota estiver quase certa (fig. 3). Outra possibilidade é verter dentro do tubo um pouco de parafina de vela, o que deixará o tubo mais curto (fig. 4).



3. Repetir o procedimento anterior, tocando as notas correspondentes, até obter a escala completa.



4. Uma vez que todos os tubos estejam cortados, é conveniente lixar a extremidade superior de todos eles para evitar que as farpas machuquem os lábios ao soprar as notas.

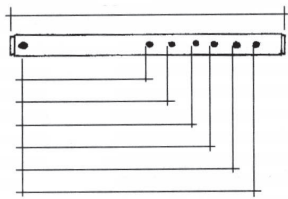
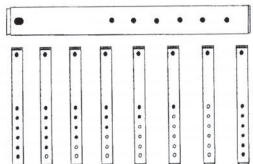


figura 5



5. Para unir os tubos. Ordená-los como na figura 5. Pegar uma vara de cana da Índia mais comprida que a largura de todas elas reunidas e cortá-la ao meio obtendo-se dois travessões: um horizontal e outro oblíquo (figura 6). Unir cada tubo ao travessão horizontal - como se mostra na figura 7-, apertando-se o máximo possível. Fazer o mesmo com o travessão transversal.

figura 6

Há uma forma de unir tubos, geralmente usada pelos habitantes dos Andes, usando uma lâmina fina e flexível de madeira e corda fina. Para isto, separam-se os tubos em dois grupos: o primeiro, com os tubos 1, 3, 5, 7 e 9; o segundo, com os tubos 2, 4, 6, 8 e 10 (figura 8). Deixa-se de molho a lâmina em água durante aproximadamente 30 minutos ou até que ela fique mais flexível. Na seqüência, pega-se o primeiro grupo de tubos e une-se com a lâmina conforme a figura 9. Em seguida, faz-se a mesma coisa com o segundo grupo de tubos. A Flauta Andina terminada, pode ser tocada unindo-se os dois grupos de tubos, um contra o outro, ou formando pares onde cada um tocará a nota que lhe corresponda. (figura 10).

os

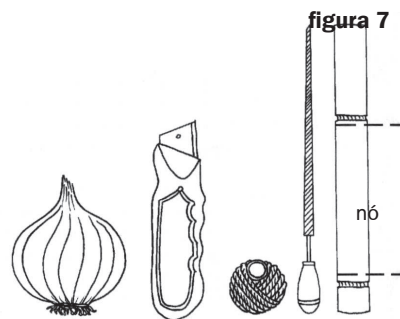


figura 7

figura 8

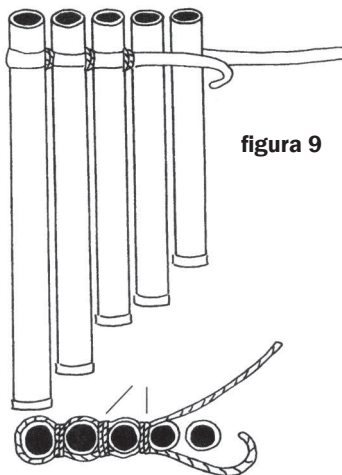
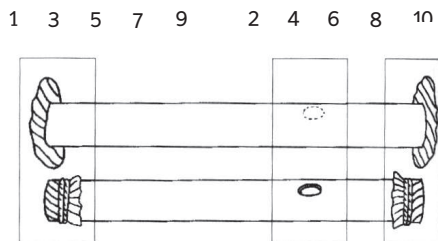
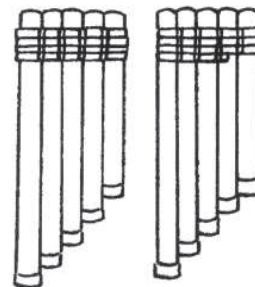


figura 9

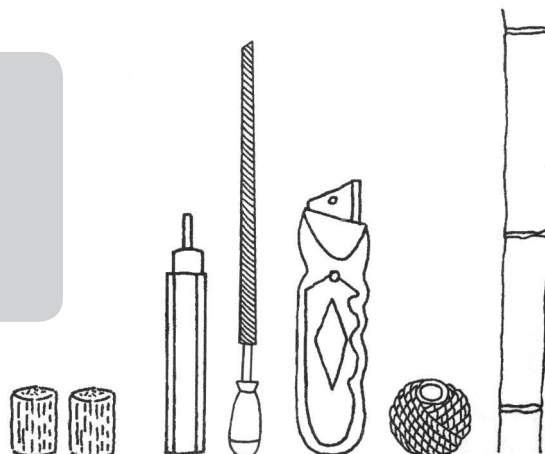
figura 10



Apito de cana da Índia ou de bambu

Materiais

- 1 vara de cana da Índia ou bambu
- lâmina para cortar papelão
- serra para madeiras
- lima plana pequena de 0,5 cm de largura
- formão de 0,5 cm de largura
- cortiça
- lápis



Instruções

1. Escolher uma parte da cana da Índia ou bambu próximo ao nó. Serrar como indica a figura 12a. Desta maneira obtém-se um pequeno tubo vazio cuja extremidade superior estará aberta e a inferior fechada pelo nó.
2. Para formar o bocal, cortar a extremidade superior da cana da Índia conforme o modelo que aparece na figura 12b.

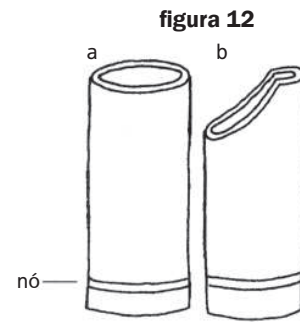
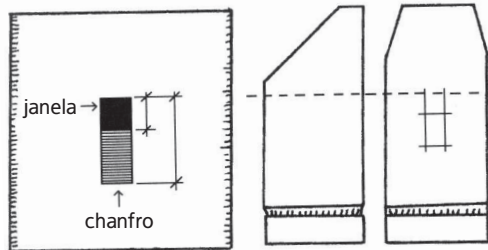


figura 13



3. Marcar o local da janela e do chanfro (corte transversal) com o lápis, segundo as indicações que aparecem na figura 13. O limite superior da janela deve estar situado próximo a parte transversal do bocal, respeitando ao máximo as distâncias indicadas na ilustração.

4. Para confeccionar o chanfro deve-se usar o formão. Se não for possível pode-se substituir pela lâmina de papelão, o que será mais difícil de manusear. Para formar o orifício, usar o formão da extremidade inferior do chanfro até a janela, assim como aparece na figura 14. Terminado, polir com a lima plana para ter uma inclinação regular.

figura 14

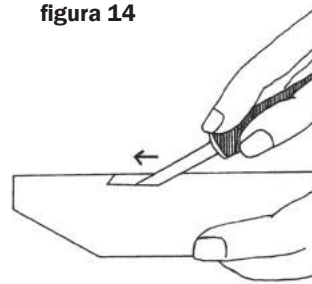


figura 15

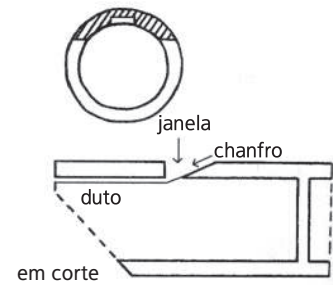
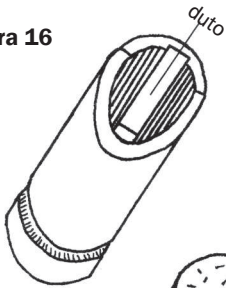


figura 16



5. Para se obter som, o ar deve passar pelo chanfro por um duto que o guie como se fosse uma lâmina fina (figura 15). Para conseguir, deve-se cavar no interior do tubo um canal da largura do formão e com alguns milímetros de profundidade (figura 16).

figura 17



6. Pegar a cortiça e ajustá-la para que se adapte no interior do bocal. Afinar ligeiramente a ponta da cortiça que vai entrar primeiro no duto (figura 17). Fixar a cortiça dentro do bocal e empurrar até a borda superior da janela. Cortar o excesso de cortiça e ... fim do trabalho (figura 18).

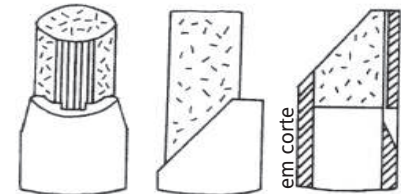


figura 18

Apito com pistão

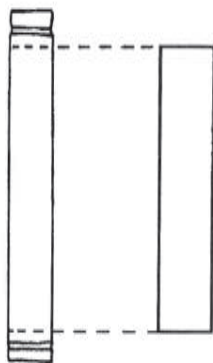
Materiais

- 1 vara de cana da Índia ou bambu
- 1 vara de diâmetro inferior a anterior para que possa correr livremente dentro dela
- lâmina para cortar papelão
- serra para madeiras
- lima plana pequena de 0,5 cm de largura
- formão de 0,5 cm de largura
- cortiça
- rolo de corda fina resistente
- vela



Instruções

figura 19



1. Serrar um tarugo da vara de cana da Índia ou bambu de maneira que ambas as extremidades fiquem abertas (figura 19).
2. Seguir as instruções de 2 a 6 utilizadas na construção do apito de cana da Índia ou bambu, formar o bocal.
3. Envolver a parte superior da vareta interior com a corda, assim como se mostra na figura 20.
4. Unir as extremidades da corda e lacrar a amarra com parafina da vela (fig. 21).

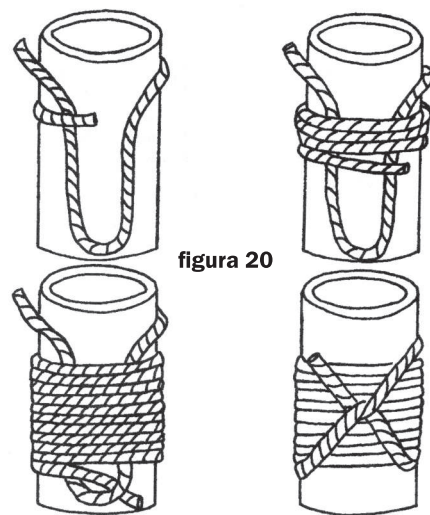


figura 20

figura 21



Para encerrar introduzir uma vara dentro da outra (fig. 22). O som será diferente dependendo da distância que tenha a vareta interior do bocal da vara exterior.

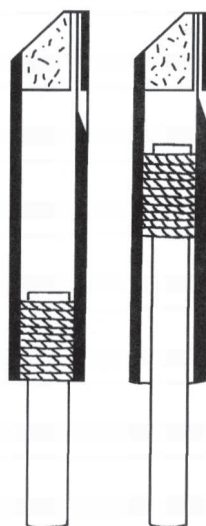


figura 22

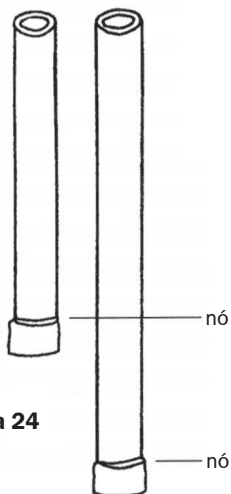


Apito duplo

Materiais

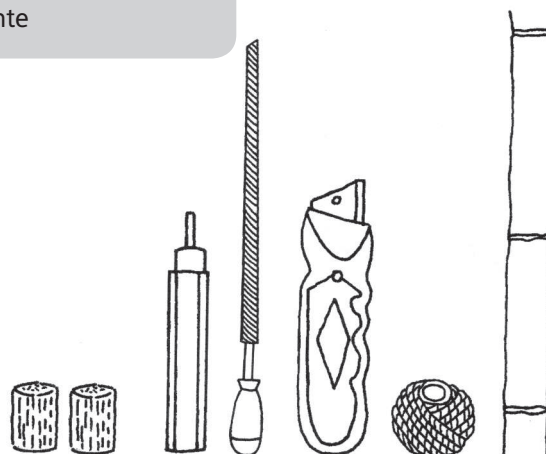
- 1 vara de cana da Índia de 1 cm de diâmetro
- lâmina para cortar papelão
- formão
- lima quadrada ou redonda
- rolo de corda fina resistente

figura 24



Instruções

1. Cortar dois tubos de comprimentos diferentes de modo que os nós da vara tampem as extremidades inferiores de cada um (fig. 24).



2. Confeccionar ambos os bocais seguindo as instruções utilizadas para a confecção do Apito de cana da Índia ou bambu e do apito com pistão. A única diferença neste caso é que os bocais devem ser cortados retos e não transversais, assim como aparece na figura 25.
3. Amarrar ambas as Canas da Índia para formar o apito duplo (figura 26).

figura 25

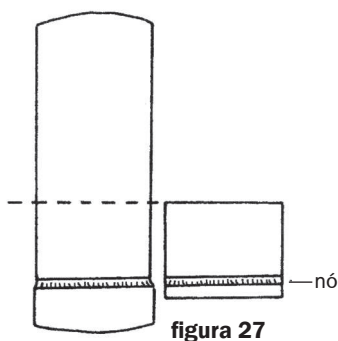


figura 26



Apito pião

Instruções

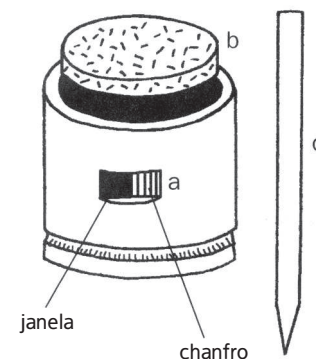


1. Cortar a vara como aparece na figura 27.

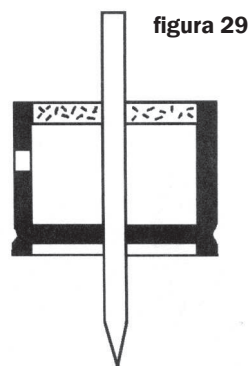
Materiais - 1 vara de cana da Índia ou de bambu
 - lâmina para cortar papelão
 - serra para madeiras
 - lima quadrada ou redonda
 - 1 palito fino de bambu
 - cortiça

2. Confeccionar a janela e o chanfro seguindo as instruções dadas nos instrumentos anteriores. Neste caso, a posição da janela deve ser horizontal e não vertical como nos instrumentos anteriores (fig. 28a).

figura 28

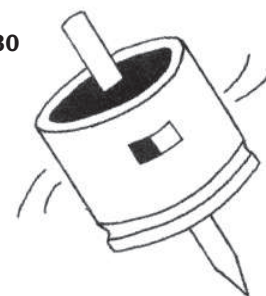


3. Cortar um tarugo de cortiça que permita tampar a abertura superior do apito (fig. 28b). Cortar e polir o palito fino de bambu que irá ao centro do apito (fig. 28c).



4. Fazer um orifício no centro da cortiça e outro no centro do nó para que passe o palito de bambu. Os orifícios devem estar bem calculados de modo que o palito de bambu possa girar sem problemas e ao mesmo tempo, não caia (fig. 29).

figura 30



5. Rodar o pião para que emita som (fig. 30).

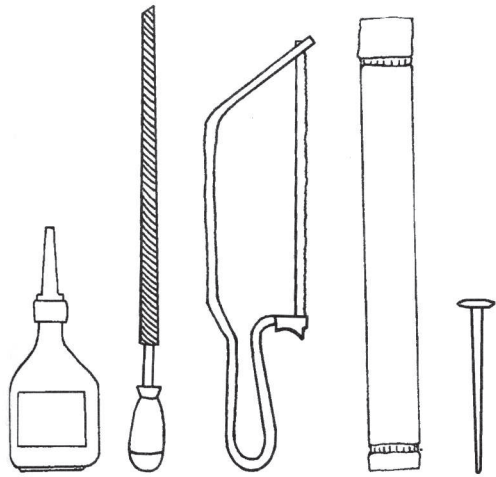
Fonte: "Sifflets, Flutes et Percussions", coleção coordenada por Pierre Marchand E Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.



CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MUSICAIS: FLAUTA TRANSVERSA, APITOS QUE “DISTORCEM” E FLAUTA DE PAN

ANEXO TÉCNICO

Flauta transversa

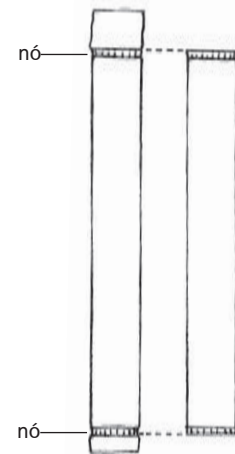


- Materiais**
- varas de cana da Índia ou bambu
 - serra para madeira
 - cola de madeira
 - lima quadrada ou redonda
 - 1 prego comprido para madeira

Instruções

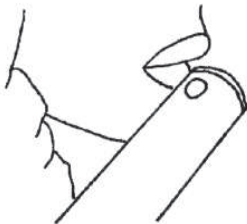
1. Serrar a vara de maneira que ambos os extremos fiquem tampados pelos nós naturais da cana da Índia, assim como aparece na figura 2.

figura 2



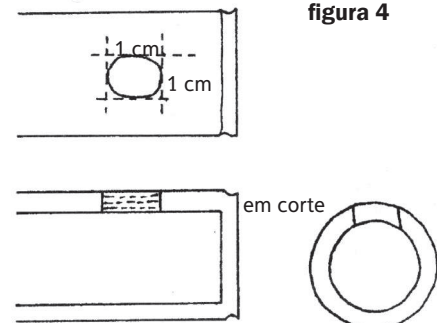
O bocal da flauta transversa é diferente das outras flautas e consiste num orifício ovalado que tem numa de suas bordas o chanfro (corte transversal). Este orifício deve estar próximo de uma das extremidades que, como já foi dito, deve estar tampada pelo nó. (fig. 3).

figura 3



2. Desenhar um orifício ovalado a 1 cm da extremidade da cana da Índia, segundo as medidas indicadas na fig. 4. Para fazer o orifício deve-se aquecer ao rubro uma ponta de metal e colocá-la sobre a cana no local correspondente, repetindo a operação até obter o resultado esperado. Para aumentar o diâmetro, limar as bordas usando uma lima redonda até obter a medida desejada.

figura 4



3. Antes de confeccionar os outros orifícios, testar se consegue sons da cana da Índia. Para isto, colocar a flauta em posição horizontal no lábio inferior e soprar o ar no bocal. Uma vez que obteve som, poder-se-á começar a fazer os orifícios restantes.

- Para os orifícios das notas deve-se começar com a confecção de um de 0,5 cm de diâmetro a poucos centímetros da extremidade inferior da flauta. Este primeiro orifício deverá fazer subir o som da flauta em um tom, o segundo em um tom em relação ao primeiro, o terceiro em cerca de meio tom em relação ao segundo e cada um dos três últimos em um tom em relação ao seu precedente.
- A figura 5 mostra as distâncias adequadas calculadas para uma flauta de 33 cm de comprimento e 2 cm de diâmetro.

figura 5

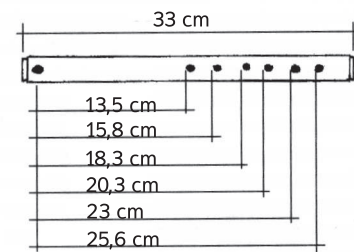
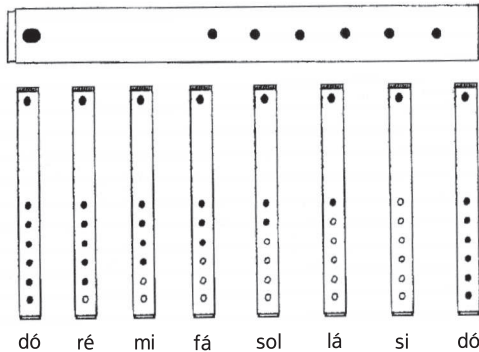


figura 6



Todos os orifícios da flauta são feitos seguindo o procedimento explicado no item 3.

- A figura 6 mostra a posição dos dedos para obter diferentes notas. Os orifícios que aparecem em negrito devem estar tampados pelos dedos.

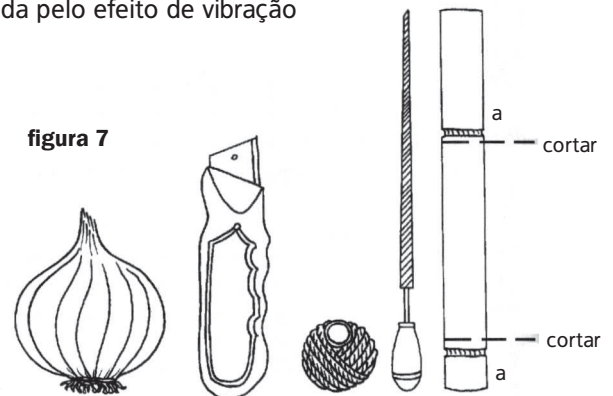


Apitos que “distorcem”

Este tipo de apito é um instrumento pequeno que produz sons parecidos com a ressonância nasal. Através do orifício canta-se no instrumento e a voz é ampliada pelo efeito de vibração que produzem as cascas de cebola, que atuam como membranas.

- Materiais**
- 1 varas de cana da Índia de diâmetro amplo
 - 1 cebola
 - lâmina para cortar papelão
 - lima quadrada ou redonda
 - 1 prego comprido para madeira
 - corda fina ou fio resistente

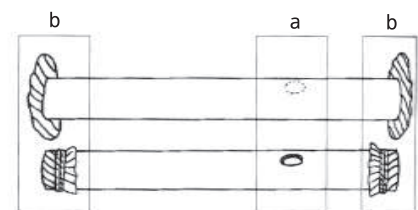
figura 7



Instruções

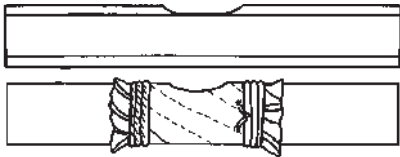
- Cortar a vara de cana da Índia antes dos nós, de modos que as extremidades fiquem abertas (fig. 7a).
- Na posição apresentada na figura 8a, confeccionar o orifício aquecendo-se a ponta de um prego ao rubro e colocando-o sobre a cana da Índia no local correspondente. Para aumentar seu diâmetro, limar as bordas usando a lima redonda até obter a medida desejada.
- Descascar a cebola e colocar as cascas de molho durante alguns minutos. Quando estiverem mais flexíveis, cobrir com ela as extremidades da cana da Índia, amarrando-a com a corda fina (fig. 8b).

figura 8



Mostramos uma variação deste instrumento na figura 9. Neste caso, é o bocal que se cobre com a casca da cebola enquanto deixam-se as extremidades abertas.

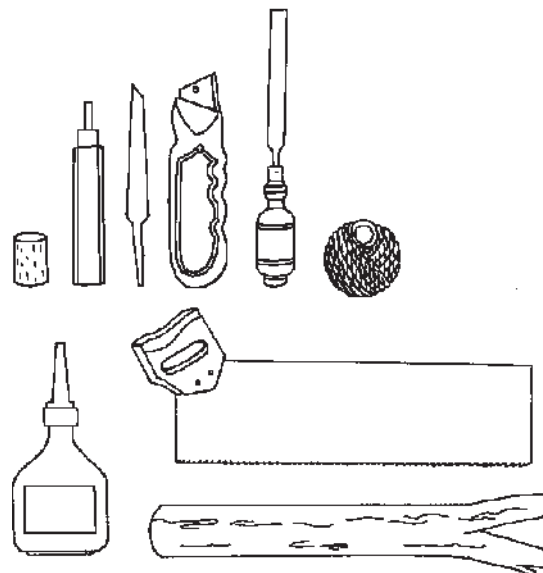
figura 9



Flauta de Pan

Materiais

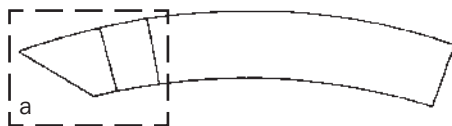
- 1 galho seco de madeira
- formão médio
- lâmina para cortar papelão
- serrinha tico-tico
- lima plana pequena
- formão pequeno
- cola de madeira
- corda fina
- cortiça



Instruções

1. Escolher um bonito galho grosso de madeira seca e sem bifurcações. Cortar enviesado a extremidade que corresponderá ao bocal (fig. 11a).

figura 11



2. Cortar o galho pela metade no seu diâmetro conseguindo assim dois tarugos. Pegar a parte superior e esvaziar em seu interior uma faixa central de aproximadamente 1 cm de profundidade usando o formão médio (fig. 12).

figura 13

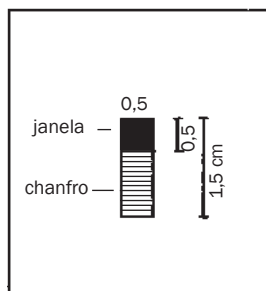
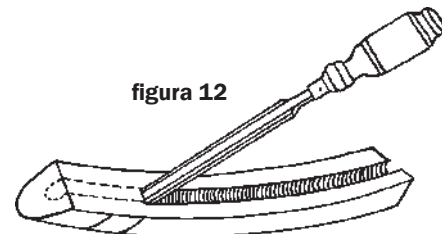


figura 12

3. Terminado o serviço anterior, confeccionar o chanfro, a janela e o duto interno. Para isto, marcar com lápis de carpinteiro as dimensões correspondentes ao chanfro e à janela, com aproximadamente as dimensões que aparecem na fig. 11, seguindo as medidas que são apresentadas na fig. 13.



4. Confeccionar o chanfro usando o formão pequeno. Se não for possível, pode-se substituir lâmina de papelão, mas será mais difícil o manuseio. Para fazer o orifício, usar o formão na extremidade inferior do chanfro até a janela, assim como aparece na fig. 14. Uma vez terminado, polir com a lima plana para obter uma superfície plana.

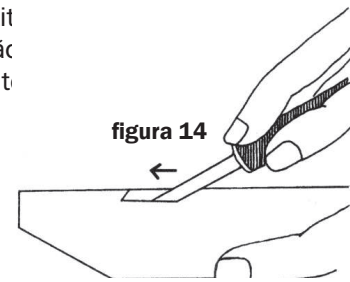


figura 14

5. Pelo interior da peça confeccionar um duto que permitirá a passagem de ar, assim como aparece na fig. 15.

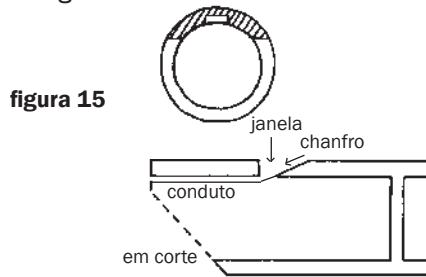


figura 15

6. Pegar a outra metade do galho e fazer um oco semelhante ao que se fez antes, porém desta vez a partir da marca que indica a parte superior da janela (fig. 16).

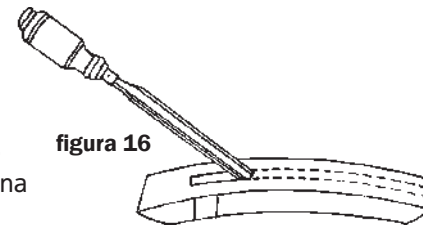


figura 16

7. Colocar cola de madeira nas bordas dos dois tarugos, uni-los colocando borda contra borda e pressioná-los amarrando firmemente uma corda fina ao redor deles para que se mantenham juntos (fig. 17). Esperar até que seque a cola (aproximadamente um dia) e retirar a corda. Se ficar algum lugar onde passe o ar, fechar com cola e deixar secar.

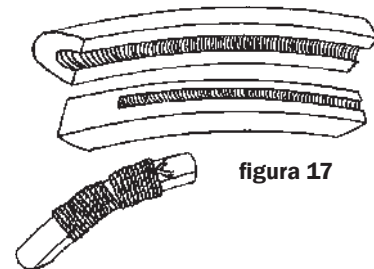


figura 17

8. Confeccionar uma tampa de cortiça que se colocará no interior da flauta na altura do bocal. Para isto, cortar a cortiça da maneira que aparece na figura 18a e logo ajustar as medidas para que se adapte no interior do bocal. É importante lembrar duas coisas: a primeira, que esta tampa não é redonda uma vez que não esvaziou completamente o duto central nesta altura; segunda, que será necessário afinar ligeiramente a extremidade da cortiça que entre primeiro no duto (fig. 19), de maneira que permita a formação de um canal por onde passe o ar até o final da flauta. Uma vista de cima nos mostra a aparência do bocal quando o trabalho estiver terminado (fig. 18b).

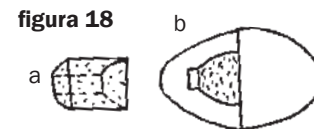


figura 18

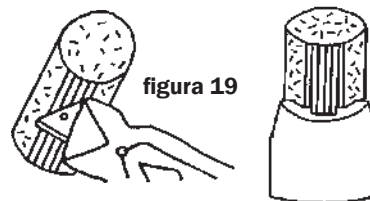


figura 19

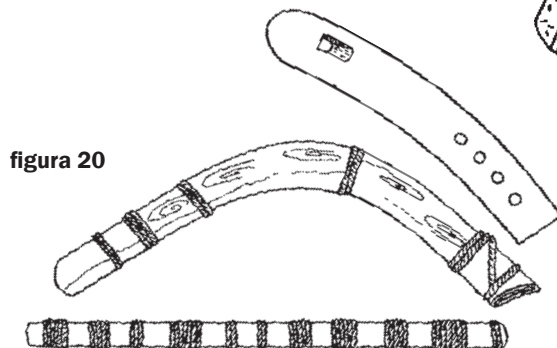


figura 20

9. Para confeccionar os orifícios que permitem vibrar as notas podemos seguir as mesmas instruções dadas para a confecção dos orifícios da flauta transversa.

Seguindo o mesmo procedimento pode-se construir instrumentos de formatos diversos. Alguns aparecem na figura 20.

Fonte: "Sifflets, Flutes et Percussions", coleção coordenada por Pierre Marchand E Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.

CONSTRUÇÃO DE INSTRUMENTOS MÚSICAIS: PERCUSSÃO

ANEXO TÉCNICO

Berimbau de bambu

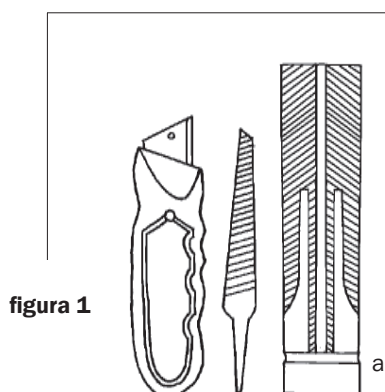


figura 1

Materiais

- 1 vara de bambu de diâmetro amplo
- lâmina para cortar papelão
- lima plana pequena

Instruções

1. Serrar a vara de maneira que uma de suas extremidades fique tampada por algum dos nós naturais do bambu (fig. 1a). Abrir a vara no seu comprimento em duas partes.

figura 2

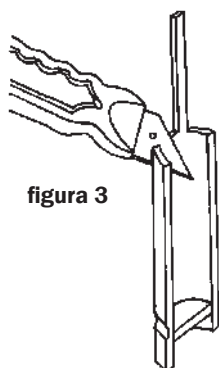
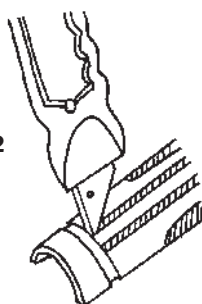


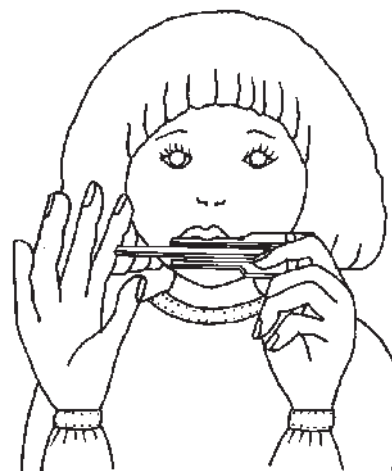
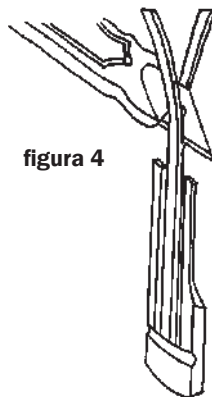
figura 3

3. Com muito cuidado e apoiando sobre uma mesa, cortar a vara de bambu seguindo o desenho que se fez nela antes (fig. 3)

2. Usando um lápis ou lâmina para papelão, traçar em uma das metades da vara de bambu o desenho do berimbau conforme modelo que aparece na fig. 1 (fig. 2).

4. Afinar a lâmina central usando primeiro a lâmina de papelão (fig. 4) e posteriormente, a serra.

figura 4



Instruções

1. Deixar de molho a lâmina grande na água durante 30 minutos. Retirar e dar-lhe a forma de cilindro, superpondo as duas bordas uns 5 cm. Para manter a forma, fazer dois anéis de arame recobertos com corda fina e colocar sobre o cilindro de modo a mantê-lo pressionado com uma braçadeira metálica. Pegar a vareta de madeira colocá-la no interior do cilindro no lugar onde se superpõem as laterais da prancha e pregá-las (fig. 5). Deixar secar a estrutura.

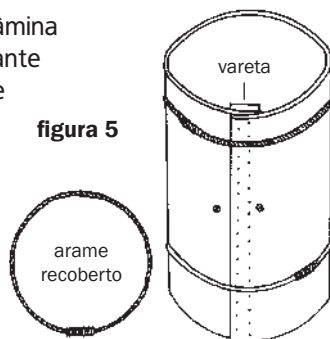


figura 5

Materiais

- 1 lâmina de madeira aglomerada de 1 m x 42 cm x 3 mm de espessura
- 2 varas de madeira aglomerada de 1m x 4 cm x 3 mm de espessura
- 1 vareta de madeira de 42 x 5 cm, um pouco mais grossa que a lâmina
- arame grosso
- pregos pequenos e grossos
- pregos grandes
- pele de burro, de veado, de camurça ou similar
- corda fina
- agulha de costura para couro
- fio grosso para costurar
- baquetas

2. Enquanto o cilindro seca, deixar de molho uma das varas seguindo o mesmo procedimento anterior. Em uma tábua velha de madeira, desenhar um círculo de uns 30 cm de diâmetro (deve corresponder ao diâmetro externo do cilindro). Retirar a vara da água e colocá-la sobre o círculo ajustando-a na madeira por meio dos pregos grandes colocados em ambos os lados do círculo (fig. 6). As bordas da vara devem superpor-se por um espaço de 2 a 3 cm e podem ser fixadas usando-se os pregos pequenos. Realizar a mesma operação com a outra vara e deixar ambas nesta posição durante um dia.

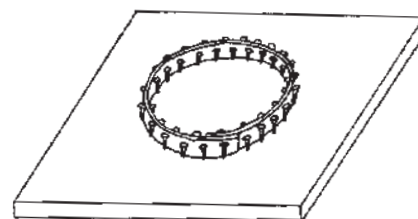


figura 6

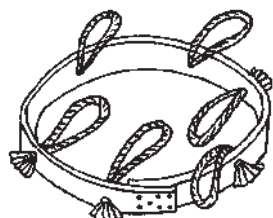


figura 7

3. Estando secas, tirar as varas da estrutura de madeira e fazer em cada uma delas seis orifícios laterais distribuídos regularmente em volta. Em cada orifício, colocar um pedaço de corda fina seguras por um nó feito no exterior do círculo (fig. 7).

4. Colocar a pele em molho d'água. Quando o cilindro estiver seco retirar os anéis de arame, cobri-los com a pele e costurá-la no anel de arame (fig. 8). Não é necessário que a pele fique totalmente esticada pois, isto vai acontecer no momento de se encaixar as diversas peças.

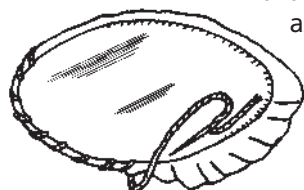


figura 8

5. Juntar as diversas peças que se confeccionou até agora na ordem que aparece na figura 9. As circunferências devem estar dispostas de tal maneira que os orifícios que contém as cordas estejam situados um por dentro e outro por fora. Encaixar.

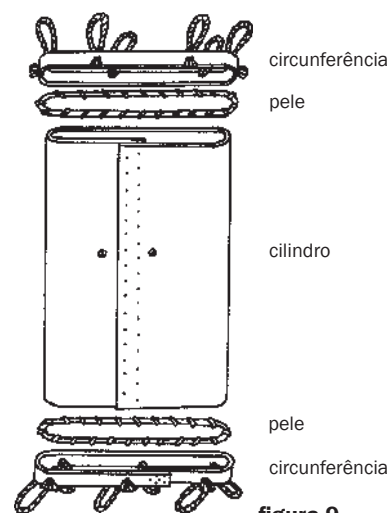
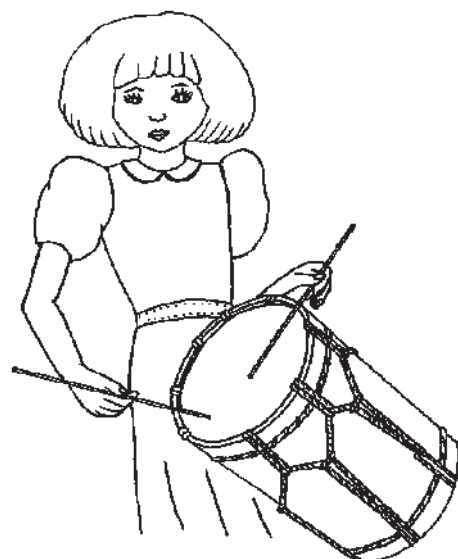
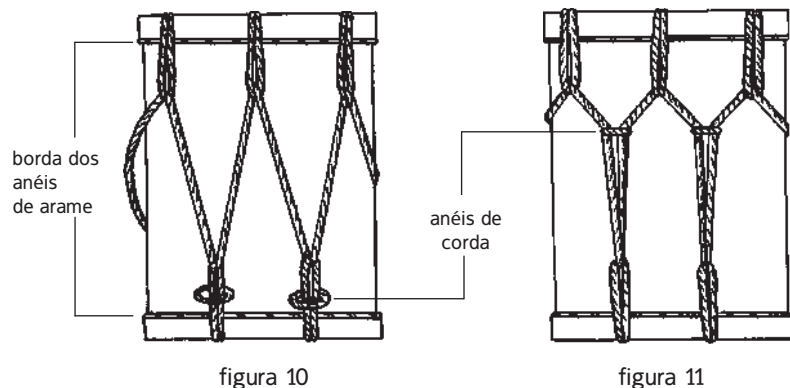


figura 9

6. Passar a corda unindo as laçadas de um círculo com as de outro, tal como aparece na figura 10. Colocar uns pequenos anéis de corda fina nas laçadas inferiores e subi-las para tensionar a corda de modo que aperte as circunferências.



O reco-reco

O reco-reco é um instrumento de percussão próprio de países latino-americanos como México, Venezuela e Brasil.

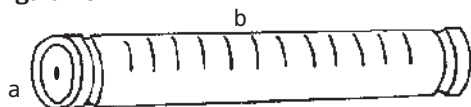
Materiais

- 1 vara de bambu de diâmetro amplo
- serra para madeira
- lima redonda ou quadrada
- um prego grande para madeira

Instruções

1. Serrar a vara de bambu de maneira que ambas as extremidades fiquem tampadas pelos nós. Fazer um orifício de 2 cm de diâmetro em um dos nós (fig. 13a).

figura 13



2. Usando a serra, fazer ranhuras finas separadas por 1 cm entre elas (fig. 13b).

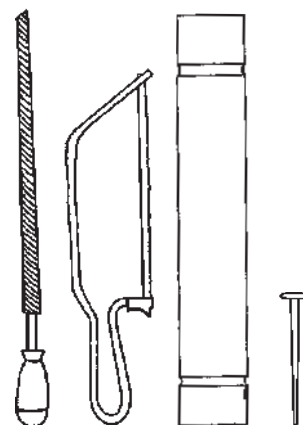


figura 14

3. Com a ajuda de uma lima dar forma às ranhuras como aparece na figura 14, sem furar o bambu.

4. Na parte inferior da vara, embaixo das ranhuras feitas, fazer dois orifícios da largura dos dedos indicador e anular (fig. 15). Para isto, aquecer ao rubro uma ponta de metal e colocá-la sobre a vara no local correspondente, repetindo a operação até obter a abertura desejada ou aumentando o diâmetro dos orifícios usando a lima (fig. 16).

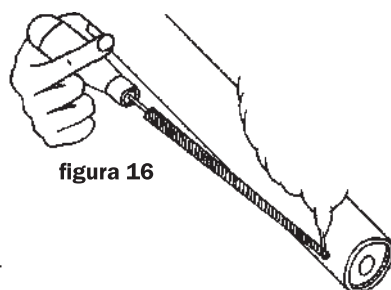


figura 16

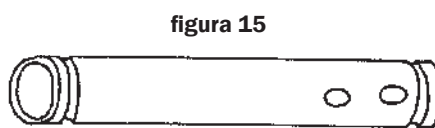


figura 15

5. Com um pedaço de bambu, confeccionar uma vareta fina que servirá para tirar o som roçando-a sobre as ranhuras.



A sanza

Este instrumento de origem africana, confeccionado a base de tiras finas de varas de bambu ou palmeira, segue a mesma lógica de funcionamento de uma caixa de música.

Materiais

- 1 coco
- 1 placa de madeira aglomerada de 3mm de espessura
- 1 vara de bambu
- arame fino
- lima redonda ou quadrada
- serra para madeira
- lâmina para cortar papelão
- cola de madeira
- corda fina

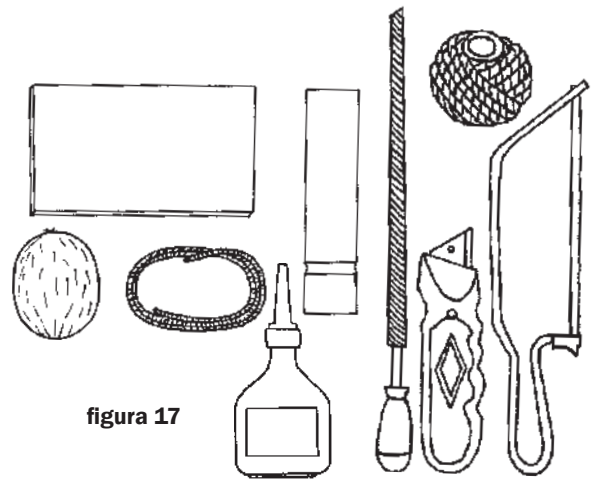


figura 17

Instruções

1. Cortar o coco em duas metades iguais e esvaziar o seu conteúdo (fig. 18). Uma vez limpo, colocá-lo de boca para baixo sobre a placa de madeira, marcar nela o contorno do coco e cortar o disco resultante (fig. 19).
2. Fazer no disco dois orifícios pequenos a uma mesma altura (fig. 20a). Passar o arame através deles e enrolar por trás para que fique justo (fig. 21), porém não demais (ver instrução 6).

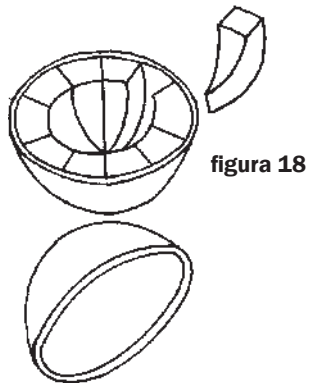


figura 18

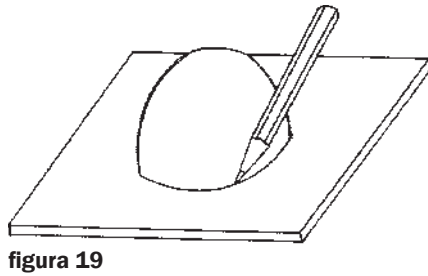


figura 19

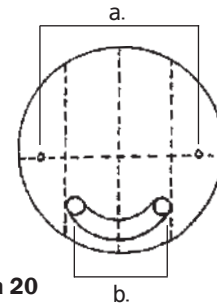
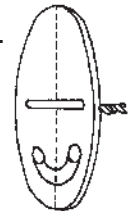


figura 20

figura 21



3. Colar o disco no coco e amarrá-lo firmemente com a corda fina, assim como aparece na figura 22. Deixar secar por um dia.

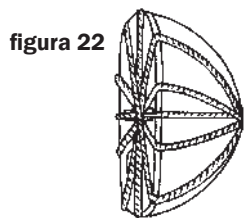


figura 22

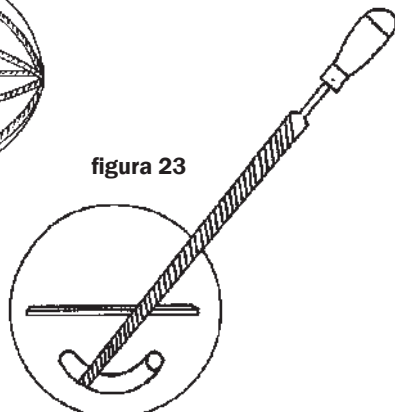
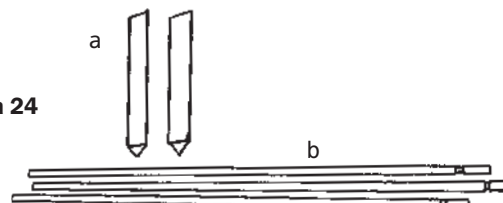


figura 23

4. Quando seco retirar o fio. Fazer dois orifícios conforme mostra a figura 20b, traçar os arcos como aparecem ali e unir ambos orifícios abrindo um duto com a ajuda da lima (fig. 23).

5. Da tábuas de aglomerado cortar dois tocos (fig. 24a); de uma vara de bambu, algumas lâminas (fig. 24b).

figura 24



- colar os eixos nas posições marcadas na figura 25a e esperar que sequem. Uma vez secos, passar as lâminas de bambu por baixo do arame e sobre os eixos (fig. 26).

As lâminas emitirão diferentes sons, dependendo da posição que tenham em relação aos eixos.



figura 26

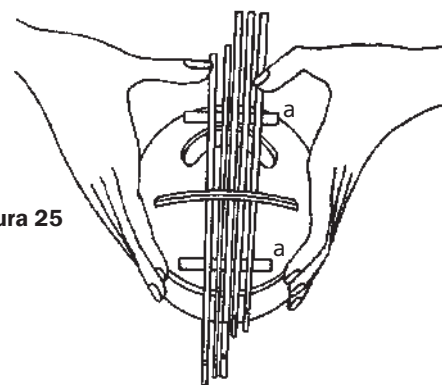


figura 25

Xilofone de bambu

Materiais

- serra para madeira
- corda fina
- bolas de madeira
- pregos
- varetas de bambu
- 2m de sarrafos (como usados para fazer piquetes de agrimensura)
- varas de bambu de diâmetro grande

Instruções

- Escolher a parte mais comprida entre dois nós e serrar de modos a ficar uma extremidade aberta e outra fechada pelo nó, assim como aparece na figura 27a. Repetir a operação até obter 12 tubos.

O tom grave ou agudo dos tubos dependerão, do comprimento de cada um deles; os mais compridos terão um som mais grave e os mais curtos, um som mais agudo. O xilofone que aqui apresentamos consta de 12 tubos que correspondem às notas dó, ré, mi, fá, sol, lá, si, dó, ré, mi, fá, sol.

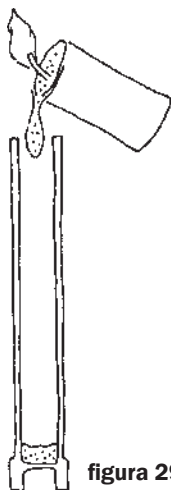


figura 29

- Com a ajuda de um instrumento musical, tocar a nota DÓ e logo com auxílio de uma vareta bater com golpes suaves num dos tubos. Se o som obtido do tubo corresponder à nota DÓ, então o comprimento do tubo está correto; se assim não for, será necessário diminuir o comprimento do tubo até obter o som desejado. Pra fazer isto pode-se cortar um anel de alguns milímetros ou limar a extremidade até se aproximar da nota (figura 28). Outra possibilidade é derramar dentro do tubo um pouco de parafina de vela, em vez de cortar (fig. 29).

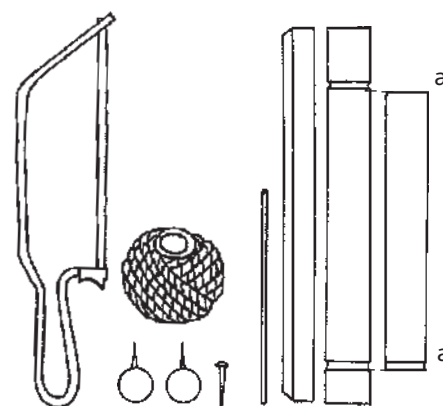
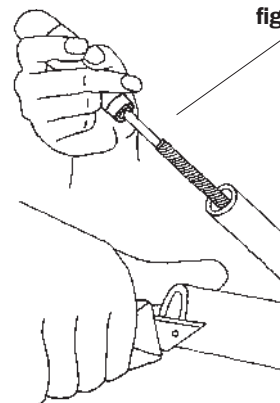


figura 27



figura 28



3. Repetir o procedimento, tocando a nota correspondente, até obter a escala completa.

4. Ordenar os tubos como na figura 30 e marcar as medidas para a base do xilofone. Confeccionar a base com o sarrafo de madeira cortado segundo as medidas necessárias, pregando os suportes (horizontais) sobre as travessas (verticais) (fig. 31). Cortar o excedente.

figura 31

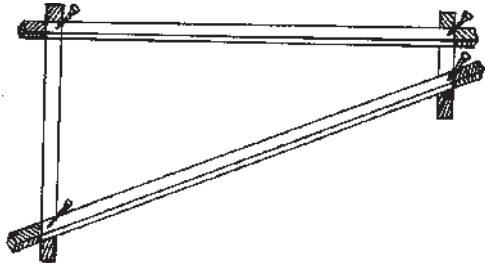
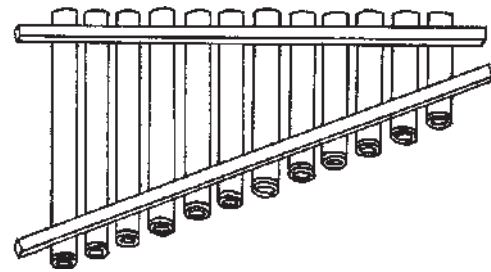


figura 30



5. Fixar o primeiro tubo na base e colocar dois pregos, um de cada lado, para evitar que o tubo rode. Repetir a operação para os tubos seguintes, deixando o mesmo espaço pequeno entre um e outro, até completar todos (fig. 32).

6. Pegar as bolas de madeira e uni-las à ponta da vareta de bambu, confeccionando as baquetas (figura 33).

figura 32

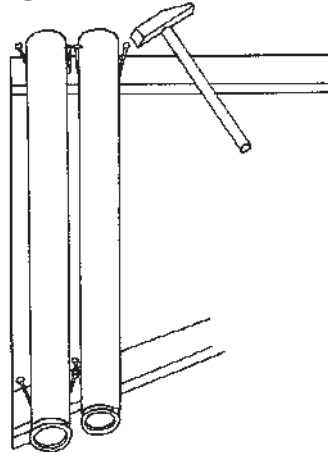
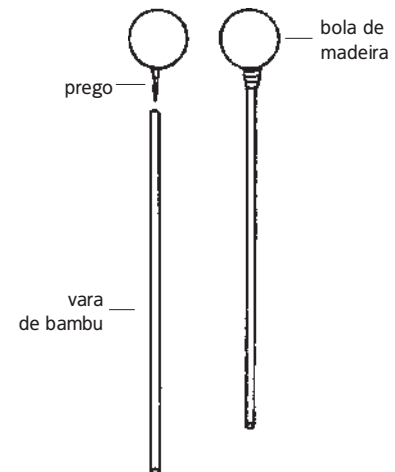


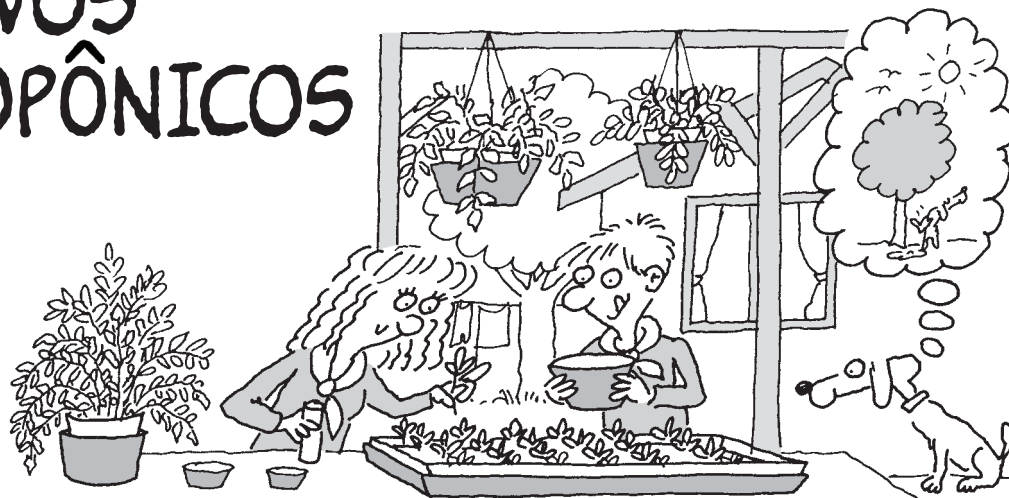
figura 33



Fonte: "Sifflets, Flutes et Percussions", coleção coordenada por Pierre Marchand E Jean-Olivier Héron, Ed. Kinkajou/Gallimard, 1975.

CULTIVOS HIDROPÔNICOS

Área de desenvolvimento
INTELLECTUAL



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

As patrulhas aprendem noções básicas da técnica de cultivo hidropônico e utilizando esta técnica, semeiam e cuidam de diversas variedades de hortaliças. Na hora da colheita, a Tropa poderá se reunir e compartilhar a experiência de todas as suas patrulhas e apresentar seus produtos.

Esta atividade está preparada para ser desenvolvida como atividade de patrulha e neste sentido ela será explicada nesta ficha. Ainda assim é possível que as patrulhas decidam realizar com a atividade de tropa. Neste caso, deverá haver algumas mudanças em relação a como os trabalhos se desenvolverão entre todos e com quem ficará as responsabilidades nas diferentes patrulhas ou os jovens terão responsabilidades individualmente.

LOCAL

No local onde a patrulha se reúne habitualmente.

DURAÇÃO

Aproximadamente 3 meses; o que dependerá do tempo de crescimento dos cultivos selecionados.

PARTICIPANTES

Por patrulha; ou toda a Tropa, por Patrulha.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Aprender a técnica de cultivo hidropônico.
2. Ter uma experiência pessoal de semear, cultivar e colher vegetais.
3. Desenvolver a capacidade de observação e apreciar os processos da natureza.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interessou em conhecer mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Procuro aperfeiçoar as minhas habilidades manuais.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Organizo atividades cheias de idéias novas para serem realizadas com minha patrulha.
3. Participo de um projeto que apresenta uma solução inovadora para um problema técnico habitual.



Idéia original:
Associação de Guias y
Scouts de Chile.

MATERIAIS

Estão especificados no anexo técnico **Noções básicas sobre cultivos hidropônicos**, que complementam esta ficha de atividade.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Primeira Reunião

Com antecedência à realização desta atividade, Monitor e Sub-monitor relembram aos companheiros e companheiras de patrulha as características gerais da atividade, seu conteúdo e as tarefas que deverão desenvolver.

Para começar, a patrulha deverá ter clareza sobre o processo que devem seguir para desenvolver um cultivo hidropônico. Para isto, podem fazer diversas coisas: * visitar um local onde se desenvolvem cultivos desta natureza e conhecer ao vivo o processo que devem seguir; * contatar algum profissional com conhecimento do tema e convidá-lo a apresentar as informações durante uma reunião e que os assessorie ao longo do trabalho; * revisar o anexo técnico que complementa esta ficha de atividade. As ações mencionadas podem ser complementares, o que dependerá dos contatos que puderem estabelecer as patrulhas e do nível de profundidade com o qual querem enfrentar a atividade.

Estando tudo muito claro em relação a como se deve aplicar a técnica para este tipo de cultivo, a patrulha deverá concordar com as seguintes ações:

- Decidir quantos cultivos irão desenvolver. Se vai tratar-se de um ou mais cultivos sob responsabilidade da patrulha toda, ou cada membro da patrulha terá a seu encargo um cultivo próprio. Levando-se em conta que a hidropônia não requer grandes espaços e pode-se realizar atividades paralelas para a obtenção de recursos financeiros necessários (que também não são grandes), nossa recomendação é que cada jovem tenha seu próprio cultivo.
- Escolher as hortaliças que se quer cultivar. Qualquer cultivo é adequado e deve-se, entretanto, ter em mãos as informações sobre seu comportamento (tempo de germinação, distância necessária entre cada planta no momento do transplante, tempo de crescimento até a colheita, cuidados especiais, etc.).
- Determinar a lista de materiais que serão necessários para a confecção dos viveiros de mudas e dos canteiros definitivos; a estratégia que se fará para obtê-los; e os responsáveis pelas diversas tarefas que são necessárias antes.

Preparação dos viveiros de mudas

Obtidos os materiais, será o momento de confeccionar e preparar os viveiros de mudas e semear os vegetais. As instruções que são apresentadas no anexo técnico que complementam esta ficha são bastante claras e se seguidas com cuidado, esta tarefa não deverá apresentar dificuldades. Como já tínhamos informado, as patrulhas que quiserem, podem contar com ajuda de um especialista que lhes preste assessoria.

Em virtude dos viveiros de mudas requererem cuidado constante e ser regado duas vezes ao dia, é recomendável que estes sejam mantidos nas casas dos participantes (ou por turnos em diferentes casas se tratamos de um cultivo por patrulha). Se os viveiros de mudas foram confeccionadas no local habitual de reunião, uma vez terminados deverão ser mudados para os locais correspondentes.

Confecção dos canteiros definitivos

Quando as mudas tenham alcançado uma altura entre 8 e 12 cm -ou o que corresponder conforme as recomendações do especialista ou as instruções de cuidado próprias de cada cultivo-, deverá ser transplantada para os canteiros definitivos.

Este momento, que varia dependendo dos tempos de germinação de cada cultivo, ocorrerá entre 5 e 15 dias depois de preparada as mudas. Para isto, deverão ser preparados com suficiente antecipação os canteiros definitivos e estar atentos para o momento em que o transplante deverá acontecer.

Entre o transplante e a colheita

Feito o transplante, começará uma etapa de aparente menor atividade em que cada participante deverá estar atento aos cuidados de seu cultivo: preparar os nutrientes, regar os cultivos, mantê-los dentro das condições de luz e temperatura adequadas, anotar o processo, etc. Se a patrulha desejar e sempre que cada participante tenha a seu encargo um cultivo, pode-se estabelecer visitas aos diversos cultivos de modo que todos tenham a oportunidade de observar os processos das espécies cultivadas pelos demais em suas distintas etapas de crescimento.

O processo de crescimento dos cultivos pode ser bastante longo e portanto a motivação inicial pode decair. Será função do Monitor e Sub-monitor da patrulha com a ajuda da Chefia da Tropa, se assim acharem conveniente, buscar por parte dos demais membros da patrulha uma atitude de expectativa curiosa, atenta e cuidadosa, lembrando que descuidos dos cultivos porão em perigo seu crescimento e o êxito da atividade.

Quando chegar o momento, deverá ser feita a colheita. A patrulha poderá se reunir em cada local para compartilharem juntos este momento.

Os vegetais colhidos podem ser compartilhados com os demais membros da Tropa em uma refeição especialmente preparada para a ocasião, ou com as famílias dos integrantes da patrulha, que com certeza, participaram do processo. Levando-se em conta que os cultivos hidropônicos têm um alto rendimento, a colheita poderá permitir que distribuam vegetais para alguma instituição ou vende-los e uma vez cobertos os custos da atividade, gerar um caixa para a patrulha.

Aprendida a técnica, a patrulha pode pensar em um projeto mais ambicioso ou cada participante propor para a sua família como uma forma de obter alguns dos produtos para seu consumo habitual.

Ainda que se trate de uma atividade por patrulhas, a Chefia da Tropa não deve abandonar suas tarefas de motivação e supervisão. Para isto, deve estar sempre atenta aos avanços da atividade e a ajudar para que tenham êxito. Conhecer o processo lhes permitirá também recolher informações sobre o desempenho dos jovens e o grau de impacto que a atividade teve neles. Outra opinião importante no caso desta atividade é a que têm os pais e familiares dos jovens, que pela natureza da atividade estarão fortemente envolvidos nela. No caso das patrulhas terem trabalhado junto com um especialista, sua opinião em relação ao processo também deverá ser considerada.

NOÇÕES BÁSICAS SOBRE CULTIVOS HIDROPÔNICOS

ANEXO TÉCNICO

CONCEITOS GERAIS

A palavra “hidroponia” provém das raízes gregas hidro (água) e ponos (trabalho), pelo que literalmente significa “trabalhar na água”. Na realidade, os cultivos hidropônicos consistem em semear e cultivar os vegetais sem terra, já que os nutrientes necessários são fornecidos às raízes junto com a água. Tradicionalmente este tipo de cultivo é empregado em solos estéreis ou de difícil cultivo. Diz-se que os famosos Jardins Suspensos da Babilônia, considerados como uma das sete maravilhas do mundo antigo, teriam sido mantidos graças ao sistema de cultivos hidropônicos e sua técnica era conhecida e praticada por chineses e egípcios desde tempos remotos. As razões para isto são muitas, se considerarmos as enormes vantagens de sua implementação:

- O cultivo hidropônico pode ser realizado por qualquer pessoa com um mínimo de instruções, inclusive em espaços bem reduzidos (vasos ou caixas).
- Os viveiros de mudas e canteiros são de construção fácil e econômica.
- Os vegetais recebem melhor nutrição já que pode ser controlado através dos nutrientes incorporados na água.
- É um sistema limpo, pois evitam os insetos e pragas que comumente afetam os cultivos na terra.
- Os cultivos podem ser repetidos no mesmo local, já que não existe o problema do esgotamento do solo (perda dos nutrientes minerais).
- Os vegetais não se contaminam já que são regados com água potável.
- A água é aproveitada em sua totalidade já que é possível reciclar aquela que a planta precisa.
- O resultado é uma colheita mais abundante e de qualidade mais uniforme que os cultivos tradicionais.

FUNDAMENTOS DO SISTEMA

Os elementos que controlam a nutrição das plantas são o ar, a água e a terra. O ar contribui com carbono e oxigênio; a água contribui com oxigênio e nitrogênio; e a terra contribui com 14 elementos: nitrogênio, potássio, cálcio, fósforo, magnésio, boro, carbono, cobre, ferro, hidrogênio, oxigênio, manganês, enxofre e zinco.

Nos cultivos hidropônicos é possível prescindir da terra já que o carbono (procedente do anidrido carbônico) pode ser fornecido pelo ar assim como a parte de oxigênio. Os elementos restantes podem ser incorporados a água para regar.

Entretanto, além destes nutrientes, os vegetais necessitam temperatura adequada e luz suficiente para realizar a síntese dos elementos.

IMPLEMENTAÇÃO DOS CULTIVOS HIDROPÔNICOS

Canteiro de mudas

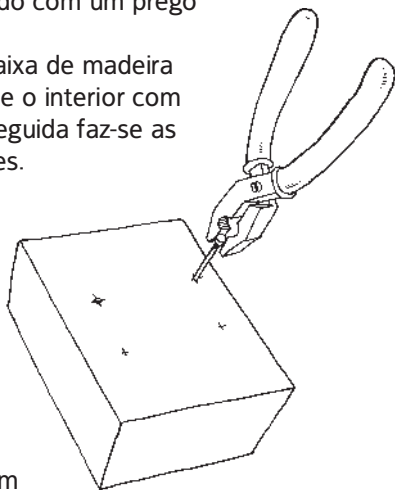
Materiais:

- Um vaso de plástico, papelão ou metal com as seguintes dimensões aproximadas: 22 cm de comprimento x 15 cm de largura e 7 cm de altura. (1 kg de capacidade).
- Substrato ou sustentação para as plantas. Pode ser qualquer elemento inerte: carvão vegetal, serragem de pinheiro, lava vulcânica, areia de rio, cascalho, quartzo, isopor, e tc.
- Nutrientes hidropônicos. Existem diversas fórmulas, algumas delas são compradas facilmente em lojas do ramo (no final deste anexo mostramos uma fórmula simples).
- Sementes dos cultivos selecionados.
- Uma bandeja com bordas altas pra colocar sobre ela as mudas.

Instruções:

1. Preparação do canteiro de mudas

- Usa-se uma caixa plástica, e se faz 3 ou 4 perfurações no fundo com um prego aquecido.
- Quando se utiliza caixa de madeira ou metal, recobre-se o interior com um plástico e em seguida faz-se as mesmas perfurações.

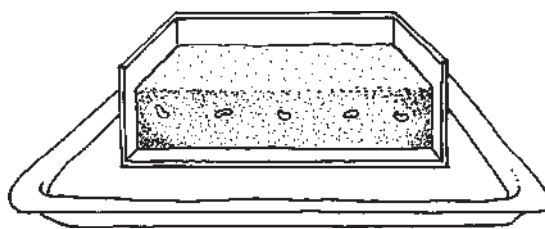


3. Instalação e temperatura

- Coloca-se o viveiro de mudas em um lugar adequado, bem ventilado e onde receba luz solar indireta (de preferência orientada para o lado de onde venha mais luz solar).
- É importante manter o viveiro de mudas em um lugar a salvo de temperaturas extremas, evitando tanto o calor excessivo como o frio.

2. Plantio

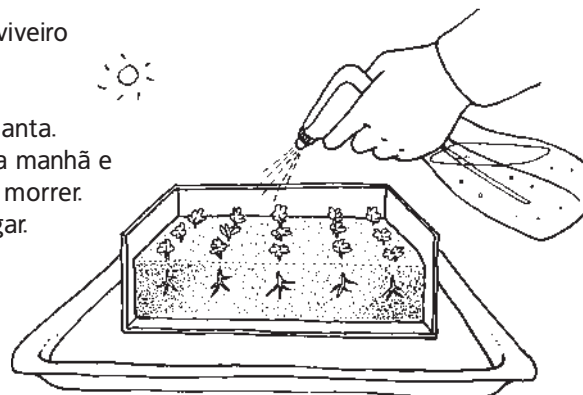
- Quando o canteiro de mudas estiver pronto, coloca-se em seu interior dois centímetros do substrato escolhido. (Se for isopor, deve ser previamente picado em pedaços bem pequenos).
- Sobre o substrato colocam-se as sementes. Não se deve misturar diferentes espécies em um mesmo canteiro de mudas.
- Cobre-se a sementes com outros dois centímetros de substrato.
- O canteiro de mudas é colocado sobre uma bandeja com bordas, para poder-se recuperar o nutriente que se regou.



4. Regar

- Usando uma garrafa com aspersor (ou outra tipo spray) molha-se o viveiro de mudas com água misturada com nutrientes.
- Deixa-se filtrar pelos orifícios e mantém-se na bandeja para que o substrato absorva o nutriente de acordo com as necessidades da planta.
- Os viveiros de mudas são regados com nutrientes todos os dias pela manhã e pela tarde; nunca à noite, pois as plantas perdem oxigênio e podem morrer.
- Se acumular muita água na bandeja, tem que ser reutilizada para regar.

Em geral, os cultivos hidropônicos se desenvolvem mais rápido que os cultivos na terra. Dependendo do produto escolhido, as sementes podem germinar entre três e quinze dias depois de semeadas.



Plantação definitiva

Materiais:

- Uma caixa de madeira com as seguintes medidas aproximadas: 1 m de comprimento x 60 cm de largura x 25 cm de altura (pode-se usar caixas de embalar frutas).
- Plástico preto para recobrir o interior da caixa.
- Ripa de madeira ou azulejos para sustentar a caixa.
- Um recipiente para recoletar a água que se usa para regar.
- Mudas da hortaliça selecionada.
- Substrato ou sustentação para as plantas.

Instruções

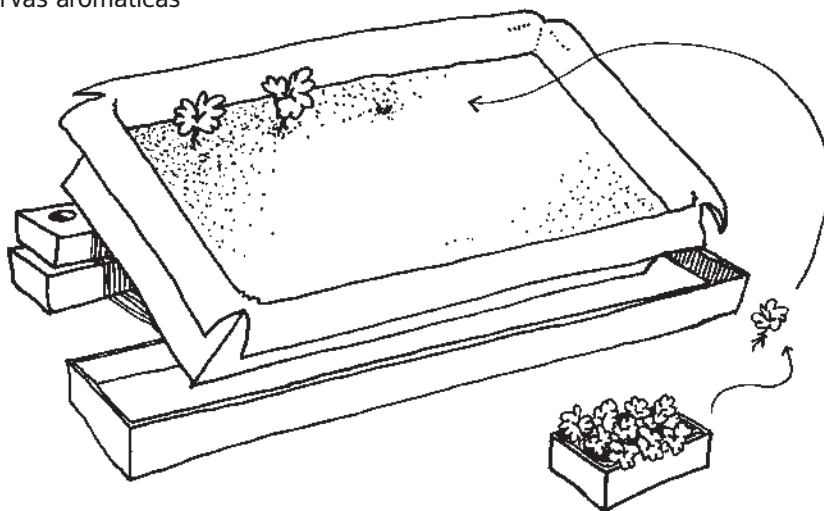
Quando as mudas alcançarem uma altura entre 8 e 12 cm devem ser transplantadas para o canteiro definitivo.

O canteiro é preparado da seguinte maneira:

- Montar a caixa e forrá-la por dentro com o plástico preto.
- Colocar o canteiro inclinado usando os azulejos ou a ripa de madeira. Isto é feito para que a água escorra de um lado a outro e possa ser reutilizada.
- No lado mais baixo do canteiro fazer um buraco (na madeira e no plástico) para permitir que a água escorra.

Para fazer o transplante, seguir os seguintes passos:

- Encher o canteiro com o substrato escolhido (para esta etapa, o mais recomendado é areia de rio previamente lavada e misturada com isopor picado).
- Transplantar os pés das mudas. A distância entre as plantas depende da espécie escolhida.
- Colocar o recipiente para receber a água no lado mais baixo do canteiro.
- Manter o substrato úmido com o nutriente.
- Reutilizar a água que for caindo no recipiente.
- As plantas crescem muito rápido para cima e necessitam de apoio de estacas. Estas são simplesmente palitos que firmam a planta e que se enterra a seu lado, cuidando para não danificar as raízes.
- Pode-se também cultivar desta maneira ervas aromáticas (salsinha, cheiro verde, tomilho, alfavaca, coentro, etc.) e flores de qualquer tipo.
- Observar diariamente o desenvolvimento do cultivo.



NUTRIENTES HIDROPÔNICOS

Os nutrientes hidropônicos podem ser adquiridos em lojas especializadas. Sendo assim, as proporções de nutrientes e água vêm indicadas adequadamente.

Entretanto, também é possível preparar a sua própria fórmula. Neste caso, os ingredientes podem ser adquiridos em farmácias ou lojas do gênero, ou **especialistas em formulação** que podem preparar com as concentrações necessárias, já que alguns elementos requeridos são altamente tóxicos.

Vários países pesquisam sobre cultivos hidropônicos, tratando de estabelecer quais são as concentrações de nutrientes mais apropriadas. A fórmula mais simples é:

Nutriente Fosfático

Nitrogênio	10 %
Ácido fosfórico solúvel	10 %
Ácido fosfórico insolúvel	0,2 %
Potássio	27 %
Magnésio	1,3 %
Ferro	0,4 %
Manganês	200partes por milhão (PPM)

O preparado é diluído a uma razão de uma colherinha de café (4,25 gramas) por nove litros de água. Com esta mistura é que se rega o cultivo.

RECOMENDAÇÕES GERAIS

- Se as plantas cultivadas são de talo comprido, coloca-se sobre o canteiro de mudas uma grade para que elas firmem-se durante esta etapa de crescimento.
- Deve-se lembrar os cuidados diários que o canteiro de mudas necessita; por este motivo, tem que mantê-lo em lugar visível, porém seguro (longe de animais domésticos, crianças pequenas ou lugares de muito tráfego).
- É importante ter um registro do desenvolvimento dos cultivos onde se anotam observações diversas: data da sementeira, data da germinação, etapas da evolução, aparição de folhas, etc.
- Lembramos que nunca se deve regar de noite.

Fonte: "Hidroponia Básica", de Rodolfo Pezzani Ramaciotti.

OUTRAS IDÉIAS



AS, INCRÍVEIS MAQUINAS VOADORAS

Idéia original: Gustavo H. Anzil, Equipe REME Argentina.

As patrulhas organizam e participam de uma competição de aeromodelismo. Como motivação, a Chefia da Tropa pode dizer para eles as leis que regem o aeromodelismo e convidá-los a assistir e/ou participar de uma atividade deste esporte.

Para começar, as patrulhas deverão investigar sobre modelos de aviões confeccionados com papelão ou madeira balsa, selecionar alguns modelos, confeccioná-los e praticar o necessário antes da competição. Não serão permitidos modelos com motor elétrico ou motor de combustão.

Fixa-se o dia, hora e lugar para a competição. Estabelece-se de antemão e com conhecimento de todos os participantes, as categorias em disputa: criatividade e originalidade dos modelos, qualidade da confecção, distância de voo, tempo de voo, acrobacia aérea, aterrissagem, etc. Convoca-se um júri, que pode ser integrado por membros de outras Tropas do Grupo, pais ou familiares dos jovens e outros dirigentes do Grupo Escoteiro. Reúnem-se todos os participantes no lugar, data e hora estabelecidos.

O início da competição acontece quando se anuncia a categoria que se está convocando. Naturalmente pode-se começar com aquelas que dizem respeito à confecção de modelos, a seguir as relacionadas com voo e finalmente as que avaliam aterrissagem. Se as patrulhas se organizaram adequadamente, poderão ter diferentes modelos para cada categoria e uma bem preparada equipe de "mecânicos" que conserte os aviões entre uma competição e outra. Finalizada cada competição, são entregues os resultados do avião ganhador da categoria e os pontos obtidos até o momento.

Avaliada a última categoria, entregam-se os resultados finais e premia-se a patrulha ganhadora. Para esta ocasião, a Chefia da Tropa pode confeccionar uma insígnia que sirva como reconhecimento da participação na competição. "As asas de Dumont", recordando o intrépido explorador brasileiro, poderá ser um belo nome para este prêmio.

Se a atividade for um êxito, pode-se sugerir a realização de uma competição anual e incrementá-la a cada ano com novos desafios e atrativos. Para finalizar a atividade, como qualquer evento da categoria, não poderá faltar um alegre festejo.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas, além daquelas que me ensinam na escola.
2. Procuo aperfeiçoar as minhas habilidades manuais.
3. Escolho e completo a conquista de algumas especialidades.
4. Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha Tropa.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Organizo atividades cheias de idéias para serem realizadas com minha patrulha.
3. Aperfeiçoar meus conhecimentos nas Especialidades que escolhi.
4. Manifesto por diferentes meios meus interesses e aptidões artísticas.

FEIRA DE ESPECIALIDADES

Idéia original: Héctor O. Carrer, Equipe OSI.

Para que os jovens conheçam e ampliem seus interesses em relação às Especialidades que poderiam desenvolver, esta proposta os convida a organizar uma feira em que diferentes “experts” compartilham com eles seus conhecimentos.

Uma atividade desta natureza, para que realmente seja atrativa, necessita convocar um número grande de participantes e “experts”. Por isso, é recomendável que esta proposta seja organizada junto com outras Tropas Escoteiras do Grupo ou melhor ainda, que se proponha a sua realização em nível Setorial e convide-se todas as Tropas Escoteiras ou Grupos Escoteiros que façam parte dele. Neste caso a feira poderá oferecer atividades para diferentes idades, permitindo assim participarem lobinhos, lobinhas, escoteiros, seniores e guias.

Organizada como oficinas em cada uma das quais é realizada uma atividade prática inovadora e atrativa, a feira pode estender-se durante meio dia ou um dia inteiro e cada participante poderá participar de várias oficinas.

Por sua vez, as oficinas poderão estar divididas em grupos da mesma forma que se agrupam as especialidades, isto é, ciência e tecnologia; cultura; desportos; serviços; e habilidades escoteiras. Dependendo da atividade que se realize e da idade que está enfocando (especialmente no caso em que sejam convidados os Grupos Escoteiros, conforme comentados anteriormente), a duração de cada oficina poderá variar entre 45 minutos e uma hora e meia. Menos ou mais tempo proposto seria, por um lado, insuficiente para levar a frente uma atividade completa e por outro lado, muito comprida para manter a atenção dos participantes.

Os “experts” desta feira especial podem ser pais, avós e

familiares dos participantes; profissionais ou artesãos vinculados ao Movimento Escoteiro, ou do mesmo setor dos grupos escoteiros participantes; jovens e adultos que já participaram do Movimento em algum dos grupos escoteiros convidados; amigos e colegas dos dirigentes; outros.

Como se trata de uma atividade que reúne mais de uma Tropa, é conveniente que a chefia responsável pela organização conte com representantes de todos os Grupos envolvidos. Com antecedência suficiente, esta equipe deverá convocar os “experts”; fazer a lista das oficinas; determinar o local da feira e obter as autorizações necessárias; supervisionar as atividades que serão propostas para cada oficina; captar recursos financeiros e materiais; convocar e estabelecer as tarefas, responsabilidades e prazos necessários a se ter tudo pronto na data e local determinado.

Com a correta antecipação (ao menos dois meses antes da realização da atividade), circula-se entre os participantes uma lista de oficinas com a finalidade de que os jovens se inscrevam naquelas que desejam participar. Ter esta informação com antecedência permitirá adquirir a quantidade adequada de materiais (evitando realizar gastos desnecessários), suspender oficinas caso não haja interesse em participar nelas e agilizar o início das oficinas no dia da atividade pois os participantes saberão previamente a que oficina deverão se dirigir.

No dia programado, inaugura-se a feira e realizam-se as oficinas. Para finalizar, pode-se preparar uma pequena festa em que todos os participantes compartilhem a alegria de estar juntos e a satisfação de um trabalho bem feito.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Escolho e completo a conquista de algumas especialidades.
3. Uso as Especialidades conquistado-as para resolver problemas cotidianos.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Aperfeiçoção meus conhecimentos nas Especialidades que escolhi.
3. Aplico minhas Especialidades em ações concretas de serviço à comunidade.

EXPLORAÇÃO CIENTÍFICA

Idea original: Equipo REME, Venezuela.

Para escoteiros e escoteiras, explorar é descobrir novos mundos, explorar as possibilidades físicas, ampliar o conhecimento e usar a criatividade, dar uma olhada diferente para a vida, comprometer-se com tudo o que se tem e fazer da exploração uma atividade de busca permanente. Por isso, para a exploração não há caminhos fechados. Pode-se explorar a geografia, a cultura, a história, as relações humanas, os fenômenos que diariamente nos surpreendem, a ciência...

Nesta ocasião, propomos a patrulha “converter-se” em um grupo de cientistas e realizar um acampamento que explore um lugar de diferentes maneiras. Juntamente com a organização das tarefas próprias de um acampamento de patrulha, e que pode perfeitamente se estender durante um fim de semana, os participantes deverão decidir as áreas em que desenvolverão a investigação e as tarefas que neste sentido serão realizadas. As possibilidades são diversas: **topógrafos**, encarregados de investigar as características do terreno visitado (relevo,

desníveis grandes, acidentes topográficos, formações rochosas, etc.); **botânicos**, interessados em descobrir as espécies vegetais maiores e menores do local onde se realiza o acampamento; **Engenheiros hidráulicos**, investigadores incansáveis dos cursos dos rios, seu estado de conservação, seus afluentes, etc.; **ecologistas**, observadores do estado geral do meio ambiente, os problemas de conservação que se apresentam, as possíveis soluções, etc.; **meteorologistas**, com o objetivo de estabelecer uma base meteorológica e determinar o estado geral do clima nesta região; **sociólogos**, dispostos a visitar as localidades próximas e descobrir seu povo e sua cultura; **fotógrafos**, preparados para capturar em suas câmeras as mais variadas imagens ou situações.

É fundamental que o local escolhido guarde concordância

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEQUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Aprendo coisas novas, além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interesso por aprender mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Participo da organização das excursões de minha patrulha.
4. Conheço e uso algumas técnicas de campismo e de pioneirismo.

13 a 15 anos

1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta.
3. Organizo atividades cheias de idéias novas para serem realizadas com minha patrulha.
4. Participo do projeto e da construção das pioneirias e outras construções nos acampamentos de minha patrulha.

com os temas que se quer levar adiante. Por exemplo, se decidirem realizar explorações hidráulicas, o local do acampamento deve contar com cursos de água importantes; se a exploração é sociológica, deverão existir povoados próximos; e assim para os demais casos. Se a patrulha desejar, pode focar todas as atividades do acampamento sob uma só área como, por exemplo, estudar a flora do lugar e confeccionar um herbanário. Também pode diversificar a investigação segundo as preferências de seus integrantes, realizando, por exemplo, investigações dos cursos de água, os fenômenos climáticos e como eles influem na agricultura e nas tradições culinárias dos povoados próximos. Os exemplos são inúmeros. Como se chama a exploração que vocês vão realizar ?

VENHAM VER O CIRCO!

Idéia original: Hector. O. Carrer, Equipe OSI

Porque algumas vezes estivemos sentados em arquibancadas de madeira, porque vimos ou nos contaram as coisas assombrosas que ali acontecem, porque nos assustavam os palhaços, porque víamos suas lonas coloridas no meio dos terrenos baldios, porque aparecem na cidade e trazem com eles a festa... todos lembramos do circo. Através desta proposta convidamos a relembrar os tempos de glória e majestade do circo e tornar realidade nossos sonhos de fazer parte desta animada turma.

A organização do "circo" deve ser realizada com suficiente antecedência e de forma paralela às outras atividades da Tropa Escoteira ou das patrulhas.

Para começar, terá que ser definido todos os aspectos que dizem respeito à sua organização: data da realização, público a que será destinado, autorizações necessárias, etc. e obviamente distribuir a execução de todas estas tarefas entre as patrulhas da Tropa Escoteira. Uma vez que estas tarefas e os responsáveis de levá-las adiante estão determinados, será o momento de ocupar-se com os números que serão apresentados na função do circo: palhaços, ilusionistas, malabaristas, domadores, mágicos, acrobatas, etc. Conforme as preferências e capacidades, os membros da Tropa Escoteira poderão optar entre as diversas possibilidades. Dependendo das características da Tropa, a Chefia da Tropa poderá apresentar uma lista prévia com proposta de números a serem apresentados ou pedir aos participantes que tragam suas próprias propostas. Feita a distribuição das

apresentações, será necessário determinar os responsáveis por algumas tarefas gerais próprias de uma apresentação: iluminação, música e músicos, mestre de cerimônias, montar e arrumar a lona ou o lugar onde se realizará a apresentação, propaganda, etc.

A Chefia da Tropa estará supervisionando os trabalhos para que se realize dentro dos prazos estabelecidos e apoiar as tarefas que estão realizando as patrulhas ou os jovens de forma individual, dependendo da distribuição que se tenha feito para as diferentes responsabilidades.

Para a preparação de alguns números circences, pode-se organizar oficinas onde os participantes conheçam as técnicas específicas para cada área e possam praticar e trocar idéias para a apresentação. Muito melhor seriam estas oficinas se pudessem ser apresentadas por adultos que por suas profissões e ofícios, conhecerem a fundo o tema. Isto permitiria além de um melhor trabalho, que os jovens tivessem contato com adultos de ambientes diferentes daqueles em que geralmente eles atuam.

Quando tudo estiver pronto, realizar-se-á a apresentação do circo da Tropa Escoteira. Se os resultados são favoráveis e o entusiasmo se mantém, poderiam pensar em algumas apresentações especiais para, por exemplo, instituições de assistência social à menores.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

Participo com entusiasmo das atividades artísticas da minha Tropa.

13 a 15 anos

1. Manifesto por diferentes meios meus interesses e aptidões artísticas.
2. Gosto de cantar e conheço muitas canções.
3. Ajudo a preparar material para representações artísticas.

A ESCOLA DE CIENTISTAS DO SENHOR BADEN-POWELL

Idéia original: Henry Sevilla, Equipe REME México.

Com o objetivo de associar o pensamento científico ao processo criativo, as patrulhas recebem um ou dois problemas científicos para resolver. Os problemas estarão relacionados com coisas que ocorrem diariamente ou com realidades que sejam próximas aos jovens, e como trata-se de estabelecer relações, não haverá procedimentos certos ou errados para se chegar às soluções; o único requisito será resolver o problema recebido.

Uma vez que os problemas foram apresentados as patrulhas contarão com um tempo coerente para trabalhar na solução. Assim que todas as patrulhas tenham chegado a uma resposta, exporão ao resto da Tropa as causas do fenômeno observado e o processo que usaram para resolvê-lo.

Na seqüência, apresentamos alguns exemplos de problemas que podem ser apresentados às patrulhas:

1. Quando esprememos um limão ou uma laranja para tirar o suco, o que fazemos é aperta-las. Então, por que quando apertamos um punhado de areia molhada é impossível tirar uma só gota de água? Algo parecido acontece quando caminhamos sobre a areia molhada: nosso pé aperta a areia e em lugar de sair água dela, a areia seca em volta de nosso pé.

Solução Ao apertar a areia, esta se dilata como um todo, aumentando seu volume e sua capacidade de absorver água. Neste processo de dilatação, criam-se novos espaços que podem ser ocupados pela água. Portanto, a areia não libera água, ao contrário, pode-se agregar um pouco mais sem que ela escorra. Da mesma maneira, ao caminhar pela orla da praia a areia se deforma com as pisadas, criando espaços onde se introduz a água. Assim, produz-se uma região mais seca em volta do pé.

2. Se deixarmos aberta a porta do “freezer” ou da geladeira, a temperatura do ambiente sobe, abaixa ou fica igual?

Solução Teoricamente, a temperatura do ambiente deveria ficar igual pois o que faz o “freezer” ou geladeira é

mediante um motor, pegar calor de seu interior e expeli-lo para o ambiente (com o que mantém o frio no seu interior). Ao abrir a porta do “freezer”, o calor que entra volta a sair expelido pelo motor. O que muda ao abrir a porta do “freezer”, como poderemos deduzir pela frase anterior, é o rendimento do motor. Para manter a temperatura do “freezer” enquanto a porta está aberta, o motor terá que trabalhar mais que o habitual e portanto, se aquecerá e este calor por convecção “irá” para o ar do ambiente, o que fará com que o ambiente aumente a sua temperatura.

3. Por que se escuta o mar nas conchas?

Solução Ainda que não percebamos, sempre estamos em ambientes cheios de sons e ruídos. Os sons são vibrações que fazem com que outras coisas se movam. Também os sons ricocheteiam nos objetos, como a luz nos espelhos. As conchas selecionam, em função de seu tamanho, forma e composição, alguns sons ao seu redor e os misturam produzindo um similar ao que produzem as ondas no mar. Quer dizer, os sons não vêm do interior da concha e sim do ambiente externo. Este som é conhecido como ruído branco, é uma mistura de todos os sons. Um vaso ou um jarro colocado na orelha também pode imitar o som do mar. Dependendo do tamanho, da forma e do material do vaso escutar-se-ão diferentes “mares”, assim como as conchas de diferentes tamanhos e materiais nos darão diferentes “mares”.

4. Por que a água apaga o fogo?

Solução Ao jogar água no fogo se diminui a quantidade de calor necessário para continuar a combustão já que ao entrar em contato com o fogo a água se evapora e este fenômeno consome uma grande quantidade de energia. Esta energia provém do objeto que se está queimando e ele não pode ceder mais calor para a combustão e o fogo se extingue.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

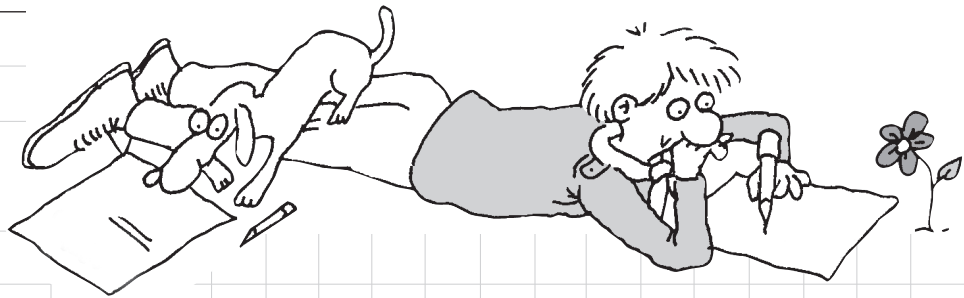
11 a 13 anos

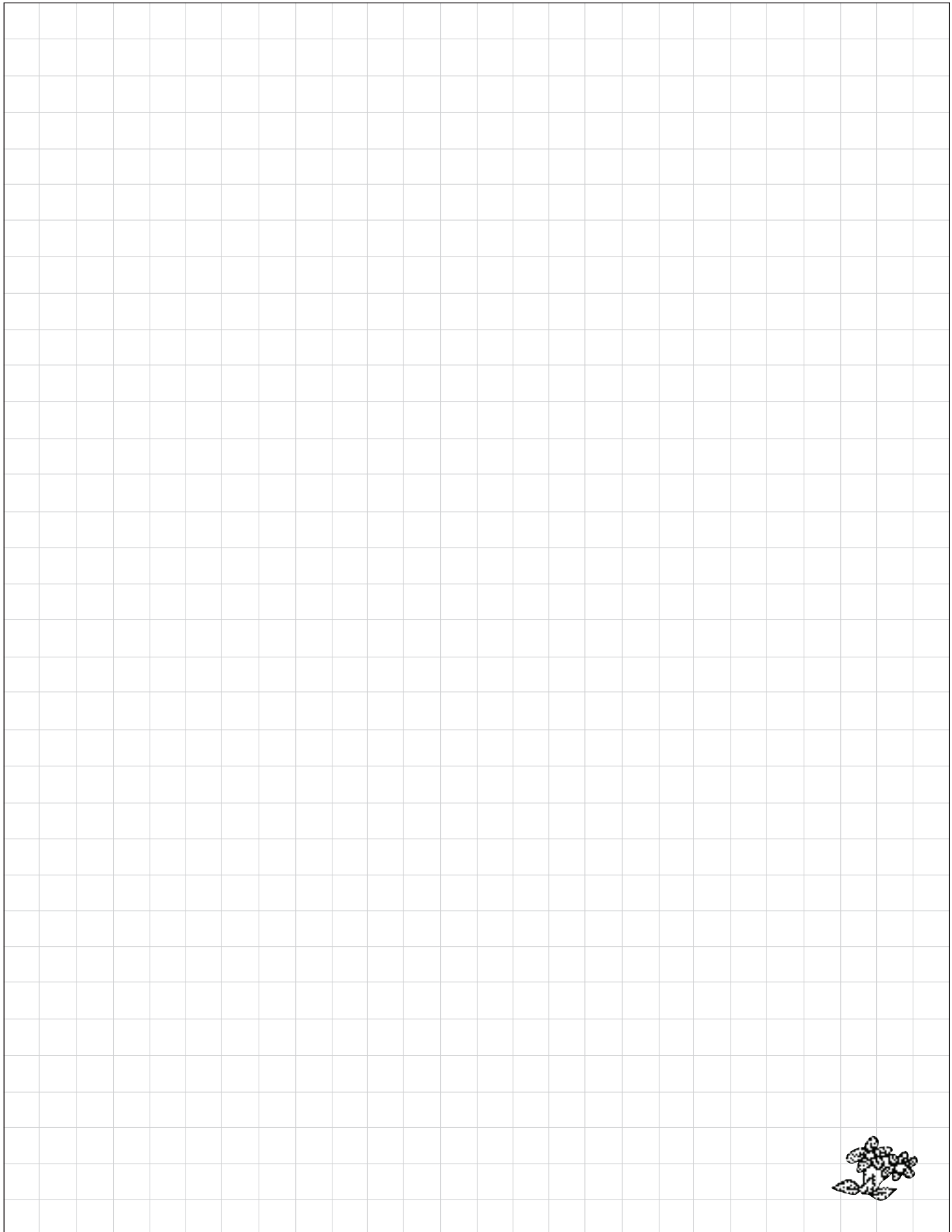
1. Aprendo coisas novas além daquelas que me ensinam na escola.
2. Eu me interesso por empreender mais sobre o que se passa a minha volta.
3. Posso identificar as principais partes de um problema.

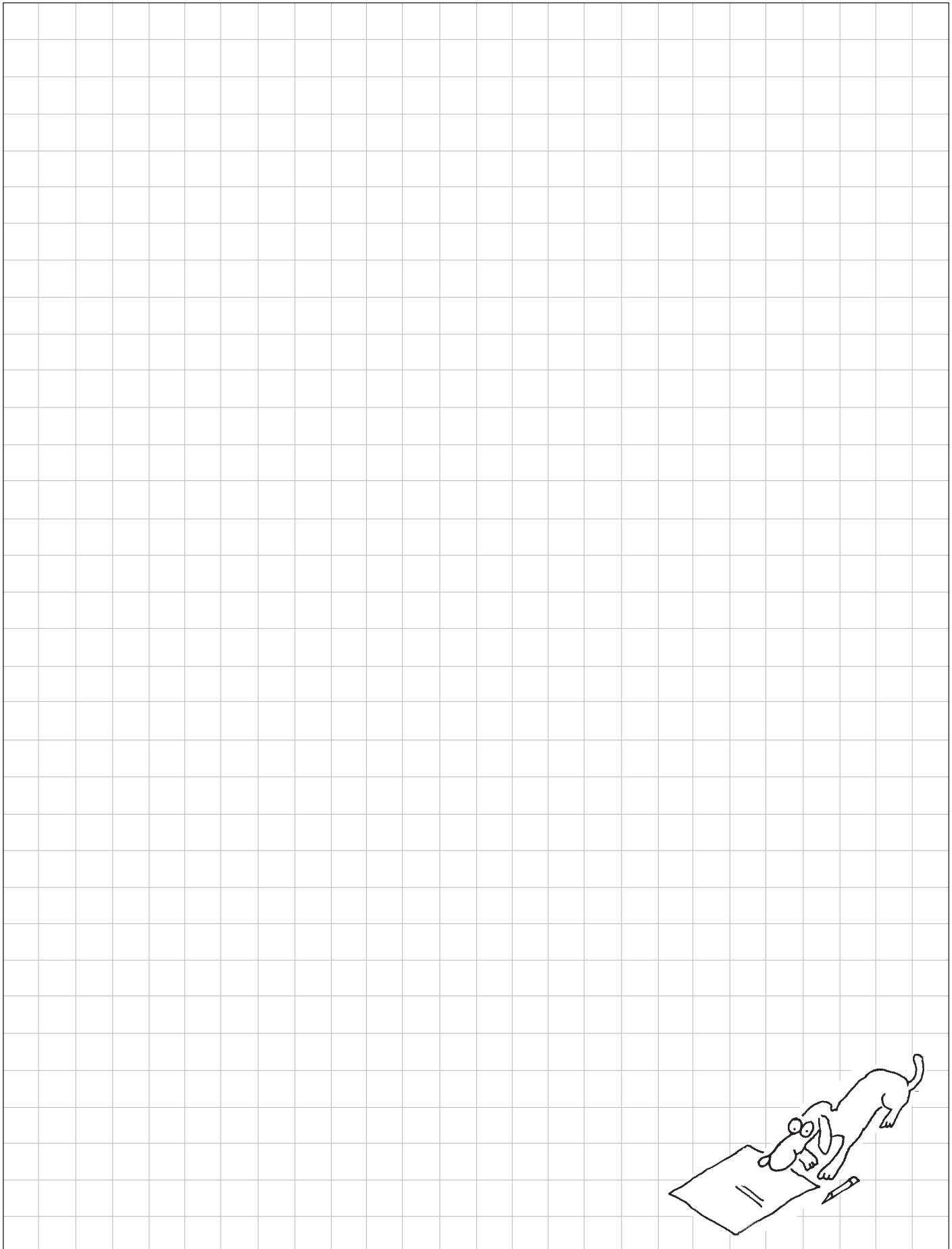
13 a 15 anos

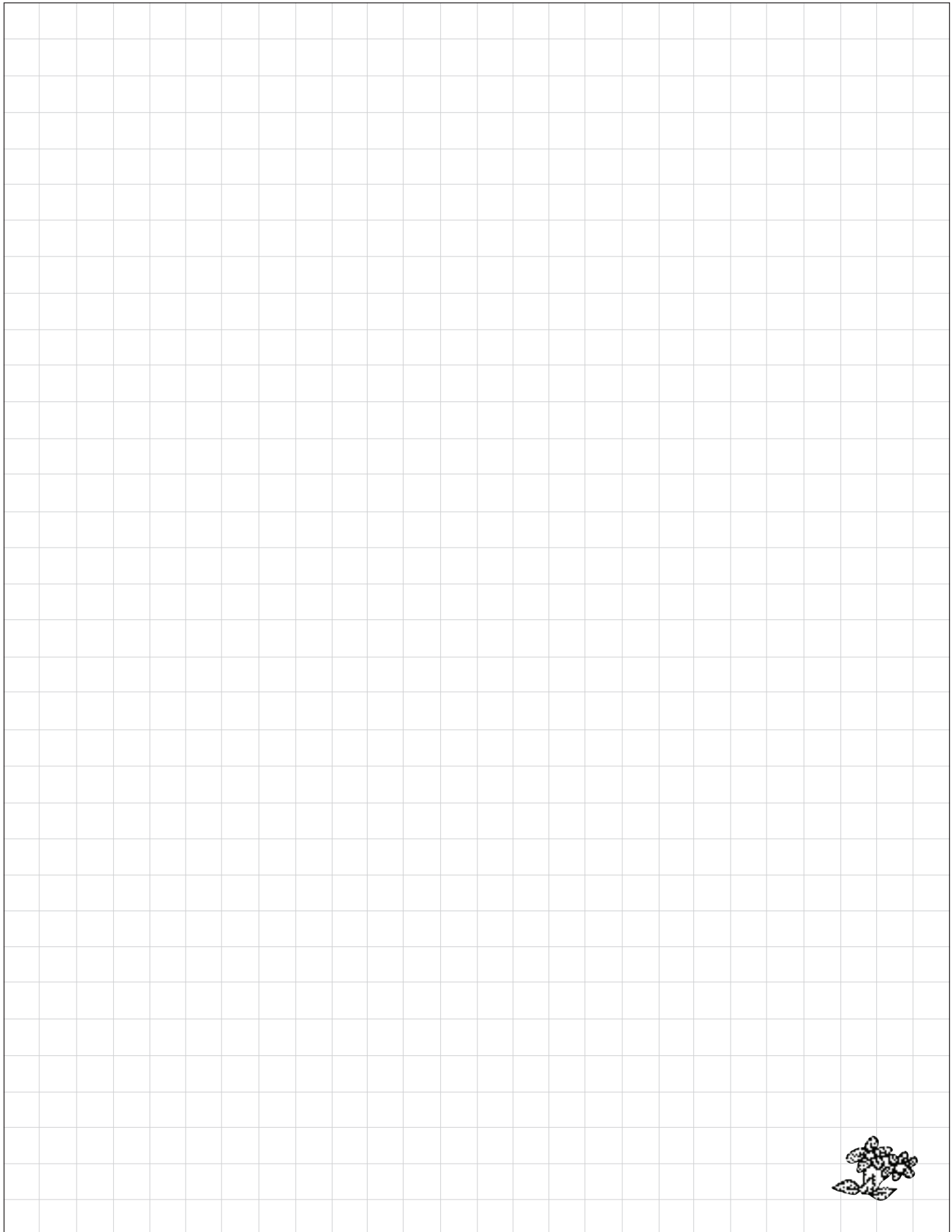
1. Eu me preocupo em saber sempre mais sobre os temas que me interessam.
2. Tiro minhas próprias conclusões dos fatos que acontecem a minha volta.
3. Posso analisar uma situação a partir de diferentes pontos de vista.

Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira









CARÁTER

Valores pessoais

Valores pessoais

O mundo do certo e errado também é objeto de dúvidas e questionamentos. Se analisa, se acredita, se volta atrás e se reinicia a caminhada, mudam como se muda as idéias e conceitos. Surge a capacidade de colocar-se no lugar do outro e rapidamente tudo pode ser questionado deste “outro” ponto de vista, é um exercício que parece não ter fim.

Este é o ponto de partida da construção de um código de conduta que começa a ser assumido pessoalmente, que não depende da opinião familiar -que muitas vezes não é considerada-, e que articula a partir das próprias crenças e especialmente, do diálogo permanente com outros jovens da mesma idade.

O MUNDO PRISIONEIRO

Área de desenvolvimento
CARÁTER



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A fim de debater sobre as cadeias ou escravidões que prendem o homem moderno, as patrulhas reúnem-se com o objetivo de buscar soluções a estes comportamentos escravizantes, e usando como símbolo a liberação de um balão aerostático, comprometem-se na superação destas ditas amarras.

LOCAL

Ao ar livre, bom seria como parte das atividades de um acampamento da Tropa ou durante uma saída especialmente programada para realizar esta atividade.

DURAÇÃO

Em torno de duas horas.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, trabalhando em patrulhas e como Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Refletir sobre as ações ou atitudes que limitam a liberdade das pessoas.
2. Propor metas para superar ações ou atitudes que inibam a liberdade das pessoas.
3. Aprofundar os laços de comunicação e apoio estabelecidos entre os membros da patrulha.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Sei que posso ser melhor a cada dia.
2. Proponho metas para melhorar.
3. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
4. Prometi me esforçar para viver a Lei e a Promessa Escoteiras.
5. Procuo ser leal com aquilo que creio, comigo mesmo e com os outros.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Compreendo o que a Lei e a Promessa Escoteiras me pedem é importante para minha vida.
4. Eu me esforço para viver de acordo com a lei e a Promessa Escoteiras.
5. Entendo que é importante agir de acordo com o que penso.
6. Contribuo para que em minha patrulha nos comprometamos com aquilo em que acreditamos.
7. Ajudo meus companheiros de patrulha a se superar.



Idéia original: Fernando Solari e Alejandro Lorenzetti, Equipe REME Argentina.

MATERIAIS

Cartolina fina, tesouras, cola, lápis.
Complementa esta ficha o anexo técnico
Balão aerostático de papel.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da atividade

Com antecedência ao momento programado para a realização da atividade, a Chefia da Tropa terá que obter os materiais e confeccionar o balão aerostático que será usado como símbolo. Não é conveniente deixar este trabalho para o momento em que se realiza a atividade, porque se por um lado a sua aparição deverá ser uma surpresa para os participantes, por outro lado, com certeza não haverá tempo suficiente depois para fazer este trabalho. No momento e local em que se desenvolve a atividade a única coisa que se poderá fazer é encher o balão e prepará-lo para sua aparição em público assim que as patrulhas tenham terminado seus debates.

No dia da atividade

Reunida a Tropa Escoteira, a Chefia da Tropa convida os participantes a refletir sobre aquelas coisas que não nos permitem agir com liberdade. Esta conversa será a motivação do trabalho que as patrulhas irão realizar na seqüência, por isso esta apresentação deverá ser rápida e não se estender por mais que 15 ou 20 minutos. Uma boa forma de introduzir o tema é lembrar que há muitos anos os homens escravizavam uns aos outros; que podiam ser comprados ou vendidos como mercadoria, que as famílias eram separadas ou quando permaneciam juntas, as crianças eram obrigadas a trabalhar junto com os pais.

Porém ainda que esta prática tenha sido abolida por lei, até hoje se continua fazendo “escravos”. Quais são as escravidões modernas? Quais coisas e quem nos escraviza? Quanta consciência temos destas situações? Estas são algumas perguntas que podem ser colocadas aos participantes com o objetivo de que debatam este tema em cada uma das patrulhas.

Durante um tempo aproximado de 30 a 45 minutos, cada patrulha separadamente debaterá sobre as “escravidades” modernas, sobre as “cadeias” que mantêm preso o ser humano e não lhe permitem expressar-se com plenitude. Monitor e Sub-monitor deverão propiciar que o diálogo seja o mais aberto e participativo possível, permitindo que todos os membros da patrulha expressem a sua opinião. Ao final da discussão, a patrulha selecionará de todas as “escravidades” comentadas aquelas que segundo o parecer de todos, se constituem nas mais significativas.

Na seqüência, as patrulhas receberão os materiais para confeccionar elos e com eles fazer “correntes” que simbolizem as “escravidades” selecionadas. Para cada “escravidade” será feita uma corrente de cartolina e em um dos elos, se colocará o nome da “escravidade” que a corrente representa.

O número de correntes que serão feitas e que será o equivalente ao número de “escravidades” selecionadas dependerá do tempo que se tenha disponível e o tipo e trabalho que será proposto para a segunda parte da atividade. Mais adiante apresentaremos alguns critérios para determinara este ponto.

Uma vez que as patrulhas tenham terminado com este trabalho, a Chefia da Tropa as convoca para o local de reunião. Seja por que ao chegar os participantes o encontrem instalado ou porque uma vez que estejam todos reunidos os responsáveis o trazem e o instalam, neste momento faz a sua aparição o balão aerostático que os escotistas confeccionaram com antecedência.

A Chefia da Tropa pede às patrulhas que peguem suas correntes e cole no balão, simulando amarras que o mantêm preso a terra. Continuando se aponta que tal como o balão necessita romper as amarras para subir, eles devem encontrar uma forma de superar suas “escravidades” para crescerem como pessoas íntegras e livres.

Por turnos e uma de cada vez, as patrulhas apresentam uma de suas “escravidades”, relatando as razões que os levou a escolhê-la. Se a “escravidade” também foi selecionada por alguma outra patrulha, este será o momento para que ela também exponha seus motivos.

Terminadas as explicações, a Chefia da Tropa abre a discussão e convida os participantes a procurarem ações que os permita superar esta “escravidade”. No momento que for mais propício, tendo o cuidado de não estender demais esta conversa, os escotistas convidam os participantes a comprometerem-se pessoalmente na superação desta “escravidade” e como uma maneira de simbolizar o compromisso assumido, cortar a corrente (ou as correntes) que a representam. Feito isto, será o momento que outra patrulha apresente e explique outra das correntes e assim sucessivamente até que todas tenham sido cortadas.

O momento de cortar a última corrente e para dar coerência ao símbolo de libertação que nesta proposta é representada pelo balão, os participantes deverão cortar também as amarras que seguram o balão permitindo assim que ele suba.

Como em toda atividade, enquanto se observa a subida do balão ou em um momento depois, jovens e adultos se reunirão para comentar o trabalho realizado. As opiniões dos participantes, as observações da Chefia da Tropa, os comentários que em uma posterior Assembleia de Tropa poderão fazer Monitores e Sub-monitores de patrulha, servirão para se ter uma idéia do impacto que a atividade possa ter tido nos jovens.

Muitas das mudanças previstas em relação aos compromissos assumidos, só serão possíveis de observar depois de um tempo. Por isso, é fundamental o trabalho de acompanhamento que neste sentido façam os adultos em relação aos jovens cujo crescimento e progressão pessoal acompanham de maneira mais direta.



BALÃO AEROSTÁTICO DE PAPEL

ANEXO TÉCNICO

Materiais

- 28 folhas de papel de seda de 50 x 75 cm (também chamado papel crepe, papel chinês; aquele que tradicionalmente se usa para fazer pipas).
- Cola. Os melhores resultados obtêm-se usando cola líquida, branca, de secagem rápida; se possível deixar em um pote com aplicador para que o fluxo seja regulável.
- Tesouras
- Arame flexível de alumínio ou aço, de um diâmetro aproximado de 75 mm.
- Fio do tipo que se utiliza para costurar pipas.

Instruções

Unir duas folhas de papel para formar os gomos. O balão estará formado por 7 gomos, cada um deles recortado de uma folha comprida de papel resultante de 4 folhas de papel de seda de 50 x 75 cm unidas da seguinte maneira;

1. Selecionar 4 folhas e uní-las (de comprido) superpondo as bordas entre 15 e 25 mm. Colocar cola na área que se superpõem as folhas e colá-las cuidadosamente. Desta maneira, se formará uma folha de 50cm de largura e aproximadamente 285 cm de comprimento (figura 1). Alternando as cores pode-se formar desenhos, como um tabuleiro de xadrez ou faixas horizontais coloridas. Pode-se jogar com o desenho tudo que se queira, o importante é obter-se uma folha comprida com as medidas informadas.

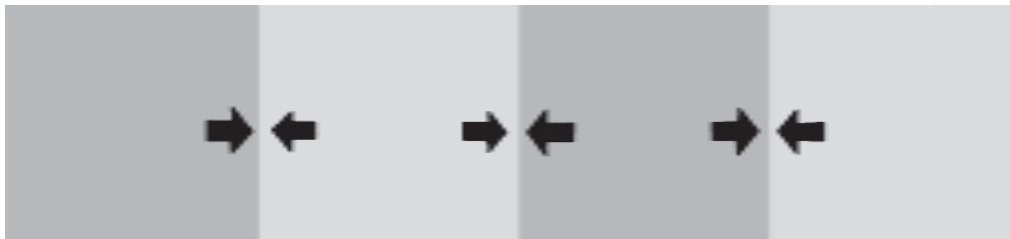


figura 1

2. Repetir a mesma operação até obter 7 destas folhas. Como medida de segurança, pode-se fazer algumas folhas a mais para reposição caso alguma se rasgue durante a etapa de colagem e confecção do balão.

Dar forma aos gomos. Quando as folhas compridas estiverem prontas (e se cola que as une já secou), será o momento de começar a confecção dos gomos, conforme a seguir:

1. Colocar as sete folhas uma sobre a outra cuidando para que estejam o mais alinhadas possíveis.
2. Dobrá-las na metade ao longo, tal como se observa na figura 2.
(Resultará numa faixa de aproximadamente 25 cm de largura por 285 cm de comprimento).



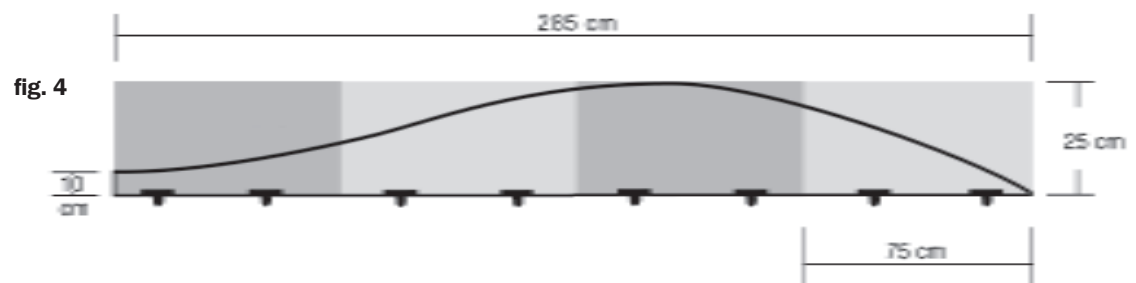
fig. 2

3. Colocar vários prendedores de papel (que não furem as folhas!) sobre a dobra para evitar que as folhas se movam (fig. 3).



fig. 3

4. Seguindo as medidas apresentadas na figura 4, desenhar sobre as folhas ou fazer em papelão não muito grosso, o gabarito ou molde para os gomos.



5. Cortar seguindo o molde desenhado (fig. 5).

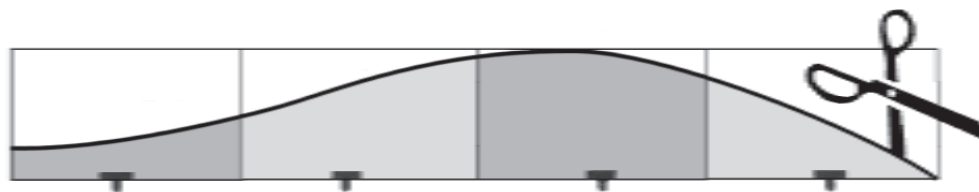


fig. 5

Unir os gomos para formar o balão. Agora que os gomos já estão cortados é necessário colá-los uns aos outros para dar a forma de balão. É importante seguir cuidadosamente as instruções, e se possível ler antes de começar o trabalho para se ter uma idéia do que se deve fazer. A colagem dos gomos não é de grande dificuldade, porém requer que quem a faça trabalhe com calma e cuidado, sem se apressar.

1. Soltar os prendedores e abrir os gomos.
O resultado deve ser 7 gomos similares ao da figura 6. Os gomos podem separar-se.

fig. 6

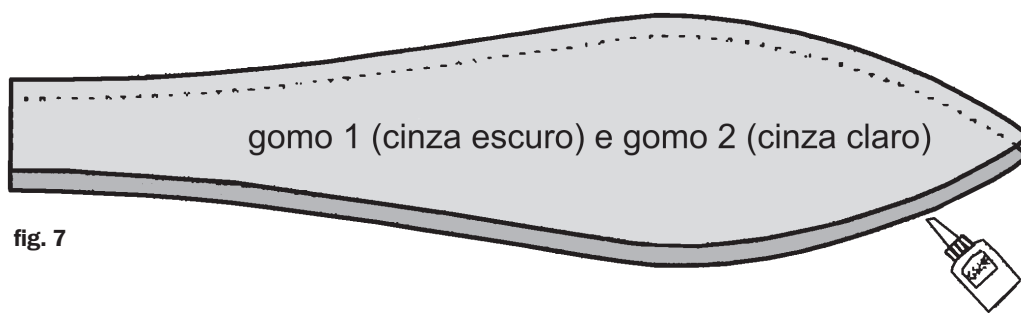
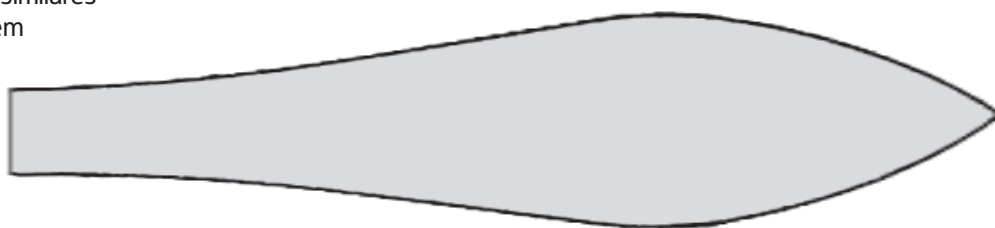


fig. 7

2. Selecionar dois gomos e colocar um em cima do outro, deixando que o de baixo sobre 1 ou 2 cm como mostra a figura 7.

3. Aplicar uma linha fina de cola sobre a margem do gomo inferior ou gomo 1 (figura 8). Dobrar a margem com cola sobre a borda do gomo superior ou gomo 2 (figura 9). Como se trata de um traçado curvo, pode ser necessário fazer pequenos cortes ao colar para evitar que as dobras fiquem muito enrugadas.

Vista da lateral ou em corte

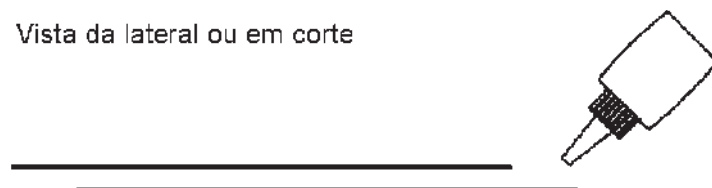


fig. 8

Vista lateral ou em corte



fig. 9

4. Colocar um terceiro gomo sobre o gomo 2, deixando que a borda sem colar do gomo 2 sobressaia 1 ou 2 cm. Repetir o procedimento de colagem conforme item 3. Neste caso, o gomo inferior é o gomo 2 e o gomo superior é o gomo 3. A numeração continuará variando da mesma forma à medida que se avança a colagem dos gomos.

5. Durante e depois da colagem, separar cuidadosamente todas as dobras para que não se colem entre elas. Isto é muito importante para não ter problemas na forma final do balão.

6. Colar os quatro gomos restantes usando o procedimento informado.

7. Finalizado a colagem dos sete gomos, deve-se obter uma pilha dobrada como um acordeão, com duas bordas ainda sem se unir. Depois de se assegurar que as dobras não estão coladas entre si, colar as duas bordas restantes (figura 10). Desta forma teremos unido todas as seções.

Vista em corte,
os gomos parecem
um acordeão

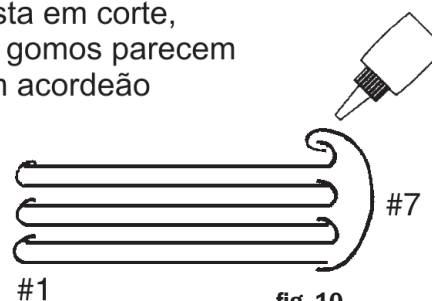


fig. 10

Formar a boca do balão. Com os gomos unidos e formando o balão, teremos que dar uma certa rigidez à boca. Para isto, fazer um anel de arame de aproximadamente 45 cm de diâmetro (ou do diâmetro que tenha a boca do balão que se tenha feito) e colocar dentro da boca do balão. Dobrar uns dois cm de papel sobre o anel no interior do balão e colar, deixando o anel dentro desta volta (fig. 11a).

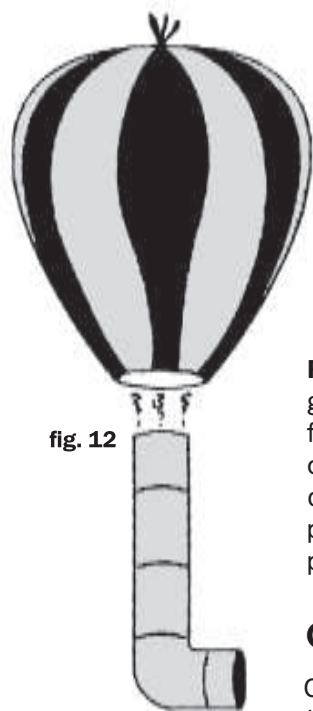


fig. 12

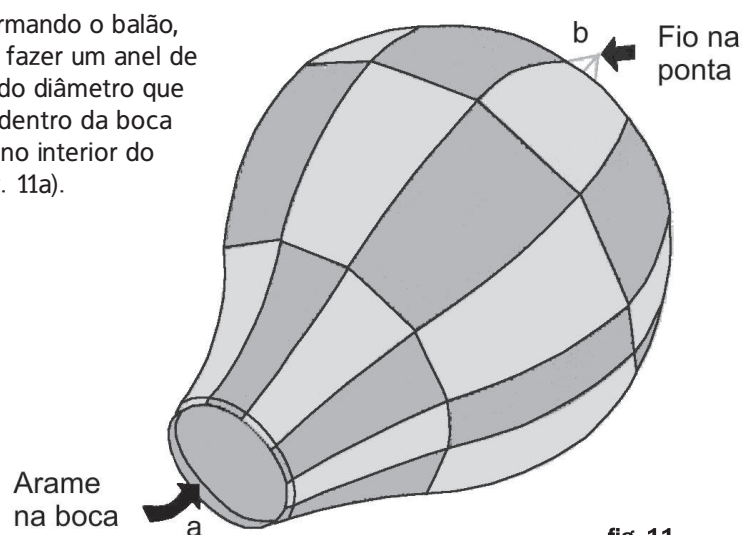


fig. 11

Fechar a parte superior. A uns cinco centímetros da ponta onde todos os gomos se unem na parte superior do balão, amarrar um pedaço de fio para fechar o buraco (fig. 11b). Deixar na direção da boca um nó para sustentar o balão enquanto se enche. Para verificar se não há grandes furos ou bordas descoladas, encher o balão com ar quente de um secador de cabelo. Os buracos pequenos não impedem que o balão se encha ou suba, portanto não é necessário preocupar-se muito caso apareçam.

O queimador

O queimador pode ser confeccionado com um cano ou tubo de PVC de uns 20 cm de diâmetro e com um cotovelo em uma de suas extremidades. Na parte superior do tubo, a que estará mais perto do balão, coloca-se uma grelha que permita que passe o ar quente

e ao

mesmo tempo, evite que saltem chispas para o interior do balão (fig. 12). Na parte inferior do tubo coloca-se papel de jornal amassado e acende-se. Este é um bom combustível e que produz uma grande chama que aquece rapidamente o volume de ar contido no balão.

Também é possível confeccionar uma tocha com arame e algum recipiente leve de material não combustível. Dentro do recipiente coloca-se estopa embebida em álcool ou algum líquido combustível. Acende-se o fogo e espera-se que aqueça o ar dentro do balão.

Para lançar o balão

O anel de arame instalado na boca do balão mantém aberta a extremidade inferior deste enquanto ele é cheio. E também dá forma e estabilidade enquanto ele voa.

Os melhores momentos para soltar o balão são aqueles períodos em que os ventos estão calmos ou sopra uma ligeira brisa de menos de 5 km/h, o que ocorre usualmente de manhã ou ao entardecer. Em condições com muito vento, o balão se esfria rapidamente e aumenta o risco de incêndio.

Uma vez que as paredes do balão estão mornas e se percebe o empuxo do balão para cima, este é o momento para deixá-lo ir. A altura a que chegará dependerá de quão quente está o ar dentro do balão. Uma subida de algumas centenas de metros está dentro da normalidade. Quanto maior é o balão, mais alto ele chegará e maior será o tempo que permanecerá no ar.

Fonte: Tirado de Balloon Explorium, por cortesia de PAPER AIR, PO. Box 602, Drexel Hill, PA 19026 (USA).

TEATRO DE AVENTURA

Área de desenvolvimento
CARÁTER



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Motivados pelo convite que fizeram Monitor e Sub-monitor, cada patrulha escolhe uma história de exploração e a apresenta para seus amigos e amigas da Tropa Escoteira. Feita a apresentação, a mesma patrulha convida a debater e refletir sobre os valores que o exemplo apresenta para a vida dos jovens.

LOCAL

No local de reunião habitual da Tropa Escoteira ou em um lugar que a patrulha escolha especialmente para a ocasião.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Conhecer a história de diversos exploradores e explorações.
2. Relacionar as histórias de exploradores e explorações com os valores contidos na Lei e na Promessa Escoteira.
3. Diferenciar entre uma série de modelos, aqueles dignos de imitar por seus valores, suas atitudes ou suas virtudes.
4. Debater sobre os valores com que os jovens se sentem comprometidos através de modelos concretos.
5. Desenvolver a criatividade através da apresentação de uma dramatização.

DURAÇÃO

Preparação: em torno de um mês, alternando-se com outras atividades. Apresentação e debate: uma hora.

PARTICIPANTES

A patrulha e no momento da apresentação, a Tropa Escoteira.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Sei que posso ser melhor a cada dia.
3. Eu me proponho metas para melhorar.
4. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
5. Procuo ser leal com aquilo em que creio, comigo mesmo e com os outros.
6. Participo de atividades que me mostram a importância de agir com lealdade.
7. Contribuo para para que a Tropa viva um ambiente de alegria.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sei que sou capaz de fazer coisas e de fazê-las bem feitas.
3. Eu me esforço cada vez mais para superar meus defeitos.
4. Sou persistente em meus propósitos.
5. Cumpro as responsabilidades que assumo.
6. Compreendo que o que a Lei e a Promessa Escoteiras me pedem é importante para minha vida.
7. Entendo que é importante agir de acordo com o que penso.
8. Eu me esforço para fazer as coisas de acordo com o que penso.
9. Contribuo para que em minha patrulha nos comprometamos com aquilo que acreditamos.



Idéia original: Central de Coordenação REME baseada nas idéias enviadas pela Equipe REME do Paraguai e Equipe REME da Guatemala;

MATERIAIS

Elementos necessários para a apresentação da obra preparada pela patrulha.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

A reunião da Corte de Honra

Esta atividade está fortemente relacionada com o marco simbólico do Ramo e pretende através da montagem de histórias de explorações ou exploradores, resgatar os valores que estas histórias representam. Por isto, seu êxito depende em grande parte que os jovens se sintam envolvidos e se emocionem com os acontecimentos que são relatados. Para conseguir isto, é muito importante que tanto a motivação como as ações de apoio que fazem a Chefia da Tropa durante o processo, sejam enriquecedoras e gerem neles um forte compromisso com a tarefa, ao mesmo tempo os motive a “ver mais à frente”.

Junto com o escrito antes, é importante que a apresentação da atividade seja realizada com tempo suficiente para permitir às patrulhas um tempo razoável para que possam preparar as apresentações, abordar a mensagem que querem passar e levar adiante, sem pressa, fazendo todas as tarefas que sejam necessárias para o sucesso da tarefa.

Durante a Assembléia da Tropa correspondente ao planejamento, a Chefia da Tropa apresentará a atividade aos Monitores e Sub-monitores, vai motivá-los para que convidem suas patrulhas a realizá-las e vai lhes entregar toda a informação e ajuda necessária para o trabalho de coordenação que deverão fazer em cada uma de suas patrulhas.

O trabalho das patrulhas

Uma vez que Monitores e Sub-monitores apresentem a atividade a seus companheiros e companheiras de patrulha, eles deverão selecionar uma história ou fato histórico relacionado com exploração de qualquer natureza (geográfica, cultural, científica, etc.) e cujos valores ou exemplo a patrulha quer resgatar.

Selecionada a exploração e clareados os aspectos que dela serão resgatados, a patrulha terá a tarefa de preparar uma apresentação. Neste sentido, será necessário determinar a forma de trabalho e estabelecer um cronograma que contemple a elaboração do roteiro, distribuição das personagens, preparação do guarda-

roupa, confecção dos cenários, preparação da maquiagem, música e sons, obtenção de recursos financeiros, tempo e locais para ensaios e tudo o mais que a patrulha considere necessários para “por em cena” a sua obra.

É importante que as patrulhas contem com o tempo que estimaram como necessário para preparar a sua apresentação e que os escotistas lhes dêem apoio adequado e oportuno.

Quando a patrulha se sentir em condições de fixar uma data para a apresentação da obra, terá que comunicar esta data a Assembléia da Tropa e estabelecer junto com os membros desta Assembléia uma data certa para a apresentação. Se for feito desta maneira, a atividade não interferirá em outras atividades que a Tropa Escoteira ou as patrulhas tenham programado.

O dia da apresentação

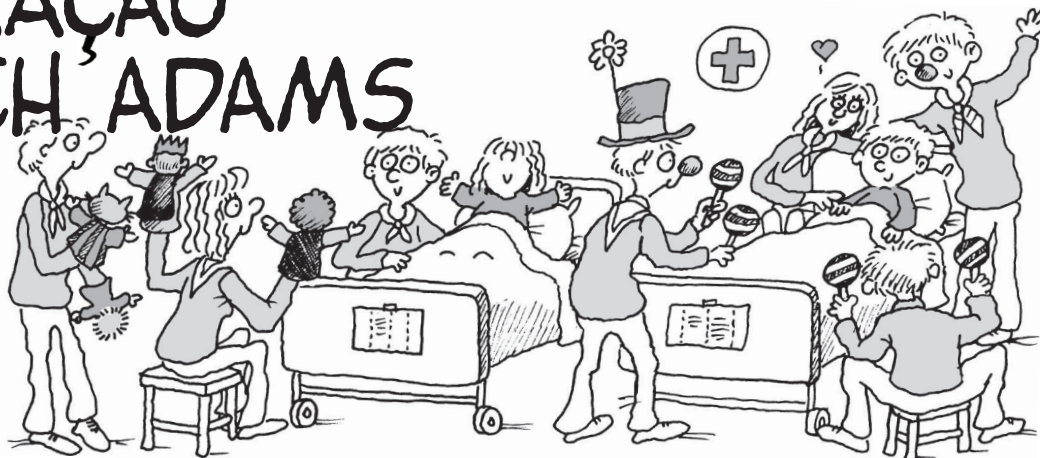
A patrulha terá tudo organizado para receber seu público (as outras patrulhas e a Chefia da Tropa) e quando todos estiverem acomodados, dar-se-á início a função.

Porém esta não será uma apresentação comum. Ao final da apresentação, os membros da patrulha convidarão seus companheiros e companheiras da Tropa Escoteira à refletir em torno dos valores ressaltados na obra apresentada. Para este momento, a patrulha pode preparar uma dinâmica de trabalho que motive a troca e a discussão ou pedir a Chefia da Tropa que os ajude animando e moderando esta etapa da atividade.

Encontrar os valores presentes na história representada, compartilhar as reações produzidas em cada um com o exemplo apresentado, descobrir como se reflete ou poderia se refletir estes valores na vida dos jovens, compartilhar experiências pessoais ou apenas parecidas com a exposta, proporem-se novos desafios...e fazer tudo isto junto aos amigos será a melhor maneira de finalizar esta atividade. E se isto se faz junto com um lanche, muito melhor!

OPERAÇÃO PATCH ADAMS

Área de desenvolvimento
CARÁTER



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Em torno de 1970, quando ainda era estudante de medicina, Hunter “Patch” Adams surpreendeu seus mestres e companheiros de estudos com a proposta de um novo e poderoso medicamento: a alegria. Numa época em que os enfermos eram vistos como “doenças a curar”, Patch Adams falou do poder de um sorriso, que o trabalho médico não era só curar os enfermos, e sim que também as pessoas pudessem ter uma melhor qualidade de vida, mesmo que estivessem enfermas. Observou que os pacientes felizes tinham melhores ferramentas para lutar contra as enfermidades e trabalhou duramente para que os hospitais fossem lugares mais acolhedores. Ainda que pareça incrível, alguns não entenderam e o trataram como se fosse um charlatão. Hoje em dia, as coisas são um pouco diferentes, porém há muito por fazer para levar alegria às pessoas que estão enfermas e esta é a proposta que fazemos para esta atividade.

LOCAL

No local de reunião habitual da Tropa Escoteira e no estabelecimento selecionado.

DURAÇÃO

Dependerá das características da atividade, porém em termos gerais acontecerá durante um ciclo de programa, coexistindo com outras atividades da Tropa Escoteira e da patrulha.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Planejar e executar um projeto de serviço.
2. Visitar uma instituição que atenda crianças com problemas de saúde.
3. Conhecer a história e propostas do médico Hunter Adams.
4. Preparar números artísticos.
5. Desenvolver habilidades de trabalho em equipe.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
3. Prometi me esforçar para viver a Lei e a Promessa Escoteiras.
4. Contribuo para que a Tropa viva um ambiente de alegria.
5. Expresso meu humor sem zombar dos outros.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sei que sou capaz de fazer coisas e fazê-las bem feitas.
3. Cumpro as responsabilidades que assumo.
4. Compreendo que o que a Lei e a Promessa Escoteiras me pedem é importante para minha vida.
5. Eu me esforço para viver de acordo a Lei e a Promessa Escoteiras.
6. Contribuo para que em minha patrulha nos comprometamos com aquilo em que acreditamos.
7. Estou sempre alegre.
8. Ajudo minha Tropa a ser alegre sem ofender a ninguém.



Idéia original: Elaborada pela Central de Coordenação REME baseada nas propostas enviadas por Mônica A.Pessoa e outros Membros da Equipe REME do Brasil e pela Equipe REME do México.

MATERIAIS

Nariz vermelho de palhaço e outros materiais que dependerão das atividades que os jovens decidam fazer com as crianças.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Para começar a atividade e motivar o trabalho, a Chefia da Tropa pode convidar aos jovens para assistirem o filme "Patch Adams" (1998. Diretor: Tom Shadyac. Ator: Robin Williams). Se for possível conseguir outros materiais que sirvam de motivação - entrevistas, artigos, etc.- muito melhor.

Um segundo elemento motivador a que pode recorrer a Chefia da Tropa é a Lei Escoteira. Entre seus artigos, a Lei convida aqueles que fazem parte do Movimento Escoteiro a servir aos demais, compartilhar com todos e enfrentar a vida com alegria, para citar somente aquelas que parecem estar mais intimamente ligadas com o objetivo da atividade. Assim sendo, logo após conhecer a história de Patch Adams, a Tropa Escoteira pode refletir sobre os artigos já mencionados. No "Manual do Escotista do Ramo Escoteiro" (Organização Mundial do Movimento Escoteiro, setembro de 2001, páginas 127 a 136) a Chefia da Tropa encontrará textos de reflexão sobre a Lei Escoteira que ajudará a preparar este momento.

Animados pelos valores que inspiram os Escoteiros, aqueles que se espelham nos artigos da Lei Escoteira e motivados pelo exemplo do trabalho realizado por Patch Adams, os participantes realizarão uma "viagem de serviço" onde terão a oportunidade de levar alegria a crianças que se encontrem enfermas e ao mesmo tempo conhecer uma realidade diferente da sua.

Dependendo das características e projeções desta atividade, sua preparação e duração variarão. De todas as maneiras e apresentados de maneira geral, escrevemos em seguida alguns passos que deverão ser seguidos para a sua execução.

Durante as semanas seguintes

Da forma que a Tropa Escoteira ache conveniente e dentro dos prazos que lhes pareçam adequados, deverão ser levadas a cabo as seguintes ações fundamentais:

- Selecionar o lugar que visitarão,
- contatar as autoridades do local escolhido,
- recolher informações sobre as crianças que lá se encontram internadas (idade, tipo de doença, cuidados

e precauções que devem ser tomados, etc.).

- preparar, se possível junto com as autoridades contatadas, o projeto de trabalho que lá será realizado, contemplando aspectos como por exemplo, a quantidade de visitas que serão feitas ou a duração geral que terá o projeto,
- determinar se será necessária a capacitação prévia e estabelecer a forma e os prazos que estas serão feitas,
- escolher e preparar os números que serão apresentados, aqueles que dependendo da idade das crianças, poderão ser palhaços, marionetes, presentes, jogos, canções, trabalhos manuais, etc.
- obter ou confeccionar os materiais pertinentes,
- fazer uma previsão, se for necessário, de formas de se obter recursos financeiros,
- distribuir as tarefas e responsabilidades,

Pelas características da atividade, é recomendável que o projeto planejado seja de média ou longa duração. Não será conveniente realizar uma só visita despertando nas crianças ilusões e expectativas que logo serão frustradas.

"Sorrir é contagioso"

Quando tudo estiver pronto, os jovens da Tropa Escoteira se apresentarão no local escolhido e levarão em frente o programa preparado.

Igual ao que fez Patch Adams, o símbolo da atividade poderá ser o nariz vermelho que todos os participantes deverão usar: jovens, responsáveis adultos (tanto escoteiros como membros do estabelecimento) e obviamente as crianças visitadas.

À medida que o projeto avança e certamente após a sua conclusão, todos que participaram poderão reunir-se para avaliar o trabalho realizado. A Chefia da Tropa, por sua vez, deverá estar atenta ao impacto que esta atividade vá tendo nos jovens e registrar comentários para o momento de revisão com o jovem ou à jovem cujo crescimento está acompanhando, o progresso que ele ou ela teve em relação aos objetivos educativos propostos para esta idade.

A FESTA DO FOGO

Área de desenvolvimento
CARÁTER



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

No acampamento de final de ano, cada patrulha analisa as dificuldades que vem enfrentando como grupo (do ponto de vista da patrulha ou da Tropa Escoteira) ou individualmente (do ponto de vista da sociedade em que estão inseridos). As “falhas” concretas serão criativamente representadas em figuras em cartões que serão queimados na fogueira do acampamento, ao mesmo tempo em que todos se comprometerão a dar o melhor de si para corrigir estas situações.

Para festejar este compromisso, as patrulhas serão convidadas a aproveitar uma comida muito especial.

LOCAL

No local da Tropa Escoteira e no acampamento.

DURAÇÃO

Em torno de duas horas durante uma reunião de Tropa e parte das atividades do acampamento.

PARTICIPANTES

Todas as patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Expressar seu ponto de vista de uma maneira criativa.
2. Ter uma avaliação crítica dos aspectos a melhorar na vida de patrulha e da Tropa, assim como do contexto social onde estão.
3. Conhecer e confeccionar bonecos de papel machê.
4. Reforçar o valor da tradição da fogueira do acampamento.
5. Conhecer e cozinhar uma paella.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Sei que posso ser melhor a cada dia.
3. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
4. Prometi me esforçar para viver a Lei e a Promessa Escoteiras.
5. Contribuo para que a Tropa viva um ambiente de alegria.
6. Expresso meu humor sem zombar dos outros.
7. Aprecio os conselhos que me dão em minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Sei que sou capaz de fazer coisas e de fazê-las bem feitas.
4. Eu me esforço cada vez mais para superar meus defeitos.
5. Compreendo que o que a Lei e a Promessa Escoteiras me pedem é importante para minha vida.
6. Eu me esforço para viver de acordo com a Lei e a Promessa Escoteiras.
7. Estou sempre alegre.
8. Ajudo minha Tropa a ser alegre, sem ofender a ninguém.
9. Ajudo meus companheiros de patrulha a se superar.



Idéia original: Central de Coordenação REME baseada nas propostas enviadas pela Equipe REME da Costa Rica e por Gabriel Ciappesoni e Jose Maradei da Equipe REME do Uruguai.

MATERIAIS

Os materiais necessários para a realização desta atividade são mencionados nos anexos técnicos **Papel Machê** e **Paellas**, que junto ao anexo **História das Falhas de Valencia** complementam esta ficha.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Com o objetivo de orientar os trabalhos que deverão realizar as patrulhas, na Corte de Honra que se realiza antes do acampamento os escotistas esclarecem aos Monitores e Sub-monitores a importância da reflexão sobre as coisas que nos incomodam, nos desgostam ou nos parecem inadequadas aos ambientes que convivemos (a patrulha, a Tropa Escoteira, os grupos de amigos, a família, a comunidade, etc.). Deficiências de comunicação no cumprimento de compromissos e responsabilidades, descuido em relação à pontualidade, respeito entre os companheiros, amigos ou rivais políticos e outras manifestações de vida em comum que puderam afetar a união, a confiança, a credibilidade, etc.

Motivados pela Chefia da Tropa, Monitores e Sub-monitores das patrulhas planejam o trabalho em cada uma das patrulhas, convidando seus membros a por em comum as coisas que gostariam de melhorar. Por exemplo, poder-se-ia analisar com detalhes como funciona a vida de patrulha e que aspectos poderiam melhorar com o empenho de um compromisso de todos os seus membros; que situações da vida política do país resultam em ações nefastas e propor formas de melhorar os ditos problemas.

Uma falha é um erro ou um defeito, ou um não cumprimento de uma obrigação. Porém as “falhas” são também figuras de caráter burlesco feitas em papelão ou madeira que se queimam publicamente durante a festa de São José de Valencia na Espanha. Usualmente estas falhas representam algum erro que tenha cometido alguma figura pública do momento e em torno delas organizam-se uma grande festa em que participam alegres companheiros que dançam e cantam pelas ruas da cidade. Então, uma forma interessante de representar as dificuldades encontradas pelas patrulhas é utilizar as tradicionais “falhas valencianas”. Pode ser encontrada mais informação sobre a história desta atrativa tradição no anexo técnico “**História das falhas de Valencia**”, que complementa esta ficha de atividade.

Realizada a motivação e esclarecidas as dúvidas que possam ter surgido, cada patrulha dará início ao debate. Quem desejar pode colocar em comum algum tema particular -vida de patrulha ou da Tropa Escoteira, família, sociedade, etc.- ou deixar em aberto para que os membros da patrulha exponham tudo aquilo que lhes vier à cabeça, no estilo da chuva de idéias.

Após um tempo de discussão no qual Monitor e Sub-monitor deverão permitir que todos os jovens possam colocar seus pontos de vista, cada patrulha identificará o aspecto mais problemático dentre todos os discutidos e decidir qual será a “falha” que trabalharão. Se selecionaram uma falha que se relacione com aspectos da vida em patrulha ou da Tropa Escoteira ou que envolva diretamente membros da patrulha ou da Tropa, em todos os momentos deverão evitar alusões ou críticas pessoais, ao contrário deverão buscar aspectos comuns ou aqueles em que **todos** são responsáveis.

Escolhida a falha, será o momento de buscar a figura que seja mais representativa. Por exemplo, se o problema é falta de interesse na opinião dos demais, poder-se-á representar como um grande tampão de algodão, ou com protetores auriculares; se trata-se de imp pontualidade aos compromissos, pode-se representar com um grande relógio que não funciona bem, etc.

Escolhida a falha e sua representação, a patrulha inicia sua tarefa de desenhar o modelo e estabelecer os materiais que serão necessários para confeccionar a falha, os que deverão ir junto com os materiais que serão levados para o acampamento.

Dependendo das capacidades artísticas da patrulha, pode-se utilizar diversas técnicas para representar a falha escolhida: desenhos gigantes, colagens, caixas de papelão forradas e pintadas em todos os lados, etc. Seguindo a técnica utilizada na festa valenciana, as falhas podem ser confeccionadas em papel machê. Pensando nesta possibilidade o anexo **Papel machê** apresenta as instruções e os materiais necessários para confeccionar a falhas seguindo esta técnica.

Acompanhando em todos os momentos o trabalho que realizam as patrulhas, a Chefia da Tropa deverá obter os materiais para preparar, durante o acampamento e no encerramento da atividade, uma paella. Diferentes receitas de paellas e lista de ingredientes necessários estão incluídos no anexo **Paellas**.

O Acampamento

No momento estabelecido para isto segundo o programa do acampamento, e antes da realização da fogueira, cada patrulha se dedicará em separado na confecção de sua “falha”.

Ao mesmo tempo, as patrulhas deverão preparar a coreografia que acompanha a apresentação de cada falha, que pode incluir fantasias, canções, música e outro tipo de manifestação artística relacionada com o tema da falha.

Uma vez finalizado este trabalho, a Tropa começará a tarefa de preparar a fogueira do acampamento. Este será também o momento de começar a preparar a paella. Se a Chefia da Tropa quiser, esta ceia pode manter-se como surpresa para os membros da Tropa, e neste caso deverá distribuir muito bem o trabalho e serem muito cuidadosos para que os jovens não descubram. Também é possível incorporar os jovens nesta tarefa e fazer de sua preparação outra oportunidade de festa e aprendizagem para todos, e neste caso deve-se distribuir cuidadosamente os tempos para se conseguir realizar todos os trabalhos.

Durante a fogueira

Chegado o momento escolhido segundo o programa da fogueira, cada patrulha apresentará para os outros a sua “falha”, acompanhando-a das coreografias com danças e canções alusivas ao tema. Uma vez que todas as patrulhas tenham feito a apresentação, as falhas serão jogadas ao fogo em sinal de compromisso para superar os defeitos que por meio delas foram apresentadas.

Imediatamente após as falhas terem sido jogada ao fogo, entrará em cena a paella e ao abrigo do fogo e da saborosa comida, todos poderão celebrar e comentar o trabalho realizado.

Como em toda atividade, terá que haver um momento de avaliação. Algumas observações serão recolhidas durante o desenvolvimento da atividade, outras sairão naturalmente dos comentários feitos pelas patrulhas durante o encerramento da fogueira enquanto desfrutam da paella e provavelmente no outro dia, a Tropa Escoteira possa reunir-se para comentar, numa hora mais tranqüila, o trabalho realizado. Como parte importante do trabalho é realizado no interior da patrulha, a avaliação que os jovens possam fazer é de grande importância.



HISTÓRIA DAS “FALHAS DE VALENCIA”

ANEXO TÉCNICO

A festa das “Falhas de Valencia”

As Falhas são as festas maiores da cidade de Valencia na Espanha, entretanto as manifestações desta festa podem ser encontradas em outras cidades da Comunidade Autônoma de Valencia, como Denia, Alzira, Gandia, Játiva e Orihuella, entre muitas outras.

A festa é realizada entre 15 e 19 de março, e é chamada “semana falheira”, porém já a partir de 1º de março são celebrados alguns atos de falhas como as “mascletaes”, lindas explosões pirotécnicas.

Ao contrário do que muitos podem acreditar, a festa não consiste simplesmente em queimar um monumento; nela há o importante fator da pirotecnia, da música e do culto a São José e a Virgem dos Desamparados. Paralelamente, a Praça de Touros de Valencia organiza corridas durante a primeira metade do mês de março.

Os organizadores das falhas são as comissões das falheiras, que são associações encarregadas de colocar os monumentos nas datas correspondentes. A maioria das comissões tem introduzido à festa outros elementos próprios da cultura valenciana as jotas valencianas, o jogo de “truco” e a pelota valenciana.

Cada comissão tem como representantes um presidente e uma comissão de falheira maior. Ao mesmo tempo, os falheiros infantis de cada falha tem seu presidente infantil e sua comissão falheira maior infantil. O órgão máximo da festa é a Junta Central Falheira, que está apadrinhada pela Prefeitura. O presidente da Junta Central Falheira e das Comissões Falheiras Maiores são os representantes da festa das falhas em todo o mundo.

O monumento ou falha é uma construção de papelão rígido que se coloca na rua no dia 15 de março e queima-se na noite de 19 de março. Cada comissão coloca uma falha grande e uma infantil menor. A falha tradicional tem uma figura central e diversas em torno dela composta pelos “filhotes”. Em geral, representam críticas com cenas cômicas de temas da atualidade. Entretanto, é possível encontrar-se cenas de humor travesso.

A pirotecnia tem diversas formas durante as festas das falhas: baterias de fogos artificiais, “queima” da falha e bombinhas de todos os tipos que as crianças e os jovens soltam no “despertar” (às oito da manhã da semana das falhas). A especialidade pirotécnica autenticamente valenciana é as “mascletaes”: consta de um disparo ininterrupto de diversos tipos de fogos com o objetivo de produzir muito barulho durante aproximadamente dez minutos. Costumam começar às duas da tarde.

Nas falhas, centenas de músicos vão até Valencia para colaborar no “despertar”, na caminhada das ruas e na Oferenda.

Os dias 17 e 18 de março, em frente a Catedral de Valencia, as comissões falheiras realizam um ato religioso em honra à Virgem dos Desamparados, padroeira da cidade. Trata-se da “Oferenda das Flores”, onde todos os falheiros desfilam com traje típico regional diante de uma grande imagem da Virgem, cujo manto é feito com ramos que levam as falheiras. No dia 19 de março as comissões falheiras realizam uma missa em honra a São Jose.

Completam a festa atos como a “Crida” (leilão das festas); a “Cavalgada dos bonecos”, onde os falheiros desfilam com fantasias cômicas de temas da atualidade; a “Cavalgada do Reino”, onde estão presentes festas de outras povoações da Comunidade Autônoma de Valencia; a Exaltação da Comissão Falheira Maior de Valencia, ato que se celebra em homenagem a ela e sua Corte de Honra e muitas coisas mais como chocolate com bolos, os passeios para visitar as falhas e as corridas de touros.

Como surgiu esta festa?

Ao longo da história da humanidade sempre tem havido festas que tem como protagonista o fogo: símbolo da renovação que destrói o velho para deixar lugar para as coisas novas.

Com relação à origem das falhas existem diversas teorias. A mais ouvida em nível popular diz que vem de um costume que tinham os marceneiros valencianos, que recolhiam toda a madeira que sobrava e com ela faziam uma fogueira em homenagem a seu patrono, São José, no dia 19 de março. Também se diz que as falhas provêm das fogueiras que se acendiam no começo do equinócio da primavera, costume que se adaptou ao cristianismo e se dedicou aos santos cujas festividades estavam situadas nestes dias do



ano, como por exemplo, o mencionado São José. Esta teoria poderia explicar o grande componente pagão que a atual festa das falhas tem. Finalmente, outra teoria aponta que deve-se a tradição do “boneco de meia Quaresma” (boneco de meia Quaresma) ou “parot”, segundo isto as falhas nascem do hábito de lançar um boneco que representa Judas ou outro personagem na foguearia. Esta teoria explicaria a presença de figuras nas falhas e o caráter de censura e crítica às citadas imagens.

As primeiras seqüências desta festa datam da segunda metade do século XVII quando, a luz dos documentos encontrados, a festa já estava consolidada visto que os documentos são constituídos de diversas leis municipais que regulam a colocação destes monumentos para evitar incêndios. É a partir do século XIX que os documentos sobre as falhas são mais numerosos.

De todas as maneiras, a festa das falhas daquela época não era igual a atual. A festa era considerada como uma festa da véspera de São José; as figuras eram colocadas na manhã do dia 18 de março e eram queimadas na mesma noite; os “bonecos” da época eram uma estrutura de madeira vestida com roupa de verdade e máscara de papelão. A estrutura da festa também era diferente: uma tribuna de madeira onde sobre ela se colocavam vários “bonecos” que representavam uma situação, e que eram acompanhadas de painéis explicativos. Era muito mais parecido com um teatro.

A festa começou a crescer a partir do último terço do século XIX. O número de falhas cresce, de uma em 1852 a 16 em 1872; a pirotecnia tem uma maior importância a partir de 1866; implantam o “despertar”; aparecem alguns “livretos”, publicação editada sobre cada falha; os grupos de vizinhança que fazem as falhas evoluem e surgem as primeiras comissões falheiras com cargos diretivos; a partir de 1873 implantou-se a “queima” no dia 19 de março à noite, porém a “colocação” não se mudou e por isto a festa começou a durar dias. Todas estas mudanças mesmo com o que fazia a Prefeitura em 1851, obrigando a pedir permissão para colocar o monumento, exigia pagamento de impostos especiais e instaurou censura sobre as falhas para controlar a crítica política, social e moral dos monumentos. Estas imposições provocaram em 1866 o não aparecimento de qualquer monumento. Foi a força das vizinhanças que conseguiram baixar os impostos e a iniciativa da revista “A Traça” de instaurar um prêmio para a melhor falha fez com que em 1877 a tradição reaparecesse com força e se apresentaram... 29 falhas!

Até o final do século XIX, esta era a festa mais popular de Valencia. O número de falhas cresceu, assim como os povoados onde elas eram colocadas. Os monumentos agora eram maiores, mais bem acabados e utilizavam novos materiais.

É a partir dos anos 30 que as falhas alcançam notoriedade nacional e internacional. Em 1927 a Assembléia Pró-Festas para São José determinou-se a coordenar e a estimular a festa. Isto consistiu em aumento de valor dos prêmios para as falhas e as dividiu em categorias segundo o seu custo. Em 1928 a semana das falhas aumentou e se antecipou a “colocação” para a noite de 16 de março. Neste mesmo ano criou-se o Comitê Central Falheiro, prévia da atual Junta Central Falheira. Entre outras ações deste Comitê, foi a criação de atividades como a “Cridà”, a Exposição dos “bonecos”, a “Nit Del Foc” (noite do fogo), as cavalgadas e a eleição de onze Belezas Falheiras e uma Rainha das Falhas, que antecedem a Comissão Falheira Maior de Valencia e sua Corte de Honra.

A Guerra Civil Espanhola (1936-1939) parou completamente a festa. Ao acabar o conflito o novo conselho decidiu recriá-la e reunindo os presidentes e secretários das comissões falheiras sobreviventes, fundou em 1939 a Junta Central Falheira. Aqui começou um novo período de censura aos temas das falhas, especialmente sobre aqueles que tratavam do âmbito político. A Prefeitura incorporou novas atividades como a Festa da Clavariesa, que precede a Oferenda à Virgem. Até os anos 40 montaram-se as primeiras comissões de falhas modernas, com presidente, diretores, comissão falheira maior, padrões e limites. Os falheiros, que antes se reuniam em bares locais, agora o faziam em locais especialmente preparados para o trabalho. A Junta Central Falheira cria uma seção especial para os prêmios e a delegação infantil, obrigando a que toda infantil esteja ligada a uma grande.

A partir dos anos 50 as falhas crescem espetacularmente em número de visitantes e volume financeiro. A “Nit Del Foc” passa de 16 a 19 de março e a Junta Central Falheira cria o atual traje negro de falheiro.

Nos anos 60 as comissões de falhas já usam o “local” como lugar de reunião. Em 1969 o número de comissões chega a superar 200. Consolida-se a seção infantil, e as mulheres integram comissões e os falheiros passam de uns 6.000 em 1959 para uns 28.000 em 1970. As dimensões das construções são cada vez maiores e começam a se destacar as falhas de Na Jordana, o Pilar, A Merced e Convento Jerusalém-Matemático Marzal, entre outras.

Logo após a morte de Francisco Franco e com a chegada da democracia os políticos passam a ser o tema recorrente dos “bonecos”. As baterias de fogos de artifício começaram sobre o leito do Rio Turia. A “colocação” passou a ser feita na noite de 15 de março e a “Nit Del Foc” no dia 18.

O resto da história das falhas seguem construindo dia a dia, os falheiros.

Se querem ver fotografias das falhas mais importantes, saber como se organiza a Junta Central Falheira (a reunião de todas as falhas) e obter mais informações sobre esta interessante festa, recomendamos visitar a página web oficial das Falhas de Valencia: <http://www.fallas.com>



Fonte: Página web oficial das falhas de Valencia



PAELLAS

ANEXO TÉCNICO

O arroz

Assim como o trigo tem sido o cereal mais utilizado na Europa e o milho o grão mais clássico das culturas pré-colombianas americanas, o arroz é a gramínea básica dos países asiáticos; durante milênios tem se constituído o componente fundamental, às vezes o único da alimentação de uma grande parte da população da Ásia.

O arroz -a maior parte de variedades estão dentro da espécie *Oryza sativa*-, pertencente à família das gramíneas, que agrupa os cereais. As diferentes variedades diferem na semente e na altura que alcança a planta, e quase todas elas são cultivadas em planícies aluviais que podem ser inundadas durante o período de crescimento do vegetal.

O arroz é uma planta herbácea anual que alcança uma altura de 1,8 m. Tem uma só flor de espiga e as duas folhas interiores que protegem a flor unem-se para envolver por completo o fruto, que recebe o nome de cariopside.

Já no ano de 3.000 a.C. se cultivava arroz na China e na Índia. Durante muito tempo seu âmbito de cultivo estava restrito às planícies e foz dos rios da Ásia das monções, onde a abundante mão de obra camponesa permitia satisfazer as necessidades de uma densa povoação tanto na China como na Indochina, Malásia e o planalto da Índia. Com o tempo o cultivo saiu fora da Ásia.

Graças ao seu talo oco, que torna possível a aeração das raízes, o arroz cresce em zonas inundadas. Entretanto, determinadas variedades se desenvolvem em zonas secas. Nos países asiáticos, as sementes se cultivam em viveiros e as plantas são levadas depois para os arrozais cobertos por uma capa de água não muito alta. Uma característica de numerosas regiões é a paisagem dos arrozais nas plataformas de cultivo: assim é o caso das encostas das colinas de Java. Semanas antes da colheita procede-se a drenagem do solo, para permitir a secagem das espigas e a maturação dos grãos. Nos países ocidentais dotados de técnicas agrícolas mais avançadas, recorre-se a maquinaria para realizar o plantio e a colheita, no entanto nos locais menos avançados as operações são efetuadas ainda em grande parte manualmente.

No ocidente, a casca externa do arroz é eliminada; por isto quase todo o consumo desta área corresponde ao arroz branco ou perolado, se bem que nos últimos anos a demanda por arroz integral tem experimentado um notável crescimento em alguns países. Na Ásia, onde o arroz se constitui em muitas regiões o alimento quase exclusivo, não ocorre o mesmo: o grão é consumido com casca, que é onde se encontram as vitaminas, proteínas e minerais que fazem do arroz um dos alimentos mais completos. Em alguns lugares da Ásia a introdução do costume de eliminar a casca motivou a aparição de epidemias de uma enfermidade chamada beribéri, devido à carência de tiamina (vitamina B1).

O conteúdo do glúten -mistura de proteínas dos grãos das gramíneas- do arroz é baixo, razão porque não é usado na fabricação de pão. Em certos países da Ásia, como Japão, a palha de arroz é usado como material de construção de esteiras, cestos e calçados. Também é de origem japonesa o saquê ou vinho de arroz, bebida alcoólica de elevada graduação.

Os principais países produtores são China e Índia, que têm aproximadamente 50% da produção mundial. São seguidos à grande distância pela Indonésia, Bangladesh, Japão e países da península da Indochina, como Tailândia e Vietnam. Na América Latina, Brasil é o produtor com maior destaque.

A chegada do arroz à península Ibérica

Existem dados apontando que o cultivo de arroz se iniciou no sudeste da península Ibérica a partir do século VI. A grande expansão do cultivo deveu-se aos árabes, que no século VIII, cultivavam nos arredores pantanosos da Albufera valenciana. A partir dali, estendeu-se pela costa mediterrânea até o norte, até o delta do Ebro e até o sul, onde localidades como Calasparra em Murcia produzem arroz de excelente qualidade.

Mais recentemente, implantou-se em algumas zonas de Extremadura, em Mallorca e zonas alagadas pela maré de Guadalquivir, onde a produção chegou a superar a das zonas do elevado.

Atualmente, o arroz é um dos elementos básicos da cozinha espanhola, tanto na costa como no interior. Acompanhado de pescados, mariscos, carnes e verduras oferece um sem número de deliciosos pratos.

Uma destas gostosas combinações, originária da região de Valencia e famosa em todo o mundo, é a **paella**. Cada localidade e cozinheiro espanhol têm sua própria receita de paella. Neste anexo apresentamos três propostas: paella valenciana, paella de mariscos e paella vegetariana. **Em todos os casos os ingredientes apresentados são para uma pessoa. Para calcular o total tem que multiplicar as quantidades pelo número de pessoas a comer a paella.**

Em todos os países os produtos têm nomes diferentes, por isso preferimos manter os nomes originais no caso dos ingredientes. Recomendamos que antes de começar, leiam cuidadosamente as instruções, tirem um tempo para ver como se chama cada ingrediente em seu país (isto pode ser feito com ajuda de um profissional de culinária) e caso não consigam obtê-lo, busquem outro produto de características similares para substituir. Também é possível encontrar receitas de paellas que tenham sido “modificadas” à realidade nacional, e neste caso as dificuldades com os ingredientes se reduzem sensivelmente. Não descartem esta possibilidade, mas se quiserem, comecem por aí e deixem as receitas apresentadas neste anexo para usá-las no caso de não encontrarem uma receita “nacionalizada”.

A paella é cozinhada em um recipiente de ferro semelhante a uma frigideira, não muito funda e com alças, que recebe o nome de paella ou paellera. Com certeza poderão encontrá-la em alguma loja de artigos de cozinha.

Lembrem sempre que o mais complicado em qualquer receita de paella é encontrar o ponto exato da cocção do arroz. A única fórmula é aprender fazendo, assim não desanime até alcançar os resultados esperados e... bom apetite!
lograr los resultados esperados y... ¡buen apetito!

Paella valenciana

Ingredientes

- Arroz (100-120 g)
- Pimentão vermelho doce moído
- Açafrão em flor
- Açafrão corante
- Frango (100 g)
- Coelho (100 g)
- ¼ de tomate natural
- Vagem verde comprida (60 g)
- Vagem branca (30 g)
- Feijão branco ou algarroba (30 g)
- Água (três litros e meio para toda a cocção)
- Azeite de oliva virgem (4 colheres de sopa)
- Sal a gosto

Preparação

1. Colocar a frigideira (paellera) sobre o fogo, agregar azeite e um pouco de sal. Mexer para misturar bem o azeite com o sal. Deixar esquentar. Cuidado para que o azeite não queime. Para testar, pode-se colocar na paellera um pedaço bem pequeno de carne de frango ou de coelho; se este começar a fritar, o azeite está pronto.
2. Colocar o frango e o coelho cortados em pedaços, distribuí-los bem na paellera e refogá-los cuidadosamente em fogo médio até que peguem uma cor levemente dourada.
3. Em um recipiente à parte, ralar o tomate.
4. Adicionar na paellera a vagem verde, a vagem branca e o feijão branco. Mexer bem para que se misture com a carne.
5. Com a colher fazer um buraco no centro da paellera colocando as verduras e movendo a carne para a beirada. Colocar o tomate ralado e refogar.
6. Quando o tomate começar a escurecer, colocar o pimentão. Mexer o tomate junto tendo muito cuidado para que o pimentão não se queime ou grude na paellera. Se isto ocorrer, a paella ficará com um gosto amargo. Portanto, colocado o pimentão, mexer todos os produtos da paellera (inclusive aqueles deixados na beirada) e colocar água até a borda da paelleira.
7. Deixar cozinhar durante 30 minutos, ajustando o sal.
8. Colocar o arroz e as ervas de açafraão (o corante de açafraão). Misturar bem. Deixar cozinhar em fogo alto até que o arroz esteja no ponto e o caldo evapore-se por completo.
9. Deixar repousar uns minutos. Servir.

Paella de mariscos

Ingredientes

- Lulas (40 g)
- Sépia, jibia (lula gigante) ou outro molusco (40 g)
- 2 camarões grandes, quanto maiores melhor
- 1 lagostim, tão grande ou maior que os camarões
- 3 cloxtinas, mexilhões, mariscos ou outro molusco de concha
- Pimentão doce, ¼ de colher
- Azeite de oliva virgem (4 colheres de sopa)
- Tomate ralado ou moído, 2 colheres
- Açafraão ou corante alimentar amarelo
- 1 ou 2 dentes de alho (depende do tamanho)
- Caldo de peixe, aproximadamente o dobro do arroz

Preparação

1. Cortar a sépia e as lulas em quadrados de uns 2 cm.
2. Colocar azeite e aquecer numa paellera. Quando estiver pronto, refogar os camarões e os lagostins em torno de um minuto. Tirar e reservar.
3. Colocar na paellera a sépia e as lulas e refogá-los até que comecem a tomar uma cor ligeiramente dourada.
4. Adicionar o tomate e os alhos picados muito finos. Refogar até que o tomate comece a escurecer.
5. Adicionar o pimentão doce, mexer tudo e incorporar o arroz.
6. Adicionar o caldo de peixe (deve estar fervendo, porque deve ser aquecido com antecedência). Deixar cozinhar em fogo alto.
7. Após 10 minutos de cocção, adicionar os mexilhões, mariscos e as cloxtinas por cima. Não mexer.
8. Deixar cozinhar até que o arroz esteja no ponto.

Para o caldo, o ideal são espinhas e cabeça de rape ou peixe-sapo (tamboril), peixe de pedra e peixe de mar, camarões e caranguejos. 30 minutos de cocção é suficiente. Ao preparar o caldo, pode-se adicionar uma cebola e um tomate ou uma folha de louro. Quanto mais saboroso o caldo, mais saborosa é a paella.

Paella vegetariana

Ingredientes

- ½ cebola
- 1 dente de alho
- ervilhas (50 g)
- vagens verdes (50 g)
- 2 alcachofras
- arroz integral (100 g)
- ½ kg de tomates
- 1 colher de azeite de oliva virgem
- Açafrão (1 pitada)
- Tomilho (1 pitada)
- Orégano (1 pitada)
- Cheiro Verde (1 pitada)
- Sal a gosto ou molho de soja.

Preparação

1. Cortar em pedaços finos a cebola e os dentes de alho.
2. Dourar em azeite durante uns minutos
3. Adicionar as ervilhas, as vagens e as alcachofras. Revolver e misturar bem.
4. Deixar cozinhar durante cinco minutos em fogo baixo.
5. Adicionar o arroz e deixar dourar durante alguns minutos. Mexer com frequência.
6. À parte, ferver em um tacho (durante uns cinco minutos) 1 litro e meio de água junto com a pitada de açafrão.
7. Colocar a água fervente na paellera.
8. Adicionar os tomates.
9. Levar a fervura e deixar cozinhar em fogo baixo durante uns 30 minutos. Mexer de vez em quando.
10. Se o arroz estiver muito seco colocar um pouco de água quente.
11. Para terminar, adicionar o sal ou o molho de soja.

Alguns conselhos para a cocção do arroz na paelleira

- Deve haver aproximadamente o dobro de água que arroz na hora de incorporá-lo à paella.
- Quanto maior o fogo maior a evaporação do caldo. Se perceber que o arroz vai ficar duro, abaixe o fogo e se perceber que vai sobrar caldo aumente.
- Mais vale ter mais água que faltar, sempre se pode retirar um excesso de caldo se vemos que vai sobrar. Além disso, um arroz com excesso de caldo é comestível, um duro ninguém quer.
- Se o arroz ficar um pouco duro, pode-se ajeitar tampando a paellera com papel alumínio e deixando que repouse alguns minutos.
- De qualquer forma, o melhor conselho é a experiência. Pratiquem com frequência e verão como obter uma paella muito saborosa.
- No caso da paella valenciana, algumas pessoas adicionam um ramo de tomilho na metade da cocção do arroz. Isto dá um sabor muito agradável. Porém só um raminho ou ao contrário “mataria” os demais sabores.

Fonte: As receitas de Marita <http://www.acocinar.com>. La chacarrera <http://www.geocities.com/NapaValley/6783/Recetas/Arroces>. Enciclopédia Hispânica, tomo 2:112,a.



PAPEL MACHÊ

ANEXO TÉCNICO

Existe uma classificação geral do trabalho com papel que o divide em papel seco e papel molhado. Entre as técnicas com papel seco encontram-se as dobraduras de papel (origami) e aquelas que usam tesouras para dar variadas formas e confeccionar uma enorme quantidade de belos objetos decorativos e de utilidade prática.

Porém a matéria do presente anexo é a descrição das técnicas de papel molhado ou **papel machê**, que basicamente consiste na preparação e utilização de uma pasta de papel, água e cola que ao secar adquire a consistência necessária para se confeccionar toda sorte de objetos. A maleabilidade do material e a facilidade com que se pode preparar e manipular, permite a qualquer interessado em aprender esta técnica com um mínimo de boa disposição e paciência, confeccionar tudo o que a imaginação lhe inspire e com resultados ótimos e originais.

Um pouco de história

Os primeiros achados de objetos confeccionados com papel machê no ocidente são anteriores ao século III d.C. Entretanto, os antecedentes sobre a produção de papel na China e os objetos de papel machê lá conservados até hoje, permitem supor que esta técnica era conhecida nesta região com muito mais antecedência que a data antes mencionada.

É só em meados do século XVII d.C., primeiro na França e logo de pois na Inglaterra, que o papel machê começa a ser usado na confecção de objetos práticos e decorativos.

A primeira fábrica conhecida de papel machê foi fundada na Alemanha em 1765, durante o reinado de Frederico II, o Grande. Sua produção estava orientada fundamentalmente na elaboração de caixinhas para tabaco que alcançaram fama mundial pela delicadeza e refinamento do trabalho. Mais tarde, no século XIX, a indústria alemã de papel machê se tornou famosa pela fabricação de cabeças de bonecas, e também se tem notícias de como em 1883 um relojoeiro da cidade de Dresden fabricou seu primeiro relógio usando papel machê, construindo alguns anos depois nada menos que uma igreja com o mesmo material, na cidade de Norwegen. Posteriormente, em meados do século XIX, a produção de objetos de papel machê se estenderia e alcançaria seu esplendor máximo na Inglaterra e na América.

Em quase todo o mundo se mantém a tradição de fabricar objetos de papel machê, tanto de uso prático como decorativo, o que tem promovido a aparição de lojas especializadas que só oferecem produtos confeccionados com esta técnica.

Ao trabalho!

Com papel machê é possível confeccionar desde uma pequena jóia até um móvel para sua casa; desde um prato até uma linda boneca; desde um vaso até um original porta-retratos.

Para iniciar-se na arte do papel machê é necessário adquirir noções básicas da técnica, independente dos objetos que se deseja confeccionar. De modo geral, é necessário considerar que existem duas formas para trabalhar com papel machê: em pasta ou em tiras.

Papel machê em pasta

- Materiais:**
- papel de jornal
 - cola branca ou goma
 - água
 - óleo de linhaça
 - colher de madeira
 - peneira
 - recipiente grande

Instruções:

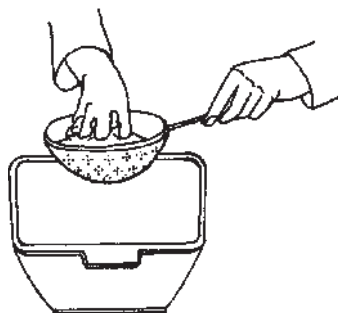
1. Cortar o papel de jornal em tiras pequenas de aproximadamente 1 x 1 cm.



2. Deixar as tiras de papel cortadas em um pouco de água durante uma noite. Lembrar que mais branca será a pasta quanto menos tinta tiver o papel.



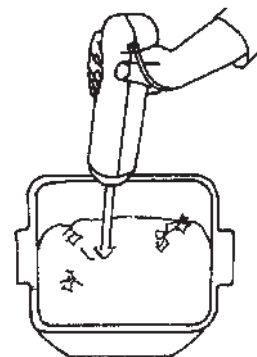
4. Eliminar o excesso de água usando uma peneira ou coador porém sem deixar a pasta muito seca. Colocá-la num recipiente.



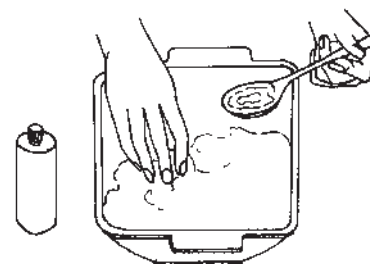
5. Adicionar um pouco da cola escolhida (cola branca ou goma), em quantidade suficiente para se obter uma mistura homogênea. Se não for usar toda a pasta e se pretende guardar parte dela por uns dias, é melhor deixá-la à parte e não colocar cola neste momento.



3. No dia seguinte, moer com moedor manual ou elétrico para que o papel fique ainda menor. Também é possível usar um liquidificador.



6. Misturar amassando com as mãos ou revolvendo com a colher de pau. Se quiser, pode-se adicionar uma colher de óleo de linhaça.



A pasta pode ser guardada tampada ou em sacola plástica por vários dias na geladeira, sempre que não se tenha adicionado a cola. É bem apropriado encher o interior de um molde selecionado (por exemplo: um prato ou uma taça) ou um construído especialmente para este objetivo (em argila, gesso, ou tela de metal) e também serve para fazer pequenos objetos maciços a mão livre. Se pode trabalhar e usar moldes de reutilizáveis é também possível combinar esta técnica com o trabalho de papel em tiras.

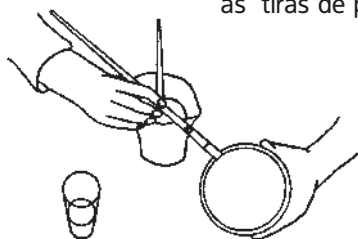
Papel machê em tiras

O papel machê em tiras é uma técnica muito comum e utiliza-se geralmente para cobrir uma estrutura previamente construída ou para produzir a forma de um molde (externo ou interno).

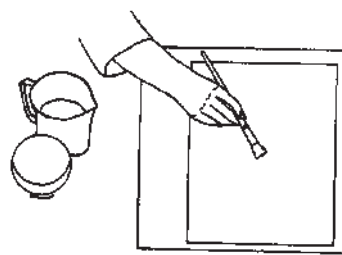
Materiais: - objeto ou molde de argila, gesso ou tela metálica
- cola branca ou goma
- sabão líquido, vaselina, óleo comestível ou filme de cozinha
- papel de jornal
- pincel
- tesouras ou lâmina para cortar papelão.

Instruções:

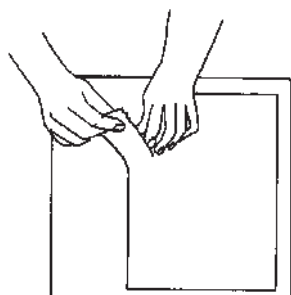
1. Revestir o molde a ser utilizado com óleo, filme de cozinha, sabão líquido ou vaselina antes de aplicar as tiras de papel para depois poder retirar com facilidade.



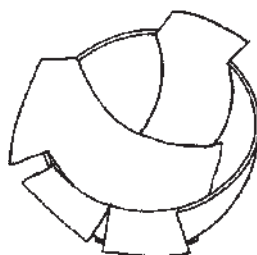
2. Umedecer totalmente as folhas de jornal durante uns 5 minutos e escorrer a água sem torcer. Deixar na mesa de trabalho para alisar com um pincel fazendo uma película de cola na folha à medida que se vai usando.



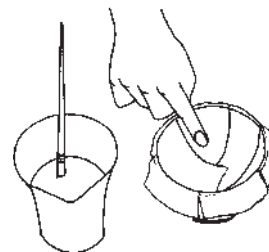
3. Cortar tiras de aproximadamente 2 cm de largura no sentido da fibra do papel (ver recomendações).



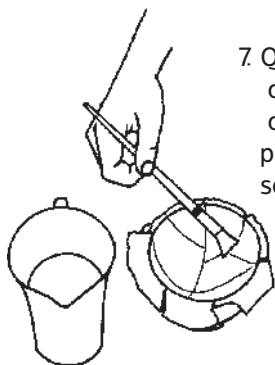
4. As tiras com cola devem ser ajustadas perfeitamente a forma ou relevo, fazendo-se pressão com os dedos. A primeira película de cola é colocada com a cola virada para cima.



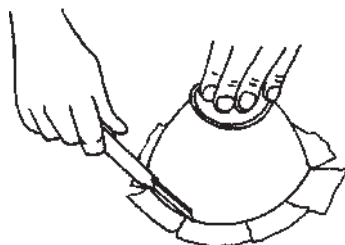
5. É conveniente aplicar pelo menos uns dez níveis de folhas com cola, assegurando-se de haver coberto totalmente o molde a cada vez.



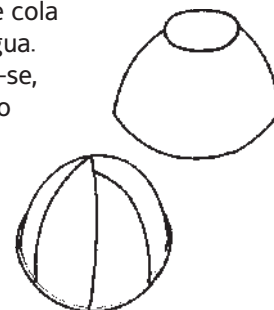
6. Entre cada nível de folhas deve-se passar uma mão de cola com o pincel, o que dará maior consistência e o manterá úmido.



7. Quando os níveis de papel estão completamente secos, tira-se o molde e, com a ajuda de uma lâmina de cortar papelão ou uma tesoura, corta-se o papel que sobrar nas bordas da peça.



8. Para fortalecer o objeto feito e esconder as rugosidades, pode-se passar com pincel uma demão de cola branca diluída em água. Deixa-se secar e lixa-se, repetindo a operação uma segunda vez. Agora a peça está pronta para ser pintada.



Recomendações

- Qualquer papel serve para preparar o papel machê, se bem que é recomendável usar aqueles que não tem muita tinta.
- Para fazer papel machê é possível usar diferentes tipos de cola:
 - **cola branca:** (cola vinílica ou “cola fria”) usualmente utilizada para colar papel e madeira, seu aspecto é líquido e sua consistência é muito elástica.
 - **cola celulósica:** (para papel de parede) é a que usualmente se usa para colar cartazes; geralmente se vende em forma de pó ao qual se adiciona água para obter-se uma pasta de consistência gelatinosa muito pegajosa ao tato. Este tipo de cola pode se decompor com facilidade se não for usada imediatamente, por isto recomenda-se jogar fora o que não se usa; entretanto ela tem a vantagem de adquirir uma grande rigidez após seca. No momento de sua preparação é necessário bater muito bem para se desfazer os grumos que formam.
 - **goma:** é um tipo de cola caseira feita a base de água e farinha. Pode ser utilizada para a preparação de papel machê e é muito fácil de fazer, só deve-se ter cuidado na utilização pois se decompõe muito rápido:

Ferver água e ao mesmo tempo colocar um pouco de farinha num recipiente. Adicionar um pouco de água e misturar com uma brocha ou pincel. Quando a água ferver, imediatamente derramar sobre a farinha, misturando bem com o pincel. Deixa-se repousar por uns minutos e a cola está pronta; a consistência ótima é a mesma de um creme. Pode-se guardar de um dia para o outro e conserva-se melhor quanto mais líquida seja.

- A fibra de papel está sempre disposta ao longo (no comprimento) em relação à máquina que o fabricou, de modos que ao romper uma folha no sentido da fibra obtém-se um corte reto e relativamente parecido, enquanto que se fizermos o corte no outro sentido, o corte será irregular. Uma vez definido o papel que se vai trabalhar, é conveniente fazer alguns testes para se determinar o sentido em que está disposta a fibra.
- Durante a confecção do papel machê, as mãos, os recipientes e os utensílios ficarão pretos. Para limpar pode-se utilizar qualquer líquido de limpeza de uso comum.

Formas e modelagem em pasta

Papel machê maciço

Uma forma de trabalhar o papel machê é utilizá-lo como molde e proteção do objeto a criar. O único inconveniente é que sua secagem é mais lenta, por isto recomenda-se esta opção para a elaboração de objetos pequenos.

A técnica consiste em trabalhar a pasta de papel machê como se fosse argila. Neste caso e para obter uma pasta de consistência mais firme, é possível adicionar um pouco de serragem no momento de preparar a massa.

Revestimento

É a forma mais simples de uso de técnicas de papel machê. E consiste em escolher um objeto em desuso e revesti-lo com uma capa de pasta de papel machê de 0,5 a 1 cm de espessura, pelo menos em sua parte externa. Deste modo reciclam-se objetos que haviam sido considerados “fora”, dando origem a novos objetos de uso prático ou ornamental. Por exemplo, pode-se converter latas velhas de refrigerantes ou de alimentos em conserva em porta-lápis, floreiras ou cinzeiros. Do mesmo modo pode-se usar um prato quebrado para revesti-lo e obter um lindo prato decorado. O mesmo ocorre com taças e outros objetos de louça.

Estampado

O estampado é outra técnica muito simples para a criação de objetos tais como vasilhas, bandejas e pratos. A superfície de uma das faces do objeto selecionado é recoberta por duas capas de tiras de folhas de jornal molha em água e pincelado com goma. A seguir recobre-se esta base com uma capa de pasta de papel machê de aproximadamente 1 cm de espessura. Solta-se com cuidado quando ainda está úmido e deixa-se secar.

O balão

Apropriado para a confecção de objetos de forma semi-esférica, esta técnica consiste simplesmente em encher um balão até o tamanho desejado para o objeto e logo recobri-lo com papel de jornal da mesma forma que na técnica do estampado descrito acima. Quando estiver seco, o balão é furado e retirado cuidadosamente. Se deseja-se confeccionar uma vasilha ou um vaso para flores com esta forma, basta achatar ligeiramente a parte da esfera que servirá como base, quando a pasta ainda está úmida.

A tela metálica

Ainda que esta técnica demande um esforço maior, é muito apropriada para a confecção de objetos de maior tamanho e formas livres, o que requer materiais adicionais aos já descritos:

- tela metálica fina, se possível de buracos não superiores a 1 cm de diâmetro.
- alicates
- arame não muito grosso

Uma vez que se tenha decidido o objeto a confeccionar, é conveniente fazer um desenho ou esquema para determinar as dimensões que deverá ter. Na seqüência começa-se a modelar a tela metálica até obter a forma desejada, fazendo os cortes e junções necessários com os alicates e o arame. Só deve-se realizar a forma básica sem detalhes, já que isto será feito com a pasta de papel.

Uma vez que a forma está definida, começa-se a colar sobre ela as tiras de papel de jornal molhadas, se for possível, pelo interior e pelo exterior do modelo. Se for um objeto fechado, só poderão ser coladas as tiras pela sua parte externa. Uma vez que todo o modelo está coberto com uma capa de tiras de papel, aplica-se uma camada fina de goma com um pincel e deixa-se secar. Quando a capa está seca, aplica-se da mesma maneira duas capas mais e quando tudo estiver seco é possível aplicar uma camada de 1 cm de pasta e papel machê, dando a forma e detalhes definitivos.

Acabamentos, pintura e decoração

O resultado obtido com papel machê é geralmente de aspecto tosco e áspero ao tato, por isto recomendamos polí-lo cuidadosamente com lixa para madeiras depois que estiver bem seco.

Para pintar os objetos de papel machê é possível usar praticamente qualquer tipo de tinta, porém para corrigir possíveis imperfeições ou erros e reduzir custos, é recomendável usar tinta a base de água e logo fazer o acabamento com um verniz rápido ou uma capa fina de cola vinílica, que ao secar deixará o objeto brilhante e luminoso.

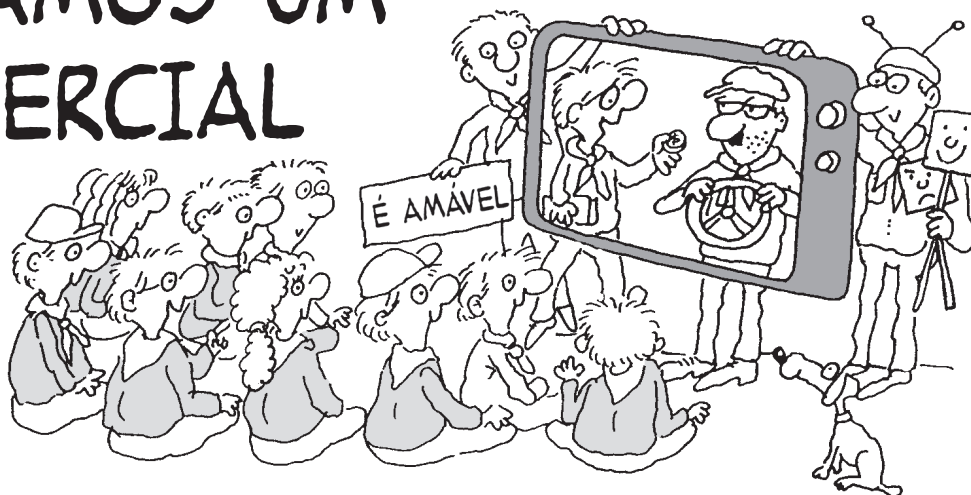
Para o caso de floreiras, vasos e outros objetos que podem estar em contato com umidade, é necessário aplicar uma grossa camada de impermeabilizante em aerossol na parte que estará em contato direto com a água.

Quando o objeto já está seco é possível decorá-lo com pedaços de papel machê em forma de folhas, peixes, formas abstratas, etc.

Fonte: Papel Machê, Coleção Tempo Livre, Ed. Paramon e Papel Machê Criativo, Birgitta Jetzek-Berkenhaus, Ed. Ceac.

FAÇAMOS UM COMERCIAL

Área de desenvolvimento
CARÁTER



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Cada uma das patrulhas escolhe um artigo da Lei e mediante uma atuação ao vivo através de um telão, simula um comercial de televisão destinado a promover o artigo para um público determinado, o qual se supõe necessita desta mensagem. A atividade culmina com a exibição para a Tropa Escoteira dos comerciais preparados por cada uma das patrulhas.

LOCAL

No local de reunião normal ou em uma sala com capacidade para 40 pessoas.

DURAÇÃO

Parte de duas reuniões normais.

PARTICIPANTES

Todas as patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Apreciar as vantagens e desvantagens da linguagem televisiva na comunicação de valores.
2. Desenvolver a capacidade de expressão e de criatividade.
3. Refletir sobre a forma que outras pessoas consideram os valores que cultivamos.
4. Examinar a própria vivência dos valores contidos na Lei Escoteira.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
2. Prometi me esforçar para viver a Lei e a Promessa Escoteiras.

13 a 15 anos

1. Compreendo que o que a Lei e a Promessa Escoteiras me pedem é importante para minha vida.
2. Eu me esforço para viver de acordo com a Lei e a Promessa Escoteiras.



Idéia original:
Luis Felipe Fantini, Chile.

MATERIAIS

Madeira e papelão para construir um telão de televisão. Os outros materiais dependerão das características das apresentações de cada patrulha.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Primeira reunião

A chefia da Tropa lembra aos participantes das características da atividade que se desenvolverá e que eles mesmos selecionaram no início do ciclo de programa. Na Corte de Honra anterior a esta reunião, os escotistas poderão reforçar junto aos Monitores e Sub-monitores das patrulhas sobre o trabalho que deverão levar adiante nas suas patrulhas.

Para facilitar o trabalho das patrulhas, um escotista previamente preparado ou um especialista convidado podem dar as orientações gerais sobre a forma que se prepara um comercial. É importante lembrar que o desafio desta atividade reside em utilizar uma técnica geralmente aplicada com fins comerciais, para transmitir um conceito abstrato e não um produto concreto.

Uma vez que todos os participantes têm claros os passos que deverão realizar em relação à atividade, cada patrulha começa seu trabalho.

Num primeiro momento, analisam os artigos da Lei Escoteira, escolhem um e identificam um tipo de público que claramente tenha tendência a agir contrariamente ao valor contido no artigo. Por exemplo, o artigo “é cortês” bem poderia ser orientado aos motoristas de transporte coletivo, e aquele que diz “é bom para os animais e as plantas” aos empresários das grandes madeireiras ou fabricantes de barcos.

Durante a semana

A patrulha se organiza de modo que seus integrantes pensem nos conceitos que sobre o artigo escolhido poderiam comunicar ao público previamente identificado. Com o mesmo objetivo, poderão observar as características dos comerciais de televisão: imagens e situações que utilizam, tipo de texto, música, movimento cênico, relação entre o produto que se promove e a ação representada, etc. Para a próxima reunião poderão trazer idéias para desenhar uma chamada televisiva que “venda” o artigo selecionado frente ao público alvo.

Durante a semana ou no mesmo dia da atividade, uma equipe especial, com o apoio da Chefia da Tropa, constrói com materiais simples um telão que simule a tela de TV, com dimensões adequadas para se apresentar um comercial com atores ao vivo. Se bem que a confecção do telão pode ser realizada neste momento, porque as patrulhas deverão conhecer desde o início as dimensões do telão pois esta informação será relevante no momento de produzir o comercial.

Segunda reunião

As patrulhas reúnem-se separadamente para preparar e organizar os conceitos que desejam transmitir sobre o artigo escolhido. Analisam também as diversas idéias colocadas por seus integrantes sobre como fazer. Montam a história ou dramatização que fará parte do comercial. Terminam ajustando um pequeno roteiro de imagens e texto que tenha coerência e que não dure mais de dois minutos.

Os comerciais podem conter uma nota de humor, mas tem que se evitar que se convertam em representações ridículas cujo único objetivo seja motivar o riso fácil. Por isto é importante que sem interferir no trabalho das patrulhas, a Chefia da Tropa esteja sempre disponível para orientar o trabalho dos jovens e ajudá-los a aprofundar o tema sem perder de vista os objetivos da atividade.

Em seguida se distribuem os diferentes papéis entre eles e exercitam-se as distintas atuações que fazem parte do roteiro. Preparam os elementos complementares, tais como painéis com textos alusivos, desenhos, gráficos, música, sons, efeitos especiais, falas, etc.

Ensaiam o comercial tantas vezes quanto for necessário, corrigindo, cortando, agregando formas novas, até que fiquem satisfeitos com o resultado obtido.

Uma vez terminada a preparação dos comerciais, procede-se a sua apresentação para a Tropa. Naturalmente, não poderão apresentar todos os artigos da Lei. De qualquer maneira, e se a atividade resultar interessante, pode ser repetida mais à frente com outros artigos que não tenham sido selecionados nesta oportunidade.

Terminada as apresentações, os escotistas motivam uma discussão geral para avaliar as apresentações, tanto no que diz respeito à técnica utilizada como do seu conteúdo. Será interessante observar, por exemplo, a identificação que cada patrulha fez dos valores contidos no artigo selecionado e o grau de convencimento mostrando estes valores. Caso esta identificação tenha sido errônea ou incompleta, esta será uma boa oportunidade para que a Chefia da Tropa reforce a compreensão deste artigo para os jovens. Para isto, a Chefia da Tropa pode orientar-se com os conteúdos “Reflexões sobre a Lei Escoteira” contido no Manual do Escotista - Ramo Escoteiro (páginas 127 a 136), publicado em setembro de 2001 pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro.

Outros aspectos interessantes de se observar e comentar com os participantes: a qualidade e clareza do discurso apresentado, a eventual receptividade do público a que se destinou, o trabalho realizado pelos membros da patrulha, o apoio recebido por parte da Chefia da Tropa durante a realização do trabalho.

OUTRAS IDÉIAS



QUE REPRESENTA TUA MASCARA?

Idéia original: Vera Lucia Silva, Equipe REME Brasil.

Cada participante fabrica uma máscara de si mesmo onde represente algum traço de sua personalidade ou estilo que considere que o defina.

Em uma primeira etapa, cada jovem refletirá sobre sua maneira de ser e elegerá uma característica de sua personalidade que deseje ressaltar. Na seqüência, com a ajuda de um especialista ou de material escrito de apoio, os participantes conhecerão uma técnica de confecção de máscaras, pensarão em seu desenho (que mostre a característica selecionada) e confeccionarão sua máscara. Existem literaturas diversas apresentando trabalhos manuais onde pode-se encontrar técnicas de confecção de máscaras, mas ainda assim é conveniente contar com a ajuda de um especialista que pode ser, por exemplo, um estudante de teatro, um professor de técnicas de trabalhos manuais ou um artesão. Se não for possível que algum profissional assessorie diretamente o trabalho dos jovens, a chefia da Tropa poderá reunir-se previamente com o especialista e aprender dele ou dela a técnica necessária.

Uma vez que as máscaras estão confeccionadas, cada participante se apresentará com ela, dará a conhecer a característica que escolheu e comentará com os demais as razões que o levou a escolhê-la. Terminada a apresentação de cada jovem, os demais podem comentar com ele ou ela de como eles o vêem e propõem metas para orientar, superar ou melhorar o traço apresentado. As máscaras podem ser apresentadas a toda a Tropa ou só para a patrulha. A eleição de uma ou outra forma dependerá de vários fatores como por exemplo, o grau de confiança ou o número de participantes.

A duração da atividade dependerá em grande parte da técnica escolhida para a confecção das máscaras. Se for impossível contatar um especialista e obter material escrito de apoio, pode-se trabalhar sobre máscaras brancas obtidas no comércio e pedir aos participantes que as pintem. Certamente que esta pode ser uma alternativa, porém recomendamos fazer todos os esforços possíveis para que os jovens vivam a experiência de modelar suas próprias máscaras, pois esta técnica lhes permite realizar um trabalho muito melhor de expressão, e por isto, facilita a comunicação que desejam representar.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Escuto as críticas que me fazem e reflito sobre elas.
3. Sei que posso ser melhor a cada dia.
4. Eu me proponho metas para melhorar.
5. Faço coisas que me ajudam a cumprir minhas metas.
6. Aprecio os conselhos que me dão em minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Eu me esforço cada vez mais para superar meus defeitos.
4. Sou persistente em meus propósitos.
5. Ajudo meus companheiros de patrulha a se superar.

ME DÊ UMA MÃO

A proposta que na seqüência apresentamos se constitui num a atividade variável que reforça uma atividade fixa: a confrontação entre a auto-avaliação e a avaliação dos companheiros que acontece no Conselho de Patrulha.

Tal como está no Manual do Escotista - Ramo Escoteiro (setembro de 2001, Organização Mundial do Movimento Escoteiro), a Corte de Honra fixa os critérios para concluir a avaliação da progressão pessoal durante um ciclo de programa e fixados os critérios que delimitam estas conclusões, os Monitores convocam uma reunião de Conselho de Patrulha com o propósito de trocar opiniões sobre o avanço de seus integrantes. É nesta reunião então onde se avaliam individualmente os avanços dos jovens a partir da auto-avaliação de cada um dos membros da patrulha. Dependendo da cultura interna da patrulha, a modalidade onde se realiza esta reunião será diferente e particular a este grupo de amigos.

A partir desta perspectiva, esta proposta constitui uma maneira gráfica de representar e lembrar a avaliação que realiza o conselho de Patrulha, deixando claro as ajudas que uns dão aos outros naturalmente e traz um simbolismo para

Idéia original: Gustavo H. Anzil, Equipe REME Argentina

uma atividade fixa. Sua realização, tal como se propõe aqui, não é obrigatória e como recomendação de trabalho, a Chefia da Tropa pode propô-la aos Monitores durante a Corte de Honra.

Ao finalizar o Conselho de Patrulha em que se dividem as opiniões em relação à progressão pessoal de seus membros, cada participante escreve sobre uma folha de cartolina suas principais conquistas e aqueles aspectos em que ainda não se sente satisfeito com o progresso alcançado, em outras palavras, deixa registrado por escrito aquilo que conversaram todos em relação à sua progressão pessoal. Cada uma das folhas é colada em um painel ou em uma área do canto de patrulha especialmente disposto para isto e como uma forma de simbolizar o compromisso de mútua colaboração que existe no interior da patrulha, todos os jovens pintam a palma da mão e carimbam as cartolinas. O painel manter-se-á no mesmo lugar durante o ciclo de programa seguinte e permitirá aos jovens de tempos em tempos ou no momento de encerrar este novo ciclo e realizar novamente a confrontação em torno de sua progressão pessoal, lembrar o discutido e os compromissos assumidos naquela oportunidade.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Escuto as críticas que me fazem os demais e reflito sobre elas.
2. Sei que posso ser melhor a cada dia.
3. Eu me proponho metas para melhorar.
4. Faço coisas que me ajudam a cumprir minhas metas.
5. Aprecio os conselhos que me dão em minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Eu me esforço cada vez mais para superar meus defeitos.
4. Sou persistente em meus propósitos.
5. Ajudo meus companheiros de patrulha a se superar.

DETETIVES DE ESPERANÇAS

A Chefia da Tropa pede aos participantes que escrevam em um papel um desejo não conseguido, um sonho não acontecido, algo que cada um deles gostaria de fazer e fez. Uma vez feitos todos os papéis, a chefia os transcreve em fichas ou cartões e os cola em um painel, um quadro ou uma parede.

Na seqüência, lê-se em voz alta o primeiro cartão e pede-se aos participantes que digam a quem acreditam pertencer o desejo. Os nomes citados anotam-se no cartão. Faz-se este mesmo exercício com o segundo cartão e assim sucessivamente com todos os cartões do painel.

Feito isto, a Tropa Escoteira se aproxima e lê em silêncio os cartões. Após alguns minutos, o escotista encarregado de conduzir a atividade lê o primeiro cartão e pergunta a quem pertence realmente, o proprietário ou proprietária desse desejo se apresenta e então discutem e comentam o tema: sabiam quem era? Sabiam que esta pessoa tinha este desejo?

Idéia original: Central de Coordenação REME.

Imaginaram-se tendo este desejo?, etc. Em seguida faz-se o mesmo com o segundo cartão e assim sucessivamente até o último.

Todos os participantes têm que colocar um desejo...e talvez os escotistas da Tropa Escoteira também pudessem colocar os seus.

Este jogo permite de uma maneira divertida desfazer idéias errôneas sobre os demais e aprofundar o conhecimento de cada um dos membros da Tropa Escoteira. Ao mesmo tempo, permite ao Conselho da Tropa obter informações sobre o que se passa com cada um dos jovens e das jovens, assim como idéias para futuras atividades e projetos. Será muito bonito se, dentro das possibilidades da Tropa Escoteira, alguns destes desejos possam se traduzir em ações concretas que ajudem os participantes a conseguir realizá-los.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Escuto as críticas que me fazem e reflito sobre elas.
3. Sei que posso ser melhor a cada dia.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Sei que sou capaz de fazer coisas e de fazê-las bem feitas.

O BAZAR DE TROCA

O “bazar de troca” é um lugar em que cada jovem pode pegar um valor que lhe permita desenvolver uma característica de sua personalidade e deixar em troca uma que não goste.

O local onde se realiza esta atividade deve contar com dois painéis e uma mesa. Um dos painéis estará vazio e onde cada participante deixará um cartão onde escreveu a característica que não gosta; o outro terá colado cartões com nomes de diferentes valores positivos e irá se esvaziando à medida que se desenvolve a atividade. Alguns dos valores que estão contidos neste segundo painel são alegria, responsabilidade, solidariedade, generosidade, comunicação, pontualidade, trabalho, perseverança, voluntariedade, confiança, simpatia, humildade, amabilidade, segurança, lealdade, sensibilidade, ordem, otimismo, esforço, coerência, retidão, franqueza, honestidade, tolerância... Cada valor deverá estar repetido várias vezes, pois os participantes podem perfeitamente pegar o mesmo valor.

Os cartões devem colar-se e soltar-se com facilidade, por isto recomendamos que como painéis usem flanelógrafos (neste caso os cartões deverão ter na parte de trás um pedaço de velcro), quadros brancos (podendo usar-se imãs ou fita adesiva dupla face para colar os cartões); ou lâminas de cortiça ou isopor (neste caso os cartões podem ser fixados com alfinetes).

Sobre a mesa deverá haver cartões em branco e canetas ou pincéis atômicos para que cada jovem escreva a característica que deseja deixar ou o valor que deseja pegar caso este não esteja registrado nos cartões do painel correspondente.

Quando tudo está organizado, reúne-se a Tropa Escoteira

Idéia original: Central de Coordenação REME.

em volta dos painéis. Após uma breve motivação feita pela Chefia da Tropa, cada participante pensará em sua maneira de ser e escolherá uma característica de sua personalidade que não gosta. Tomada a decisão, escreverá a característica em um cartão em branco e colará no painel respectivo. Na seqüência, aproximar-se-á do outro painel e pegará dali um valor. O que se deixa e o que se pega em cada painel, não estão necessariamente relacionados.

Quando todos terminarem, a Chefia da Tropa convida cada participante, um a um, a contar aos demais a característica que deixou e o valor que pegou, informando em ambos os casos as razões que teve para isto. Uma vez que o jovem tenha explicado sua decisão, ele pede aos demais que comentem (reforçando ou criticando) a decisão tomada por seu companheiro ou companheira. Em outras palavras, haverá um momento de auto avaliação (a avaliação que faz o próprio jovem) e logo uma avaliação geral (que é a que fazem os demais).

Para encerrar, quem dirige a atividade convidará a quem quiser, para presentear algum de seus companheiros ou companheiras com um valor que acreditam não terem mencionado e que considerem importante que ela ou ele devam superar ou melhorar.

É importante para o desenvolvimento da atividade que em todos os momentos exista um clima aconchegante e afetuoso e que ainda que seja importante que todos participem, ninguém será obrigado a falar se não quiser. Dependendo das características da Tropa Escoteira, terá que se avaliar se é conveniente que esta atividade se desenvolva como atividade de patrulha ou se constitua uma atividade da Tropa. A decisão final dependerá de qual delas se consegue uma maior e melhor participação. Para ambos os casos a atividade é igualmente adequada.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de participar de atividades que me ajudam a me conhecer.
2. Escuto as críticas que me fazem e reflito sobre elas.
3. Sei que posso ser melhor a cada dia.
4. Me proponho metas para melhorar.
5. Faço coisas que me ajudam a cumprir minhas metas.
6. Enfrento e resolvo minhas dificuldades com alegria.

13 a 15 anos

1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Sou capaz de me criticar.
3. Sei que sou capaz de fazer coisas e de fazê-las bem feitas.
4. Eu me esforço cada vez mais em superar meus defeitos.
5. Sou persistente em meus propósitos.
6. Ajudo meus companheiros de patrulha a se superar.

DESFILE DE MODELOS

Cada patrulha buscará em sua comunidade próxima uma pessoa ou instituição que pelo trabalho que realizam em benefício dos demais, seja um exemplo digno de imitar.

Realizada a seleção, cada patrulha entrevistará, conhecerá mais a fundo o trabalho que seu “modelo” realiza, preparará uma pequena apresentação de seu trabalho e o convidará para uma reunião da Tropa Escoteira para que compartilhe com as demais patrulhas. Esta reunião não deve ser, necessariamente, a mesma para todas as patrulhas. À medida que avançam na pesquisa e nos contatos, as patrulhas -tendo em conta o planejamento das atividades da Tropa Escoteira e prévia consulta à Chefia da Tropa e a Corte de Honra-, convocarão esta reunião. Para a reunião a que seu “modelo”

Idéia original: Vânia D’Angelo, Equipe REME Brasil.

tenha sido convidado, a patrulha fará a apresentação que preparou e abrirá um debate ou discussão em que as demais patrulhas tenham a oportunidade de compartilhar com a pessoa ou instituição. Todo este processo, incluso a discussão final, será organizado e dirigido por cada uma das patrulhas.

Para encerrar cada apresentação, a patrulha e seu convidado motivarão a Tropa Escoteira a realizar algum projeto ou atividade em comum (naturalmente relacionado com o trabalho que o convidado realiza). Se esta atividade da Tropa não for possível, a patrulha poderá coordenar com seu convidado um projeto ou atividade que juntos possam levar adiante.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

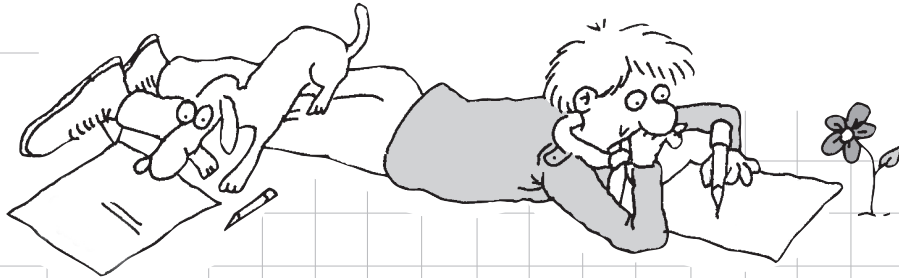
11 a 13 anos

1. Eu me proponho metas para melhorar.
2. Faço coisas que me ajudam a cumprir minhas metas.
3. Eu me ofereço para ajudar em minha patrulha e em minha casa.
4. Conheço e compreendo a Lei e a Promessa Escoteiras.
5. Prometi me esforçar para viver a Lei e a Promessa Escoteiras.

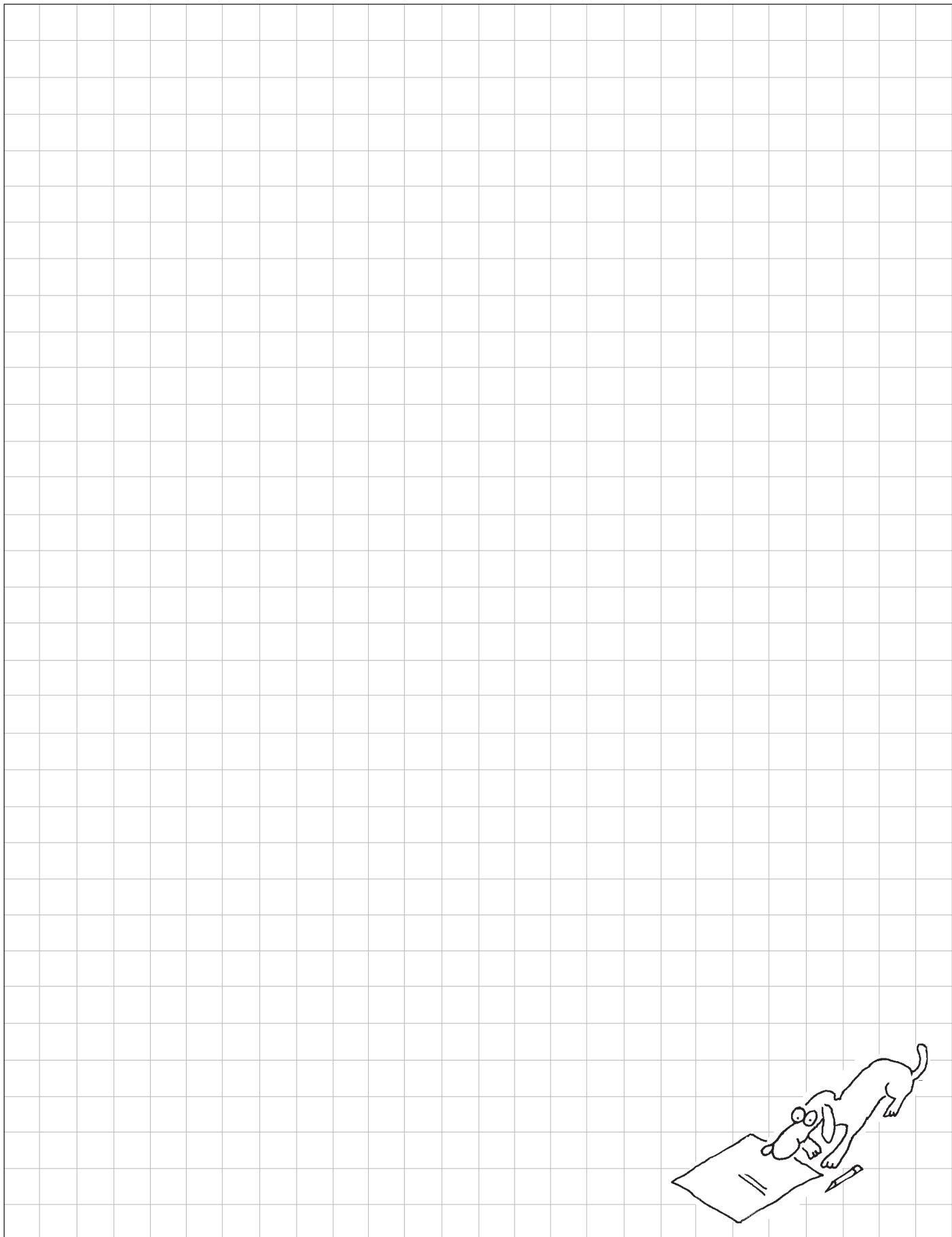
13 a 15 anos

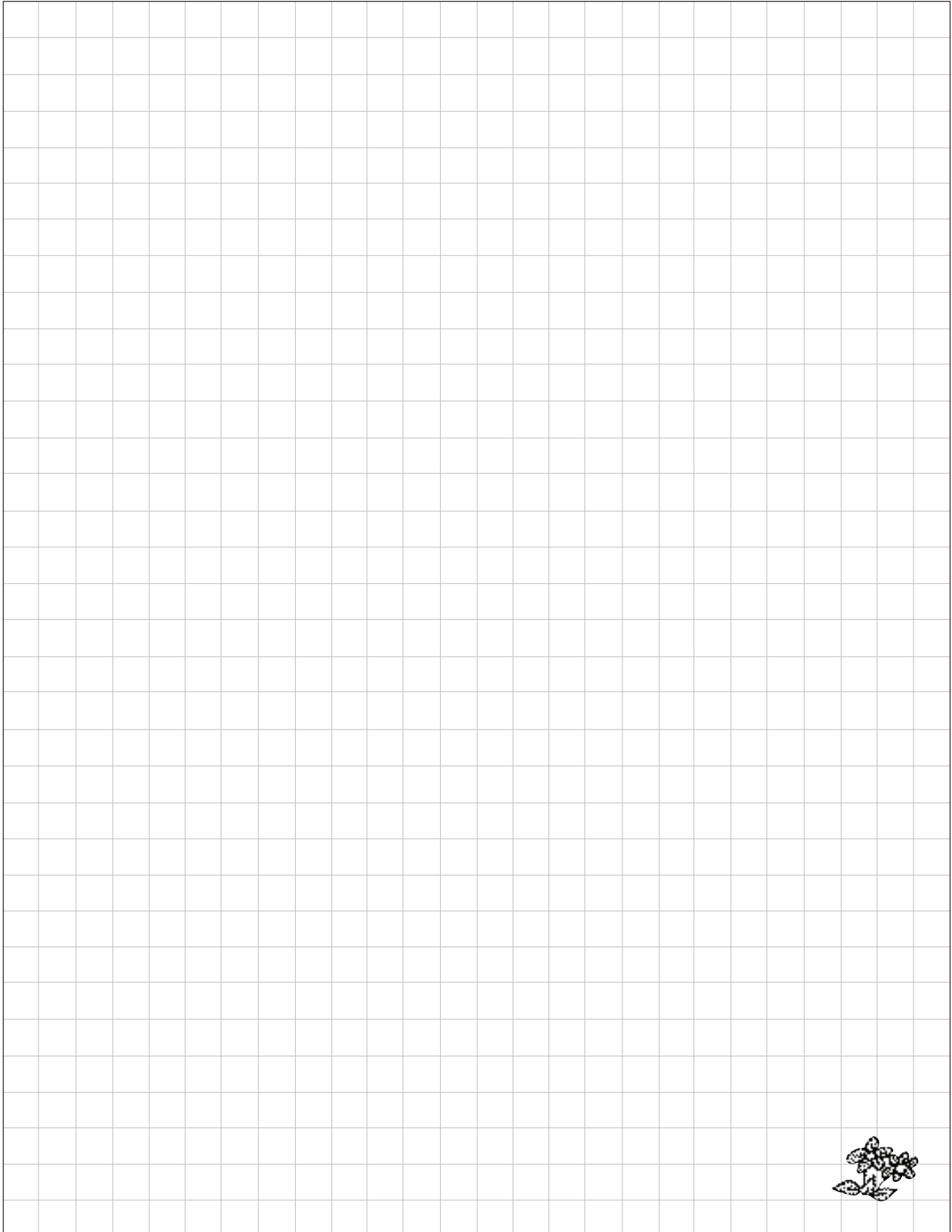
1. Penso sobre meu jeito de ser e procuro ser sempre melhor.
2. Cumpro as responsabilidades que assumo.
3. Compreendo que o que a Lei e a Promessa Escoteira me pedem é importante para minha vida.
4. Eu me esforço para viver de acordo com a Lei e a Promessa Escoteiras.
5. Contribuo para que em minha patrulha nos comprometamos com aquilo em que acreditamos.

Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira



The illustration shows a boy and a dog lying on a large grid. The boy is on the right, wearing a shirt and tie, holding a pen and writing on a piece of paper. The dog is on the left, also holding a pen and writing on a piece of paper. A small flower is on the right side of the grid.





AFETIVIDADE

Emoções contraditórias

Emoções contraditórias

O mundo interior cobra força. As sensações, emoções e sentimentos se sucedem uns aos outros, em ondas coincidentes e contraditórias, sempre intensas e muito mais duradouras que a etapa anterior. Os sentimentos inundam, enchem, desconcertam, descontrolam e passam a ser um eixo central da vida dos jovens. Seu conhecimento, sua condução, seu controle, são tarefas desta etapa.

Amar o amor, odiar o ódio, ser amigo dos amigos e inimigo dos inimigos são características dos jovens, muito grandes para serem crianças e muito pequenos para serem adultos.

Na busca de ser um só, de ter uma identidade própria, as vezes são um as vezes são outros. Algumas vezes esta dualidade nos faz perder a paciência, porém na maioria das oportunidades descobrimos o crescimento que dia a dia experimentam os jovens e vemos com satisfação que o que fazemos ao acompanhá-los está dando seus frutos.

ACAMPAMENTO PAIS E FILHOS

Área de desenvolvimento
AFETIVIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante parte de um acampamento de três dias, a Tropa Escoteira recebe a visita dos pais e familiares dos escoteiros e escoteiras e compartilha com eles a experiência da vida na natureza.

LOCAL

No acampamento.

DURAÇÃO

Parte das atividades de um acampamento de três dias.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, junto com os pais e familiares dos jovens.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Integrar os pais na vida da Tropa Escoteira.
2. Gerar oportunidade e espaço para um diálogo diferente entre pais e filhos.
3. Mostrar aos pais e à família, de maneira vivencial, o trabalho que se realiza na Tropa Escoteira.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Conto a minha família o que fazemos no Grupo Escoteiro e procuro fazer com que meus pais participem das atividades para as quais são convidados.
2. Gosto de fazer coisas com minha família e ajudo quando pedem para organizá-las.

13 a 15 anos

1. Sou carinhoso com minha família e aceito as decisões tomadas em minha casa.
2. Converso com meus pais sobre o que eles consideram bom para mim e para meus irmãos.
3. Estou sempre disposto a ajudar meus irmãos.



Idéia original: Grupo Escoteiro Rucamanqui, Chile; Ángel Vásquez, México; Marcelo Lamas, Brasil e Equipe REME Argentina

MATERIAIS

Dependerão das atividades que se decida realizar com os pais.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

A razão da proposta

Realizar uma atividade como a que propomos nesta ficha é ao mesmo tempo, uma grande oportunidade e um grande desafio para a comunidade que formam os escoteiros e escoteiras, suas famílias e a Chefia da Tropa. Nesta descrição nós achamos fundamental aprofundar o espírito da proposta e dar algumas recomendações de como levá-la adiante. Será tarefa da equipe de responsáveis, na sua qualidade de planejadores da Tropa Escoteira, desenvolver esta idéia de maneira tal que responda às características sociais, econômicas e culturais da comunidade em que a Tropa Escoteira está inserida.

Pela nossa própria vivência, sabemos quão forte pode ser o impacto da experiência da vida na natureza. As tarefas do dia a dia fazem aflorar habilidades desconhecidas, a convivência aprofunda as relações humanas, as atividades na natureza e os desafios que ela nos apresenta põem a prova conhecimentos e potencializam a criatividade. O mundo é visto com outros olhos e se valoriza desta outra perspectiva o que se tem em casa.

Volta-se mudado. Ainda que não seja possível determinar em que momento ou que ação gerou esta mudança, sabe-se que as coisas já não são vistas da mesma maneira... e sempre faltam palavras para descrever a alegria que envolve os jovens quando voltam de um acampamento. Pois bem, se faltam palavras para descrever, tentemos então viver esta experiência junto com a família dos jovens e fazê-los parte deste “ambiente de aprendizagem”.

Trata-se, então de convidar os pais e familiares a conviver e compartilhar com a Tropa Escoteira durante alguns dias de um acampamento.

Como organizar o acampamento

A forma como se organiza o acampamento dependerá em grande parte da cultura e maneira de fazer as coisas na comunidade a que pertence a Tropa Escoteira. Temos dito que os responsáveis, na qualidade de planejadores da Tropa Escoteira, deverão determinar a forma mais adequada à luz da realidade em que está inserida a Tropa e os objetivos da atividade. Tendo isto em conta, daremos algumas recomendações que podem ajudar neste trabalho.

Para começar, é desejável que antes do acampamento os pais saibam sobre o espírito e os objetivos da atividade. Esta atividade também será nova para eles e é importante motivá-los e gerar neles um alto grau de comprometimento.

Com relação à **duração**. É ideal que esta atividade se realize durante um acampamento da Tropa Escoteira de três dias de duração. O primeiro dia e meio, as patrulhas estarão sozinhas seguindo seus programas e preparando a

acolhida para suas famílias, que chegarão a partir da tarde do segundo dia ou durante a manhã do terceiro dia.

Dependendo da cultura e costumes da comunidade, das condições econômicas, do conhecimento que exista entre os pais dos jovens, de experiências anteriores similares à proposta, etc., o acampamento poderá se estender durante um período ou um período e meio e no caso dos pais pernovernarem no acampamento, poderão fazer isto numa área especialmente acondicionada para isto ou junto com as patrulhas na forma que for habitual para a cultura desta comunidade.

Em relação ao **local**. O acampamento deve ser realizado num local próximo e de fácil acesso para todos, possibilitando assim a chegada dos pais e familiares. O local selecionado deve contar com instalações sanitárias.

Em relação às **atividades**. O objetivo é que pais e filhos compartilhem e façam coisas juntos, através de atividades que propiciem descobertas espontâneas, quer dizer, atividades que naturalmente gerem experiências e conhecimentos que não tinham antes. Preparar a comida juntos, organizar uma vigília ou um fogo de conselho, fazer uma excursão curta, cantar, dançar, jogar, compartilhar uma celebração religiosa, montar equipes para um jogo de pistas ou participar juntos em uma atividade de observação das estrelas.

Não se trata como às vezes ocorre, que os pais formem patrulhas para “agir como se fossem escoteiros”, ou que se reúnam para escutar uma palestra sobre as relações pais e filhos, ou que as patrulhas preparem uma reunião “ideal” para apresentar aos pais. Esta proposta está muito longe de tudo isto.

Como já explicamos, trata-se de gerar um ambiente flexível e alegre onde aconteçam coisas. Um espaço em que os adultos e os jovens sintam-se à vontade. Nem demasiadamente estruturado de maneira a impedir o desenvolvimento natural, nem absolutamente sem planejamento de modo a desordem limitar as possibilidades.

Nós temos nos referido nesta descrição às múltiplas tarefas que dizem respeito a organização de um acampamento. O novo e mais importante neste caso é o espírito que dá vida a esta proposta e a este respeito temos nos detido.

Se os resultados são positivos, pode-se pensar em fazer desta uma atividade fixa da Tropa Escoteira a cada ano e na mesma data, adultos e jovens reunindo-se para dialogar, jogar e crescer juntos.

COISAS DE HOMENS E COISAS DE MULHERES?

Área de desenvolvimento
AFETIVIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Por meio da realização de diversos jogos, os participantes enfrentarão os prejuízos que eles mesmos têm em torno das relações e capacidades de homens e mulheres. A experiência de fazer aquilo que consideram próprio do sexo complementar significará a longo prazo e reforçado por outras atividades e experiências, uma troca na interpretação que cada um tem a respeito de homens e mulheres.

LOCAL

No local da reunião normal da Tropa Escoteira e dependendo dos jogos que sejam selecionados, ao ar livre num espaço suficientemente amplo para desenvolver os jogos.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Propiciar um grau maior de conhecimento entre os membros da Tropa Escoteira.
2. Fazer aflorar os prejuízos que os jovens tem em torno das relações e capacidades de homens e mulheres.
3. Discutir sobre as relações e capacidades de homens e mulheres na sociedade contemporânea.
4. Compreender que os padrões de comportamento masculino e feminino mudam com o tempo e dependem em grande parte da cultura que estes homens e mulheres estão inseridos.

DURAÇÃO

Duas a três semanas em paralelo com outras atividades da Tropa Escoteira ou da patrulha.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, trabalhando em patrulhas e individualmente.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Sei porque reajo da maneira como às vezes faço.
2. Escuto as opiniões dos outros e se não concordo digo isso com respeito.
3. Procuo me informar adequadamente sobre o que significa ser homem ou ser mulher.

13 a 15 anos

1. Digode forma respeitosa o que penso sobre outras pessoas.
2. Mantenho minha opinião quando estou convencido de que ela está correta.
3. Sou capaz de compartilhar com meus companheiros o que sei sobre o sexo sem vergonha ou zombaria.
4. Cons idero homens e mulheres com a mesma dignidade.

MATERIAIS

Os necessários para jogar os jogos selecionados pelas patrulhas, cartolina grossa de duas cores diferentes, canetas ou pincel atômico, fita adesiva, painel ou quadro, duas caixas.



Idéia original: Central de Coordenação REME com base na atividade "Mulheres e homens: relações sociais". Conversemos sobre Sexualidade. Programa para pais, professores e estudantes, J. Morin, J. Marfán e B. Icaza, CIDE, Chile, 1995.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Reunida a Tropa Escoteira, a Chefia da Tropa convida os participantes a confeccionar uma lista com jogos que considerem próprios de mulheres e próprios de homens. Como numa chuva de idéias os jovens dirão em voz alta os jogos que corresponderiam, segundo seus critérios pessoais a cada categoria. Mencionado o jogo se perguntará aos demais quantos estão de acordo com a seleção e se o jogo contar com pelo menos um terço das preferências, será incorporado à lista.

Durante esta etapa não será necessário e tampouco recomendável que cada participante explique as razões que o levaram a escolher determinado jogo. Por isso quanto menos filtros, melhor.

Uma vez elaborada a lista, a Tropa Escoteira selecionará dois “jogos de mulheres” e dois “jogos de homens”. Na seqüência, e por sorteio, a cada patrulha será designado um dos quatro jogos selecionados e será dela a responsabilidade de organizar o que for necessário para que a Tropa Escoteira jogue o dito jogo no local e dia estabelecido para isto. Pretende-se que cada patrulha organize um jogo, porque se a Tropa Escoteira está composta por mais de quatro patrulhas deverão ser escolhido mais jogos, quer dizer, um jogo por patrulha.

Antes do dia programado

Durante o tempo decorrido entre a primeira reunião e aquela em que será jogado os jogos selecionados, as patrulhas deverão obter os materiais e levar adiante suas tarefas que correspondam para executar o jogo a que foram designados.

De sua parte, a chefia da Tropa deverá cuidar para que as patrulhas realizem o trabalho à elas encomendado, apóia-las no que for necessário e preparar os materiais que usarão na última parte da atividade, que são os seguintes:

- cartões de cartolina de uma mesma cor e de tamanho adequado para que os participantes possam ler seu conteúdo de uma distância prudente, escrita com os seguintes títulos:

Para cada título deverão confeccionar 4 cartões, completando:	só os homens podem	os homens são melhores para
	só as mulheres podem	os homens nunca podem
	só os homens devem	só as mulheres devem
	as mulheres são melhores para	as mulheres nunca podem

um total de 32 cartões.

- cartões de cartolina de uma mesma cor (diferente das anteriores) e de tamanho adequado para que os participantes possam ler seu conteúdo de uma distância prudente, com as seguintes ações:

Neste caso, deve-se confeccionar um cartão para cada ação.

lavar pratos	jogar futebol	dar banho em bebê
pilotar avião	Presidente da República	ser Chefe de Polícia
limpar a casa	dirigir táxi	cozinhar bem
pregar botões	tecer e bordar	defender a Pátria
ter medo	declarar seu amor	cuidar de doentes
dançar balé	consertar motor	cuidar de dinheiro
decorar a casa	gerenciar uma fábrica	educar as crianças
tocar bateria	fazer carinho	inventar máquinas
jogar rúgbi	levantar peso (carga)	ser secretária
chorar	ser General	gerenciar um Banco
cometer erros	pedir perdão	

- 2 caixas onde serão depositados os títulos e ações respectivamente.

Jogar e refletir

No dia programado, a Tropa Escoteira se reunirá para jogar. Em seqüência, cada patrulha conduzirá e animará o jogo que preparou. No final dos jogos ou à medida que os jogos se desenvolvem, a Chefia da Tropa pode perguntar aos participantes o que acharam da experiência. Também neste momento não se deve aprofundar demasiado, e sim somente ir “testando” o impacto que esta parte da atividade produz nos participantes.

A observação que os responsáveis adultos façam do comportamento e reações dos jovens e das jovens durante a realização dos jogos é como sempre importante e necessária para as discussões e conclusões posteriores.

Finalizados os jogos e sem que aconteça um debate ou reflexão entre uma atividade e a seguinte, os responsáveis convidam os participantes a se reunirem em frente a um painel previamente preparado onde embaixo dele estão as duas caixas com os títulos e as ações.

Pede-se a um primeiro participante que se aproxime das caixas e escolha ao acaso um cartão de cada caixa (quer dizer, um cartão com um título e outro com uma ação), cole ambos os cartões no painel e leia em voz alta a frase que eles formam. Em seguida, quem formou a frase deve dar a sua opinião sobre o que significa. Na seqüência, a Chefia da Tropa convida os demais participantes para que expressem a sua opinião sobre o conteúdo da frase formada. Discutida a primeira frase, será a vez de outro participante que deverá realizar as mesmas ações que o anterior e assim sucessivamente.

Naturalmente, os participantes reagirão segundo os estereótipos que prevalecem em sua cultura. Quem dirige a atividade deve estar atento a esta situação, permitir que ela ocorra e conduzir a discussão de maneira que os mesmos jovens reflitam suas reações frente a estes estereótipos e os questionem.

A experiência vivida através dos jogos realizados antes, somada ao debate que acontecerá após cada frase, será a tribuna de onde se analisarão e questionarão os estereótipos. Por isto, é importante que a Chefia resgate a experiência dos jovens ao jogar os diferentes jogos e a formar frases e os confronte com a realidade do dia a dia que eles vivem e as atitudes e reações que nesta realidade se manifestam.

Ao finalizar a atividade, será bom que os escotistas convidem os participantes a avaliar o trabalho realizado buscando com que os jovens resgatem os valores de suas próprias emoções a respeito do tema. Como se trata de mudar atitudes e comportamentos, este aspecto só poderá ser observado a mais longo prazo, dando aos participantes a oportunidade de incorporar em suas condutas as mudanças que perceberem nesta nova valorização das regras e capacidades de homens e mulheres.

HOJE É DIA DE FESTA!

Área de desenvolvimento
AFETIVIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A celebração de aniversário é uma comemoração da história pessoal e uma demonstração da valorização que a comunidade sente por esta pessoa. Através dos tempos tem se mantido a tradição comunitária de marcar a passagem de distintas etapas da vida das pessoas, porém com frequência esta celebração restringe-se a mais um compromisso social somente.

LOCAL

No local da reunião normal da Tropa Escoteira, num acampamento ou numa excursão especialmente programada para realizar a celebração.

DURAÇÃO

Dependerá das características da celebração, porém em termos gerais não deverá durar mais do que uma parte de umas duas ou três reuniões da Tropa.

PARTICIPANTES

Toda a Tropa Escoteira, trabalhando em patrulhas e individualmente.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Comemorar a história pessoal.
2. Resgatar a tradição comunitária de celebrar os aniversários.
3. Expressar a amizade e a valorização dos membros da Tropa Escoteira.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Busco apoio em minha patrulha quando estou triste ou confuso.
2. Sou leal com meus amigos sem deixar de lado ou tratar mal aos que não o são.
3. Gosto de querer bem aos outros e aprecio que os outros gostem de mim
4. Sou generoso e me interesso pelos outros.

13 a 15 anos

1. Divido meus sentimentos e emoções com minha patrulha.
2. Aprecio meus amigos e amigas e não me aborreço com eles por qualquer coisa.
3. Entendo a importância do amor para minha vida.
4. Estou sempre disposto a ajudar meus companheiros de patrulha.
5. Aprecio as pessoas pelo que elas são.

MATERIAIS

Dependerão da maneira que a Tropa Escoteira deseje festejar quem estiver de aniversário. Em termos gerais são necessários elementos para decorar o local, ingredientes para fazer um bolo, um presente e os materiais necessários para realizar a atividade preparada.



Idéia original: Pablo Llamoca, Equipe REME Peru.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Na Tropa Escoteira podemos revalorizar esta tradição e fazer de cada comemoração um dia de festa e regozijo para o homenageado ou homenageada. Cada vez que um integrante da Tropa está de aniversário, os outros se preparam para celebrar de uma maneira muito especial e fazer sentir a esta pessoa o carinho e a afeição que esta comunidade sente por ele.

Se a Tropa Escoteira decidir celebrar desta maneira os aniversários de cada um de seus membros, esta atividade tornar-se-á uma atividade fixa da Tropa e a partir desta perspectiva, não será necessário selecioná-la para ser incluída no ciclo de programa.

Mas como as demais atividades fixas que a Tropa Escoteira e as Patrulhas realizam, deverá ser previsto no Calendário de cada ciclo de programa.

Antes do aniversário

Sabendo que um membro da Tropa estará brevemente fazendo aniversário, os demais integrantes começarão os preparativos para celebrar com propriedade esta data em particular.

O primeiro será relembrar a todos a realização da atividade e convidá-los a participar ativamente dela. O ou os homenageados, saberão do acontecimento e participarão de alguns dos trabalhos prévios. Porém não em todos, sempre deve haver algum detalhe ou particularidade secreta que os mantenham em expectativa do que estão imaginando seus amigos e amigas para esta ocasião. Caso contrário, perde-se parte do fator surpresa que sempre é bem vindo em celebrações deste tipo.

Se bem que a celebração de aniversário é uma festa pessoal e deste ponto de vista não são convenientes às festas comuns, poderá haver ocasiões em que seja necessário comemorar o aniversário de mais de uma pessoa na mesma festa. O importante nestes casos é que os homenageados sintam que a festa é para eles e que seus amigos lhes prepararam algo especial.

Para começar o trabalho, terão que decidir todas as características que terá a celebração ou em outras palavras, que se fará nesta oportunidade para celebrar. Se a celebração de aniversário for uma atividade fixa da Tropa Escoteira, como outras atividades deste tipo, poderá ter conteúdos variáveis, quer dizer, não é necessário fazer sempre o mesmo e é possível e recomendável buscar elementos novos para cada ocasião. A decisão destes elementos novos é, por exemplo, uma das coisas que se poderá manter em segredo para o homenageado.

Como trata-se de uma festa para celebrar a um amigo ou amiga, estes elementos novos podem estar relacionados com as características e gostos desta pessoa. Por exemplo, a Tropa Escoteira pode decidir para este dia

preparar uma oficina de cantos e danças porque “João” gosta muito de dançar; ou preparar um jogo em que se tenha de passar por fases de perguntas engenhosas porque “Maria” gosta deste tipo de atividades; ou aproveitando o aniversário de “José” celebrar-se-á durante o próximo acampamento, construindo um forno de barro e preparando um bolo de aniversário; ou preparar uma excursão com rali fotográfico para “Ana”, que além de gostar muito de fotografia, acredita que a Tropa deveria fazer mais atividades ao ar livre. As possibilidades são muitas...

Além de uma atividade especial, pode-se preparar outros elementos para a festa: bolo de aniversário, presente, decoração, máscaras, chapéus, etc.

Uma vez decidido o que se fará na festa, deve-se distribuir as responsabilidades e tarefas que sejam necessárias. Monitor e Submonitor da patrulha darão seguimento a todas estas tarefas no interior da patrulha, enquanto a Chefia da Tropa cuidará para que estes afazeres aconteçam e ocupar-se-á da administração geral da atividade.

Durante o tempo de preparação, os responsáveis deverão estar atentos em manter a motivação inicial e fazer as mudanças necessárias para que não caia o entusiasmo dos participantes. Também será importante para efeitos de avaliação final da atividade e para coletar observações que permitam uma melhor avaliação do crescimento dos jovens.

O dia do aniversário

Este será um dia especial para todos na Tropa Escoteira. Se acontecer num acampamento ou no local de reunião normal, terá que fazer os homenageados sentir que não é um dia igual aos outros. Decorar o lugar da reunião de maneira especial ou preparar umas boas vindas pode ser uma maneira de fazê-los sentir a diferença.

No momento programado, apresenta-se ao homenageado a festa que se preparou para este dia, realiza-se a atividade programada, divide-se o bolo ou alguma comida especial e se dá os parabéns e os presentes.

Ao encerrar, o homenageado poderá contar aos outros como se sentiu e estes por sua vez contam as brincadeiras acontecidas durante o processo de preparação. Nesta conversa final, que de certa forma também será uma forma de avaliar a atividade, se apresenta os dados sobre o impacto que a realização tenha provocado nos participantes assim como novas e criativas idéias para futuras celebrações.

Por outro lado, esta informação, somada às observações feitas pela Chefia da Tropa durante o processo, serão de grande utilidade no momento de avaliar a progressão pessoal de cada um dos membros da Tropa Escoteira com respeito aos objetivos educativos propostos, o que será feito à medida que se aproxime o término do ciclo de programa.

IMAGENS DE NOSSA AVENTURA

Área de desenvolvimento
AFETIVIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante o acampamento que encerra as atividades do ano, os participantes da Tropa Escoteira tiram fotos das atividades que ali acontecem e quando regressarem e iniciarem as atividades, preparam uma apresentação com animação e convidam os pais e responsáveis para uma festa à noite onde compartilharão o trabalho realizado e mostram algo mais sobre a vida da Tropa.

LOCAL

Num acampamento ou no local da reunião normal da Tropa Escoteira ou num local amplo e acolhedor que permita projeção e realização de uma festa noturna.

DURAÇÃO

Aproximadamente um mês, coexistindo com outras atividades.

PARTICIPANTES

A Tropa.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Fomentar e propiciar momentos de participação e comunicação com os pais da Tropa.
2. Preparar um material de entretenimento e criativo que mostre as atividades da Tropa
3. Conhecer e aplicar técnicas de comunicação visual.
4. Preparar uma apresentação com animação visual.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

Conto a minha família o que fazemos no Grupo Escoteiro e procuro fazer com que meus pais participem das atividades par as quais são convidados.

13 a 15 anos

Sou carinhoso com minha família e aceito as decisões tomadas em minha casa.



Idéia original: Julio Solanilla S., Panamá e Victor Xicohtencatl, México.

MATERIAIS

Câmeras fotográficas, filmes para "slides", fita cassete, equipamento de áudio, equipamento para projeção de "slides" ou projetor multimídia e computador, telão e materiais que se usem para a festa noturna (alimentos, cadeiras e mesas, etc.)

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes do acampamento

Pelo menos duas semanas antes do acampamento da Tropa, a Chefia recorda a atividade -que foi selecionada pelos mesmos participantes no momento de escolher as atividades para o ciclo de programa-, motiva a participação das patrulhas e transmite alguns conhecimentos básicos sobre fotografia que permitam aos participantes realizar um bom trabalho durante o acampamento.

No caso da técnica fotográfica, é recomendável contar com um profissional para assessorar o trabalho das patrulhas. Se não for possível, os escotistas deverão explicar alguns aspectos básicos sobre fotografia:

- “Objeto” é a pessoa, grupo, coisa ou parte de algo que se deseja retratar.
- É necessário observar fixamente o objeto que se deseja retratar para escolher seu melhor ângulo.
- O objeto escolhido deve receber luz suficiente e o fotógrafo posicionar-se dando as costas ao sol evitando projetar sua sombra sobre o objeto.
- Para tirar fotografia sempre é melhor a luz da manhã.
- “Enfocar” é colocar a imagem do objeto na parte clara do visor da câmera fotográfica.
- “Enquadrar” é centrar no visor da câmera fotográfica a imagem do objeto escolhido.

Também durante esta reunião será necessário distribuir tarefas que a atividade exige durante o acampamento e apontar os responsáveis para o seu cumprimento. Enquanto cada Tropa poderá encontrar outras tarefas que sejam necessárias fazer de acordo com o seu plano de trabalho, existem algumas responsabilidades básicas que devem ser distribuídas previamente:

- qual será a maneira de adquirir os materiais necessários e quem serão encarregados de administrá-los?, etc.
- fotógrafos: um por patrulha eleitos ao acaso entre os melhores ou farão turnos com as câmeras fotográficas entre os integrantes da Tropa? Nestes dois casos quem serão os responsáveis?, etc.
- quem será o encarregado de numerar as fotos para lembrar depois exatamente em momento foram tiradas e por que motivo?, etc.

Designadas as responsabilidades, será tarefa da Tropa em seu conjunto estabelecer a lista com os materiais necessários. Para fazer uma apresentação com animação atrativa são necessários entre 40 e 60 “slides” bons. É importante ter em conta que uma porcentagem das fotografias tiradas durante o acampamento não poderão ser utilizadas para a apresentação, por isto a Tropa Escoteira deve prever uma quantidade suficiente de rolos de filmes ou o uso de câmera digital.. Se a sua obtenção ficar a cargo dos membros da Tropa, os dirigentes devem assegurar-se que estes cumpram sua tarefa.

Durante o acampamento

Como as responsabilidades já tinham sido designadas, durante o acampamento só será necessário que cada encarregado realize a tarefa assumida da forma e no momento estabelecidos.

A Chefia da Tropa deverá assessorar os jovens e cuidar do cumprimento dos compromissos. Uma reunião diária com os responsáveis -curta e informativa-, lhes permitirá saber dos avanços dos trabalhos e fazer mudanças e ajustes se for necessário.

Uma vez de volta

Para montar a apresentação com animação deverão seguir os seguintes passos, na ordem aqui indicada:

- revelar os “slides”,
- escolher os “slides” que usarão na apresentação,
- ordenar os “slides” de acordo com os critérios estabelecidos pela Tropa Escoteira,
- numerar os “slides”,
- escolher uma música que acompanhe os “slides”,
- redigir um texto que acompanhará a música e os “slides”,
- escolher as pessoas que se encarregarão de ler os textos,
- juntar em uma fita cassete texto e música, preocupando-se que estejam ajustadas aos “slides” ou realizar estas tarefas utilizando computador e multimídia.

A Tropa deverá decidir a forma mais adequada para realizar esta tarefa: dividir-se por patrulhas e que cada uma assumam algumas responsabilidades, que diversos membros da Tropa assumam as diversas responsabilidades como encarregados de uma equipe de trabalho, etc.

A preparação da apresentação tomará no mínimo duas semanas e por isto as tarefas descritas antes poderão ser distribuídas em duas reuniões da Tropa. Durante este mesmo tempo, deverão achar um nome para a apresentação. É interessante realizar esta tarefa de começar o trabalho de maneira que o nome escolhido se constitua também em uma das ênfases ou lembrança da idéia principal que se quer apresentar nesta apresentação. Para escolher o nome pode-se executar diversas ações: chuva de idéias, concurso, discussão resgatando os temas centrais ou o momento mais importante do acampamento, etc.

Ao mesmo tempo, a Tropa deverá preocupar-se em organizar a festa noturna que convidará os pais e responsáveis e lhes fará a apresentação. É importante que tudo esteja organizado com antecedência e os convites entregues no mais tardar, uma semana antes.

No dia da festa noturna

Os membros da Tropa deverão chegar antecipadamente para preparar o lugar e esperar os convidados.

Nada deve ficar para última hora, permitindo que qualquer descuido de organização ofusque esta bela iniciativa.

Aproveitando o clima gerado e que estão presentes familiares e amigos dos membros da Tropa Escoteira, a festa noturna pode incluir biscoitos e refrigerantes e pedir aos presentes que comentem esta apresentação.

Isto permitirá ter uma idéia dos efeitos gerados, conhecer as opiniões que eles tiveram em relação ao trabalho que realizou a Tropa Escoteira e ouvir as manifestações pela participação de seus filhos e amigos no Movimento Escoteiro.

Se a atividade foi boa, espontaneamente surgirão iniciativas para fazer outras atividades similares, permitindo a troca de experiências entre os membros da Tropa e seus familiares. Isto ocorrendo, será um excelente sinal de que a atividade atingiu os objetivos que haviam sido propostos e que numa visão a mais longo prazo, terá contribuído para a conquista de objetivos planejados.

Novas iniciativas nesta linha, não necessariamente tem que se referir exclusivamente a acampamentos ou utilizar a mesma técnica audiovisual. Podem ser feitas apresentações para mostra algum projeto específico que a Tropa ou alguma das patrulhas está fazendo, para mostrar a história da Tropa, para apresentar a pré-seleção de atividades durante um ciclo de programa, para recordar alguma atividade que tenha chamado a atenção dos jovens, etc. Em relação à técnica, podem fazer “slides”, vídeos, programas de rádio, jornais, exposições, etc.

VIGILÂNCIA DE ACAMPAMENTO

Área de desenvolvimento
AFETIVIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Num acampamento, mediante um sistema de turnos e revezamentos, as patrulhas realizam em conjunto um sistema de vigilância e cuidado noturno. Cada ronda de vigilância cuidará do descanso de seus companheiros e companheiras; fará as tarefas rotineiras de cuidado do acampamento e prevenção de pequenos riscos; e terá tempo para conversar e fazer reflexão pessoal. Deste modo, cada participante doará parte do seu descanso e dedicação ao serviço dos outros.

LOCAL

Num acampamento.

DURAÇÃO

Todas as noites de um acampamento.

PARTICIPANTES

A Tropa, trabalhando por patrulhas e em duplas.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Enfrentar e superar temores infundados que tem a solidão, o silêncio e a escuridão.
2. Aprofundar o conhecimento entre os membros de uma mesma patrulha.
3. Promover a participação e responsabilidade dos jovens em tarefas a serviço dos outros.
4. Prevenir pequenos riscos noturnos no acampamento.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Percebo e consigo falar das coisas que me atemorizam.
2. Busco apoio em minha patrulha quando estou triste ou confuso.
3. Sou generoso e me interesso pelos outros.

13 a 15 anos

1. Procuo dominar minhas reações, mesmo em situações difíceis ou inesperadas
2. Sei que é normal preferir às vezes ficar sozinho, ter medo de saber fazer algumas coisas ou sentir raiva e insegurança, e procuro dominar estes sentimentos.
3. Divido meus sentimentos e emoções com minha patrulha.
4. Estou sempre disposto a ajudar meus companheiros de patrulha.



Idéia original:
Alberto Del Brutto, OSI.

MATERIAIS

Lanterna, relógio, bastão ou pau com ponta, agasalho para a noite, materiais para preparar uma bebida quente.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Após o acampamento ter sido instalado e bem antes do anoitecer do primeiro dia, a Corte de Honra se reunirá para conversar sobre o desenvolvimento da atividade que a Tropa Escoteira decidiu realizar durante as noites de acampamento. Trocam-se idéias sobre os objetivos da atividade, a forma de estimulá-la, a forma concreta que será operada e outros aspectos práticos de sua execução. Na mesma reunião distribui-se igualmente as noites de acampamento, de modo que cada patrulha preste o serviço determinado somente uma vez a cada quatro noites.

Da mesma forma, cada noite um membro da Chefia da Tropa assumirá como responsável pela vigilância, sendo que ele será acordado em caso de dificuldades, acidentes e outras situações de emergência. Desde já, o encarregado responsável também poderá levantar-se no meio da noite para verificar se estão cumprindo normalmente as tarefas de cada turno.

Na seqüência, cada Monitor comunicará em detalhes a atividade a seus companheiros e companheiras de patrulha e todos decidirão a forma de distribuição das rondas para as noites que lhes correspondam vigiar. O serviço de vigilância será de oito horas. Para isto, a patrulha se dividirá em duplas, cada uma das quais assumirá turnos de 2 horas. É recomendável que o Monitor e Submonitor da Patrulha formem duplas com os membros menores ou menos experientes da patrulha. É conveniente que o Monitor e Submonitor da patrulha com seus respectivos pares assumam o segundo e terceiro turno, para deste modo deixar para os outros membros os turnos menos exigentes, isto é, o primeiro e o último. Uma distribuição horária tradicional é: 23:00 a 01:00; 01:00 a 03:00; 03:00 a 05:00; e 05:00 a 07:00

As tarefas a serem cumpridas por cada dupla serão basicamente as seguintes:

1. Percorrer o acampamento ao menos duas vezes durante o turno para:
 - * Verificar se as fogueiras estão bem apagadas (só a primeira ronda).
 - * Verificar se as barracas estão em boas condições: fixação adequada para os ventos, se estão fechadas adequadamente, etc.
 - * Cuidar para que não entrem animais ou pessoas estranhas no perímetro do acampamento.
 - * Prestar atenção nas condições gerais dos que descansam, em especial a manifestações do estado de saúde: tosse, sono intransquilo, gemidos de dor ou de frio, etc.
 - * Manter a iluminação constante em pelo menos uma das latrinas.
2. Prestar atenção ao tempo e eventuais mudanças de condições climáticas que possam prenunciar uma tempestade ou ventos fortes, o aumento do nível de um rio próximo, a subida da maré, etc.
3. Acordar na hora certa a dupla que os vai substituir sem acordar os outros, informar as novidades do turno e certificar-se que iniciem suas funções na hora determinada.
4. Se os escotistas decidirem, é possível solicitar a

cada dupla de vigilantes outras tarefas de serviço comunitário, como por exemplo:

- * Organizar a intendência.
- * Preparar os pacotes de alimentos para as refeições do dia seguinte, segundo uma lista entregue pelos escotistas.
- * Buscar água para o café da manhã de todas as patrulhas.
- * Revisar o estado das construções comuns do acampamento e consertá-las se for necessário e sem causar muito barulho.
- * Adiantar alguns serviços de cozinha de sua patrulha.
- * Acender os fogareiros/fogueiras para o café da manhã (tarefa que assumiria o último turno).
- * Outros serviços que sejam necessários.

5. Em caso de qualquer dificuldade ou emergência, avisar o escotista responsável pelo serviço de vigilância para esta noite. O bastão ou pau que se sugeriu é útil no caso de ter que espantar algum animal que se aproxime do acampamento, especialmente da intendência. Em nenhum caso deve-se deixar os vigilantes com qualquer tipo de arma, menos ainda armas de fogo. Frente a qualquer situação perigosa o que possa apresentar algum perigo, os vigilantes devem avisar imediatamente o escotista responsável pelo serviço para esta noite, tal como indicado no início deste item.

Nos intervalos entre dois turnos sucessivos, os jovens podem permanecer em um local previamente marcado para isto e que se encontre equidistante de todas as patrulhas, próximo a uma fogueira pequena, conversando em voz baixa e calma. Esta será uma ocasião apropriada para que junto com uma bebida quente se aprofunde o conhecimento entre ambos, a troca de idéias, sonhos e projetos, etc.

Na hora do café da manhã, a patrulha que realizou a vigilância pode trocar entre si e com os demais membros da Tropa as experiências vividas na noite, comentando os acertos e as coisas engraçadas acontecidas durante os turnos de cada dupla.

No término do acampamento, e como parte da avaliação que se deve fazer, jovens e Chefia da Tropa comentarão esta atividade e as impressões que ficaram. Pelas características do que realizaram, a avaliação será centrada no desempenho individual e nas experiências adquiridas pelos jovens, aquelas que desde o início só saberiam ao final de cada turno e ao término do acampamento. Embora o citado antes e como em muitas atividades, durante o desenvolvimento da atividade a Chefia da Tropa estará em condições de observar nos jovens outras condutas relacionadas com o trabalho que estão realizando: disposição para ajudar, atitudes com a pessoa que estão dividindo o turno, preparação dos materiais necessários, superação de temores e apreensões, cumprimento dos horários, manutenção de silêncio, iniciativa em relação à realização das tarefas complementares durante o turno, critério usado para qualificar uma situação de emergência, nível de diálogo mantido entre as duplas.

OUTRAS IDÉIAS



ESTÁS A FAVOR OU ÉS CONTRA?

Divide-se o local em dois espaços: em um espaço coloca-se um cartaz “a favor” e no outro um que diga “contra”. O grupo fica no centro do local.

A Chefia da Tropa Escoteira, ou o responsável por conduzir a atividade, lê em voz alta a primeira afirmação a debater. Imediatamente, cada participante tomará posição: se estiver de acordo com a afirmação muda do seu lugar para o espaço “a favor”; se não está, vai para o lugar que diz “contra”. Ninguém pode permanecer no centro, salvo quem conduz a atividade. As afirmações devem ser interpretadas tal como estão escritas, ninguém pode pedir explicações nesta primeira etapa.

Uma vez que todos tenham tomado posição, dá-se a palavra a qualquer um que queira explicar as razões de sua escolha. De forma alternada vai se escutando os participantes de ambos os grupos. A medida que se escuta os argumentos, os participantes podem mudar a sua posição e ir aproximando-se (mais ou menos, dependendo de quanto a favor ou contra sintam-se na hora das explicações) do espaço contrário. Aqueles participantes que mudarem deverão explicar as razões para a mudança de opinião.

Para encerrar esta primeira afirmação, todos devem redigir uma que, sem sair do contexto inicial, retrate o maior consenso do grupo. Na seqüência, o grupo volta ao centro e quem está conduzindo lê a próxima afirmação e assim sucessivamente.

Idéia original: Central de Coordenação REME.

Para as afirmações recomendamos redigir frases que correspondam a lugares comuns, como por exemplo, “o futuro está escrito e por mais esforço que façamos não podemos mudá-lo”, “todas as pessoas têm seu preço”, “um bom amigo não deixa que um deles seja diferente”, “nem todos estão preparados para saber a verdade”, “não é bom dizer tudo o que se pensa”, “em alguns casos é melhor uma mentira piedosa”, etc. Basicamente muitas destas afirmações podem ser consideradas verdadeiras ou falsas dependendo do ponto de vista de quem as ouve. Por isto, o valor desta atividade está na capacidade que cada um tem para explicar as razões de tomar determinada posição e não em achar que está do “lado certo”.

Estas afirmações podem combinar com outras de caráter divertido ou ditados populares que ajudem a descontrair o ambiente, como por exemplo “os esquimós são pessoas frias”, “Deus ajuda quem cedo madruga”, “reacionário é uma pessoa que se machuca muito mais quando interage com os outros”, etc.

Depois de alguns exercícios como o apresentado, ou quando o grupo ou o responsável acharem conveniente, os participantes compartilham e avaliam o que fizeram. Algumas perguntas que podem orientar esta discussão final são: Você achou fácil tomar posição frente às afirmações? Algo lhe acrescentou ter que se posicionar fisicamente? O que aprendeu em relação aos valores dos outros? E dos seus valores? A medida que escutava os outros espore suas razões, que mudanças se produziram? É possível sentir-se próximo a uma pessoa que tem valores diferentes dos nossos?...

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Escuto a opinião dos outros e, se não concordo, digo isso com respeito.
2. Sou capaz de dizer «não» quando acredito que alguma coisa está errada.

13 a 15 anos

1. Divido meus sentimentos e emoções com minha patrulha.
2. Digo de forma respeitosa o que penso sobre outros.
3. Mantenho minha opinião quando estou convencido de que ela está correta.
4. Aprecio meus amigos e amigas e não me aborreço com eles por qualquer coisa.

PORTAS ABERTAS

Durante um longo tempo e coexistindo com outras atividades da Tropa, as patrulhas em conjunto se propõem o desafio de encontrar na comunidade próxima um grupo de amigos e convidá-los a fazerem juntos alguma atividade.

O objetivo será conhecer outros jovens e que estes conheçam os escoteiros, porque o convite pode ser para participar com eles de um dia de atividade ou saírem juntos numa excursão. Também pode ser mais ambiciosa, convidando os jovens a fazer em conjunto algum projeto de serviço comunitário. A escolha final dependerá daquilo que os jovens queiram fazer. Esta escolha pode ser feita no planejamento do ciclo de programa ou posteriormente como uma atividade complementar.

Idéia original: Correspondentes REME de Trinidad e Tobago, República Dominicana e Ilhas Caiman.

Em qualquer caso, primeiro terão que encontrar na comunidade um grupo de jovens aos quais interessem o convite. É importante que os contatos com outros grupos se realizem de forma natural, da maneira que os jovens estão habituados nesta idade. Feito o contato e conseguido um acordo de fazer algo juntos, os passos seguintes serão tão variados como diferentes são as possibilidades de ação. Quando a atividade empreendida chegar ao seu final, pode-se expor os resultados e festejar juntos o trabalho realizado.

Mesmo quando não é o objetivo da atividade, é possível que alguns jovens ou os grupo convidados queiram entrar no Movimento Escoteiro, por isso esta atividade é interessante para Tropas que estão em formação ou desejam aumentar seu efetivo ou para Tropas antigas que por diversas razões tenham feito campanhas de crescimento.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Sou leal com meus amigos sem deixar de lado ou tratar mal aos que não o são.
2. Gosto de querer bem aos outros e aprecio que os outros gostem de mim
3. Sou generoso e me interesso pelos outros.

13 a 15 anos

1. Aprecio meus amigos e amigas e não me aborreço com eles por qualquer coisa.
2. Aprecio as pessoas pelo que elas são.
3. Considero homens e mulheres com a mesma dignidade.

JOGOS DOS TEMPOS DOS NOSSOS AVÓS

Consultando seus pais, avós e outros familiares, os jovens resgatam jogos tradicionais e organizam uma tarde recreativa com a participação de suas famílias.

A primeira etapa acontece por patrulhas e consiste na procura e seleção de um ou dois jogos tradicionais. Para isto, cada membro da patrulha consulta seus familiares sobre os jogos tradicionais que lembram. Na reunião de patrulha, cada membro apresenta os jogos que encontrou e entre todos selecionam um ou dois.

Uma vez que todas as patrulhas tenham selecionado seus jogos, estes serão apresentados a Tropa Escoteira e começará a etapa de preparação da tarde recreativa. Terá que ser determinada uma data e um local, distribuir as tarefas prévias, obter e preparar equipamentos e materiais e promover a participação das famílias. É conveniente que os membros das patrulhas pratiquem os jogos

Idéia original: Walter Dohme e Lenita A. Pessoa, Brasil e German Rocha, Bolívia.

com antecedência, já que estarão encarregados de aplicá-los e quanto mais conheçam melhor será.

Na data, local e hora combinados, a Tropa Escoteira receberá seus convidados e lhes oferecerá a oportunidade de jogar pelo menos quatro jogos tradicionais e que podem se programar para jogar de formar sucessiva ou ao mesmo tempo. A execução da atividade pode ter muitas variantes: jovens contra pais e avós, disputa de equipes mistas, adultos contra adultos, por patrulha, etc.

A atividade estará recheada de situações divertidas, alegres e com boas lembranças e poderá terminar com um lanche ou pequena celebração.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de querer bem aos outros e aprecio que os outros gostem de mim.
2. Conto a minha família o que fazemos no Grupo Escoteiro e faço com que meus pais participem das atividades para as quais são convidados.
3. Gosto de fazer coisa com minha família e ajudo quando me pedem para organizá-las.

13 a 15 anos

1. Aprecio as pessoas pelo que elas são.
2. Divido meus sentimentos e emoções com minha patrulha.
3. Sou carinhoso com minha família e aceito as decisões tomadas em minha casa.
4. Converso com meus pais sobre o que consideram bom para mim e para meus irmãos.

MECÂNICOS E BABÁS

Esta idéia pretende que os jovens experimentem tarefas que habitualmente são habituais do outro sexo e assim realizar as ditas tarefas, refletir e compartilhar a experiência obtida.

Trabalhando por patrulhas, com o acompanhamento e apoio de um dirigente, os jovens farão individualmente diversas atividades ou tarefas cotidianas que eles consideram que não são compatíveis com seu sexo. Obviamente, descartam-se aquelas que tenham relação com características físicas próprias da condição sexual de cada participante e que sem ajuda não podem ser realizadas por ambos os sexos, como dar a luz a um bebê ou amamentar.

Para identificar estas tarefas ou atividades, cada jovem dá a sua opinião justificando as razões de sua afirmação. A tarefa é anotada sem que os demais membros da patrulha possam rebatê-la. Continuando com a atividade, o responsável pede a cada participante que dentro de um prazo determinado por ele ou ela, realize o que diz não corresponder a seu sexo. Por exemplo, se uma jovem diz que não lhe corresponde arrumar

Idéia original: Central de coordenação REME.

um cano de água por ser um ofício masculino, deverá se organizar, aprender a tarefa e realizá-la. Se ao contrário um jovem diz que não pode costurar um vestido por ser uma função de mulheres, terá que praticar a habilidade correspondente e mostra o que é capaz de fazer.

Em alguma das reuniões seguintes, quando todos já tenham cumprido com as tarefas que disseram “impróprias”, cada jovem demonstra ou relata o que fez e conta sobre a experiência ganha. Conclui-se a atividade revisando os argumentos que inicialmente foram dados para apontar tarefas do outro sexo e compartilhando as trocas produzidas neste ponto de vista dos jovens.

É importante que o escotista acompanhe e apóie em tudo que for possível aos jovens para que, apesar do seu descontentamento inicial com a incumbência, assuma a responsabilidade e execute a tarefa. Também é valioso seu papel no momento em que tiram as suas conclusões e revisam os estereótipos que os jovens falaram no início.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Sei por que reajo de maneira como às vezes o faço.
2. Escuto a opinião dos outros e, se não concordo, digo isso com respeito.
3. Sou capaz de dizer não quando acredito que alguma coisa está errada.
4. Gosto de querer bem aos outros e aprecio que os outros gostem de mim.
5. Assumo pequenas responsabilidades em meu lar, em igualdade de condições com meus irmãos e irmãs.

13 a 15 anos

1. Procuo dominar minhas reações, mesmo em situações difíceis ou inesperadas.
2. Digo de forma respeitosa o que penso sobre outras pessoas.
3. Mantenho minha opinião quando estou convencido de que ela está correta.
4. Aprecio meus amigos e amigas e não me aborreço com eles por qualquer coisa.
5. Aprecio as pessoas pelo que elas são.
6. Sou capaz de compartilhar meus companheiros de Patrulha o que sei sobre sexo, sem vergonha ou zombaria.
7. Considero homens e mulheres com a mesma dignidade.

QUANTO ELE MUDOU!

Atuando por patrulhas, com a presença de um membro da Chefia da Tropa e com base em um maço de cartas com perguntas previamente preparadas, os jovens expressam sua opinião e comentam as mudanças que percebem em seu desenvolvimento e nos seus companheiros e companheiras.

A Chefia da Tropa prepara a lista de perguntas e são confeccionados tantos maços de cartas quantas patrulhas participem simultaneamente da atividade. Em cada carta escreve-se uma pergunta relacionada às mudanças típicas desta etapa da adolescência. Pode-se fazer perguntas como

- Quais são as mudanças maiores que tenho notado no meu corpo nos últimos tempos?
- O que mais gosto do meu corpo como ele está agora?
- O que é que menos gosto das mudanças que têm meu corpo?
- Como me sinto em frente aos outros quando me dou conta que o que chama a atenção são as mudanças que têm meu corpo?
- Que mudanças em meu corpo me fazem sentir melhor ou me incomodam?

Idéia original: Central de coordenação REME.

- Sou mais ou menos atento na escola que antes?
- Que idéias me vêm a cabeça agora que não vinham antes?
- Que coisas que antes me pareciam certas e agora me parecem duvidosas?
- O que me agrada e não me agrada na minha maneira atual de pensar ?
- O que é diferente na minha maneira atual de pensar ?
- Que coisas me parecem importantes e que antes não eram tanto?
- O que mais me custa fazer ?
- Quais são as coisas que agora mais gosto de fazer ?
- Que coisas que antes me pareciam bem ou me eram indiferentes e agora me parecem ruins?
- Que qualidades eu tinha antes e agora perdi?
- Quando me sinto orgulhoso de mim?
- Que qualidades tenho agora que antes não tinha?
- Que qualidades tenho e não são reconhecidas pelos outros?
- Que coisas me entristecem?

- Que coisas me deixam brabo?
- Que coisas antes de alegravam e agora me aborrecem?
- Em que momentos gostaria de ter mais idade do que tenho agora?
- Em que momentos gostaria de ser mais novo?
- Que coisas antes não notava nos outros e agora me incomodam?
- Que coisas que antes nem pensava e agora elas me dão medo?
- Que busco em meus amigos mais chegados?
- Por que sinto antipatia em algumas pessoas?
- Que coisas me fazem sentir vergonha?
- Que coisa nunca contaria a meus pais?
- O que pediria a meus pais?
- Que coisas me fazem sentir só?
- Em que momentos me sinto mais importante que todos?
- Que penso agora de Deus?
- Em que momento me incomodam as celebrações religiosas?
- Que idéias religiosas me custam a aceitar ?
- Em que momentos sinto que Deus se esqueceu de mim?
- Deus mudou ou eu mudei?
- Em que momentos sinto que ajo de acordo com o que acredito?

Num local cômodo e privado, com os jovens sentados em círculo, o maço, com as cartas em qualquer ordem, circula entre eles. Quem quiser começa o jogo lendo a pergunta

da carta que está em primeiro lugar. Após lê-la tem duas possibilidades: responde a pergunta e neste caso os outros só o escutam e não podem intervir em nenhum momento; ou se não deseja responder, diz “passo” e os outros membros da patrulha expressam o que eles crêem que seria a resposta de seu companheiro, sem que este possa fazer nenhum comentário, nem para concordar nem para discordar.

Terminada a opinião de quem leu a pergunta ou as opiniões dos outros, conforme o explicado, o maço passa para outro membro da patrulha e que dá continuidade ao jogo tirando outra carta, podendo embaralhar antes o maço se assim quiser. Quando a um jovem lhe cabe uma pergunta que leram antes, pega a próxima.

Uma vez que todos os jovens tenham tido a oportunidade de ler uma pergunta, pode-se dar outra volta, o que informará o escotista segundo o tempo disponível e o interesse que demonstrem os jovens.

A atividade acaba com um tempo de análise final em cada um é livre para intervir sobre qualquer dos comentários que tenham sido feitos, seja em relação a si ou aos outros. Neste momento em que podem expressar-se e comentar o que foi dito por seus companheiros aqueles que “passaram” quando foi a sua vez; e eu também posso comentar aqueles que não tiveram oportunidade quando um jovem respondeu a pergunta contida na carta.

O escotista presente cuidará desta parte, a mais enriquecedora da atividade, se mantiver um nível de apoio e diálogo respeitoso.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

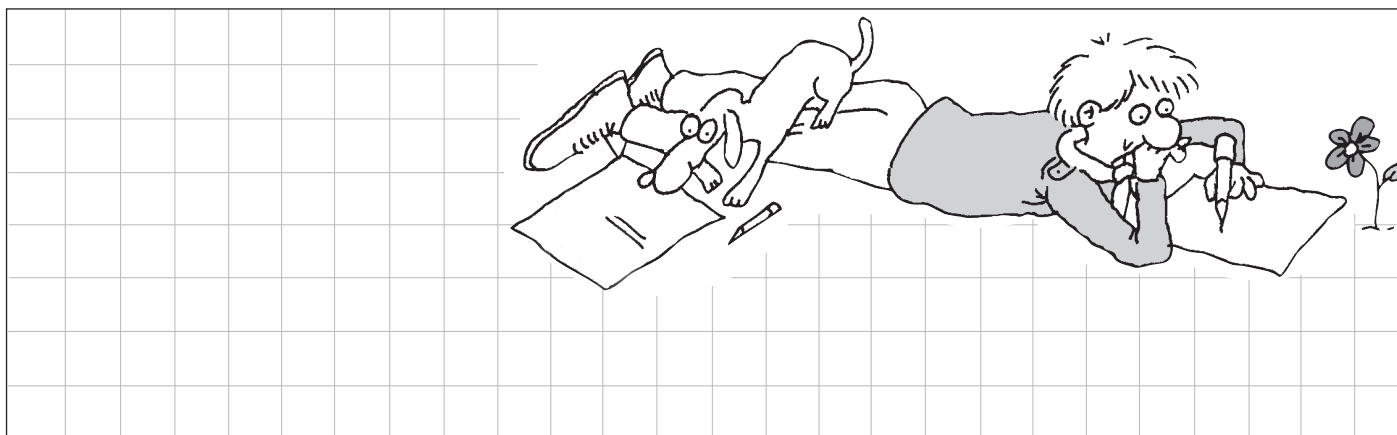
11 a 13 anos

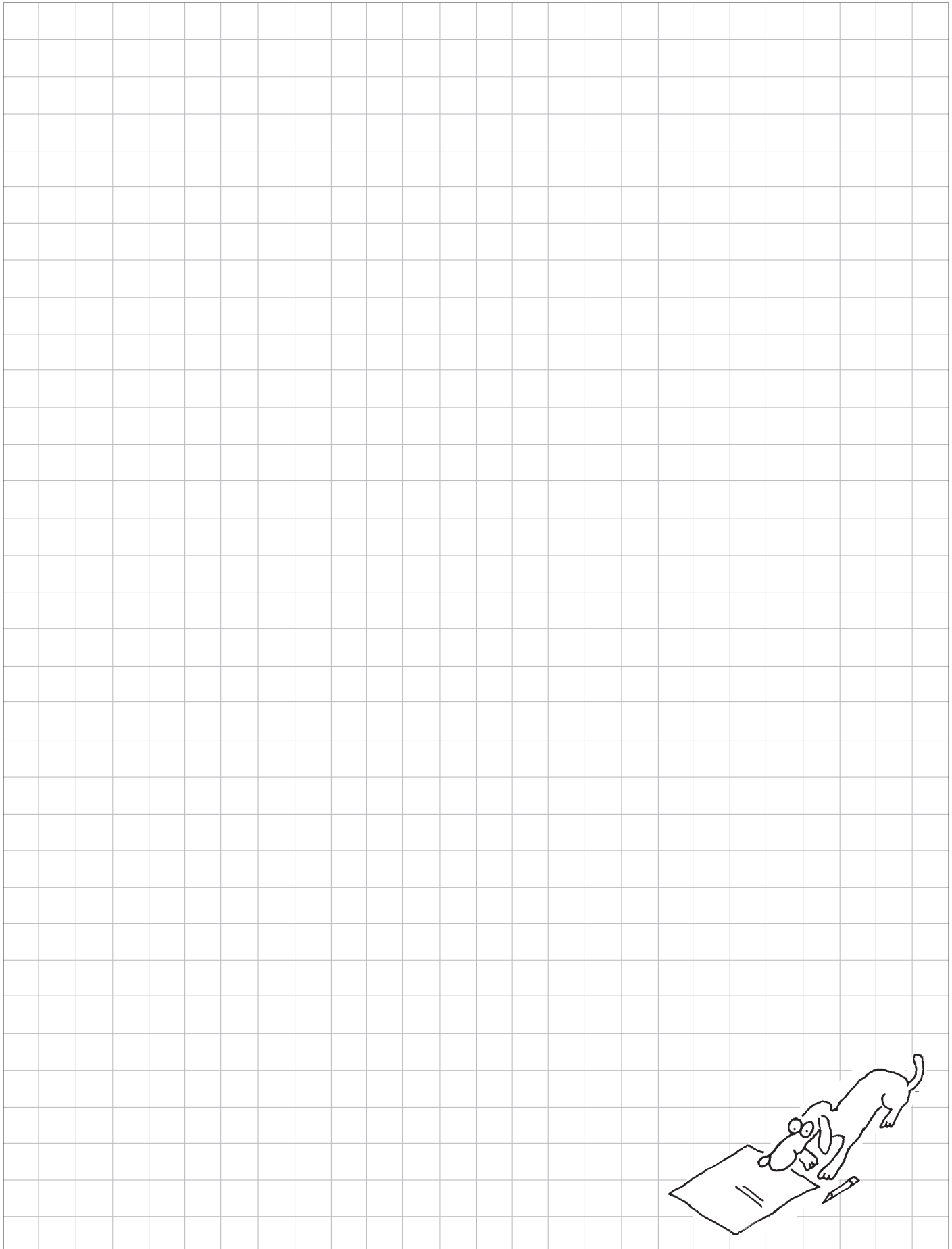
1. Percebo e consigo falar das coisas que me atemorizam.
2. Sei por que reajo da maneira como às vezes faço.
3. Busco apoio em minha patrulha quando estou triste ou confuso.
4. Gosto de querer bem aos outros e aprecio que os outros gostem de mim.
5. Sou generoso e me interesso pelos outros.
6. Procuo me informar adequadamente sobre o que significa ser homem e ser mulher.

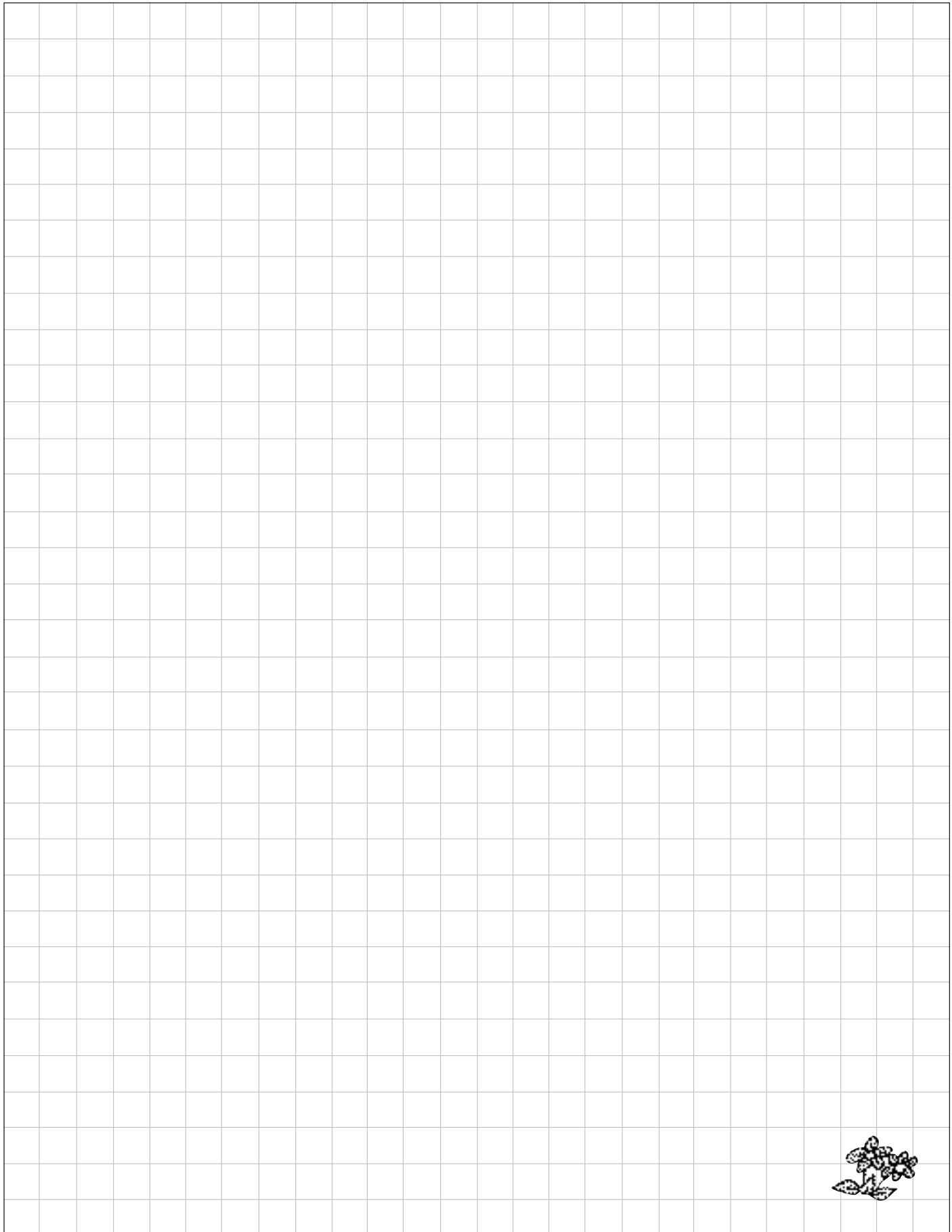
13 a 15 anos

1. Sei que é normal preferir, às vezes, ficar sozinho, ter medo de fazer algumas coisas ou sentir raiva e insegurança, procuro dominar estes sentimentos.
2. Divido meus sentimentos e emoções com minha patrulha.
3. Digo de forma respeitosa o que penso sobre outras pessoas.
4. Aprecio meus amigos e amigas e não me aborreço com eles por qualquer coisa.
5. Gosto das pessoas pelo que elas são.
6. Sou capaz de compartilhar com meus companheiros de patrulha o que sei sobre sexo, sem vergonha ou zombaria.

Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira







SOCIABILIDADE

Amigos para a vida

Amigos para a vida

Nos amigos confiamos, nos amigos acreditamos, nos amigos descansamos e com eles recuperamos as forças. Os amigos são poucos, porém a amizade é mais profunda. É um círculo próximo que permite crescer. São um espelho e um motor de desenvolvimento.

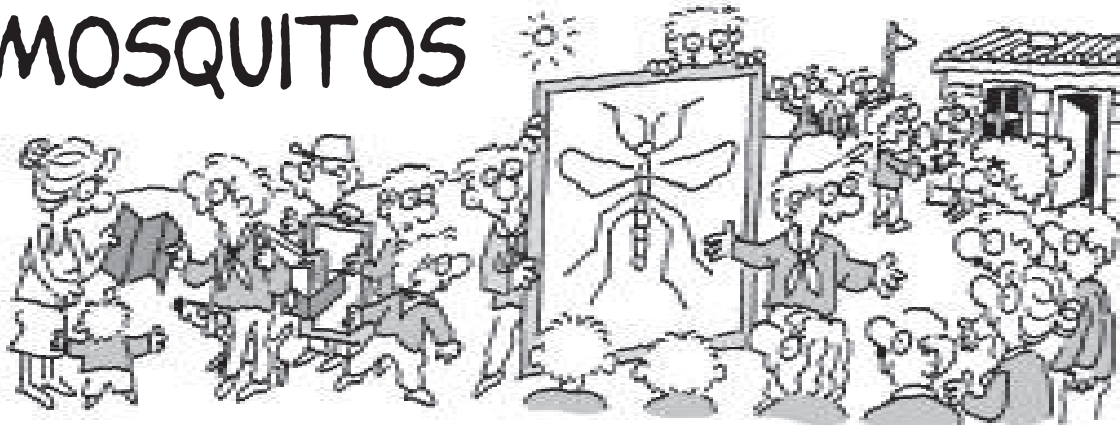
E às vezes sente-se que a família parece não entender o que se quer, que os pais estão muito próximos ou talvez, muito longe, que as liberdades nunca são suficientes e grandes são as responsabilidades com os outros.

A luta constante entre estar com os outros ou estar com um só, entre a companhia e a solidão, entre o interno e o externo, é um ir e vir que parece não ter fim.

Transita-se entre a família e o descobrimento da sociedade próxima e os confrontos se produzem dentro deste eixo. Ainda não aparece a sociedade global em toda a sua amplitude, sem seu questionamento.

OS MATADORES DE MOSQUITOS

Área de desenvolvimento
SOCIABILIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Depois de uma motivação e introdução explicativa sobre as enfermidades transmitidas por insetos, os membros da Tropa Escoteira escolhem uma área da comunidade que apresente risco de contágio segundo os fatores analisados; definem o modo de execução de uma campanha de prevenção e medidas a tomar em caso de contrair tais doenças e desenvolvem a campanha e se possível com um convênio com alguma instituição de saúde preocupada com o tema.

LOCAL

No local de reunião normal da Tropa Escoteira e uma área da comunidade previamente selecionada.

DURAÇÃO

Em torno de um mês de preparação e meio dia de campanha na área escolhida.

PARTICIPANTES

As patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Conhecer os fatores de risco na transmissão de doenças que afetam a comunidade próxima e que podem ser prevenidos.
2. Desenvolver o espírito de trabalho em equipe projetado em uma ação de serviço à comunidade.
3. Desenvolver a capacidade de organização e tomada de decisões para obter resultados efetivos.
4. Demonstrar a capacidade de análise e crítica frente às condições de vida dos membros de sua comunidade.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Cumpro os compromissos que assumo.
2. Trabalho com os demais para conquistar metas que fixamos para nós mesmos.
3. Sei o que fazem os bombeiros, a polícia, os hospitais, a prefeitura e outros serviços públicos de minha comunidade.
4. Procuo realizar todos os dias uma boa ação.
5. Participo das atividades de serviço organizadas por minha patrulha.
6. Conheço as diferentes realidades sociais do lugar onde vivo.

13 a 15 anos

1. Respeito todas as pessoas, independente de suas idéias, sua classe social e seu modo de vida.
2. Ajudo minha patrulha a cumprir os compromissos que assumimos.
3. Participo de atividades relacionadas com direitos humanos.
4. Procuo realizar todos os dias uma boa ação.
5. Proponho e colaboro na organização de atividades de serviço da patrulha e da Tropa.
6. Gosto de participar de atividades que ajudam a superar as diferenças sociais.

MATERIAIS

Os materiais necessários dependerão do tipo de campanha que se decida fazer e só poderá ser determinado após ter sido escolhido o que se vai fazer. Complementam esta ficha de atividade os anexos técnicos **Doenças transmitidas por insetos: a dengue e; Doenças transmitidas por insetos: o mal de Chagas.**



Idéia original: Central de Coordenação REME baseada numa experiência realizada pela Associação Escoteira de El Salvador.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da primeira reunião

A Corte de Honra conversará com o encarregado dos serviços de saúde local para solicitar informações sobre os setores da comunidade mais afetados pela presença dos insetos a que se referem os anexos técnicos que complementam esta ficha de atividade e outros que possam ser informados através deste contato e que sejam prioritários para a comunidade.

Com a informação registrada, prepararão uma lista de locais possíveis da realização da campanha, para que as patrulhas estabeleçam durante a próxima reunião suas prioridades.

Primeira reunião

Alguns dos membros da Corte de Honra lembram as linhas gerais desta atividade (que foi escolhida pelas patrulhas no momento de planejar o ciclo de programa) e motivam a Tropa Escoteira para a realização desta tarefa de serviço à comunidade, explicando que algumas das doenças que afetam a população podem ser prevenidas com um mínimo de esforço e informação, especialmente no caso daquelas transmitidas por insetos.

Uma vez que estejam motivadas, as patrulhas se comprometem na execução de uma original e atrativa campanha que terá como objetivo a divulgação da informação necessária para que a população, especialmente aqueles locais mais vulneráveis, assumam a sua parte de responsabilidade no controle das doenças que os afetam diretamente.

Como primeiro passo, entrega-se às patrulhas a informação contida nos anexos técnicos que complementam esta ficha de atividade e outras que tenham conseguido, de acordo com o inseto presente na comunidade local. Depois de um momento de diálogo sobre a informação apresentada, em que os membros da patrulha poderão fazer as suas observações e colocar as dúvidas, a tarefa será determinar o grupo da população a que se dirigirá a campanha, tarefa para a qual os jovens receberão uma lista pronta com os locais pré-selecionados.

Determinada a área onde será feito o trabalho, cada patrulha disporá de um tempo suficiente para pensar sobre uma forma original e atrativa de realizar a campanha. Podemos sugerir algumas modalidades: propaganda porta a porta, com entrega de folhetos ou “folder” preparados por eles mesmos; reuniões com dirigentes de associação de moradores e entrega de material informativo apropriado; reuniões com as mães de família ou os chefes do lugar para entrega direta e material com informações; campanha de cartazes e “folders”; apresentações artísticas ou teatrais alusivas; realização simultânea ou sucessiva de várias das opções anteriores.

As propostas serão apresentadas às outras patrulhas e por votação será escolhida a mais adequada para se desenvolver o trabalho. Tomada a decisão, a Tropa Escoteira -com assessoria da Chefia da Tropa e considerando as possibilidades reais de execução e o tipo de população a qual a informação está dirigida- dedicará parte das próximas reuniões na preparação da campanha.

Durante a preparação da campanha

Dependendo das características da campanha que se escolheu fazer, esta etapa deverá contemplar mais ou menos reuniões. O importante é usar o tempo necessário para preparar um material realmente útil, sem descuidar-se de outras atividades que a Tropa Escoteira ou as patrulhas possam estar desenvolvendo. Durante todo este tempo a Chefia da Tropa deverá assessorar o trabalho das patrulhas, mantendo a motivação inicial.

A informação deve ser entregue em linguagem simples e direta,

de fácil compreensão por parte de quem a recebe. É importante também que a todo momento a Tropa Escoteira trabalhe com a assessoria do serviço de saúde local e que dentro do possível, os funcionários deste serviço de saúde os acompanhem na realização da campanha no dia marcado para isto. Neste sentido, o trabalho que realizar a Chefia da Tropa será fundamental.

Por outro lado, a Chefia da Tropa pode propor às autoridades locais de saúde a elaboração de uma enquête em que avaliam os hábitos e condições de vida da população que será beneficiada pela campanha. Esta enquête, preparada em conjunto com o serviço de saúde citado e aplicada nos mesmos locais onde irão os jovens com a informação, será de grande ajuda no controle das doenças e na determinação das medidas mais adequadas a tomar em cada caso, o que certamente permitirá melhorar o trabalho que o serviço de saúde realiza.

Uma semana antes da campanha

É conveniente que o lugar a ser visitado seja conhecido previamente pela Chefia da Tropa, que idealmente fará contato com os dirigentes das associações de moradores ou pessoas com representatividade na comunidade para avisar da visita dos jovens e preparar tudo o que for necessário, prevendo qualquer dificuldade possível ou risco.

O dia da campanha

No dia previsto, os jovens chegarão no local da campanha acompanhados pela Chefia da Tropa, a qual lhes dará informações prévias a respeito da melhor forma de passar a informação conforme a modalidade da campanha escolhida. É conveniente que os pais dos jovens conheçam desde o início a atividade que seus filhos e filhas farão para que compreendam e autorizem a sua participação nela. Se, entretanto os pais puderem participar junto com a Tropa Escoteira no dia da campanha, tanto melhor.

Se os jovens contataram previamente com representantes da comunidade local, eles também poderão acompanhá-los no desenrolar dos trabalhos. O mesmo acontecerá com respeito aos representantes do serviço de saúde local.

Terminada a campanha, deverá ser escolhido um momento para avaliar o trabalho realizado. Pode-se pedir aos destinatários da campanha que digam as suas impressões sobre o que foi feito, o mesmo das autoridades do serviço de saúde.

Um diálogo aberto sobre a atividade realizada onde os jovens expressem as suas opiniões e avaliem seu próprio desempenho e a de seus companheiros e companheiras, também será muito útil pois, permitirá com isto, se introduzir modificações pertinentes para melhorar os resultados em uma campanha próxima.

Neste sentido, é importante assinalar que este tipo de campanha deveria ser uma atividade **constante e permanente** dos membros do Movimento Escoteiro a serviço da comunidade. Por isto, a Tropa Escoteira pode preparar um calendário de campanhas similares para realizar durante o ano em diferentes pontos da comunidade próxima e propor-se a executá-las periodicamente de modo a atingir a maior quantidade possível da população.

As observações e comentários recebidos durante o transcurso da atividade, desde o projeto inicial até a sua realização, serão de grande importância no momento de avaliar, junto a cada jovem, o avanço de sua progressão pessoal.



DOENÇAS TRANSMITIDAS POR VETORES: A DENGUE

ANEXO TÉCNICO

Na grande maioria dos países do mundo existem doenças chamadas “endêmicas”, que dizer, normalmente presentes entre seus habitantes e que não foram erradicadas, em que pese que em muitos casos se conhecem as suas causas e a sua prevenção é relativamente simples. Muitas destas doenças são transmitidas por “vetores”, ou agentes que transportam a doença de um lugar para outro (geralmente insetos), os que podem ser facilmente controlados se tem-se a informação adequada e se são tomadas as medidas pertinentes.

A luta à longo prazo contra os vetores deve estar baseada na educação sanitária e na participação ativa da comunidade, apoiada pela adoção de medidas concretas e sua aplicação onde as condições permitam.

O compromisso dos membros do Movimento Escoteiro nesta tarefa será fundamental, sobretudo considerando sua capacidade de organização e trabalho eficiente de ajuda à comunidade que tradicionalmente vem cumprindo.



Dengue

dengue é uma doença transmissível por um vírus que para passar de uma pessoa para outra requer a participação do *Aedes Aegypti*, um mosquito que se cria e desenvolve nos depósitos de água parada dentro dos domicílios ou ao redor destes e ao picar uma pessoa que tenha a doença, contrai o vírus e se converte em seu portador, transmitindo à outras pessoas através de sua picada. As manifestações externas que esta doença produz podem variar desde uma simples febre até hemorragias severas, que podem chegar a ser mortais.

A dengue é hoje em dia uma doença endêmica em mais de 100 países, com um total de 250 milhões de pessoas expostas ao risco de contágio. Dos **50 milhões de casos declarados em cada ano**, 500.000 são hospitalizados com uma proporção de mortes de 1% a 5% em média. Uma das últimas grandes epidemias de dengue começou em Honduras em 1978, provavelmente introduzida a partir da Jamaica, e chegou a ter um registro de nada menos que 77.000 casos somente na cidade de San Pedro Sula.

Ainda que se tenha progredido na busca de uma vacina que proteja contra a dengue e sua forma hemorrágica, tal vacina ainda não existe. A mudança tem-se demonstrado que a educação da população, a medicina preventiva e a adoção de medidas sanitárias elementares podem permitir a eliminação dos mosquitos e suas larvas e conseqüentemente diminuir o risco de contágio.

Os sintomas

Os sintomas que permitem detectar a doença podem ser muito diferentes segundo a gravidade do caso e do tipo de dengue que se tenha contraído, os que basicamente se diferenciam entre a dengue clássica e a dengue hemorrágica. Ambas produzem:

- febre (em 100% dos casos)
- dores de cabeça (cefaléias)
- mal estar geral
- náuseas e vômitos e/ou diarréias (10% dos casos)
- calafrios
- dor retro-ocular (na parte de trás dos olhos)
- dor nas articulações

No caso da dengue hemorrágica, aparecem, como seu nome indica, hemorragias que podem ir desde manchas escuras ou amareladas como hematomas (“roxos”) até hemorragia nasal e hemorragia das gengivas.

É possível que um caso grave dê origem à **síndrome de choque por dengue**, que se caracteriza pelos seguintes sintomas:

- dor abdominal repentina
- dor no tórax
- vômitos freqüentes
- queda de temperatura do corpo (hipotermia)
- inquietude
- sonolência (a pessoa doente sente muito sono)
- abatimento excessivo
- palidez exagerada
- suor abundante
- inflamação do fígado
- taquicardia (aceleração do ritmo cardíaco)

Quando qualquer dos sintomas assinalados se apresentem, deve-se ir o quanto antes a um posto de saúde. A atenção oportuna é fundamental para evitar que a doença se agrave.

Educação Sanitária e participação da comunidade

Sem dúvida, a medida mais efetiva na luta contra a dengue é a **prevenção**. Para isto, tem um papel muito importante a informação da população para que sejam eles mesmos a assumirem a eliminação, ou ao menos a redução do risco de contágio. A eles se deve que o inseto citado viva nas próprias casas dos potenciais doentes e a partir daí se pode controlar com medidas muito simples que detalhamos na seqüência.



Medidas Preventivas

1. Manter tampados os tanques, caixas e recipientes de armazenamento de água para consumo humano e outros recipientes domésticos, com o objetivo de evitar que os mosquitos ponham ali seus ovos.
2. Não usar água em floreiras. Para a troca pode-se encher com areia úmida ou usar flores artificiais.
3. Manter as casas e a sua volta limpos e asseados, eliminando ou destruindo periodicamente tudo aquilo que possa conter água como garrafas, latas e recipientes já usados; sapatos velhos; cascas de coco e outros restos de comida.
4. Eliminar os pneus velhos. Estes se transformam no criadouro predileto do *Aedes Aegypti*, transmissor da Dengue.
5. Trocar diariamente a água destinada ao consumo animal.
6. Usar inseticidas domésticos do tipo piretróides para aplicar nas peças da casa, closets, banheiros e locais de armazenamento de água.
7. Lavar cuidadosamente com detergente e escova todos os recipientes ou depósitos de água.
8. Se não for possível substituir periodicamente a água devido a sua escassez, é necessário “peneirá-la” ao menos a cada três dias para eliminar as larvas que nela podem se desenvolver. Isto se faz facilmente trocando a água de um recipiente para outro, passando-a através de um filtro de tela. Os recipientes devem ser lavados cuidadosamente cada vez que se realize a operação.
9. Se a pessoa está exposta a risco de picadas de pernilongos é recomendável o uso de mosquiteiros e repelentes contra insetos aplicados na pele, assim como a adequada proteção de janelas e portas com telas não metálicas.

A EDUCAÇÃO SANITÁRIA SOBRE A DENGUE E OUTRAS DOENÇAS DEVEM PROLONGAR-SE DURANTE TODA A VIDA

A DENGUE É UMA AMEAÇA CONSTANTE

Como no caso de qualquer doença, não se deve tomar remédios sem a orientação médica. Se há suspeita de um caso de dengue, não é aconselhável tomar antitérmicos (ácido acetil salicílico), aqueles que atuam como vaso dilatadores e podem agravar um caso de dengue hemorrágica.

Uso de larvicidas

Em muitos lugares existem larvicidas (produtos químicos que eliminam as larvas destes insetos antes que se convertam em mosquitos), que podem ser usados pela população dentro de suas próprias casas (por exemplo o TEMEPHOS ou o MALATION).

Entretanto é absolutamente necessário que o uso destes larvicidas esteja sendo orientado por um especialista que indique exatamente a proporção adequada de água e larvicida, para não afetar a saúde dos consumidores. Em qualquer caso, não é recomendável usar estes produtos para tratar água potável (água para beber).



Para lembrar

**NÃO EXISTE IMUNIZAÇÃO OU ALGUMA VACINA CONTRA A DENGUE.
A FAMÍLIA, ELEMENTO FUNDAMENTAL NA BATALHA CONTRA O
MOSQUITO, DEVE PARTICIPAR ATIVAMENTE NA SUA ELIMINAÇÃO.**



Fonte: Dengue Hemorrágica: Diagnóstico, Tratamento e Luta, OMS, Genebra.
A Dengue em Honduras, Ministério de Saúde Pública, OPS/OMS, Honduras.



DOENÇAS TRANSMITIDAS POR VETORES: O MAL DE CHAGAS

ANEXO TÉCNICO

No ano de 1909, Carlos Chagas, médico brasileiro especialista em doenças infecciosas, descobriu que o triatoma infestans transportava um parasita unicelular que produzia em suas vítimas uma série de sintomas, que quando conhecidos, não se atribuíam a uma mesma doença. A genialidade de Chagas lhe permitiu realizar um triplo descobrimento a partir desta informação: uma doença, seu transmissor e seu agente causal.

A doença de **Chagas** o Tripanosomiasis Americana é uma das doenças parasitárias mais freqüentes na América Latina. Por suas conseqüências sobre a saúde e suas repercussões sócio-econômicas, trata-se de **um dos maiores flagelos do continente**.

Calcula-se que mais de 90 milhões de pessoas, quer dizer, aproximadamente, é 25% da população total do continente, encontram-se em risco de contrair a doença de Chagas. Deste número de pessoas uns 16 a 18 milhões estão infectados e 34% destes (ao redor de 5 milhões) se encontram clinicamente enfermas.

A área onde a afecção é endêmica (habitual) estende-se desde o Rio Grande ao Norte até o paralelo 44 ao Sul (desde o México até o sul da Argentina e Chile). No sul dos Estados Unidos já se detectou que tanto o agente (parasita) como o agente (inseto) são possíveis de se encontrar em animais e tem sido graças às melhores condições de vida, que se tem visto uma redução de sua propagação no ser humano, ainda que apareçam casos da doença principalmente em imigrantes latino-americanos.



O agente transmissor

Se bem que a manifestação da doença de Chagas em seres humanos permaneça restrita a área latino-americana, em todo o mundo existem 120 espécies e sub-espécies de insetos -todos eles pertencentes à família dos triatomídeos-, potencialmente infectáveis pelo Tripanosoma Cruzi (causador deste mal).

A grande maioria das diferentes variedades destes insetos são próprias de meios selvagens, porém alguns têm se adaptado ao meio humano e têm formado colônias nas casas, sobretudo no meio rural, transformando-se no principal agente de transmissão e constituindo-se na forma de contágio mais freqüente.

A variedade mais comum dentre os insetos que transmitem a doença é o Triatoma Infestans, mais conhecido por outros nomes comuns que recebe nos diferentes países do continente, alguns deles são:

vinchuca, chinche gaúcha:		Argentina, Chile, Uruguai e Paraguai
barbeiro, chupão, chupança ou bicudo:	Brasil	
chirimacha:		Peru
chinchorro:		Equador
pito:		Colômbia
chipo, chipito, chinha, bandola,		
bandolino quipito:		Venezuela e outros
chinche picuda:		Honduras e Nicarágua
cone nose bug ou kissing bug:	Estados Unidos	

Esta classe de insetos necessita beber sangue de qualquer tipo de animal vertebrado para sobreviver. Conseqüentemente, sempre estão próximos de suas "vítimas". Os animais domésticos também são suscetíveis ao contágio e se constituem assim em depositários da doença; incluindo os meios silvestres, o parasita encontra-se em ratos, garças, pássaros e mamíferos selvagens.

Formas de transmissão

O parasita que produz a doença de Chagas pode ser transmitido ao ser humano por três vias:

1. Por picada de inseto

É a mais importante devido ao número de casos que a ela se devem e que a partir dela acontecem outras formas de contágio.

A picada do inseto tem característica muito definida que vale a pena conhecer.

Em geral, o inseto aparece à noite pelas paredes ou vem do teto sobre a sua vítima. Pica de preferência nas partes descobertas do corpo, como o rosto e as extremidades, introduzindo seus estiletes embaixo da pele. A pessoa que recebe a picada não sente nada, nem dores imediatas devido à presença de substâncias da saliva do inseto que adormecem a parte afetada. Em seguida o inseto chupa o sangue durante uns 20 segundos até ficar cheio, gira em 180 graus e defeca.

A picada forma uma marca que produz coceira. Quando a pessoa se coça, põe a matéria fecal do inseto em contato com a lesão da marca e permite assim a entrada do parasita em seu próprio organismo.



2. Via transfusão

O contágio da doença através da transfusão de sangue contaminado constitui uma forma mais freqüente no meio urbano. A partir das migrações das zonas rurais para as urbanas, a doença de Chagas transformou-se de um problema exclusivamente rural para uma infecção que pode ser adquirida no meio urbano através da transfusão de sangue. Esta via também tem aumentado a doença ao norte do Rio Grande (USA e Canadá). Atualmente a importância do problema vem aumentando e a porcentagem de sangue infectado em bancos de sangue entre os que tem realizado estudos de amostras varia muito.

3. Via congênita

Neste caso o contágio é produzido da mãe para o feto através da placenta no início do quinto mês de gravidez, felizmente a freqüência deste tipo de contágio é baixa, ao redor de 1% dos nascidos. Se bem que a contaminação através do leite materno é teoricamente possível, mas extremamente rara.

A doença

A entrada do parasita em um organismo são produz um estado de doença cuja gravidade varia segundo o número de parasitas que entraram, quão malignos forem e a idade da pessoa atacada. Acontece com mais freqüência entre os menores de 15 anos e quanto mais jovem é a vítima, mais grave será.

A doença de Chagas evolui em três fases: aguda, indeterminada e crônica. Na primeira e na terceira pode afetar diferentes órgãos e em ambos os casos pode ser fatal.

Etapa aguda

Depois da entrada do parasita no organismo, vem um período de incubação que dura entre 4 e 12 dias e durante o qual a pessoa infectada está sendo invadida ainda que não exista nenhum sintoma.

Depois deste tempo, aparece o primeiro período da doença de Chagas: o período agudo que pode durar entre 30 e 90 dias. Durante este tempo o parasita se dispersa pelo organismo através do sangue e faz a pessoa apresentar sintomas de intoxicação e febre.

Nos caso mais simples, só aparece a febre sem muita importância, o que deixa muitas vezes que a doença passe incólume (80-90% dos casos) e por isso não seja tratada a tempo.

A mudança nos casos mais graves é que junto com a febre aparece a síndrome chamada de **sinal de Romaña** (ou chagoma de inoculação), que consiste num inchaço das pálpebras de um dos olhos, congestão e inflamação da conjuntiva correspondente e de um gânglio, todos desaparecem naturalmente em torno de um mês. Outras vezes apresenta-se no doente um profundo abatimento, falta de apetite, alterações gastro-intestinais, taquicardia (aceleração do ritmo cardíaco), inflamação do fígado e baço ou inflamação dos nódulos linfáticos. Em muito poucas pessoas infectadas, manifesta-se o sinal de Romaña, chegando só a uns 10% a 20% dos casos.

A APARIÇÃO DO SINAL DE ROMAÑA, ACOMPANHADO OU NÃO DE FEBRE, É O ÚNICO SINTOMA CLÍNICO EXCLUSIVO DA DOENÇA DE CHAGAS NA ETAPA AGUDA.

Etapa indeterminada

A etapa indeterminada caracteriza-se porque durante ela o doente não apresenta nenhum sintoma. Só se inicia entre 8 e 10 semanas depois da etapa aguda e pode durar anos ou manter-se indefinidamente; quer dizer a pessoa nunca vem a manifestar sintomas, porém continua doente.

Aproximadamente 75% das pessoas infectadas ficam nesta etapa e não desenvolvem nunca os sinais da doença de Chagas crônica, podendo detectar-se seu estado somente através de exames de laboratório.

Estes pacientes comportam-se na prática como portadores sãos. Entretanto, é importante detectar estas pessoas, não só para o controle de sua possível evolução até a doença crônica, mas também para evitar que doem sangue e no caso de ser mulheres, que transmitam o parasita para seus filhos durante a gestação.

Etapa crônica

Uma em cada quatro pessoas passa da etapa indeterminada para a crônica, a qual se constitui na causa da proporção de doenças e falecimentos mais freqüentes da doença de Chagas. Este passo só pode durar entre 10 e 30 anos. Em muitas pessoas a evolução é benigna tornando-se maligna assim que se passa os 60 anos, quando se tem outras afecções como a hipertensão arterial ou outras doenças do coração.

A etapa crônica da doença de Chagas produz alterações no coração e no tubo digestivo que podem finalmente causar a morte.

Prevenção

Devido ao processo que segue a doença e os sintomas através dos quais se manifesta, o que de forma geral estamos explicando no item anterior, a maior dificuldade com respeito a sua prevenção está em que a comunidade em risco de infecção não relaciona a picada do inseto com os problemas cardíacos e digestivos que muito mais tarde sofrem seus membros.

Por exemplo, é comum que as crianças brinquem com estes insetos como se fosse uma mariposa e disputem entre eles que coleciona mais ou quem tem mais picadas, sem relacionar jamais sua presença com o tempo em que um grande número de adultos de sua comunidade morre por afecções cardíacas na tenra idade.

A doença de Chagas pode ser eliminada definitivamente, incluso no decorrer de uma geração, se lhe prestamos a devida atenção. É muito importante destacar o papel que o controle das doenças transmitidas por insetos seguem os mesmos potenciais afetados. A educação da população é uma vez mais, o meio de controle mais eficiente desta doença e sua participação ativa na tomada de medidas de prevenção resulta de vital importância.

Medidas específicas

Educação Sanitária

Tem-se falado suficientemente acerca da importância da informação e da educação da população para o controle das doenças transmitidas por vetores. Mas, é importante que esta educação se traduza em ações concretas que cumpram com estes objetivos. Entre as ações mais importantes temos:

1. Informação à população através das escolas, das associações ou administrações municipais, postos de saúde, centros comunitários ou grupos de vizinhança, meios de comunicação e organização de campanhas de saúde preventiva sobre:
 - Vias de contágio da doença de Chagas e quais são os seus sintomas.
 - Necessidade urgente de se ir a um posto de saúde para deter o curso da doença desde os seus primeiros sintomas: sinal de Romaña ou febre de origem desconhecida.
2. Reforçar a confiança das pessoas na capacidade que elas mesmas possuem para controlar a doença através do controle do agente de transmissão.
3. Criar a consciência entre a população da necessidade de se avisar da presença do inseto para as autoridades governamentais e de saúde responsáveis.

O que pode fazer a população?

1. Fazer melhorias nas casas, de modos a eliminar as possibilidades de criação de insetos:
 - Eliminar as fendas nas paredes de barro ou cimento, enchendo-as com massa própria.
 - Evitar os espaços nas juntas dos azulejos e pisos e entre dutos e canos.
 - Eliminar na medida do possível, a utilização de palha ou sapé para cobrir as casas, já que além de ser difícil a limpeza, comumente nela vivem os insetos.
 - Evitar os pisos de terra, já que favorecem a entrada nas casas das colônias de insetos que se formam nas redondezas.
 - Fomentar a conclusão rápida das construções, incluindo aquelas que se constroem para fins temporários.
2. Limpar periodicamente as casas e adquirir hábitos adequados:
 - Eliminar a sujeira dos tecidos (roupas, cortinas), muitas vezes proporcionada por serem guardadas sujas ou em caixas de papelão.
 - Evitar o armazenamento de azulejos, pisos, telhas madeiras, pedras ou colheitas no interior das casas; arejando-os o máximo possível.
 - Impedir a entrada de animais nas casas.
3. Usar mosquiteiros sobre as camas e berços para evitar picadas de insetos, que na grande maioria dos casos são feitas á noite.
4. Usar tintas inseticidas para pintar as paredes das casas.
5. Pulverizar com inseticidas dentro e em volta das casas.
6. Evitar as transfusões de sangue contaminado, exigindo dos serviços de saúde o controle dos bancos de sangue.

**A MELHOR FORMA DE PREVENÇÃO É NÃO SE DEIXAR PICAR POR INSETO
E A MELHOR FORMA DE NÃO SE DEIXAR PICAR É ELIMINÁ-LO.**

Fonte: A Doença de Chagas, Uma Referência para Médicos e Pessoal Paramédico, UNESCO, OMS e SFIC, Dora Cazadora, UNESCO, OMS, Sociedade de Cardiologia.

TEATRO DE ÁGUA

Área de desenvolvimento
SOCIABILIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A fim de se informar adequadamente sobre as diarreias infantis, a desidratação e as formas de preveni-las e tratá-las, a Tropa Escoteira prepara e organiza uma alegre e original apresentação de teatro itinerante onde apresenta esta informação a um setor previamente selecionado da comunidade.

LOCAL

No local de reunião normal da Tropa Escoteira e uma área da cidade previamente selecionada.

DURAÇÃO

Um mês.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Conhecer os efeitos da diarreia e da desidratação.
2. Conhecer e difundir as medidas mais adequadas de prevenção e tratamento da diarreia e da desidratação.
3. Comprometer-se em uma ação social concreta.
4. Conhecer e praticar uma forma original de expressão artística.
5. Desenvolver habilidades de expressão e comunicação.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Cumpro os compromissos que assumo.
2. Conheço e respeito as principais normas de convivência.
3. Sei o que fazem os bombeiros, a polícia, os hospitais, a prefeitura e outros serviços públicos de minha comunidade.
4. Participo das atividades de serviço organizadas por minha patrulha.
5. Conheço as diversas realidades sociais do lugar onde vivo.

13 a 15 anos

1. Ajudo minha patrulha a cumprir os compromissos que assumimos.
2. Respeito as normas de convivência dos diversos ambientes em que atuo, mesmo que nem sempre concorde com elas.
3. Proponho e colaboro na sua organização de atividades de serviço da patrulha e na Tropa.
4. Gosto de participar em atividades que ajudam a reduzir as diferenças sociais.

MATERIAIS

Os materiais necessários para confeccionar material de divulgação e montar uma peça teatral seguindo a técnica de teatro itinerante. Complementam esta ficha de atividade os anexos técnicos **Terapia de rehidratação oral, Noções básicas de dramaturgia e Noções básicas de teatro itinerante.**



Idéia original: Central de Coordenação REME, em convênio OSI/UNICEF



DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da primeira reunião

Com o objetivo de determinar possíveis setores da comunidade a ser dirigida a campanha e obter assessoria para levá-la adiante, a Chefia da Tropa contatará com o serviço de saúde pública correspondente ao seu bairro ou município.

Este apoio é fundamental. Se trabalhamos com os serviços locais de saúde, se somam os esforços, evitando que a atividade se converta em uma ação isolada sem relação com outros projetos que podem estar sendo desenvolvidos. Por outro lado, os serviços de saúde podem facilitar material informativo para distribuir na comunidade sobre os SRO (normalmente disponíveis sem custo nestes serviços).

Primeira Reunião

Como esta atividade foi selecionada pelos mesmos participantes no momento de planejar o ciclo de programa, durante esta reunião a Chefia da Tropa deverá reforçar a motivação inicial, lembrar da importância de comprometer-se no serviço ativo à comunidade e apresentar as fases através das quais se desenvolverá a atividade.

Para começar, deverá entregar aos participantes a informação contida no anexo técnico **Terapia de rehidratação oral**, fazendo isto de forma rápida e tendo certeza que os conteúdos estejam claramente entendidos pelos jovens. Se contar com a ajuda do serviço de saúde local, esta apresentação pode ser feita por profissionais deste serviço, que estarão melhor capacitados para complementar a informação e responder às dúvidas e consultas dos participantes. No final, pode-se entregar a cada jovem uma cópia do anexo respectivo.

Na seqüência, a Chefia da Tropa apresentará às patrulhas a lista das áreas selecionadas e elas escolherão aquela onde levarão adiante o Teatro de Água. Se a atividade tiver êxito, as outras áreas podem ser objeto de representações posteriores devidamente programadas.

Na mesma reunião e com a ajuda da informação contida no anexo técnico **Noções básicas de dramaturgia**, a Tropa Escoteira distribuirá tarefas e estabelecerá prazos em relação à elaboração do roteiro.

Durante o tempo entre esta primeira reunião e a segunda, a Chefia da Tropa ou a Corte de Honra poderão fazer contato com os representantes da comunidade escolhida, contando-lhes sobre a atividade que planejam realizar e pedir a sua colaboração para levá-la adiante.

Segunda reunião

Uma vez que o roteiro foi escrito, os membros da Tropa Escoteira revisam seu conteúdo certificando-se que contenha os elementos necessários para alcançar o objetivo. Se for necessário, esta é a oportunidade para se fazer as primeiras modificações. Como explica claramente no anexo sobre dramaturgia, o roteiro poderá sofrer mudanças durante todo o processo, porém é

fundamental começar com um documento base sobre o qual trabalhar.

Com o roteiro escrito e corrigido e a “população-objeto” definida e contatada, começam os preparativos para a apresentação. Para isto, as patrulhas contarão com a ajuda da informação contida no **anexo técnico Noções básicas de teatro itinerante**, que explica claramente os passos que devem ser seguidos e as responsabilidades que serão necessárias distribuir. Se, entretanto, for possível contar com a assessoria de um ator ou uma pessoa que tenha experiência neste tipo de montagens, tanto melhor.

Durante as semanas seguintes

Parte das próximas reuniões da Tropa Escoteira se destinarão a levar em frente os trabalhos relacionados com a preparação da apresentação. Este processo terminará quando os membros da Tropa considerarem que estão prontos para apresentá-la na comunidade selecionada.

Assim como está mencionado no anexo sobre teatro itinerante, em algum momento deste processo a Tropa Escoteira deverá visitar o local onde será desenvolvida a apresentação a fim de conhecer alguns dos membros desta comunidade e determinar o espaço físico que servirá de cenário. Esta informação é fundamental para entrar em cena.

De forma simultânea a preparação da peça teatral e seu ajuste de cenário, se prepara material de apoio para ser distribuído no local selecionado. Neste sentido, a gama de possibilidades é muito ampla: gravuras, “folders”, livretos, cartazes, etc. Este material deve ser suficientemente atrativo pra captar a atenção dos destinatários, passando ao mesmo tempo informação relevante sobre TRO em linguagem simples.

O dia da apresentação

Com suficiente antecipação, os membros da tropa se reúnem no local selecionado e depois de convidar os espectadores, começarão a função. Assim que terminem a apresentação, os jovens entregarão o material de apoio ao público presente. De forma paralela pode-se implementar um posto de informação, no qual aqueles membros da Tropa que não participaram da apresentação podem dar informação adicional a quem solicitar.

Naturalmente que pode-se convidar para a apresentação outros adultos que de forma direta ou indireta tenham colaborado na sua realização (pais dos participantes, membros do serviço de saúde, atores que tenham colaborado na preparação da peça, etc.)

Se houve contatos prévios com representantes da comunidade, em conjunto com eles pode-se organizar um pequeno festejo. Compartilhar com os vizinhos e agradecer a todos que tenham ajudado é uma maneira agradável de concluir esta atividade.

Este momento de fraternidade também será propício para coletar informações sobre o trabalho realizado. No momento de avaliar a atividade estes comentários serão tão úteis como as observações registradas pela Chefia da Tropa durante o processo e a opinião sobre o que fizeram expressado pelas próprias patrulhas.



TERAPIA DE REHIDRATAÇÃO ORAL



ANEXO TÉCNICO

Cerca de cinco milhões de crianças menores de 5 anos morrem anualmente por causa de **diarréia**. É dizer, aproximadamente 10 crianças morrem a cada minuto, o que significa que mais de cem crianças morrerão desta causa durante o tempo gasto para ler este anexo técnico. Deste total de disfunções por diarréia, calcula-se que ao redor de 70% é causado por **desidratação**.

Nas crianças menores a diarréia é uma doença freqüente, relacionada especialmente à desnutrição infantil. Assim mesmo, encontra-se entre as principais causas de mortalidade nos países em desenvolvimento (proporção de pessoas doentes num lugar e período determinado).

Ainda que a mortalidade por diarréia tenha diminuído de forma progressiva em muitos países durante os últimos anos, é ainda a causa de grande quantidade de consultas aos serviços de saúde e devido às suas complicações, continuam registrando-se uma grande quantidade de internações hospitalares que poderiam ser evitadas com um tratamento adequado.

Um dos maiores desafios que nós enfrentamos é sem dúvida, o de diminuir esta cifra absurda, ainda mais considerando que a prevenção e o tratamento das doenças diarreicas é bastante simples e de baixo custo. **A Terapia de Rehidratação Oral (TRO)** pode prevenir e corrigir esta desidratação e assim impedir numerosas mortes relacionadas à diarréia.

QUE É A DIARRÉIA?

As pesquisas têm demonstrado que a diarréia é um transtorno do intestino, causado principalmente por microorganismos (bactérias, vírus e parasitas). Entretanto, convém assumir uma definição mais útil que permita seu reconhecimento:

DIARRÉIA É A EVACUAÇÃO DE MATERIAIS MAIS LÍQUIDOS E FREQUENTES QUE O NORMAL

O principal risco que correm as crianças com a diarréia aguda é a **desidratação**, que pode chegar a causar a morte.

O corpo humano necessita para viver uma certa quantidade de água e eletrólitos (sódio, potássio, cloro e bicarbonato). As diarreias produzem a perda anormal de água e sais do corpo através das evacuações e dos vômitos que acompanham casos mais graves. Se a água e os sais não são repostos em quantidade suficiente através dos líquidos que bebe a criança, se produz a **desidratação**, que é provocado por um desequilíbrio entre as entradas e as saídas de água do organismo.

Comumente a desidratação acontece mais rapidamente nas crianças pequenas (lactantes) e em crianças desnutridas, os que correm um risco maior de desidratação aguda se não são tratados oportunamente.

Outra conseqüência grave da diarréia é a **desnutrição**, produzida fundamentalmente pelas seguintes causas:

- A diminuição da absorção de nutrientes por parte do organismo,
- A perda direta de nutrientes pelas evacuações,
- A diminuição do consumo de calorías provocadas por falta de apetite,
- O hábito errôneo de não alimentar a criança por vários dias quando apresenta diarréia.

COMO RECONHECER UMA DESIDRATAÇÃO?

A grande maioria das doenças apresenta sinais e sintomas (manifestações visíveis ou que se pode perceber) que permitem identificá-las com precisão. No caso da desidratação, os sintomas e sinais mais característicos são:

- Afundamento das órbitas dos olhos (um dos sinais mais precoces).
- Irritabilidade e/ou abatimento.
- Sede.
- Diminuição do apetite.
- Febre (nem sempre).
- Redução brusca de peso.
- Sede e pouca urina e de cor mais forte que o normal.
- Respiração e pulso mais rápido que o normal.
- Vômitos (nem sempre), com o que aumenta a gravidade do quadro a favorecer a desidratação e a perda de sais.

Sinais da gravidade da desidratação

Ainda que a desidratação seja sempre um problema sério, existem sinais que permitem estabelecer um quadro de extrema gravidade:

- Sonolência.
- Ausência de urina.
- Pulso rápido e fraco.
- Respiração rápida.
- Convulsões (contrações intensas e involuntárias dos músculos).
- Aparição de olheiras muito marcantes e choro com poucas lágrimas ou sem elas.
- As evacuações podem apresentar mucosidade ou sangue.

A diarreia pode afetar as pessoas de todas as idades, porém suas conseqüências são muito mais graves em crianças menores de cinco anos. Na atualidade dispomos de formas simples de tratamento que se forem aplicadas no início da doença, permitem evitar as complicações já descritas, além de hospitalizações prolongadas ou eventuais falecimentos.

Não se pode considerar como diarreia as evacuações mais leves e freqüentes de uma criança alimentada no peito, já que ele está numa condição normal para este tipo de alimentação.

TRATAMENTO DA DIARRÉIA

A Terapia de Rehidratação Oral (TRO) contempla a administração de líquidos com sais necessários para o organismo (SRO) nas proporções adequadas e até que a criança mostre evidentes sinais de recuperação. O tratamento integral da diarreia deve basear-se em dois princípios básicos:

- Tratamento de líquidos (rehidratação, e seja por SRO baseado nas proporções de sais já preparadas ou por soluções caseiras de rehidratação).
- Mantendo a alimentação.

TODOS OS CASO DE DIARRÉIA, QUALQUER QUE SEJA O GRAU DE DESIDRATAÇÃO, DEVE SER TRATADO SEGUNDO OS PRINCÍPIOS DA REHIDRATAÇÃO E NUTRIÇÃO, JÁ QUE ELA DEPENDE DA RECUPERAÇÃO. A FÓRMULA ADEQUADA DE TRATAMENTO É:

**DOSES DE SRO
+
MANUTENÇÃO DA ALIMENTAÇÃO**

OU

**SOLUÇÃO CASEIRA
+
MANUTENÇÃO DA ALIMENTAÇÃO**

TRATAMENTO DE LÍQUIDOS

A reposição de líquidos por injeção nas veias (intravenosa) para o tratamento da desidratação causada por diarreia começou a ser utilizada a primeira vez em meados do século XIX. Entretanto, para utilizar esta técnica sem dúvida efetiva, requer um equipamento complexo, de alto custo e que além disto requer pessoal especializado. Durante a segunda metade do século XX, na década de 60, começaram a usar a hidratação oral como tratamento eficiente da desidratação. O princípio da indicação de líquidos baseia-se em que a perda de água e sais por evacuações, vômitos, urina e suor, tem que ser corrigida mediante a rehidratação, quer dizer, administrando tais elementos.

Uso de Sais de Rehidratação Oral (SRO)

As SRO são uma mistura de glicose, sal e água que permitem ao organismo da criança repor os líquidos e sais que perdem pela **diarreia**.

As SRO vêm em doses prontas que permitem a mãe ou pessoa encarregada do cuidado da criança preparem a mistura no local. As SRO são usadas em muitas partes do mundo e se constituem no meio mais efetivo para tratar a **desidratação** produzida pela **diarreia**.

Como se prepara as SRO?

É importante seguir cuidadosamente as instruções que são apresentadas a seguir:

1. Lavar bastante as mãos e unhas com água corrente, sabão e se possível, escovar as unhas.
2. Ferver pouco mais de um litro de água. (*)
3. Esperar que a água esfrie e medir **um litro exato**.
4. Colocar a água numa jarra ou jarro limpo.
5. Adicionar o **conteúdo total** de uma dose de Sais de Rehidratação Oral.
6. Mexer bem com uma colher limpa, até que os sais se dissolvam completamente.

(*) **Em casos extremos pode se usar água sem ferver, mesmo sabendo que a água não é limpa. É fundamental rehidratar e evitar a morte por desidratação, mesmo que logo após seja necessário o tratamento para infecção intestinal provocado pelo uso da água sem tratar.**

Quantidade de SRO que se deve administrar

Depois de cada deposição (evacuação) diarreica é necessário administrar à criança as seguintes quantidades de SRO:

½ copo para crianças menores de 1 ano
1 copo para crianças maiores de 1 ano

- Como complemento para aquelas crianças que recebem leite materno, deverão receber todo que aceitarem mas por partes.
- As crianças que não são alimentadas com leite materno deverão receber 100 a 200 cc (1/2 a 1 copo) de água pura a cada 4 a 6 horas enquanto estejam usando sais de rehidratação oral (SRO).
- Em geral, se deve assegurar uma quantidade de líquido equivalente a 150 a 200 cc para cada kg de peso em 24 horas.

IMPORTANTE: Enquanto durar a diarreia se continua dando líquidos de tempos em tempos entre mamadas e comidas.

SOLUÇÃO CASEIRA DE REHIDRATAÇÃO ORAL

Se não tivermos as doses de SRO, é possível recorrer a uma solução caseira de baixo custo e simples preparo. Esta solução contém água, açúcar, sal e cenoura.

Para preparar um litro de solução caseira de rehidratação oral é necessário:

- 1 litro de água fervida fria.
- 1 colherinha (chá) **rasa** de sal refinado
- 4 colheres de sopa **cheias** de açúcar.
- 4 cenouras.



Preparação:

1. Ferver um pouco mais de um litro de água, adicionando 4 cenouras cruas cortadas em pedaços.
2. Uma vez fervida, coada e esfriada, medir um litro de água em uma jarra limpa. Cuidar para que seja um litro exato.
3. Adicionar quatro colheres de sopa cheias de açúcar e uma colherinha rasa de sal.
4. Misturar bem e mexer até que o açúcar e o sal se dissolvam completamente.

IMPORTANTE: A solução caseira como a preparada em doses devem ser administradas frias. A ingestão do soro morno ou quente pode provocar vômitos. Não se deve ferver a solução depois de preparada. A solução não deve ser guardada de um dia para o outro. Se for necessário continuar ministrando, uma nova solução deverá ser preparada no dia seguinte.

Colher Especial

Existe uma colher especial que serve para medir as quantidades exatas de açúcar e sal necessárias para a preparação do soro caseiro. Esta colher é distribuída pela UNICEF nos centros de cuidados da saúde de muitos países. Verifique se está disponível nos centros de cuidados da saúde de sua comunidade e solicite.

É necessário continuar administrando SRO (em dose ou caseiras) até que a criança tenha menos de 4 evacuações leves num dia.

MANTENDO A ALIMENTAÇÃO

Sabe-se que em crianças com diarreia, especialmente quando estas aparecem continuamente, a perda de peso ou desnutrição aparece como consequência de:

- Perda de apetite,
- Suspensão de comida,
- Perda de nutrientes por vômitos e má absorção,
- Desidratação.

No tratamento da diarreia é fundamental evitar o déficit nutricional e por isto se deve continuar alimentando a criança durante o quadro diarréico, sempre que não tenha vômitos.

Por isto, o princípio da manutenção da alimentação busca **retomar rapidamente a lactância materna e outros tipos de alimentação**. Assim que a criança recobre o apetite deve comer a sua comida, não existindo motivos para esperar que a diarreia passe.

As crianças que “comem de tudo” continuarão, entretanto, um regime leve sem excessos.

Podem comer

- Arroz, macarrão ou talharim cozido em água, com um pouco de sal e azeite no momento de servir.
- Carne sem gordura, moída, cozida ou na chapa; frango cozido.
- Peixe fresco cozido.
- Queijo fresco (queijo branco, queijo de leite de vaca doce).
- Cenoura cozida e moída.
- Alcachofras raspadas.
- Pirê de batatas.
- Banana amassada, maçãs raladas.
- Ovos cozidos
- Gelatinas.
- Maisena
- Chuño (comida a base de batata boliviana)

Ainda, as crianças com diarreia **podem beber:**

- Leite materno ou leite em pó (mais diluído que o normal).
- Água de arroz, de canela ou de romã.
- Chá puro simples.
- Água mineral sem gás.

Não podem comer

- Pão.
- Outras verduras cruas e cozidas.
- Carnes gordurosas.
- Temperos picantes.
- Outras frutas cruas e cozidas.
- Sorvetes e doces.
- Frituras em geral.

Quando a criança ficar dois dias sem diarreia, pode-se voltar pouco a pouco a alimentação normal.

Como prevenir a Diarréia Infantil?

Sem dúvida os aspectos de maior importância são a prevenção das causas que podem ocasionar esta doença que custa tantas vidas de crianças a cada minuto. Algumas medidas simples de prevenção, todas as quais têm relação com a higiene são:

- Enquanto for possível, alimentar as crianças com leite materno durante o primeiro ano de vida e conforme as indicações médicas. O leite materno contém uma alta porcentagem de defesas naturais e são absolutamente limpos.
- Lavar muito bem as mãos antes de preparar os alimentos e depois de ir ao banheiro (W.C).
- Se não tiver água potável, usar somente água fervida para a preparação dos alimentos e bebidas que se dá às crianças.
- Guardar os alimentos fora do alcance de animais domésticos, moscas e outros insetos.
- Lavar cuidadosamente e manter tampados os bicos e mamadeiras das crianças.
- Lavar cuidadosamente as frutas e verduras que se dá às crianças.
- Manter sempre a lixeira fechada, a cozinha limpa e sem moscas e outros insetos.

Para lembrar:

- A **diarréia** é de início repentino e pode durar vários dias.
- Acontece especialmente em crianças menores de dois anos que se alimentam mal.
- É mais grave e freqüente em crianças desnutridas.
- Em casos graves, pode provocar evacuações com mucosidades, pus e/ou sangue.

BEBIDAS COMERCIAIS E OUTROS LÍQUIDOS

As bebidas não alcoólicas e as que não têm cafeína comumente são as escolhidas na prevenção da desidratação e também para aliviar os sintomas durante a diarréia. Entretanto, por sua composição, as bebidas gasosas comuns, as sopas e os sucos comerciais não são recomendáveis de ser consumidos enquanto durar a doença.

A DESIDRATAÇÃO GRAVE PODE CAUSAR A MORTE

**A FALTA OU CARÊNCIA DE ALIMENTOS
PODE CONDUZIR À DESNUTRIÇÃO**

Fonte: TRO, *Guia para a Ação*, OMS, UNICEF,
O Tratamento da Diarréia e o Uso da Terapia de Rehidratação Oral, OMS/UNICEF,
As diarréias Infantís, Ministério da Saúde, Chile/UNICEF.



NOÇÕES BÁSICAS DE DRAMATURGIA



ANEXO TÉCNICO

Quando se pensa em fazer teatro, as opções mais freqüentes são claramente duas: escolher um texto já escrito por um autor conhecido, ou se lançar a tarefa de escrever um texto original, geralmente de criação coletiva.

este segundo caso é o material deste anexo técnico, já que sem dúvida é o que resulta mais útil para o desafio de criar uma peça original que sirva por sua vez como ferramenta de difusão de certas idéias (campanhas de saúde, de educação de valores, de promoção de direitos humanos, de divulgação de direitos da criança, etc.).

Em geral, é recomendável ter tido a experiência de trabalhar com uma obra escrita antes de se atirar na tarefa de escrever uma obra a partir do zero. Entretanto, não desanime, a tarefa não é tão complexa como parece e a menos que você queira se converter em dramaturgo de sucesso, basta somente algumas indicações para se conseguir um resultado satisfatório.

Se os responsáveis de escrever o texto nunca participaram da montagem de uma peça, é recomendável que assistam uma ou várias peças de teatro e observem com atenção a todos os detalhes, tanto dos diálogos como dos movimentos e posicionamentos no palco; ou que ao menos leiam algumas obras de dramaturgia para se familiarizar com o tipo de diálogo que ali se apresenta e com as indicações que aqui mostramos.

Para escrever uma obra teatral pode-se partir de diferentes pontos: a história, as personagens, o conflito, etc. Neste caso, dada as características do trabalho que será realizado, mostraremos um modelo que propõe iniciar a partir do tema da obra.

Em primeiro lugar, mostraremos como criar um plano básico da obra que contenha o tema, a história e as personagens, e para encerrar abordamos a dramaturgia e alguns conselhos gerais.

O Tema

O tema é a base da obra, em torno dele se desenvolverá o conflito e se relacionarão as diversas personagens.

Qualquer tema serve; pode-se escrever peças tanto sobre o amor como sobre reciclagem de lixo orgânico. O importante é que tenha sido decidido em consenso com o grupo, especialmente quando se trata de criação coletiva, e que se conheça o tema com a maior profundidade possível. No caso do amor, provavelmente bastará pensar como é se apaixonar; para a reciclagem, será necessário perguntar sobre aspectos técnicos que sustentem a mensagem e os diálogos.

Escolhido o tema -e conhecidos os aspectos técnicos que o respaldam, caso seja necessário- deve-se redigir um breve resumo do se quer dizer sobre o tema escolhido para a peça. Isto é importante uma vez que se pode dizer muitas coisas sobre um mesmo tema e se não for delimitado antes, será difícil orientar este trabalho de redação.

Finalmente, é necessário reduzir este resumo a uma só frase que será conhecida como **premissa**. Esta será uma espécie de “coluna vertebral” do trabalho que se desenvolverá na seqüência. Por exemplo, se o tema é os benefícios da reciclagem de lixo, podemos estabelecer a seguinte premissa: **“Reciclando material orgânico podemos obter energia de boa qualidade”**.

A História

Uma vez conhecido o tema e escolhida a premissa, será necessário escrever a história que corresponda. Esta deve contar com três partes fundamentais; uma **apresentação**, uma **amarração** e um **desfecho**.

A **apresentação** é a primeira parte da história e nela se dá a conhecer as personagens e o conflito. Na amarração, as forças antagônicas ou em conflito se enfrentam até chegar ao seu ponto máximo ou clímax. Finalmente abre-se o desfecho, a etapa em que se resolve o conflito.

O conflito, por sua vez, é o enfrentamento que se faz na peça quando as forças antagônicas impedem as forças protagônicas de alcançar o seu objetivo.

Exemplo: “Chapeuzinho Vermelho”.

Apresentação: A mãe pede a Chapeuzinho (protagonista) que vá levar para a sua avó doente uma cesta de comida (objetivo), avisando-a que não fale com o lobo (antagonista). Entretanto, este encontra a Chapeuzinho e ela conta inocentemente o seu destino.

Amarração: O lobo seqüestra e toma o lugar da avó. Quando Chapeuzinho chega, este a engana para comê-la (clímax).

Desfecho: Um par de caçadores escutam os gritos, salvam a Chapeuzinho e a sua avó e dão um castigo ao lobo.

Tempo e Espaço são aspectos importantes para determinar nesta etapa. Relacionado ao **tempo**, existem algumas perguntas que podem ajudar: Quando acontece a obra? Quanto tempo se passa? Se desenvolve só num dia ou em mais tempo: semanas, meses, anos? E também, em que época está ambientada? Para a determinação do **espaço** é necessário conhecer onde ocorre a obra (no campo, na cidade, numa casa, em uma peça da casa, etc.). É importante estabelecer o local físico em que a peça transcorre, assim como as características deste local (espaçoso, escuro, silencioso, tenebroso, iluminado, etc.).

Tão importante quanto nesta etapa é a criação das **personagens**. Quem atua na peça, que relação existe entre eles (familiar, de amizade, romântica, etc.), quais são suas características físicas e psicológicas, quem são os **protagonistas** e quem são os **antagonistas**, e se faz o mesmo com as **personagens secundárias**.

As forças protagônicas e antagônicas podem estar representadas por uma personagem ou por um grupo de personagens, porém devem estar claramente definidas e diferenciadas de modo a que não se apresentem confusões que atrapalhem a compreensão do auditório.

A Estrutura

Quando falamos de estrutura de uma peça de teatro, nos referimos à divisão desta em atos e cenas. Cada ato representa uma “unidade dramática” que conta com a apresentação, amarração e desfecho e que por sua vez se subdivide em cenas, que definem as entradas e saídas das personagens.

Tanto os atos como as cenas devem ter um objetivo claro e definido, que evitem, como já dissemos, desviar-se do tema. Além disto, pode-se dar um título que ajude a defini-los.

Exemplo: “Chapeuzinho Vermelho”

Primeiro Ato: “O Erro de Chapeuzinho”

Objetivo do Ato: Mostrar que Chapeuzinho desobedece ao aviso de sua mãe.

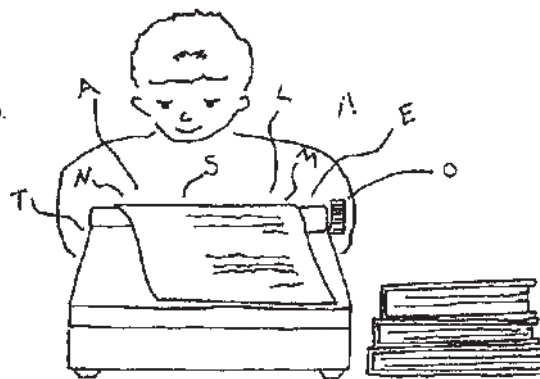
Primeira Cena: "A Missão Perigosa"
Objetivos da cena:
- apresentar as personagens,
- apresentar o espaço (cozinha),
- Informar sobre a peça e seu conflito.

Objetivo das personagens:
- Chapeuzinho: obedecer a sua mãe.
- Mãe: Avisar a sua filha.

Segunda Cena: - "Encontro com o Lobo".

Objetivos da cena:
- Apresentar o lobo,
- Apresentar o espaço (o bosque),
- Mostrar a mentira do lobo.

Objetivo das personagens:
- Lobo: conhecer o destino de Chapeuzinho.
- Chapeuzinho: Chegar na casa de sua avó.



Repetindo esta operação com todos os atos e cenas que fazem parte desta peça, se obterá um esquema básico que facilitará a posterior redação dos diálogos.

Dramaturgia

Com este nome designa-se o processo de escrever uma história para ser representada, quer dizer, acontece os diálogos entre as personagens.

Uma vez que a história, as personagens, os espaços, o tempo e a estrutura estão definidos, é o momento de começar a escrever os diálogos.

Como já dissemos, as personagens têm características físicas e psicológicas que os determinam, atuam em espaços concretos e buscam objetivos claros. Todos estes aspectos devem ser tomados em conta no momento de escrever os diálogos da peça de teatro. Seguindo o exemplo que temos usado, podemos dizer que Chapeuzinho é uma menina de oito anos, travessa e inocente, acostumada a viver no bosque e a confiar nos outros; por sua vez, o lobo é um adulto de aspecto ameaçador, astuto e malvado. Estas características devem refletir-se não só na caracterização das personagens que fazem os atores, mas também nas palavras que usam as personagens para se comunicar, quer dizer, nos diálogos.

Porém é importante a linguagem, já que entre outros fatores, cria uma ligação entre o espectador e a peça. Diálogos muito longos, por exemplo, podem não ser atrativos para os espectadores. Por isto é importante que a linguagem seja pouco descritiva; ágil e concisa, usando poucas palavras para dizer o que se quer dizer; expressões do mundo cultural a que pertencem os espectadores e que possua algo de humor.

A peça se escreve sempre em uma linguagem audiovisual, os textos vão acompanhados de gestos que os atores fazem no palco, o que permite uma especial síntese. Por exemplo, se queremos demonstrar que o lobo está faminto, não devemos dizer "tenho fome", e sim "-Lobo (mexendo a barriga): Mmm... um coelhinho!". Desta forma, é possível mostrar de uma maneira visual e auditiva que o lobo tem fome e ainda informar sobre o que o a personagem gosta de comer.

Sempre é recomendável repetir a informação importante, acompanhando-a de gestos e movimentos que assegurem a compreensão do público.

Existem outros sinais dramáticos, linguagens ou recursos de ação que facilitam a entrega da mensagem, estabelecendo uma ligação com os espectadores e tornando mais atrativa a peça de teatro. Nesta linha, é importante a utilização de elementos surpresa, situações visuais cômicas, linguagem com humor, etc.

Correções e novos elementos

Uma vez escrita a peça, deve-se corrigi-la considerando que cada cena tenha uma duração proporcional a sua importância dentro da peça. A dramatização por sua vez, deve ser ascendente e culminar no clímax, ponto de maior conflito entre a força protagonista e antagonista, para logo chegar ao desfecho.

É fundamental que o texto final seja fiel à premissa que se estabeleceu no início da obra.

Uma vez escrita a peça pode-se inserir canções que substituam diálogos muito longos ou que simplesmente favoreçam o resultado global. No caso de ser feito, devem buscar aquelas conhecidas pelo público, permitindo que eles participem.

Recomendações

- O mais difícil do processo será criar a história e seu conflito a partir do tema. Nestes casos é recomendável se inspirar na vida cotidiana, tomando exemplos daquilo que presenciamos diariamente e apoiar-se no protagonista como fio condutor.
- A premissa da peça deve subentender-se a partir do texto, não é bom dar-lhe uma forma explícita ao público, pois se estará subestimando a inteligência do auditório.
- Uma boa forma de chegar aos diálogos em um trabalho de criação coletiva é a improvisação. Para isto, pode-se dar aos atores um resumo de cada ato ou cena e pedir-lhes que improvisem de acordo com o que eles imaginam acontecer em cada situação. Aparecerão muitas boas idéias que ajudarão na redação final. O importante é que todos participem, apontando soluções criativas.
- Para explicar temas complexos ou técnicos pode-se por uma personagem explicando pacientemente ao outro. Este fará todas as perguntas necessárias, representando tacitamente o público.
- É recomendável alternar as cenas dramáticas com humorísticas, ou situações de grande conflito com outras mais rápidas que permitam ao público relaxar.
- A peça será sempre enriquecida com o processo de apresentações, porque os dramaturgos devem estar atentos e dispostos a escrever todas as mudanças que precisem.

Fonte: : Guillermo Calderón, (ator e diretor teatral) e *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz e Carlos Genovese, Editora Salesiana, Santiago, Chile, 1994



NOÇÕES BÁSICAS DE TEATRO ITINERANTE



ANEXO TÉCNICO

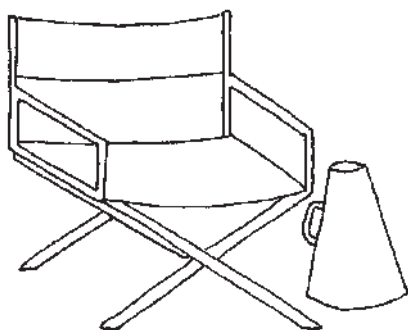
Ao longo da história, quase todo teatro ocorreu nas ruas.

As primeiras manifestações teatrais conhecidas surgiram na Grécia como parte das atividades que faziam durante as diferentes festas com que se homenageava ao deus Baco. No início as apresentações eram itinerantes e até o século IV a.C. onde começaram a construir-se teatros de pedra (muito parecidas com as atuais praças de touros), alguns dos quais teriam capacidade para abrigar mais de 20.000 pessoas.

Durante a Idade Média coexistiram as apresentações religiosas, que se apresentavam nos templos e igrejas e as profanas, realizadas ao ar livre, em cenários improvisados nas ruas e passeios públicos, chamando a atenção daqueles que transitavam por ali.

Só a partir do Renascimento e em grande parte devido às necessidades impostas pela ópera, que começaram a se construir as primeiras salas de teatro tal como as conhecemos hoje em dia.

Fazer teatro na rua pressupõe um grande desafio. Os atores sempre têm usado o talento e a criatividade para solucionar os problemas que se apresentam, conseguindo criar um estilo particular que hoje conhecemos como Teatro Itinerante. Máscaras, pernas de pau, acrobacias e música, são alguns dos recursos mais usados para chamar a atenção do público, representar de forma clara e atrativa a peça e passar a sua mensagem.



Uma vez que em conjunto se tenha criado ou selecionado uma peça de teatro (Ver anexo técnico **Noções básicas de Dramaturgia**), esta deve ser lida por todos para designar as diversas personagens e nomear um diretor, ao mesmo tempo distribuir as tarefas de produção e determinar os responsáveis para fazê-las.

DIREÇÃO

Sempre é bom buscar a assessoria de uma pessoa com experiência em direção de montagens teatrais; se isto não for possível, deverá ser escolhido um dos integrantes para que assuma a responsabilidade de **diretor**. Em ambos aos casos, deve ficar claro que o diretor não é o “dono” da peça, e sim uma pessoa que assume a responsabilidade de guiar o trabalho dos atores e organizar as posições no palco. Pelo exposto, o diretor deverá escutar as opiniões de todos os seus companheiros e junto com eles buscar a melhor maneira de passar a mensagem que se quer fazer chegar ao público.

Quem assumir a direção deverá preocupar-se principalmente em criar um ambiente de busca criativo, organizado e construtivo; moderar o grupo na escolha dos “atores” que assumirão as diversas personagens; analisar junto com eles as personagens e ajudar em sua caracterização; obter uma unidade de estilo; analisar as cenas do texto para buscar o que for mais importante de ressaltar em cada uma delas; trabalhar em conjunto com o produtor para manter a unidade das propostas; determinar, junto ao grupo, o calendário de ensaios e fazer cumprir; e por último, moderar os debates que surjam durante os trabalhos.

No momento de revisar o trabalho final, o diretor deve ter especial cuidado com os seguintes aspectos:

- Que as personagens estejam devidamente caracterizadas e diferenciadas uns dos outros;
- Que os atores falem forte e claro;
- Que a peça tenha uma intensidade ascendente;
- Que o resultado final expresse a mensagem que se quer passar.

CONSTRUÇÃO DAS PERSONAGENS

A criação de uma personagem é a recriação resumida e expressiva das ações de um ser humano.

Uma forma simples de se começar a construção da personagem é que o ator se pergunte durante os ensaios prévios: quem sou neste momento? Com que pessoa estou falando? Que pretende? Em que situação nos encontramos? Analisar em conjunto com o grupo a personagem - através da leitura detalhada da peça e exercícios de improvisação de cenas - permitirá ter-se uma idéia de suas características físicas (como é?); de suas características psicológicas (como reage frente às situações que são apresentadas?); o que efetivamente faz na peça (por exemplo, se é coerente com o que diz e faz); das ações que não estão expressamente assinaladas na peça porém a personagem realiza ou supomos que realiza.

Para começar o trabalho de caracterização pode ser útil lembrar a forma de ser de alguém que tenha algo parecido com a personagem, tendo especial cuidado de não abusar deste recurso. O caminho da análise com ajuda do grupo, incorporando a própria emotividade e experiência de ator, serão sempre a maneira mais sincera, completa e pessoal de se chegar à personagem.

Para finalizar, algumas recomendações a respeito dos **ensaios**:

- Os atores devem ter desenhado sua personagem antes do primeiro ensaio, de modo a poderem aprender suas falas para a ocasião do ensaio;
- É recomendável começar com um breve jogo de aquecimento corporal e concentração. Isto permitirá “soltar” os atores e colocá-los no trabalho;
- Durante os primeiros ensaios pode-se improvisar movimentos e atitudes. Com as sugestões do grupo e do diretor, se conseguirá um trabalho mais completo que permitirá chegar a melhor solução;
- A melhor maneira de representar uma cena será sempre a que conte de forma mais clara a história;
- Inicia-se ensaiando as cenas em ordem sucessiva, quando estiverem claras, se ensaiam as canções, coreografias, acrobacias e outro tipo de atrativos que se tenham agregado à montagem.

PRODUÇÃO

Chama-se produção ao projeto geral de uma montagem física da peça teatral, quer dizer, os aspectos organizacionais que a sustentam.

O **produtor** é o responsável por fazer o plano de trabalho que distribui todas as tarefas que são exigidas na montagem, controlar os gastos para que se mantenha dentro de um orçamento, conseguir um local para ensaio, patrocínios, difusão nos meios de comunicação, vender as apresentações para as instituições, obter permissões municipais quando for necessário, etc. é em outras palavras, um relações públicas com acesso ao dinheiro que se orçou para a montagem, isto é, um administrador.

Costuma acontecer em teatro amador que a produção acontece de forma coletiva, o que provoca algo caótico por não haver um responsável por todos os aspectos e que absorvem muito tempo e não são bem solucionados influenciando negativamente no resultado. Por isto, ser o produtor geral é uma responsabilidade tão importante como as demais dentro da montagem da peça.

Pela carga de trabalho que pressupõe, é recomendável que o produtor geral receba a colaboração de outros membros da equipe que cumprirão a função de **assistentes de produção**. Desta forma, pode-se distribuir as responsabilidades e levar o controle de forma mais efetiva que permite solucionar as dificuldades quando aparecem.

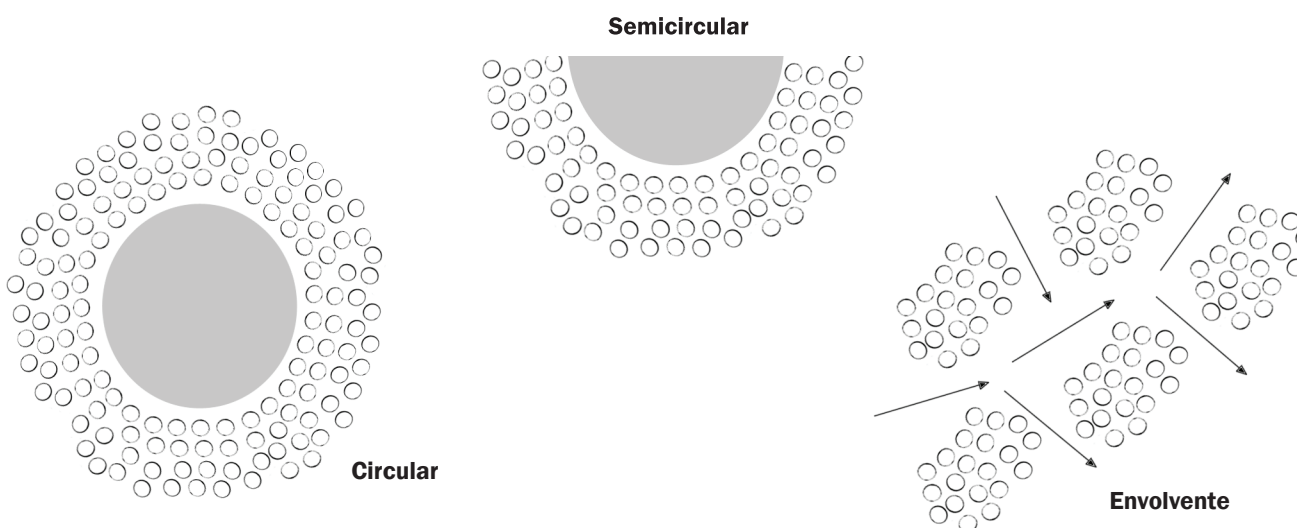
Uma boa equipe deve respeitar o projeto geral para a montagem da peça que o grupo determinou; adequar-se as reais disponibilidades materiais, econômicas e humanas; ser criativo e imaginativo para obter os recursos; cumprir e fazer cumprir as datas que se determinaram entre todos; passar as tarefas claramente, bem definidas e colaborar em lugar de mandar e vigiar.

PROJETO DO ESPAÇO

Quando se fala do projeto do espaço, é conveniente distinguir entre “espaço teatral”, “área cênica” e “área de serviços”.

O “espaço teatral” corresponde ao espaço geral onde vai se desenvolver o acontecimento teatral, quer dizer, onde se marca e transcorre a ação dramática, muito além do simples cenário que evidentemente inclui o público. A “área cênica” refere-se ao espaço ou zona específicos onde se apresentam os atores. Por último, a “área de serviços” corresponde às zonas que são utilizadas para guardar, circular, esperar e trabalhar.

- Para a realização de uma peça de teatro itinerante, o “espaço teatral” pode ser disposto de diferentes formas. Uma possibilidade é fazê-lo de forma **Circular**, de modos que os atores sejam rodeados pelo público; outra forma é usando um esquema **Semicircular**, que consiste em distribui o público em um semicírculo em frente ao cenário; por último, pode-se dispor de maneira **Envolvente**, desenvolvendo a ação no meio dos espectadores. Esta última forma permite envolver totalmente o público no espaço, porém exige certa experiência no trato com pessoas.



Qualquer que seja a forma usada, é conveniente tomar certas precauções: o espaço destinado à representação deve estar claramente delimitado; a distância entre os atores e o público deve ser medida com cuidado, pois os atores amadores carecem de uma técnica adequada para projetar a voz; se o espaço escolhido conta com elemento próprio, por exemplo, escadas, degraus, fachadas, etc., convém aproveitá-los e valorizá-los em vez de escondê-los; deve-se verificar a visibilidade de todos os ângulos para que não aconteça que espectadores vejam os atores só dos joelhos para cima, ofuscando o trabalho realizado.

O **projetista** deverá ter presente estes aspectos e aproveitá-los em uma proposta criativa que esteja de acordo com os recursos disponíveis, sempre tendo em vista que o principal é colaborar na passagem da mensagem que se quer passar ao público.

- A “área cênica” pode ser definida, ajustada e transformada por diversos elementos.

A cenografia

A cenografia permite criar uma atmosfera que represente o ambiente que envolve as personagens.

A tarefa do **cenógrafo** não se limita a pintar painéis ou recortar cartolina, ele é o encarregado de transformar criativamente o espaço, potencializando os conteúdos da peça e ajudando a criar a relação entre os espectadores e os atores.

No caso específico do teatro itinerante, é importante ter em conta que a cenografia usada não pode interromper a visibilidade da peça e quanto menos elementos sejam utilizados, melhor. Existem algumas recomendações que devem ser levadas em conta:

- Usar materiais leves e evitar que os cenários sejam pesados e difíceis de transportar;
- Estudar a possibilidade de usar materiais não convencionais; um painel rústico pode trazer texturas criativas e sugestivas;
- No caso de construir passadiços, deve-se tentar fazer modulares, fáceis de mover e guardar, leves e que não ranjam quando se caminha sobre elas;
- O projeto cenográfico deve ser resultado dos ensaios, a que o cenógrafo deve assistir e participar;
- As entradas e saídas de cena devem ser rápidas, as rampas e degraus (se houverem) devem ser fáceis de transitar, evitando acidentes com os atores;
- As construções com altura devem ter corrimão ou proteções e os andaimes caso sejam usados, devem ser sólidos e estar em bom estado;
- Evitar efeitos que requeiram uso de fogo, assim como materiais inflamáveis;
- Prever, desde o primeiro momento, um local para armazenar os cenários.

Existem outros elementos que são importantes serem pensados no momento de projetar a “área cênica”. **O corpo de atores:** tem ocasiões em que se converte em parte do cenário, por exemplo, usando a gesticulação e mímica podem representar portas que se abrem, árvores, etc. **O dispositivo cênico:** designa-se desta forma a qualquer elemento -armações, construções isoladas, objetos, etc.- que servem para dar uma idéia geral dos espaços, substituindo o cenário. Trata-se da utilização de biombos, andaimes, passadiços móveis, cortinas, etc., que podem estar fixos ou serem movidos pelos próprios atores, permitindo transformar o espaço em pouco tempo. A utilização de **elementos isolados, projeções e iluminação** são parte da cenografia, e sobre tudo esta última, no entanto, no teatro itinerante -que se realiza em espaço aberto e geralmente de dia- sua utilização será bem improvável.

- A “área de serviços” refere-se ao espaço necessário para a circulação, armazenagem, trabalho técnico e espera dos atores. É importante contar com um espaço que não dificulte a quem atua em cena e permita a realização do trabalho que deve ser feito antes, durante e depois da apresentação da peça. Por exemplo, é necessário que os atores contem com camarins que tenham um espaço seguro e privado onde possam trocar-se, maquiar-se e deixar seus pertences.



O GUARDA-ROUPA

No teatro amador, a confecção do guarda-roupa geralmente fica a cargo dos próprios atores. É por isto que cremos ser importante apresentar algumas recomendações gerais:

- O guarda-roupa é muito mais que um disfarce: é a forma como a personagem se mostra externamente, apresentando sinais que permitem a compreensão do público;
- O guarda-roupa deve ajudar o ator na composição de sua personagem, por isto, deve ser confortável, leve e não ser perigoso ou inflamável;
- A elaboração de um traje requer mais imaginação que dinheiro;
- Cada ator deve ser responsável pelo seu vestuário em cada uma das sessões que realiza, deixando-o organizado e dobrado depois de utilizado;
- O guarda-roupa é um material valioso que pode servir para outras oportunidades, por isto é importante pensar em um bom lugar para guardá-lo uma vez terminada a peça;
- Para o teatro itinerante é recomendável usar um guarda-roupa que chame atenção de quem passa pelo lugar.

O MATERIAL DE APOIO

Com este nome designamos todos os objetos que estão no cenário e complementam a cenografia.

Os materiais de apoio podem ser realistas, abstratos ou fantásticos dependendo das opções que o grupo tenha escolhido com respeito ao estilo da peça. Podem também se misturar estilos se o grupo achar que contribui para o entendimento da peça.

Outro aspecto importante que deve ser levado em conta se refere à manipulação dos objetos. No cenário, um objeto se transforma em um elemento que ajuda a expressão. Por isto, é importante conhecer o uso que o ator fará dele, permitindo criar ou escolher o objeto que em maior escala cumpra a função de ajudar a expressar as características da personagem ou das condições do ambiente em que se desenvolve.

Naturalmente, apresentamos algumas recomendações que acreditamos serão mais úteis nesta tarefa:

- Estimular a imaginação e a criatividade;
- Buscar materiais simples e baratos, inclusive aproveitando materiais de outros projetos;
- Não trabalhar com formas ou materiais de difícil manipulação ou muito pesados. Evitar arestas e ângulos pontudos ou cortantes. Sempre é bom colocar-se no lugar do ator no momento de preparar os diversos materiais que vai usar;
- Em todos os momentos deve-se aceitar sugestões dos atores, afinal são eles que vão manipular os objetos;
- Como os demais elementos, o material de apoio é testado no cenário e deve estar de acordo com as exigências da peça. Um objeto muito pequeno, perde-se na distância; um de cor exagerada distrairá a atenção do público se não se encaixa no estilo.

A MÚSICA

No teatro, a música pode servir para diferentes situações com a intenção de comunicar. O uso de canções estimula a participação do público; dá um caráter festivo a representação; permite introduzir os conteúdos de uma maneira diferente através das sensações que evoca e por último, integra outras expressões de espetáculo como a pantomima, o baile, o canto, etc.

Se optarmos por usar música, deve ser criada ou escolhida com cuidado, do contrário ofuscará e enfraquecerá o trabalho realizado. Um conselho: o folclore e as tradições culturais podem ser uma enorme fonte de inspiração e chamará a atenção do público.

Como os outros elementos dos quais temos falado, a música deve ser o resultado de um processo de experimentação e busca daqueles que participam da montagem. Só atrevendo-se a tentar novas possibilidades se chegará a um resultado satisfatório. O processo de criação é uma mistura de um pouco de talento e muito trabalho.

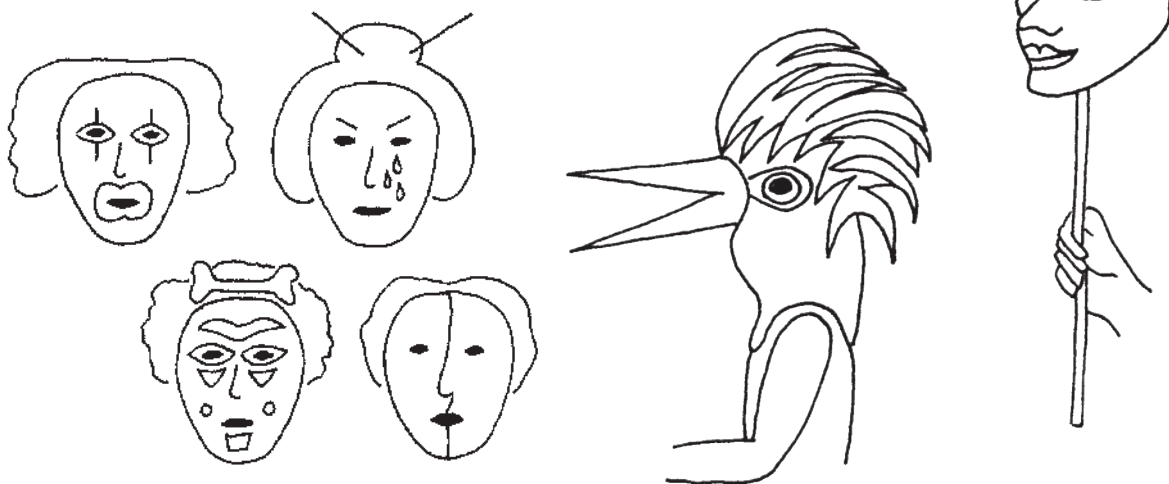
É possível fabricar os instrumentos com materiais simples e de baixo custo. Garrafas com água, triângulos metálicos, bumbos artesanais, cuias secas cheias de semente, etc. Basta usar a imaginação.



A MAQUIAGEM

A ficção começa com a máscara. Esconde e exhibe. A máscara e a maquiagem, mais que nenhum outro elemento, nunca cumprem somente uma função decorativa, e sim respondem a uma necessidade do ator de ser “outro”, de esconder-se para poder mostrar-se tal como é. Máscaras e maquiagem cumprem uma função comunicativa; nos permitem entrar num mundo povoado de seres imaginários.

É importante que a decisão final sobre o tipo de máscaras, seu projeto e a maquiagem, seja tomada pelo grupo todo. Se vão usar máscaras, os atores devem começar a ensaiar com elas muito antes de estrear para habituar-se e ajustar seu volume de voz.



Recomendações finais

- Uma vez distribuídas as responsabilidades de produção se entrega uma cópia disto a cada integrante do grupo, destacando suas responsabilidades específicas. As tarefas assinaladas deverão ser checadas periodicamente.
- Todas as responsabilidades assinaladas são compatíveis. Os atores podem assumir responsabilidades nas diversas equipes de produção, os cenógrafos podem encarregar-se do material de apoio, etc. O mais importante é fazer uma distribuição equitativa, de acordo com os interesses e capacidades de cada um, aproveitando ao máximo os recursos de que se dispõe.
- Para atrair o público, podem fazer diversas atividades em diferentes momentos, como por exemplo:
 - Nos dias que antecedem a apresentação, fazer uma pequena campanha publicitária dando a conhecer o lugar, dia e hora da estréia e convidando os vizinhos. Se tiver recursos, podem colar alguns cartazes nos locais de maior fluxo de pessoas.
 - Antes da apresentação, pode ser feita uma “**passeata**”; um desfile com todas as personagens, acompanhado de música.
 - Pode ser feita uma atrativa introdução com música que chame a atenção dos vizinhos.
- Dias antes da apresentação, pode-se visitar o lugar para conhecer alguns aspectos da vida cotidiana das pessoas do bairro e incorporá-las a peça. Por exemplo, o nome do armazém, os problemas da rede de esgotos, contaminações, etc.
- Os atores devem estar preparados para improvisar e dialogar com o público durante a representação, sempre que a cena o permita.

Fonte: Guillermo Calderón, (ator e diretor teatral) e *Manual de Teatro Escolar* de Jorge Díaz e Carlos Genovese, Editora Salesiana, Santiago, Chile, 1994

ONDE GOSTARIÁS DE JANTAR ESTA NOITE?

Área de desenvolvimento
SOCIABILIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade consiste na preparação, em acampamento, de um jantar diferente e especial. Para isto, mediante um trabalho prévio assessorado pela Chefia da Tropa encarregada da atividade, cada patrulha escolherá um país, decidirá e fará um menú que o represente e prepara todos os elementos necessários para uma caracterização típica adequada. Já no acampamento, em uma noite determinada com antecedência, a patrulha cozinhará para toda a Tropa e a convidará a jantar com ela.

LOCAL

No acampamento.

DURAÇÃO

Duas semanas antes do acampamento e durante um acampamento da Tropa.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, trabalhando por patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Desenvolver habilidades para preparar uma comida típica de uma determinada cultura.
2. Identificar os principais elementos das roupas típicas de uma cultura.
3. Valorizar as expressões culturais e afetivas que se manifestam em volta de uma refeição.
4. Compartilhar momentos agradáveis em um ambiente criativo.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

Participo de atividades voltadas para a paz e compreensão entre os homens.

13 a 15 anos

Gosto de saber como vivem as pessoas em outros países.



Idéia original:
David Fuentes Cordova,
Euipe REME México.

MATERIAIS

Utensílios de cozinha, víveres e roupas típicas de acordo com as culturas ou países escolhidos

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Duas semanas antes do acampamento

Estando reunida a Tropa Escoteira, a Chefia da Tropa lembrará aos participantes os aspectos gerais da atividade -uma vez que os jovens já a conhecem pois a selecionaram no planejamento do ciclo de programa-, motivará o trabalho que realizarão na seqüência e fará a seleção dos países.

Para isto, um dos membros da Chefia sairá um momento com uma das patrulhas para, de uma lista pré-estabelecida, escolher um país. Feita a seleção, a patrulha se compromete a manter segredo do país escolhido e este é apagado da lista. Desta maneira não se repetirão e não será necessário explicar a outra patrulha que um país já foi escolhido. Continuando, realiza-se o mesmo trabalho com o resto das patrulhas. A escolha dos países é absolutamente livre, porém, pelo atrativo, variedade, sabor especial de suas comidas, não podem faltar as cozinhas italiana, espanhola, chinesa, árabe, mexicana, francesa, peruana ou indiana para citar alguns exemplos.

Terminada a seleção de países, as patrulhas se reunirão para distribuir as tarefas, responsabilidades e prazos necessários. Monitor e Sub-monitor estarão com a responsabilidade de conduzir e supervisionar estas tarefas, porém é recomendável que estes aspectos sejam discutidos durante a Corte de Honra realizada imediatamente antes desta reunião.

Durante a semana

As patrulhas deverão levar adiante as seguintes tarefas:

- Pesquisar os costumes e características próprias da cultura escolhida.
- Preparar um menu de acordo, praticar o seu preparo e determinar a lista de ingredientes necessários para prepará-lo durante o acampamento. As patrulhas terão que convidar para comer toda a Tropa Escoteira, logo devem calcular e comprar os ingredientes em quantidade suficiente. Como também haverão outros dias em que eles serão convidados e com isto, não terão que preparar a ceia e nem se preocupar com a compra de ingredientes para ela; o maior gasto que esta compra representará será compensado e muito provavelmente, não perceberão um aumento importante no orçamento de gastos de alimentação para o acampamento.
- Preparar os trajes típicos que usarão para a ceia.

A Chefia da Tropa ou o responsável designado assessorará o trabalho das patrulhas e manterá a motivação.

A reunião que antecede o acampamento

Esta será a última reunião da Tropa antes do acampamento, por isto todos os preparativos devem estar revisados e ajustados às tarefas que ainda estejam pendentes. É fundamental evitar que um descuido nesta etapa frustre o resultado final.

A Chefia da Tropa se reunirá com cada uma das patrulhas para analisar o andamento das tarefas, revisar os problemas que possam ter surgido e orientá-los nas soluções.

Com toda a Tropa Escoteira reunida, a Chefia informará a cada patrulha qual será a noite do acampamento que lhes corresponderá na preparação da ceia. Ao mesmo tempo, vai lembrar-lhes que, dependendo da quantidade de patrulhas que formem a Tropa, haverão algumas noites que não deverão cozinhar pois serão convidados a jantar.

Mantendo sua estrutura básica, esta atividade permite algumas variações. Por exemplo, pode se pedir as patrulhas que além da comida e do traje típico de cada país, incorporem música característica e uma decoração típica também. Outra possibilidade é em lugar de trabalhar com a comida típica de alguns países, fazê-los com estilos de alimentos. Neste caso, pode-se optar entre comida vegetariana, macrobiótica, "light", etc.

Durante o acampamento

No dia determinado, a patrulha sairá mais cedo das atividades do acampamento. A Chefia da Tropa deverá dar-lhes tempo suficiente para preparar a ceia, arrumar o lugar e vestirem-se apropriadamente. O restante da Tropa também poderá contar com um tempo para preparar-se.

Quando estiver tudo pronto, a patrulha anfitriã receberá os convidados.

Durante a realização das ceias a Chefia da Tropa poderá observar a habilidade demonstrada pelas patrulhas na preparação do menu, a capacidade para caracterizar com elementos simples o traje do país, a preocupação na acolhida dos convidados, entre outros vários aspectos.

Cada vez que termine uma ceia, ou quando elas todas tenham acontecido, a Tropa Escoteira poderá comentar a atividade realizada. As expressões de agrado ou descontentamento, as manifestações de dificuldades apresentadas na atividade, os comentários críticos e criativos dos participantes, permitirão melhorar a atividade ou fazer uma nova seguindo uma linha similar.

Sempre é importante revisar o trabalho realizado, compartilhar os resultados e manifestar as impressões que ela tenha deixado naqueles que participaram.

SENHORES FEUDAIS

Área de desenvolvimento
SOCIABILIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

O acampamento da Tropa adquire surpreendentemente um ambiente medieval, já que se tinha imposto o sistema feudal. O rei tinha ditado algumas normas básicas de conduta para os feudos; os senhores governam suas terras como querem; os criados obedecem seus senhores e estão atentos às suas ordens; e os servos trabalham dia e noite para o senhor sem direito algum. Os membros de cada patrulha incorporam alternadamente estes papéis durante um dia, experimentando o exercício de poder alheio e seu. A atividade termina com uma reflexão sobre os benefícios e riscos do exercício da autoridade.

LOCAL

Num acampamento.

DURAÇÃO

Um dia completo.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, trabalhando por patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Experimentar uma situação simulada de desigualdade social.
2. Exercitar a vontade, aceitando as normas ditadas por outros.
3. Descobrir e superar as condutas pessoais que tendem à discriminação e ao abuso do poder.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Procuo fazer com que todos respeitemos nossos companheiros, qualquer que seja seu jeito de ser.
2. Converso com minha patrulha sobre os direitos humanos.
3. Entendo quais são minhas responsabilidades quando assumo qualquer cargo.
4. Conheço e respeito as principais normas de convivência.
5. Dou minha opinião quando estabelecemos normas na patrulha, entre meus amigos ou na escola.
6. Conheço as diferentes realidades sociais do lugar onde vivo.

13 a 15 anos

1. Respeito todas as pessoas, independente de suas idéias, sua classe social e seu modo de vida.
2. Não gosto quando alguém desrespeita os direitos humanos e o digo com firmeza.
3. Participo de atividades relacionadas com os direitos humanos.
4. Respeito as normas de convivência dos diversos ambientes em que atuo, mesmo que nem sempre concorde com elas.
5. Dou minha opinião sobre o que me agrada ou desagrade nas normas que regulam a vida nos diferentes ambientes em que atuo.
6. Gosto de participar de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.



Idéia original: "15 jogos de educação no desenvolvimento para "escoteiros", Bureau Mundial.

MATERIAIS

Crachás com indicações para participante, mastros leves e bandeirolas com brasões.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

No dia anterior

Ao entardecer de um dia de acampamento, a Chefia da Tropa lembra aos participantes que no dia seguinte viverão um ambiente especial em que cada um interpretará diferentes papéis. Explica-se que apesar de ser uma simulação, o êxito do exercício dependerá do realismo com que cada um assuma a personagem que lhe couber representar. Conhecendo somente detalhes gerais, cada participante deverá comprometer-se a cumprir fielmente a função que lhe corresponda.

A partir do compromisso assumido, a Chefia da Tropa apresenta os pormenores da atividade -aquelas que os mesmos participantes selecionaram quando do planejamento do ciclo de programa- e os motiva mediante uma breve explicação do sistema feudal.

O feudalismo foi o sistema social e econômico que imperou na Europa durante grande parte da Idade Média. Nasceu posteriormente a queda do Império romano, devido à fragmentação que produziram as invasões bárbaras e a debilidade do poder central. Durou em algumas partes até o começo do século XIX. Estava baseado nas relações de dependência existentes entre os **senhores feudais**, que proporcionavam proteção e comida, e os **vassallos** ou **servos da gleba** que em troca, lhes asseguravam renda, fidelidade e um grande número de serviços pessoais. As liberdades dos servos foram sendo restritas progressivamente até se converterem em colonos que tinham suas vidas atreladas às terras, e os poderes dos senhores foram se ampliando até terem o direito de aplicar penas.

Pelas características da atividade, isto pode gerar recusas ou negativas iniciais por parte dos jovens que vão desempenhar os papéis determinados, e por isto é necessário colocar especial cuidado na motivação. Para maior informação a Chefia da Tropa pode obter documentos sobre o feudalismo em qualquer enciclopédia ou textos de história universal.

Terminada a motivação, a Chefia explica para a Tropa Escoteira que se trabalhará por patrulhas que constituirão um feudo. No seu interior cada jovem assumirá um papel de acordo com a estrutura feudal: um rei, um criado e um número igual de senhores e servos. Cada um destes últimos estará servindo a um senhor. Ao acaso, cada jovem escolherá um crachá, onde estará assinalada e explicada a função que deverá cumprir:

1. Você é o rei e deve cuidar do estrito cumprimento das regras do jogo, podendo intervir se for necessário; porém não esqueça que sua autoridade depende do apoio dos senhores feudais, com os quais é indulgente, mesmo que devesse evitar seus abusos.
2. Você é um criado e deve transmitir aos servos as ordens de seus senhores sem discutí-las. Não pode participar de nenhuma atividade a menos que o Rei ou os senhores lhe autorizem.
3. Você é um importante senhor feudal que não fala com os servos e se dirige a eles através de seu criado. Reúne-se com outros senhores para falar de política, comentar seus êxitos na guerra e discutir tributos e serviços que imporão aos seus servos, os quais considera pessoas inferiores. Pode fazer o que lhe der na cabeça, usando se quiser a seus servos, com as únicas restrições que lhe imponha o Rei a quem deve respeito e lealdade ainda que tenha poder suficiente para lutar com ele.
4. Você é um servo e deve inclinar-se na frente do seu senhor, lhe dá a preferência em todas as ocasiões e não pode dirigir-se a ele diretamente. Você recebe todas as ordens através do criado e as cumpre com prontidão e esmero. Só pode se reunir com outros servos, porém suas conversas devem ser discretas e silenciosas para não incomodar a seu senhor. Não pode participar de nenhuma atividade por decisão própria e

comerá só quando os senhores tenham terminado de fazê-lo.

No dia da atividade

O acampamento acordará convertido em um território com vários feudos. Uma fila de bandeirolas com diferentes brasões colocados em locais estratégicos será o suficiente para proporcionar o ambiente necessário. Os papéis serão cumpridos desde a hora de se levantar e as atividades habituais acontecerão de acordo com o programa estabelecido. Os senhores passarão muito bem e provavelmente os servos assumirão as tarefas mais pesadas. Os servos prepararão o almoço e o servirão com reverência, enquanto os senhores reclamarão ao criado a demora dos servos.

Assim que termine o almoço, **sem aviso prévio**, a Chefia da Tropa trocará os papéis entre rei e criado e entre senhores e servos. Esta nova situação vai se manter até depois do jantar. É fundamental que esta troca seja uma surpresa para todos, caso contrário diminuirá a intensidade da atividade com prejuízo ao seu resultado.

Durante a atividade, a Chefia da Tropa cuidará para o cumprimento das funções, evitando situações abertamente perigosas ou ofensivas para os participantes. Também será tarefa da Chefia da Tropa prestar atenção às atitudes que cada jovem assume no cumprimento da sua função: capacidade para interpretar corretamente o rol social determinado e habilidade para exercê-lo; disposição para aceitar uma ordem; reação frente a autoridade máxima; sentido de justiça ou tendência ao abuso no exercício da autoridade; capacidade de fazer com que suas decisões sejam cumpridas. Todos estes aspectos serão importantes no momento de avaliar a atividade, assim como as atitudes e reações de cada um dos participantes.

Esta atividade se desenvolve conjuntamente com o programa previsto para este dia, o qual, para tanto, não deve prever atividades muito complexas que tornem impraticável este exercício.

Por outro lado, não há problema em que a aplicação deste exercício conduza para uma situação em que a metade da Tropa Escoteira trabalhe pouco ou quase nada: se de manhã os senhores feudais abusaram de seu poder para explorar os servos, será inevitável que de tarde tenham que lamentar.

Ao anoitecer, a Tropa Escoteira se reunirá para trocar as experiências e avaliar. Cada participante se expressará livremente sobre suas impressões em relação à atividade realizada, de seu próprio desempenho e dos de seus companheiros e companheiras. A Chefia da Tropa motivará a reflexão sobre o poder, a autoridade, os prejuízos e os direitos e deveres que todo ser humano têm. A discussão pode ser conduzida incluindo no debate aspectos que digam respeito com a análise histórica, a forma que atualmente se exerce a autoridade, a ainda existência da discriminação e a desigualdade de oportunidades, as atitudes "feudais" que quem participou observou de si, o respeito que deveria ter pela dignidade das pessoas e a importância de seus direitos.

A Chefia da Tropa poderá encerrar esta discussão referindo-se ao respeito pelos direitos humanos e ao exercício da autoridade com justiça e prudência, destacando que estas atitudes se consegue exercitando-as até nos menores atos, especialmente quando se tem alguma forma de autoridade sobre outras pessoas.

Todos os comentários e observações que se registrem serão importantes no momento de avaliar com mais calma a atividade e certamente o trabalho de acompanhamento da progressão pessoal dos jovens que a Chefia da Tropa realiza.

ENCONTRO COM NOSSAS RAÍZES



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A partir de excursões especialmente programadas pela Chefia da Tropa com base em pistas, cada patrulha conhece um sítio de valor arqueológico ou cultural, entrevistando seus habitantes e registrando as informações sobre os diferentes aspectos relevantes do lugar ou da atividade que lá se realiza. Ao retornar, os dados recolhidos são ampliados com informação complementar para ser apresentado para as demais patrulhas numa reunião final na qual se compartilham as experiências vividas.

LOCAL

Local de reunião habitual da Tropa e diversos locais de valor arqueológico ou cultural.

DURAÇÃO

Dois dias de excursão e uma reunião de Tropa.

PARTICIPANTES

Todas as patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Conhecer e apreciar as manifestações culturais próximas.
2. Fazer contatos com pessoas vinculadas a qualquer ocupação da cultura local.
3. Reconhecer a contribuição da cultura tradicional e popular à história da vida de um país.
4. Desenvolver a capacidade de expor aos demais sobre experiências vividas.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de me sentir como parte da cultura de meu país
2. Participo de atividades de minha patrulha que mostram a cultura de meu país.

13 a 15 anos

1. Aprecio a cultura de meu país e me identifico com ela.
2. Proponho, na patrulha e na Tropa atividades que mostrem os valores próprios da cultura de nosso país.



Idéia original:
Leonardo Cuevas Rodríguez,
Equipe REME México.

MATERIAIS

Material de excursão, câmera fotográfica e gravador portátil (se for possível), caderno ou agenda. Envelopes com pistas preparadas pela Chefia da Tropa para chegar no local determinado. Uma carta para cada patrulha com as tarefas a cumprir.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da excursão

A Chefia da Tropa seleciona para cada patrulha um lugar próximo da cidade que tenha um valor arqueológico e que os jovens possam chegar em excursão de fim de semana. Nas cidades onde não se pode contar com mostras arqueológicas próximas, é possível selecionar outros locais que tenham valor cultural local tais como, comunidades indígenas, setores dedicados ao artesanato típico, locais de manifestação religiosa popular ou lugares de realização de festividades populares diversas. Estes últimos obviamente devem ser visitados nas datas em que tais festividades acontecem.

Para a seleção dos locais a visitar, a Chefia da Tropa deve avaliar que os locais escolhidos não representem riscos para os jovens, tenham espaços disponíveis para acampar e permitam um repertório variado de tarefas a cumprir durante a excursão.

Uma vez feita esta seleção. A Chefia da Tropa prepara os diferentes envelopes que contenham pistas para chegar aos lugares: mapas secretos em linguagem cifrada; indicações seqüenciais dos meios de transporte para chegar ao local; sinalizações no caminho; pessoas “chave” nos locais intermediários que forneçam indicações sobre como continuar; etc. Além disto preparará cartas que indiquem as tarefas a realizar uma vez chegado ao local, dependendo da natureza deste.

Na reunião anterior a realização da atividade

Tendo em conta que os participantes conhecem as linhas gerais da atividade pois eles mesmos a selecionaram no momento de planejar o ciclo de programa, durante esta reunião a Chefia da Tropa deverá motivar a participação dos jovens e explicar aspectos que dizem respeito ao seu desenvolvimento, sem dar muitos detalhes a respeito dos lugares a visitar. Para começar, nesta ocasião pedirão que preparem todo o necessário para realizar uma excursão de dois dias com as características assinaladas.

Da maneira que se costuma fazer, a Chefia da Tropa comunicará oportunamente aos pais sobre a realização desta atividade e durante a semana cuidará para que as patrulhas se preparem adequadamente.

No dia da partida

As patrulhas se reunirão na Tropa Escoteira para receber as instruções. Cada uma delas receberá envelopes fechados e o número das pistas que os conduzirão ao local escolhido. As patrulhas iniciarão neste momento sua excursão em companhia de um membro da Chefia da Tropa.

Junto com outras tarefas próprias do trabalho de acompanhamento que fará o escotista, durante a realização da excursão terá a oportunidade de observar a conduta e atitudes dos participantes. Esta informação será de grande ajuda no momento de avaliar a atividade, assim como o crescimento de cada jovem em relação á sua progressão pessoal.

No local da excursão

Uma vez que se tenha chegado ao local determinado, cada patrulha abrirá a carta que receberam ou receberão do escotista que os acompanha. Nela estão especificadas

tarefas a serem cumpridas, entre elas se incluem ao menos as seguintes:

- Reconhecimento geral do lugar. As patrulhas podem fazer mapas do local e anotar em suas agendas uma detalhada descrição do lugar.
- Compilação de informações variadas sobre o lugar visitado e das atividades que lá se realizam.
- Entrevista com os moradores do lugar. Se tratar-se de um local de importância arqueológica, a entrevista apontará o conhecimento que os habitantes têm de sua história, da cultura que deixou estas amostras como testemunho e qualquer outra informação que pareça relevante. Se tratar-se de um lugar de produção de artesanato típico, a entrevista incluirá desde o início os próprios artesãos e colocará ênfase nos produtos e na forma de serem confeccionados. Se tratar-se de uma comunidade indígena, a informação será centrada em seu modo de vida, suas tarefas e relação com a comunidade nacional, seus hábitos tradicionais, etc.

Deste modo, cada patrulha contará com dois dias de investigação e relação com o lugar, e com isto poderá formar uma idéia aproximada de seu valor para a cultura e identidade nacional.

Muito provavelmente não se ocuparão o tempo todo que tenham disponível durante a excursão nas tarefas próprias da atividade. É conveniente que o escotista que acompanha, mais o Monitor e Submonitor da patrulha, preparem atividades complementares para estes momentos.

A informação compilada deverá ser complementada na volta da excursão com outras informações tiradas de enciclopédias, livros de história ou qualquer outra fonte de informação em torno do tema. Durante os dias seguintes, os membros de cada patrulha deverão reunir-se para contar com tempo suficiente para preparar a sua apresentação.

Muito mais interessante serão as exposições se os jovens puderem incorporar material adicional: cartazes, fotografias tiradas do local, gravações das entrevistas, mapas, etc.

Na reunião seguinte a excursão

Cada patrulha apresentará um informe com os dados compilados e as experiências ou fatos curiosos individuais e do grupo vividas durante a excursão. Esta informação somada a pequena investigação posteriormente realizada, será exposta às patrulhas restantes para logo trocar opiniões em torno dos diferentes aspectos da atividade.

As apresentações que realizarão as patrulhas serão também propícias para observar o domínio que os jovens e as jovens manifestam a respeito de suas capacidades de comunicação, trabalho em grupo, criatividade, ordenamento da informação, etc.

Ao final das apresentações, em um ambiente informal, pode-se trocar com os participantes suas impressões em relação a atividade realizada. Desta maneira, eles e elas poderão avaliar os resultados obtidos e refletir em torno de sua herança cultural e como isto se manifesta na vida cotidiana.

OUTRAS IDÉIAS



INVESTIGAÇÃO DE EMERGÊNCIAS

A Chefia da Tropa seleciona alguns locais em que se desenvolvem tarefas de serviço público. Paralelamente, pede aos Monitores e Submonitores de patrulha que preparem uma apresentação dos principais acontecimentos da semana em que se solicitou a intervenção deste tipo de serviço. Com a informação compilada, a Chefia preparará um jogo de pistas que permitirá às patrulhas chegar até estes serviços, entrevistar seus membros e recolher toda a informação pertinente para usá-la quando for necessária. Os dados obtidos por cada patrulha serão compartilhados com os demais e incluídos na agenda pessoal de cada jovem.

A seleção dos serviços públicos deve ser feita com suficiente antecipação e a razão de dois serviços por patrulha (ou mais dependendo das características da patrulha ou da localização dos serviços selecionados). Ao mesmo tempo, a Chefia da Tropa contactará os membros dos serviços para que conheçam a atividade que farão os escoteiros e estejam preparados para colaborar com eles. Alguns dos serviços a considerar são bombeiros, polícia, serviços médicos de urgência, serviços de emergência de luz, água potável, gás, etc.

Ao mesmo tempo, Monitores e Submonitores prepararão uma exposição em que, através de recortes de jornais e outras notícias da semana recolhidas dos meios de comunicação, apresentem o trabalho que fazem estes serviços.

A reunião em que será realizada esta atividade começará

Idéia original: Juan Rivarola G., Equipe REME Peru;
Julio C. Arosemena, Equipe REME Panamá;
E Equipe REME Paraguai.

com a apresentação das exposições preparadas pelos Monitores e Submonitores de patrulha. Este trabalho servirá de motivação e a partir dele se promoverá uma discussão em que se resgate a importância de conhecer os serviços de emergência e a maneira de usá-los adequada e eficientemente.

Na seqüência, as patrulhas receberão as instruções gerais sobre a atividade e os envelopes com as pistas que os conduzirão aos lugares selecionados. Uma vez lá, entrevistarão as pessoas responsáveis a fim de obter a informação solicitada (que pode estar assinalada no final das pistas): tipos de emergências que o serviço atende, horário de pico, número de telefone de urgência, forma mais fácil e rápida de se chegar ao local, que fazer enquanto se aguarda a chegada das equipes de urgência, etc.

De volta ao local de reunião normal, cada patrulha terá um tempo adequado para ordenar a informação coletada e buscar a melhor maneira de transmiti-la. Quando tudo estiver pronto (o que pode ser nesta mesma reunião ou na próxima), são apresentados os informes e os jovens poderão fazer perguntas sobre a informação recebida. Logo após a apresentação de cada patrulha, a Chefia da Tropa pedirá aos participantes que anotem em suas agendas pessoais os dados recebidos, recomendando também que de tempos em tempos atualizem estas informações.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEQUENTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Cumpro os compromissos que assumo.
2. Sei o que fazem os bombeiros, a polícia, os hospitais, a prefeitura e outros serviços públicos de minha comunidade.
3. Participo das atividades de serviço organizadas por minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Ajudo a minha patrulha a cumprir os compromissos que assumimos.
2. Mantenho uma agenda com endereços úteis.
3. Proponho e colaboro na organização de atividades de serviço da patrulha e da Tropa.

KIM DA HISTÓRIA

A Chefia da Tropa seleciona dois monumentos da cidade para cada patrulha e tira 3 fotografias de cada um deles. Para cada monumento se fará um jogo com 3 envelopes numerados seqüencialmente. Cada envelope conterá uma fotografia segundo a seguinte ordem: 1) um detalhe do monumento; 2) uma parte do monumento; 3) todo o monumento.

Cada patrulha recebe ao acaso dois jogos de envelopes e um mapa da cidade onde estarão marcados todos os monumentos escolhidos para todas as patrulhas, sem mencionar porém algumas pistas que facilitam sua identificação. Como este é um jogo que promove a disputa entre as patrulhas, marcam-se pontos por diferentes motivos. Por exemplo, se a uma patrulha lhe basta identificar um monumento só abrindo o envelope N° 1, se assinalam 15 pontos; se entretanto necessita abrir o N° 2, 10 pontos; e se precisa abrir o N° 3, 5 pontos.

Uma vez identificado o monumento, deverão cumprir as seguintes tarefas: a) percorrer o local em volta; b) observar o monumento, seus detalhes e inscrições; c) entrevistar os transeuntes ou vizinhos sobre suas impressões do monumento; d) pesquisar o significado, época de

Idéia original: Miguel A. Martagón, Equipoe REME México.

construção, artista que o planejou/construiu e outros antecedentes sobre sua história; e) personagem ou feito histórico que comemora e sua importância para o país ou cidade; f) qualquer outra informação que a patrulha ache interessante, criativa ou pitoresca. É provável que algumas destas tarefas devam ser realizadas nos dias seguintes à visita ao monumento.

Numa próxima reunião se apresentam as informações ou se faz uma exposição com o trabalho realizado. A devolução dos envelopes lacrados indicará os pontos obtidos nesta parte da atividade. Outros aspectos que permitem ganhar pontos são: a) a informação histórica obtida; b) as entrevistas efetuadas; c) a qualidade da apresentação, e d) a maior ou menor participação de todos os integrantes da patrulha. Os pontos pelos diversos aspectos devem ser conhecidos desde o início da atividade e podem ser usadas distintas escalas segundo a importância do que se atribua a cada um.

A atividade termina reconhecendo o esforço empregado por todos os jovens e reiterando a motivação por descobrirem a própria história, assumir seus valores e identificar os locais que os lembram ou simbolizam.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de me sentir como parte da cultura de meu país.
2. Participo de atividades de minha patrulha que mostram a cultura de meu país.

13 a 15 anos

1. Aprecio a cultura do meu país e me identifico com ela.
2. Proponho, na patrulha e na Tropa, atividades que mostram os valores próprios da cultura de nosso país.

REPORTAGEM FOTOGRÁFICA

Cada patrulha escolhe um local de seu bairro. Durante um dia completo percorre o setor e realiza uma reportagem: os jovens selecionam os locais mais atrativos, pesquisam sua história, conversam com os vizinhos, fotografam os aspectos que lhes parecem interessantes, registram piadas, tomam conhecimento dos principais problemas, etc. Com a informação obtida preparam uma exposição onde apresentam o seu trabalho ao resto da Tropa ou do Grupo Escoteiro.

Para um melhor resultado é necessário que a Chefia da Tropa contate e convide um fotógrafo amador que instrua os jovens sobre técnicas básicas de fotografia. Numa primeira reunião pode-se fazer uma oficina para todas as patrulhas, ao mesmo tempo que se analisam e preparam todos os aspectos da atividade e os elementos necessários.

No dia marcado cada patrulha reúne-se no local e hora acertados. De início, dar uma circulada para observar o

Idéia original: Luis Felipe Fantini, Chile

setor, distribuir o tempo e as tarefas, as que se pode mudar durante o dia, assim todos participam por igual. Também decidem o estilo que darão ao seu trabalho: de denúncia, histórico, arquitetônico, cômico, estudo de personagens, só portas e janelas, as igrejas, o mercado e muitos outros. No final distribuem as tarefas para a preparação da exposição, o que ocorrerá na semana ou semanas seguintes, segundo o planejamento da atividade.

Conclui-se com a exposição das patrulhas, que farão suas apresentações da maneira que julgarem conveniente. A Chefia da Tropa colaborará no preparo do local, nos convites e numa pequena celebração ao final. Da exposição podem surgir idéias para outras atividades, especialmente de serviço: conserto de um parque, reflorestamento, eliminação de lixo, criação de uma praça de jogos infantis, preparação de um "dossiê" para as autoridades, colaboração por um tempo com uma igreja ou um colégio, ações conjuntas com outras organizações da comunidade, etc.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Cumpro os compromissos que assumo.
2. Conheço e respeito as principais normas de convivência.
3. Participo de atividades de minha patrulha que mostram a cultura de meu país.

13 a 15 anos

1. Respeito todas as pessoas, independente de suas idéias, sua classe social e seu modo de vida.
2. Ajudo minha patrulha a cumprir os compromissos que assumimos.
3. Respeito as normas de convivência dos diversos ambientes em que atuo, mesmo que nem sempre concorde com elas.
4. Aprecio a cultura de meu país e me identifico com ela.
5. Proponho, na patrulha e na Tropa, atividades que mostram os valores próprios da cultura de nosso país.

ACAMPAMENTO ITINERANTE

Trabalhando por patrulhas os jovens selecionam uma região rural próximo do local da Tropa ou da cidade em que vivem, projetam um itinerário para percorrer e preparam os materiais essenciais para um acampamento itinerante de duração de 2 a 3 dias. Uma vez iniciado o percurso, visitam cada lugar tendo contato com as comunidades locais, conhecendo seus modos de vida, prestando serviços, compartilhando com jovens de sua idade e procurando alojamento e subsistência.

Numa primeira reunião de descreve claramente a atividade, definem-se seus objetivos e determinam-se as regiões rurais que se pode visitar. Nesta etapa é importante estabelecer as exigências mínimas para o desenvolvimento da atividade. Algumas delas podem ser as seguintes: a) para movimentar-se com comodidade cada participante levará só um volume leve; b) segundo as condições da região escolhida e do clima, deverá se decidir se levam uma barraca leve ou se é parte do desafio da atividade procurar alojamento; c) cada patrulha poderá levar víveres ou dinheiro só para alguns lanches, já que as demais refeições deverão ser obtidas mediante serviços, trabalho remunerado ou solidariedade da comunidade; d) Poderá ser levado dinheiro para imprevistos, a quantidade deverá ser informada na partida e os gastos detalhados no regresso; e) cada patrulha manterá uma agenda de viagem onde descrevem suas atividades, experiências, coisas engraçadas, gastos, etc.; f) cada patrulha fará um relatório de seus passos pelos lugares visitados e das atividades realizadas.

Posteriormente a esta reunião, cada patrulha desenhará seu itinerário, o qual deverá compreender ao menos dois povoados diferentes, e preparará seus materiais. Paralelamente, a Chefia da Tropa, dependendo do grau de dificuldade que os itinerários escolhidos apresentem, podem contatar alguns moradores ou membros da região que se visitará (autoridades, polícia local, igrejas, outras organizações), não com o propósito de facilitar a tarefa dos jovens, mas sim, para que estas pessoas sejam informadas dos objetivos da visita e ajudem a prevenir eventuais riscos.

Idéia original: Julio César Rendón, Equipe REME Bolivia.

Para a preparação e o desenvolvimento desta atividade é conveniente considerar algumas recomendações e variáveis:

- Considera-se apropriado -por inexperiência de uma determinada patrulha, porque é aconselhável no país ou por norma da associação escoteira a que estão vinculados- poderá cada patrulha ser acompanhada por um escotista, o qual procurará durante o trajeto não invadir a relação de autoridade interna da patrulha.
- Podem agregar-se exigências além daquelas já descritas, porém nenhuma delas deverá estimular a competição entre as patrulhas ou permitir situações de risco.
- Esta atividade pode desenvolver-se como parte das atividades de um acampamento mais prolongado.
- Os itinerários permitem muitas variantes e as patrulhas devem ter liberdade para modificar o percurso se as circunstâncias apontarem para isto.
- Deve-se evitar que as patrulhas realizem o mesmo trajeto.
- Cada patrulha deverá contar com um sistema de comunicação rápido, e que deverá estar definido previamente. Se for possível, pode-se estabelecer relatórios telefônicos diários.
- O traslado, dependendo do itinerário escolhido, pode ser feito a pé, por transporte público local, misto, ou de qualquer outra forma, segundo as possibilidades dos jovens e as características dos lugares visitados.
- As patrulhas podem fazer seus trajetos em uma mesma data ou em datas diferentes.
- Como testemunho dos locais visitados podem ser apresentados fotografias, assinatura de autoridades locais, produtos típicos, comprovantes de compras, cartas de membros da comunidade, etc. Estes elementos pretendem incrementar a vinculação dos jovens às comunidades visitadas e não colocar exigências formais.

Realizados todos os acampamentos itinerantes, a Tropa destinará um tempo adequado para se compartilhar as diversas experiências. Assim como é importante assumir esta atividade com espírito de aventura, curiosidade cultural e interesse por viver novas experiências, também é recomendável amadurecê-la e avaliá-la com calma.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Trabalho como os demais para conquistar as metas que fixamos para nós mesmos.
2. Conheço e respeito as principais normas de convivência.
3. Conheço as diferentes realidades sociais do lugar onde vivo.
4. Gosto de me sentir como parte da cultura de meu país.
5. Conheço os diferentes ecossistemas de meu país.
6. Ajudo na limpeza e no melhoramento dos lugares onde passeio e acampo.

13 a 15 anos

1. Respeito todas as pessoas, independente de suas idéias, sua classe social e seu modo de vida.
2. Ajudo a minha patrulha a cumprir os compromissos que assumimos.
3. Respeito as normas de convivência dos diversos ambientes em que atuo, mesmo que nem sempre concorde com elas.
4. Conheço a geografia de meu país e sua influência em nossa cultura.
5. Aprecio a cultura de meu país e me identifico com ela.
6. Proponho, na patrulha e na Tropa atividades que mostram os valores próprios da cultura de nosso país.
7. Aplico técnicas que permitem acampar sem comprometer o meio ambiente e melhorar sua preservação.

ÚLTIMAS NOTÍCIAS DO PASSADO

Idéia original: Mónica Costantino, Argentina

Com os recursos do jornalismo atual e os antecedentes sobre diversas datas da história nacional ou universal, cada patrulha elabora um jornal ou jornal mural que informa em termos contemporâneos, como se fosse uma crônica ou uma notícia, de um fato ocorrido há muito tempo atrás, quando ainda não se tinha um jornalismo tal como conhecemos hoje.

Os fatos podem ser propostos pelas patrulhas ou apresentados numa lista feita pela Chefia da Tropa. Pode se tratar de acontecimentos desvinculados do lugar e do tempo ou estarem todos relacionados com um mesmo tema, tais como as civilizações antigas, descobertas científicas, grandes explorações, história do país, etc.

Numa primeira reunião determinam-se os temas das reportagens e os acontecimentos específicos. Definir previamente um tema em torno do qual se escolherão os diversos acontecimentos, contribui para a qualidade e amplitude da informação que os escotistas podem contribuir nesta reunião, enriquecendo a atividade com um contexto motivador. Nesta mesma reunião se analisam alguns jornais atuais, identificando suas diferentes seções e os diversos estilos informativos. A reunião termina propondo uma confrontação entre os acontecimentos escolhidos e o jornalismo atual. Por exemplo, acharam

em um jornal, “como informaram os aztecas em 1519 da chegada de Hernan Cortes a Tenochtitlán?” Nesta mesma reunião se define um formato comum para os jornais, decidindo se tratar-se-á de textos impressos em vários exemplares, de artigos independentes em um jornal mural comum ou de jornais murais separados para cada acontecimento.

Durante os dias que se seguem cada patrulha investiga e compila os aspectos essenciais do acontecimento escolhido, e para isto pode consultar enciclopédias, visitar museus, entrevistar especialistas ou pedir ajuda a seus professores. Os jovens podem dividir-se no trabalho, escolhendo os diferentes ângulos da notícia: informação dos fatos, crônica, análise política, entrevistas com personagens, opiniões, etc Também podem agregar ao seu jornal outras seções que coloquem a notícia num contexto de época: eventos sociais, humor, esportes, fatos policiais, avisos classificados, fotografias, desenhos, etc.

Quando todas as patrulhas tiverem concluído seu trabalho, os jornais serão publicados ou apresentados na forma escolhida. Se tratar-se de jornais murais, pode-se convidar a percorrer esta singular exposição as outras seções do Grupo Escoteiro, a outros Grupos ou aos pais dos jovens.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

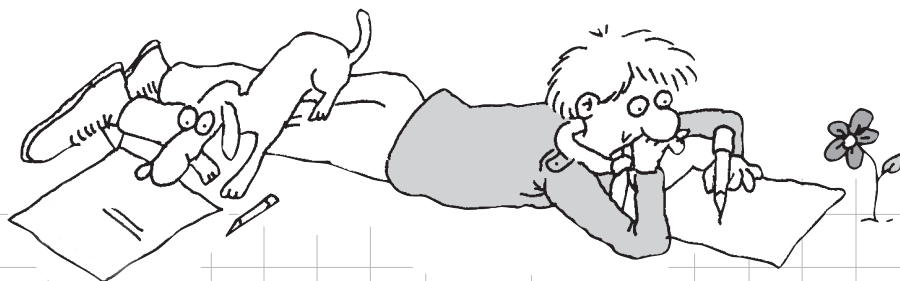
11 a 13 anos

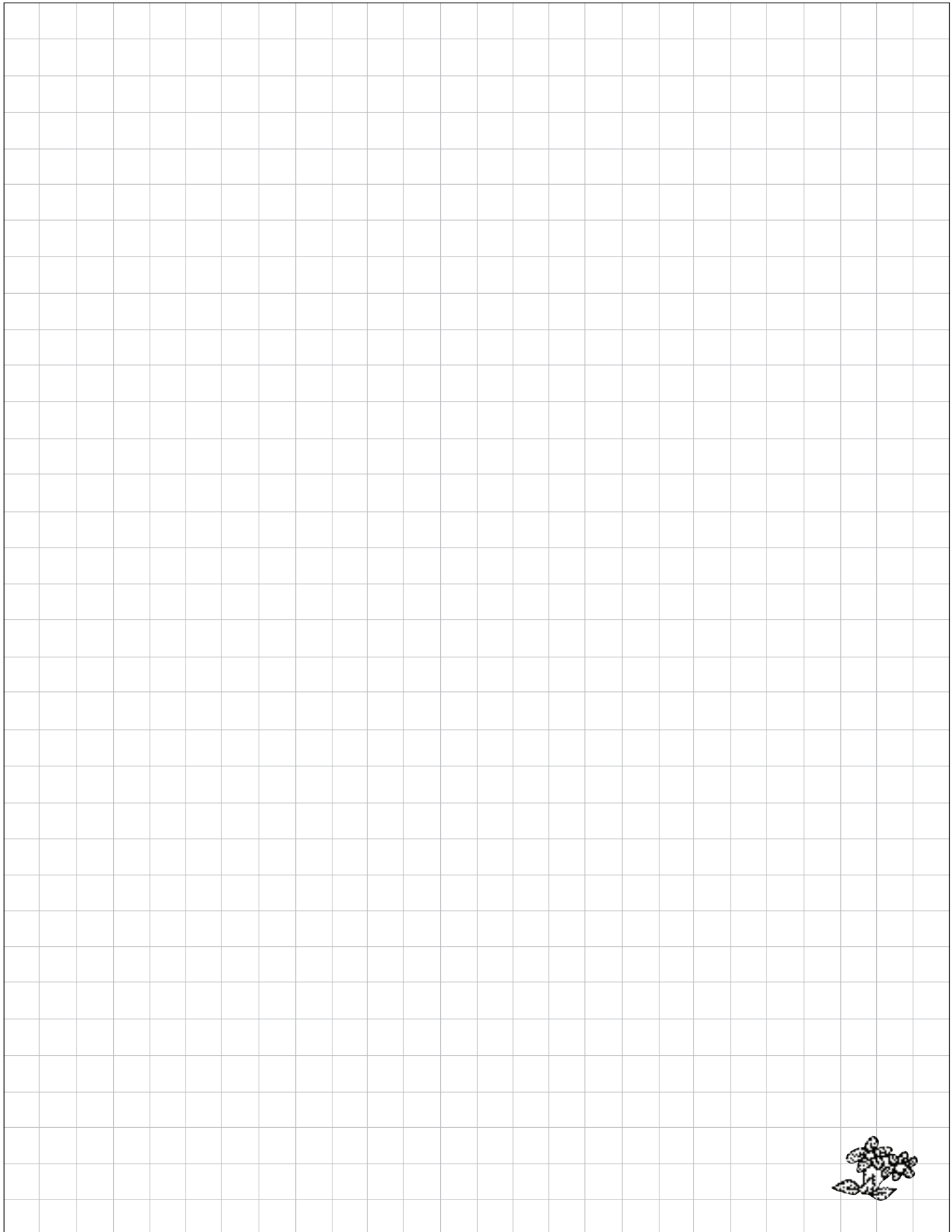
1. Gosto de me sentir como parte da cultura de meu país.
2. Participo de atividades de minha patrulha que mostram a cultura de meu país.
3. Conheço as principais culturas originárias da América.

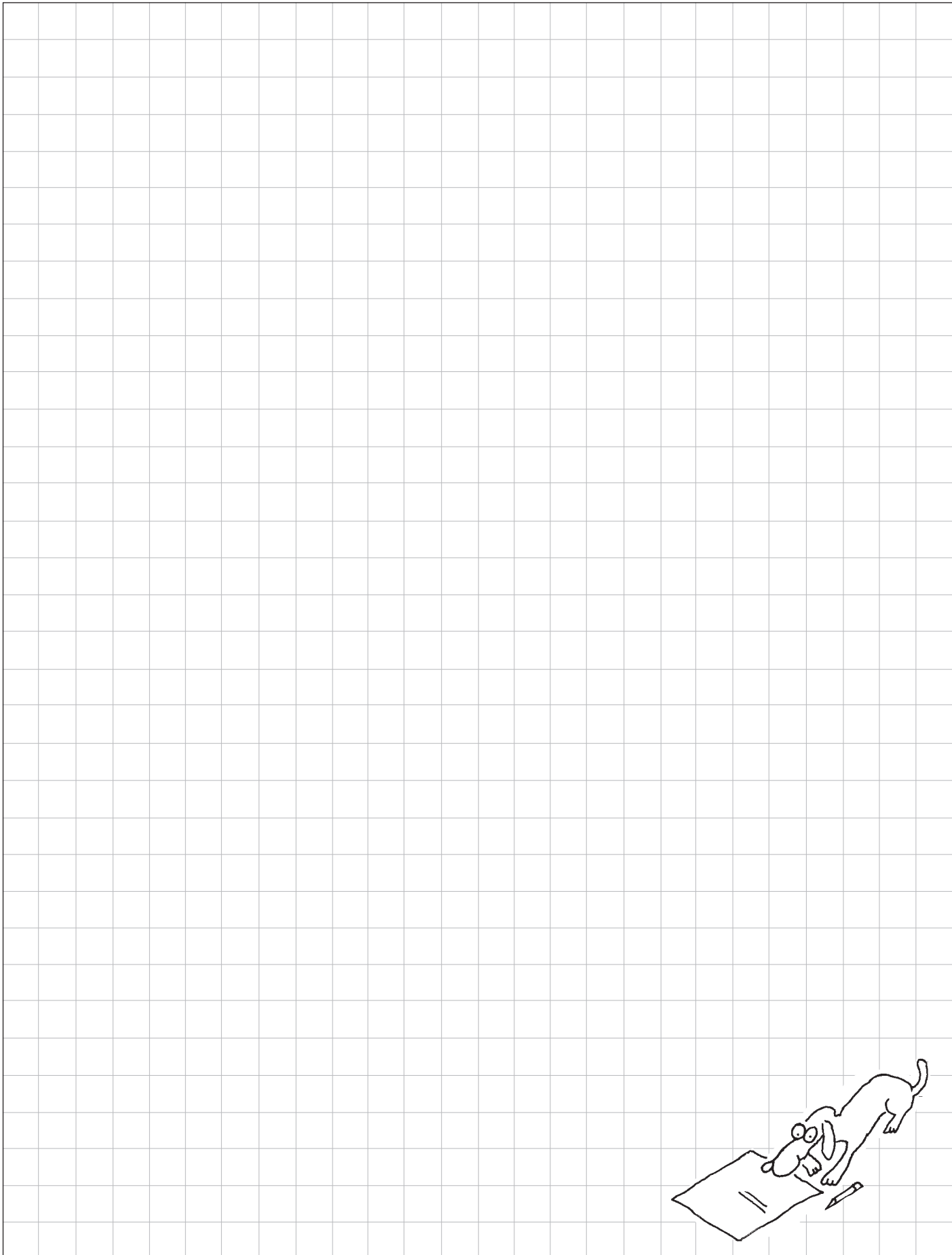
13 a 15 anos

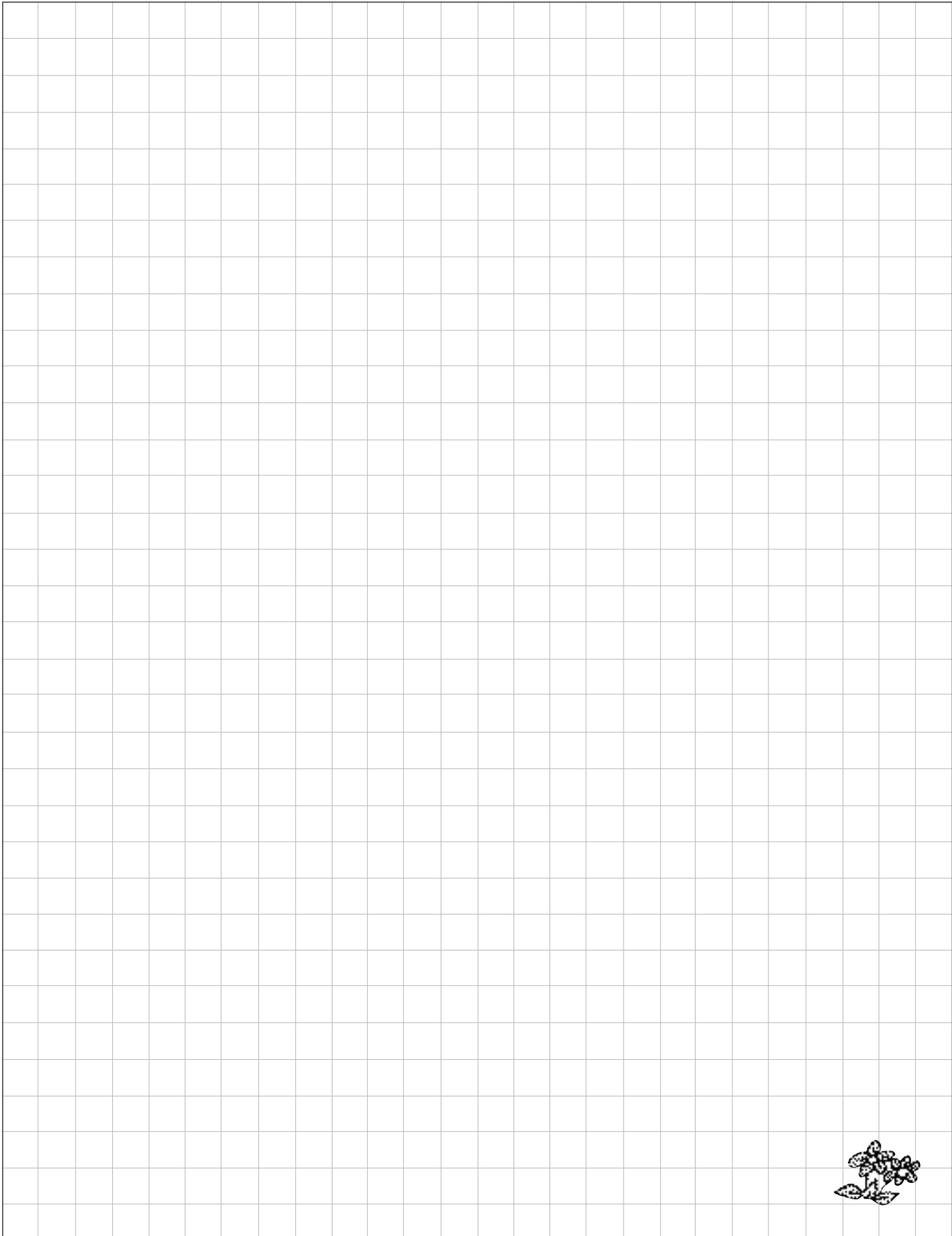
1. Aprecio a cultura de meu país e me identifico com ela.
2. Proponho, na patrulha e na Tropa atividades que mostram os valores próprios da cultura de nosso país.
3. Estou interessado em conhecer detalhadamente uma cultura originária da América.

Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira









ESPIRITUALIDADE

Uma fé pessoal

Uma fé pessoal

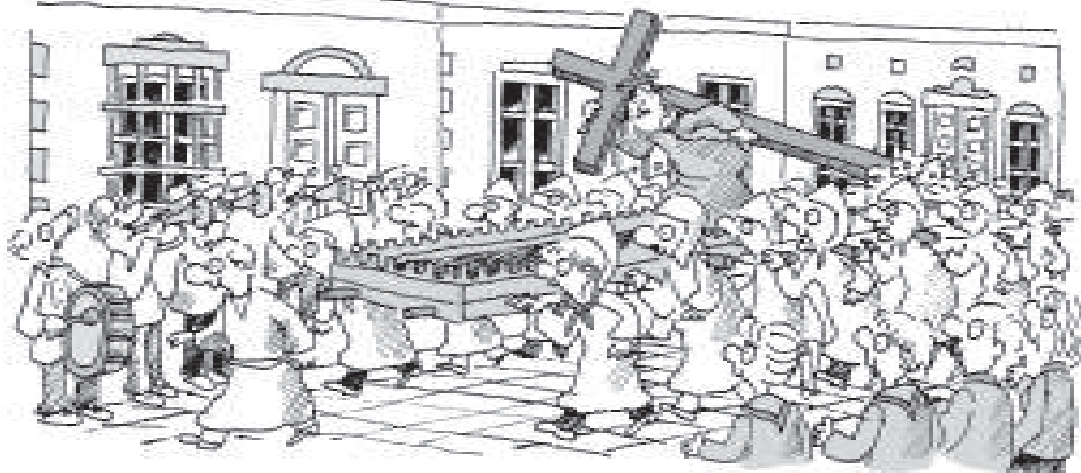
Viver a passagem entre a fé das crianças, presenteada pela família como um dom que ilumina a vida infantil, e a fé de adulto, pessoal, íntima e consciente dos atos, é também um processo que começa nesta etapa e que vai terminar muito mais tarde que ela. Na maioria dos casos bastante mais tarde.

Esta passagem se vive em dualidade entre a crítica permanente à forma e a busca constante do sentido; é este questionamento que começa a diferenciar a crença do adulto que “vem de fora” e a própria crença “construída a partir de dentro”.

Descobrir que a transcendência é um fato essencial na existência humana será uma tarefa que tomará tempo e esforço, tanto por parte dos jovens como dos adultos que acompanham este processo.

FESTA RELIGIOSA POPULAR

Área de desenvolvimento
ESPIRITUALIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A Tropa Escoteira participa ativamente em uma festividade religiosa popular de sua comunidade, integrando-se as expressões culturais particulares desta celebração comunitária.

LOCAL

Onde acontecerá a festa religiosa em que a Tropa Escoteira participará.

DURAÇÃO

De acordo com a festa e do nível de participação que a Tropa terá.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Vivenciar as tradições religiosas de sua comunidade.
2. Participar de uma festa religiosa popular.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Conheço os fundamentos de minha fé.
2. Sou fiel aos compromissos que assumi com minha religião.
3. Assumo tarefas nas celebrações religiosas realizadas pela Tropa.
4. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.

13 a 15 anos

1. Leio os textos sagrados de minha fé e converso com adultos que me ajudam a conhecê-la melhor.
2. Participo das celebrações e atividades de minha religião.



Idéia original:
Central de coordenação REME.

MATERIAIS

Os próprios da festa religiosa em que participará a Tropa.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Algumas idéias gerais

As festas religiosas populares unem a espiritualidade com a genuína expressão cultural dos povos. Mas além das paredes dos templos, a religiosidade popular toma formas de festa e celebração muito diferentes onde se junta música, dança, trajes, comidas e jogos que em muitos casos, unem todos sem se importar com as diferenças sociais ou econômicas.

“Hoje o nobre e o vilão, o respeitável e o verme, bailam e se dão as mãos...” canta Joan Manoel Serrat na música “Fiesta” onde é descrito parte da confusão que é produzida na Catalunha, Espanha, durante as festas de São João.

Dada a imensa variedade de formas e expressões que tomam as festas religiosas ao redor do mundo e no interior de cada cultura, resulta quase impossível propor em uma ficha um projeto pontual de participação. Nossa intenção fica então em chamar a atenção sobre a enorme riqueza que estas expressões da religiosidade popular penetram e estimulam a que sejam aproveitadas em benefício do crescimento de nossos jovens.

Dependendo das características de cada festa e do nível de integração que a Tropa tenha na comunidade, a forma de participação pode ir desde a colaboração na organização da festividade até a incorporação nela como mais um membro da comunidade. Ainda assim, é possível apresentar algumas linhas gerais.

Organização, projeto e preparação desta atividade

Uma vez que a Assembléia da Tropa tenha aprovado o calendário do ciclo de programa em que esta atividade esteja incorporada, será tarefa da Corte de Honra determinar os objetivos e ajustar os demais elementos do projeto segundo estes objetivos. Quanto antes se faça esta tarefa melhor.

Sabendo exatamente o que se deseja conseguir através da atividade, a Chefia da Tropa ou a Corte de Honra deverão entrar em contato com as autoridades ou equipes encarregadas da organização da festa, explicar-lhes a atividade que desejam realizar e estabelecer, a partir das informações que estas pessoas forneçam, a forma de participação que mais se ajuste aos objetivos propostos, aos prazos e possibilidades existentes e aos recursos disponíveis.

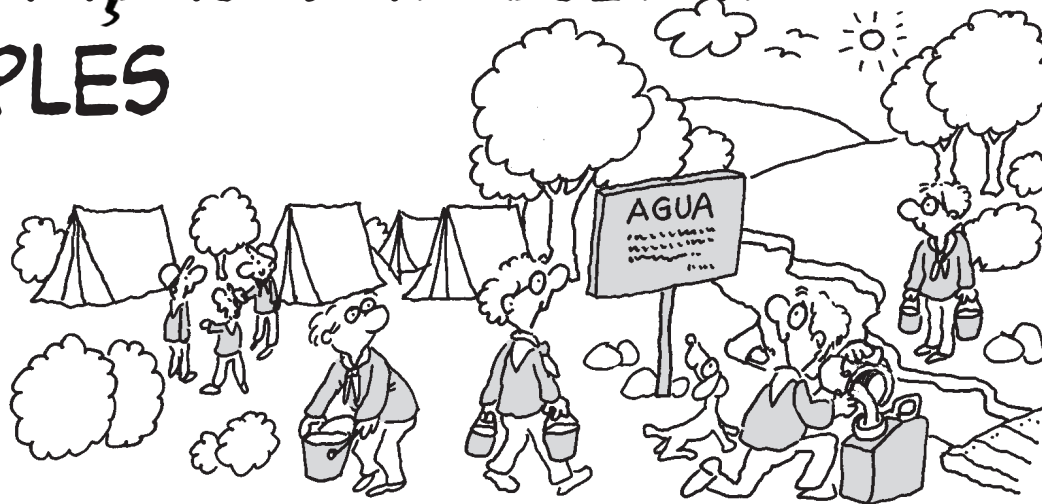
Conforme o parágrafo anterior, a Corte de Honra estará em condições de programar e preparar a atividade.

Como em qualquer outra atividade, terá que haver motivação para a participação, distribuir as tarefas, fazê-las dentro do tempo, acompanhar o trabalho dos participantes e preparar-se da melhor forma possível para se incorporar à festividade religiosa da forma estabelecida.

Uma vez que a festividade tenha terminado, e também durante o seu desenvolvimento, terá que ser avaliado o trabalho realizado, compartilhar impressões e refletir em torno das vivências e emoções experimentadas pelos participantes.

A ORAÇÃO DAS COISAS SIMPLES

Área de desenvolvimento
ESPIRITUALIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Durante um acampamento, cada patrulha assume o compromisso de criar orações relacionadas com um elemento da natureza previamente selecionado e aprovado pela Chefia da Tropa. As orações resultantes serão escritas em cartazes atrativos e colocadas em locais estratégicos a vista de todos, para estimular sua leitura no trânsito normal dos jovens pelos locais do acampamento. Os cartazes serão mudados todos os dias, mantendo assim a motivação dos jovens e estimulando a integração da oração à vida cotidiana.

LOCAL

No acampamento.

DURAÇÃO

Todos os dias do acampamento

PARTICIPANTES

As patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Valorizar os elementos naturais que habitualmente não se aprecia.
2. Reconhecer a presença de Deus através dos elementos naturais.
3. Desenvolver a capacidade de dar graças pela disponibilidade destes elementos.
4. Integrar a oração à vida cotidiana do acampamento.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades de reflexão em excursões e acampamentos com minha patrulha.
2. Gosto de rezar e procuro fazê-lo todos os dias.
3. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.
4. Rezo habitualmente com minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Preparo e conduzo atividades que nos ajudam a descobrir Deus na natureza.
2. Entendo a oração como uma maneira de me comunicar com Deus.
3. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
4. Organizo atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.

MATERIAIS

Rotuladores (marcadores ou canetas) de diversas cores, folhas de papel fino branco ou coloridas, papelão grosso, régua, cola; um suporte para os cartazes (paus ou ripas que sirvam como estacas), arame ou pregos pequenos para colar os cartazes nos seus suportes.



Idéia original:
Central de coordenação REME.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da atividade

Enquanto as patrulhas montam o acampamento, a Chefia da Tropa percorre o local em busca de quatro áreas (uma para cada patrulha) onde se destaquem elementos naturais significativos -a água num rio límpido, o vento assobiando no topo de um monte, uma árvore antiga de folhagem frondosa ou uma paisagem bonita- pelos quais pedir ou agradecer a Deus. Em cada local a Chefia da Tropa deixará, escondidos e protegidos, pequenos pacotes com os materiais necessários para que cada patrulha confeccione o seu cartaz.

A atividade requer que os locais selecionados sejam de grande movimento de passagem durante o acampamento.

A atividade propriamente dita

Uma vez montado o acampamento, a Chefia da Tropa conversa com os jovens sobre o sentido que cada um dá a oração, destacando os elementos comuns entre todos eles para estabelecer pontos de contato entre as formas individuais de conversar com Deus. A Chefia da Tropa informará que este diálogo espontâneo e livre pode ser pessoal ou comunitário e que contém os sentimentos e aspirações que os homens querem comunicar a Deus, de forma natural e afetuosa com que se relacionam os grandes amigos.

Na seqüência, lembrará aos jovens as características da atividade -a que eles mesmos selecionaram ao planejar o ciclo de programa- e os motivará a participar dela. Durante o acampamento encontrarão alguns sinais (tipo sinais de pista) que lhes lembrarão a importância de encontrar-se com Deus através da natureza. Livrementemente, cada jovem que encontre algum sinal poderá por alguns momentos compartilhar a oração feita por seus companheiros de Tropa, podendo adicionar algo pessoal ao conteúdo. Tendo lembrado as características da atividade, será o momento de preparar os sinais.

Os locais previamente selecionados pela Chefia da Tropa serão agora designados para as patrulhas, solicitando que as visitem e apreciem neles os elementos destacados. Antes de partir, cada patrulha saberá onde encontrar os materiais necessários para a confecção dos cartazes.

Uma vez no local, cada patrulha disporá de um tempo que julguem necessário para observar a sua volta. Idealmente acompanhados por um escotista que oriente este momento, os jovens terão a oportunidade de apreciar na natureza a manifestação da presença de Deus, descobrindo em seus elementos uma revelação desta presença.

Continuando e mantendo um clima de reflexão isenta de gravidade, a patrulha buscará os materiais e começará a fazer uma oração relacionada com o observado e o que isto lhes sugere. Em um primeiro momento, cada participante, se assim o desejar poderá compartilhar com os outros suas reflexões pessoais, para logo em seguida fazerem todos uma oração comunitária que refletirá o sentimento da patrulha em relação ao elemento destacado. Por exemplo, quem prepara uma oração relacionada com a água poderia agradecer a Deus por seu frescor, por que mata a sede durante o acampamento e pela gratuidade com que ela nos é cedida; ou também poderiam pedir a Deus que lhes dê a fortaleza e a sabedoria para cuidar dela e para ensinar a seus irmãos a apreciá-la.

A oração da patrulha será copiada num cartaz grande e chamativo e por meio de estacas de madeira, será fixada no chão como um sinal de pista, suficientemente firme para que permaneça lá por um par de dias.

Ao final de dois dias, cada patrulha buscará um novo momento para renovar a sua oração, desenhar outro cartaz e colocá-lo no local determinado. Nesta ocasião, é importante que os jovens tragam à lembrança as primeiras sensações que tiveram ao encontrar-se na área determinada e ao observar com atenção seus elementos, para posteriormente, aprofundar tais sensações. A Chefia da Tropa lembrará as patrulhas esta tarefa, reforçando sistematicamente o sentido da oração. Uma variante desta atividade consiste em que os elementos selecionados sejam trocados entre as patrulhas a cada dois dias, de modo que cada uma prepare uma oração para elementos diferentes ao longo do acampamento.

Durante os dias seguintes, os jovens observarão as trocas das orações, mantendo assim seu interesse em conhecê-las e incorporá-las à sua vida normal de acampamento. Se desejarem, as orações podem ficar registradas no Livro de Patrulha.

As atividades que contribuem para a conquista de objetivos da área de desenvolvimento da espiritualidade têm a particularidade de oferecer à Chefia da Tropa a oportunidade de observar atitudes e condutas dos jovens que habitualmente não se manifestam; ainda mais em uma atividade como esta, que se prolonga por todo um acampamento. Neste sentido, alguns aspectos a observar podem ser a seriedade e compromisso com que a atividade é assumida, o gosto pela natureza, a capacidade de externar suas reflexões. Todas as informações captadas, junto com os comentários feitos pelos jovens no momento de avaliar a atividade e seu desempenho dentro dela, será muito valiosa para, entre outros aspectos, o trabalho de acompanhamento da progressão pessoal que cada escotista realiza.

CANÇÃO DE GRAÇAS

Área de desenvolvimento
ESPIRITUALIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

“Quem canta, reza duas vezes” diz um conhecido provérbio. Esta atividade brinda aos jovens com a oportunidade de expressar a sua relação com Deus através de canções originais compostas por eles tendo como base músicas populares, que servirão para animar com um clima especial os diversos momentos de reflexão em um acampamento.

LOCAL

No acampamento.

DURAÇÃO

Duas a três horas no início do acampamento e durante os momentos de oração que está programado.

PARTICIPANTES

A Tropa, trabalhando em patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Expressar alegremente a vivência da fé através da música e do canto.
2. Estimular a criatividade artística e musical.
3. Estabelecer uma forma diferente, pessoal e próxima de comunicação com Deus.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades de reflexão em excursões e acampamentos com minha patrulha.
2. Escuto e aprendo com aqueles que me cercam.
3. Gosto de rezar e procuro fazê-lo todos os dias.
4. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.
5. Rezo habitualmente com minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Preparo e conduzo atividades que nos ajudam a descobrir Deus na natureza.
2. Mantenho e estimulo em minha patrulha uma atitude de permanente disposição para ouvir e aprender com os outros.
3. Entendo a oração como uma maneira de comunicar com Deus.
4. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
5. Organizo atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.



Idéia original:
Equipe R E M E Costa Rica.

MATERIAIS

Lápis e papel. Se for possível, pode-se também incluir instrumentos musicais.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

No acampamento

Uma vez que o acampamento tenha sido montado e como uma de suas primeiras atividades, a Chefia da Tropa motivará o trabalho das patrulhas explicando que assim como Deus falou a todos os homens através das escrituras, os homens também quiseram falar todos juntos a uma só voz a Deus através dos salmos. É a reviver esta experiência que se convida a participar, pondo música em suas orações de patrulha.

Terminada a motivação, cada patrulha se reunirá separadamente para conversar acerca da relação que cada um tem com Deus. A ocasião será privilegiada para compartilhar suas experiências, sentimentos e dúvidas a respeito da vivência da fé e as expectativas que têm em relação a este acampamento que está começando.

Depois de um tempo de conversação, os jovens e as jovens decidirão sobre que aspecto daquilo que conversaram querem dar graça ou pedir a Deus, e escreverão uma oração que reflita e dê conta do discutido antes.

Escritas as orações, a tarefa consistirá em escolher uma música popular para pegar dela a música e substituir pelo texto da oração que acabaram de redigir. Não é conveniente por restrições a criatividade dos jovens quanto a seleção da melodia para suas orações, só é importante que estas sejam simples e fáceis de lembrar e interpretar. Provavelmente, será necessário fazer pequenas adaptações ao texto de modos a adequá-lo à melodia e poder cantá-la. Feito isto, e quando todos estejam satisfeitos com o resultado, terão então pronta a “canção de graças”.

Se a criatividade dos jovens permite, especialmente naquelas patrulhas em que algum dos seus membros possui habilidades musicais especiais, a melodia também pode ser original, enriquecendo ainda mais a atividade e agregando-lhe um desafio adicional.

Acompanhar o trabalho das patrulhas nesta etapa e observar o comportamento e reações dos jovens, permitirá a Chefia da Tropa coletar informações úteis para o momento da avaliação da atividade ou conversar com os jovens sobre seu crescimento pessoal. Alguns aspectos que podem ser especialmente interessantes têm

relação com o interesse manifestado pela atividade, pela capacidade mostrada pelos participantes para expressar aspectos íntimos, a disposição que manifestaram em escutar os outros, a visão que mostram de sua relação com Deus através do conteúdo de suas orações.

Na seqüência, cada patrulha escolherá um momento de reflexão onde gostaria de compartilhar esta oração com seus companheiros e companheiras de Tropa. Dependendo da oração criada, podem fazê-la durante a oração da manhã, no momento de agradecer os alimentos ou durante as orações da noite, para mencionar algumas possibilidades. O momento escolhido será informado à Chefia da Tropa e no caso de já ter sido escolhido por outra patrulha, conversarão entre eles fazendo as mudanças que forem possíveis e necessárias.

O momento da reflexão

Quando chegar o momento, cada patrulha terá preparado cópia com a letra de sua “canção de graças” para distribuir entre os demais participantes e estarão preparados para ensinar sua canção a seus companheiros e companheiras e assumir a condução deste momento de oração.

Esta oportunidade também será propícia para que a Chefia da Tropa colete informações importantes como a capacidade dos jovens para conduzir uma atividade de reflexão ou o tempo e cuidado destinado a preparação deste momento de oração.

Naturalmente, cada canção passará a formar parte do cancionário da tropa Escoteira e será cantada, por exemplo, nas celebrações religiosas da Tropa.

Como sempre, terá que se destinar um momento para avaliar e comentar o realizado. Tanto as condutas observadas, como os comentários que emitam a respeito aqueles que participaram da atividade, permitirão a Chefia da Tropa conhecer com maior profundidade as necessidades, interesses e aspirações dos jovens, podendo assim ver a melhor maneira de enriquecimento do programa de atividades da Tropa.

O MURMURIO DAS ESTRELAS

Área de desenvolvimento
ESPIRITUALIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

No campo de cor turquesa
maravilhas floresciam
porém eram tão caprichosas
que só a noite ardiam.

Deitados de costas, contemplando o céu em uma noite estrelada de acampamento, cada patrulha observa silenciosamente os astros e constelações, maravilhando-se com a majestade do Universo. Depois de uns minutos, os jovens recebem a informação sobre os astros e como estes nos orientam na noite. Observando novamente o firmamento, cada jovem ficará assombrado com os mistérios e a grandeza da Criação, compartilhando junto ao fogo suas reflexões.

LOCAL

Ao ar livre, num acampamento ou durante uma saída noturna.

DURAÇÃO

2 ou 3 horas.

PARTICIPANTES

As patrulhas da Tropa Escoteira.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Despertar interesse e assombro ante a magnitude e harmonia do Universo.
2. Reconhecer determinados astros e constelações.
3. Aprender a utilidade destas constelações para a orientação noturna.
4. Reconhecer a presença de Deus na magnificência e perfeição da Criação.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo de atividades de reflexão em excursões ou acampamentos com minha patrulha.
2. Escuto e aprendo com aqueles que me cercam.

13 a 15 anos

1. Preparo e conduzo atividades que nos ajudam a descobrir Deus na natureza.
2. Mantenho e estimulo em minha patrulha uma atitude de permanente disposição para ouvir e aprender com os outros.



Idéia original:
Gabriel Ciappesoni,
Equipe REME Uruguay.

MATERIAIS

Agasalhos e ao menos uma cópia para cada patrulha da informação contida nos anexos técnicos que complementam esta ficha de atividade: **Descobrimo o Universo** e **Estrelas e Constelações**.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Antes da realização da atividade

Com suficiente antecipação, idealmente durante a preparação de acampamento, a Corte de Honra ajusta os detalhes que dizem respeito a realização desta atividade. Como serão Monitor e Submonitor quem conduzirão o trabalho da patrulha, é importante que conheçam os anexos técnicos que a complementam e se preparem para proporcionar a informação a seus companheiros e companheiras durante a atividade. Ainda que as patrulhas conheçam de forma geral esta atividade pois a selecionaram durante o planejamento do ciclo de programa, é importante que Monitor e Submonitor não comentem previamente com eles os detalhes de sua execução.

Se for necessário e como preparação prévia, a Corte de Honra pode realizar esta atividade em uma saída noturna.

No acampamento, durante a noite escolhida para a atividade

Depois do jantar, cada patrulha se instala em um lugar com ampla visibilidade e com a menor iluminação possível, onde se possa observar tranquilamente o céu. Com a presença de um membro da Chefia da Tropa e criando um clima de reflexão (o que deverá ser mantido durante toda a atividade), Monitor e Submonitor pedirão a seus companheiros que se deitem e observem detida e silenciosamente o céu durante uns 10 a 15 minutos, fixando sua atenção nos astros, sua disposição no céu e buscando estabelecer grupo de estrelas assim como formas e relações livres entre elas.

Decorrido o tempo de observação, Monitor e Submonitor apresentarão de modo atrativo a informação contida no anexo **Descobrimo o Universo**, criando um diálogo entre os membros da patrulha em torno da informação recebida. O escotista pode apoiar ou complementar a informação dada pelos líderes da patrulha.

Conhecido os dados gerais relacionados com o Universo, se fará do mesmo modo com a informação contida no anexo técnico **Estrelas e Constelações**, que ensina a forma de orientar-se através das constelações. Com estes dados, os jovens tentarão identificar as constelações que permitem determinar os pontos cardeais. A discussão prolongar-se-á por um novo período que permita a livre intervenção dos jovens e o exercício das habilidades de orientação por este meio. Desde cedo não encontrarão aqui as respostas a todas as suas dúvidas, porém sem dúvida esta será a motivação suficiente para que muitos deles profudem posteriormente seus

conhecimentos sobre o tema.

Terminada a etapa anterior -relativa a informação básica sobre a abóboda celeste e a orientação pelas estrelas- Monitor e Submonitor convidarão seus companheiros a ficar na mesma posição inicial e contemplar novamente o céu, tratando desta vez de “escutar” e “ler” o que as estrelas nos “dizem”. Motivarão a observação do Universo dizendo que as coisas nem sempre estão postas na Criação para terem uma utilidade, senão que também para dar testemunho do seu Criador.

Transcorrido uns minutos desta segunda olhada para o céu, os jovens trocam entre eles suas reflexões pessoais. O escotista que acompanha a patrulha poderá participar na troca de opiniões, orientando a conversa até o sentido transcendente da Criação, assinalando que esta ordem harmoniosa do Universo dificilmente pode explicar-se por si, que não é muito compreensível que tenha sido obra do acaso, pelo que sem dúvida requereu a ação original do Criador.

Se bem que os objetivos desta atividade são de caráter espiritual, é evidente que o meio utilizado permite uma aprendizagem técnica que contribui com objetivos educativos de outras áreas. Pelo mesmo motivo, a Chefia da Tropa deve cuidar que ela não derive só para a aprendizagem da orientação por meio das estrelas, e sim que propicie a reflexão espiritual.

Terminadas as reflexões, as patrulhas voltam para o acampamento. Sem mudar a atmosfera conseguida e reunidos em volta do fogo com uma bebida quente, os jovens compartilham suas diversas reflexões. Conclui-se a atividade com a leitura de um texto sagrado alusivo à Criação e a presença viva de Deus nela.

Durante o desenvolvimento da atividade, a Chefia da Tropa terá a oportunidade de observar diversas condutas manifestadas pelos jovens: capacidade de assombro e admiração ante o mistério do Universo, relação estabelecida entre o observado e a existência de um Deus Criador, reflexão sobre si e seu significado no Universo, atitude geral frente a atividade, disposição para escutar seus companheiros e companheiras, para citar alguns exemplos.

É conveniente que no dia seguinte, ao término do acampamento, cada patrulha converse e avalie o desenvolvimento da atividade, as mudanças que foram introduzidas, as atividades que poderiam complementar e principalmente o impacto que a sua realização produziu em cada um dos participantes.



DESCOBRINDO O UNIVERSO

ANEXO TÉCNICO

As ciências têm alcançado tal grau de especialização e complexidade, que a maioria das pessoas não conseguem acessar este conhecimento científico sem uma preparação específica e instrumentos de alto custo e difícil manipulação.

Entretanto, não ocorre o mesmo com a astronomia. Observando o céu só com os olhos, sem instrumentos a não ser a concentração, o entusiasmo e a paciência, qualquer um pode deleitar-se e apreciar fenômenos relativamente comuns. Inclusive grandes observações e descobertas astronômicas têm sido realizadas por aficionados que simplesmente superaram o "ver". Está certo que será necessário se familiarizar com alguns conceitos básicos de astronomia, porém estes são fáceis de se obter e alguns deles estão incluídos neste anexo técnico.



Em uma noite clara é possível se observar vários milhares de estrelas e parecerá uma tarefa impossível identificá-las com certeza. Porém, depois de algumas noites, qualquer um observará que a maioria delas permanece invariável e aprenderá a localizar as principais. Os movimentos das estrelas são muito insignificantes para observar-se no período de uma vida humana. As constelações que vemos atualmente são as mesmas que observaram os construtores das pirâmides ou os antigos gregos.



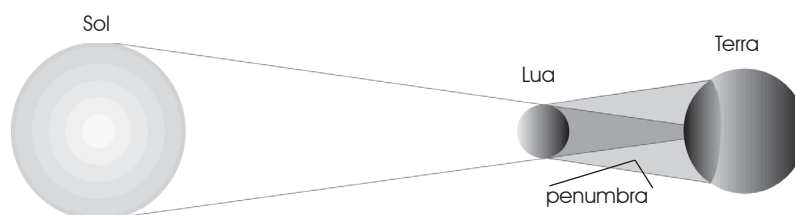
Um astrônomo aficionado não só pode conhecer as estrelas, como também outros objetos estelares interessantíssimos: sistemas de estrelas, estrelas duplas, meteoros e cometas; inclusive é possível distinguir no Hemisfério Sul duas galáxias externas a nossa: a Nebulosa de Magalhães.

Ainda que não se conte com instrumentos especializados, o uso de lunetas prismáticas (binóculos), permitirá melhorar consideravelmente a qualidade das observações noturnas, ajudando a diferenciar mais nitidamente as cores de alguns corpos e observar melhor as estrelas menos brilhantes.

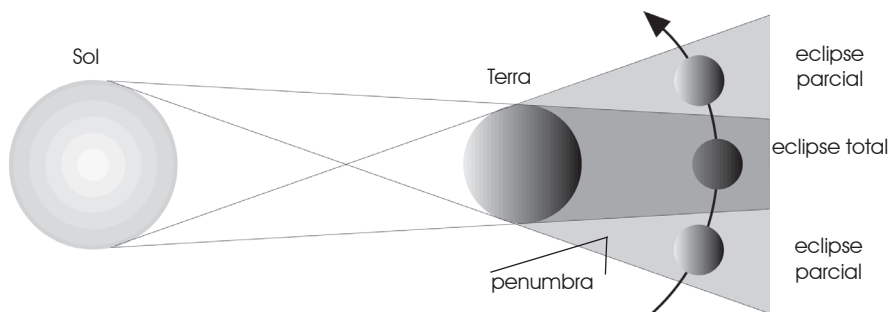
Conceitos elementares

- Ano:** tempo empregado pela Terra para dar uma volta completa ao redor do Sol. Para efeitos práticos se considera que tem 365 dias.
- Ano Luz:** distância percorrida pela luz em um ano. É igual a 9.460.700.000.000 km.
- Asteróides:** planetas menores, a maioria dos quais se move ao redor do sol entre as órbitas de Marte e Júpiter.
- Cometa:** membro do Sistema Solar que percorre uma órbita geralmente muito excêntrica. Está constituído por partículas relativamente pequenas (principalmente fragmentos de gelo) junto com gases muito tênues. A parte mais sólida de um cometa é o núcleo, alguns dos quais medem vários quilômetros de diâmetro. A cauda de um cometa aponta sempre aproximadamente em direção contrária ao sol, devido ao efeito do vento solar. Tem alguns cometas com períodos curtos, porém todos eles são pouco brilhantes. O único cometa brilhante com um período inferior a um século é o Halley. Os cometas brilhantes têm períodos tão grandes que não se pode prever.
- Constelação:** conjunto de estrelas que mediante linhas imaginárias sobre a aparente superfície celeste formam um desenho que lembra determinada figura, normalmente se agrupa sob um nome de um personagem real ou mitológico, de um animal ou de um objeto inanimado. Não se pode dizer que as constelações estão formadas por estrelas realmente associadas umas com as outras. Em geral, cada estrela encontra-se a grande distância uma das outras e da Terra, e somente por efeito de perspectiva se vêem aproximadamente na mesma direção do espaço. A União Astronômica Internacional reconhece 88 constelações distintas.
- Dia:** em linguagem corrente, tempo que emprega a Terra para dar uma volta completa sobre seu eixo.
- Eclipse:** existem de dois tipos: solares e lunares.

1. Os eclipses do Sol acontecem quando a Lua passa diante dele. Na aparência, os dois corpos apresentam quase o mesmo tamanho. Quando estão exatamente alinhados, a Lua cobre o disco solar durante um breve período, seja total ou parcialmente.



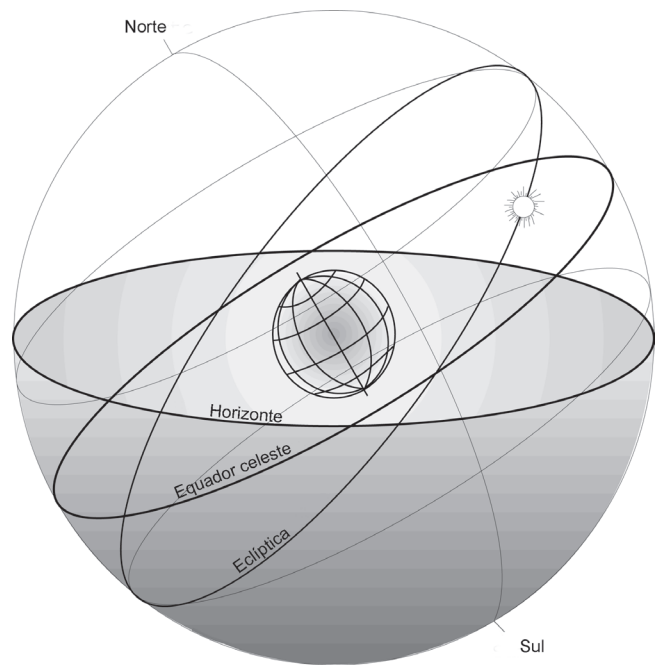
2. O eclipse da Lua acontece quando ela passa através da sombra produzida pela terra e também pode ser parcial ou total. Geralmente a Lua não desaparece totalmente, uma vez que chega uma fraca luminosidade solar graças a luz que se projeta na atmosfera que rodeia a Terra.



Eclíptica: projeção da órbita terrestre sobre a esfera celeste. Pode-se definir também como a “projeção sobre a esfera celeste do caminho aparentemente percorrido pelo Sol em um ano” e passa através das constelações do Zodíaco.

Equador celeste: projeção do Equador da Terra sobre a esfera celeste. Divide o céu em dois hemisférios iguais

Esfera celeste: esfera imaginária que rodeia a Terra, concêntrica com sua superfície. O eixo da Terra determina a posição dos pólos celestes e o mesmo ocorre com o Equador.



Estrela: corpo celeste constituído por matéria em estado gasoso a altas temperaturas e em cujo núcleo se produzem fusões nucleares que permitem gerar luz própria. O Sol é uma estrela típica.

Galáxia: sistema de estrelas. Uns mil milhões de galáxias se encontram dentro do alcance fotográfico do telescópio maior que se dispõe atualmente. Existem muitos tipos e diferem amplamente em tamanho e luminosidade. A galáxia que está incluída o nosso Sol contém aproximadamente 100.000 milhões de estrelas e não tem um tamanho excepcional.

Meteoro: conjunto de fenômenos fundamentalmente luminosos, produzidos por um meteoróide ao entrar na atmosfera terrestre, a uma velocidade de 80 km por segundo e que ao entrar se aquece por fricção com a atmosfera e se destrói, originando o que comumente se chama de estrela cadente.

Órbita: caminho que percorre normalmente um corpo, seja natural ou artificial.

Planeta: corpo não luminoso que se move ao redor de uma estrela. Existem nove planetas conhecidos em nosso sistema solar, sete dos quais têm satélites.

Satélite: corpo secundário que se move ao redor de um planeta. A lua parece muito grande para se constituir um satélite natural da Terra, por isto alguns astrónomos preferem considerar o sistema Terra-Lua como um planeta duplo.

Sistema Solar: sistema formado pelo sol; os planetas que orbitam em volta dele; os satélites que orbitam em volta destes planetas; e os cometas, asteróides, meteoritos, pó e gás interplanetário que existem em volta formado pelos já citados.

Via Láctea: faixa luminosa estendida ao longo do céu noturno. Deve-se a um efeito de perspectiva ao observar o plano principal da Galáxia, pois então vemos muitas estrelas juntas quase na mesma direção. Habitou-se a usar a expressão Via Láctea para designar a nossa galáxia, porém os astrónomos preferem chamar simplesmente “A Galáxia”. É possível observar a Via Láctea da Terra.

Dados assombrosos

Quisemos incluir aqui alguns dados surpreendentes que nos permitem aproximarmos a compreensão da magnitude do Universo e o lugar que nosso sistema solar ocupa dentro dele.

- Os antigos gregos chamavam a Via Láctea de “A ponte do Passado” e estavam corretos, já que a luz necessita de muito tempo para chegar até nós das longínquas galáxias e estrelas. Quando olhamos o espaço estamos olhando o tempo passado, porque vemos como eram os objetos no passado. Isto significa que tudo o que vemos no céu pertence a este passado.
- A estrela Aldebarã, em Touro, está a 68 anos luz da Terra, por isto, uma pessoa que hoje tenha 68 anos de idade, está em condições de ver neste momento a Aldebarã tal como era no dia em que esta pessoa nasceu.
- Riegel, em Órion, está a 900 anos luz de distância, por isto, hoje vemos a Riegel como era há 900 anos, aproximadamente quando Guilherme, o conquistador, invadiu a Inglaterra.
- Nosso Sol é uma estrela relativamente pequena. Tem uma, Epsilon Aurigae (Epsilon do Cocheiro), que é duas vezes maior que o Sol. Se a colocamos no lugar do sol, pegaria a órbita de Mercúrio, Vênus, a Terra, Marte e chegaria a órbita de Saturno.
- Uma estrela pode alcançar uma vida de centenas de milhões de anos. Quando uma estrela “morre” origina-se uma explosão de tal magnitude que se geram os chamados “buracos negros”, fenômeno que absorve tudo o que encontra próximo e não retorna nada. Segundo Einstein, a existência dos buracos negros assegura a existência de “buracos brancos”, que comunicariam nada menos que um Universo com outro.
- Dentro da área da nossa Galáxia que é possível apreciar por meios óticos, o sistema solar é um ponto microscópico. Imaginem o tamanho da Terra em relação a Galáxia! É impossível determinar o número de Galáxias do nosso Universo. Einstein garantiu que existem outros!
- Ainda que nos ensinaram que o Sol é uma estrela fixa, este gira em torno do centro da Galáxia. O que ocorre é que para dar uma volta completa leva 225 milhões de anos. Melhor pensar que está fixo!
- O Sol encontra-se aproximadamente a 150 milhões de quilômetros da Terra. Esta distância equivale a dar 3.770 voltas ao redor da Terra. Se fizéssemos a viagem de automóvel, levaríamos cerca de 170 anos.
- Depois do sol, a estrela mais próxima da Terra é Próxima Centauro, na constelação de Centauro. Sua luz demora para chegar até nós 4,25 anos. As naves espaciais Voyager, que são os engenhos tecnológicos mais velozes criados pelo homem, levaria 40.000 anos para chegar até ela.
- Uma estrela pode alcançar temperaturas de mais de 35.000 graus centígrados na sua superfície. O Sol alcança só uns 6.000 graus centígrados.

Se procurarmos em dicionários, enciclopédias, e livros de astronomia, pode-se conhecer muito mais sobre este interessante tema.

Fonte: Alejandro Bascuñán L., Planetário da Universidade de Santiago do Chile.



ESTRELAS E CONSTELAÇÕES

ANEXO TÉCNICO

Desde a Antiguidade o homem sentiu assombro, inquietude e curiosidade pelo que havia sobre a sua cabeça. O Sol durante o dia, A lua e as estrelas à noite, pareciam ocultar mistérios insondáveis e desafios por enfrentar. Depois dos primeiros temores dos homens primitivos, surgiram mentes brilhantes, ansiosas por descobrir as leis que regem o Universo. Não tardaram em avisar sobre fatos inegáveis e reiterados, como a frequência da aparição dos cometas, o movimento aparente do Sol, a permanência de certas estrelas que pareciam fixas no céu noite após noite.

Para reter as estrelas na memória, o homem agrupou-as e fez desenhos sobre elas que lembravam animais, objetos, seres humanos ou mitológicos. Estes agrupamentos foram chamados de “constelações” e não tem maior relação entre si que a dada pelo homem. De fato, nem todas as culturas imaginaram as mesmas figuras; por exemplo, no ocidente (Hemisfério Norte) é muito conhecida a Ursa Maior, que os chineses chamaram O Carro; o agrupamento de estrelas chamado As Plêiades, são para alguns as Sete Cabritas e para outros as Sete Irmãs; as Três Mariaszinhas para muitos são as Três Graças.

Quando olhamos o céu em uma noite de céu limpo, podemos observar dois tipos de estrelas: as fixas e as móveis. As fixas formam as constelações; as móveis são na realidade os planetas que formam nosso Sistema Solar e devem a sua luminosidade à luz refletida pelo Sol.

Os planetas, como a Lua, se deslocam no céu por uma linha imaginária denominada eclíptica, que é a linha que descreve o sol em seu trajeto anual pelas constelações e que corresponde aproximadamente à direção leste-oeste. Ambos os lados desta linha, e cobrindo uma largura de uns 18 a 20 graus de arco, estende-se o zodíaco. Nesta faixa que rodeia o céu é possível achar doze constelações: Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes. Entre Escorpião e Sagitário é possível ver uma parte da constelação chamada Ophiucus.

Para observar o céu olhando da Terra, em qualquer dos hemisférios, a posição das constelações do zodíaco na esfera celeste é de suma importância, já que sendo fácil reconhecê-las, servem de ponto de referência para se achar outras constelações e com elas, reconhecer outras estrelas. Desde já, temos que considerar que não dá no mesmo olhar o céu nas distintas épocas do ano, já que também observam-se diferenças devido ao movimento de rotação aparente da abóboda celeste.

O número total de constelações reconhecidas é de 88. Devido a este grande número, só descreveremos neste anexo as mais conhecidas e de fácil observação no céu de ambos os hemisférios, tanto no verão como no inverno.

Primeiro temos que dizer que para os habitantes do Hemisfério sul, o céu se apresenta de uma forma diferente daquilo que vêem os habitantes da Europa ou América do Norte, o mesmo para os habitantes do Hemisfério Norte em relação a América do Sul, África e Oceania. Isto se deve a cúpula estrelada que vemos à noite prolonga-se para baixo por todos os lados, dando a volta na Terra até completar uma esfera completa. Como já dissemos, esta esfera gira imaginariamente de leste para oeste, levando nela todas as estrelas.

Podemos atribuir a esta esfera celeste o prolongamento de alguns elementos do globo terrestre. Deste modo, o prolongamento do eixo de rotação da Terra penetrará na esfera celeste, determinando um Pólo Norte Celeste e um Pólo Sul Celeste. O prolongamento da linha do Equador terrestre, marcará um Equador Celeste e do mesmo modo, os paralelos e meridianos terão seus equivalentes.

Por isto, algumas constelações próximas ao Pólo Norte Celeste ficarão abaixo do horizonte em que é possível observar a partir do Hemisfério Sul e ao girar para baixo nunca poderemos vê-las desta posição. Da mesma forma, os habitantes do Hemisfério Norte não podem ver as constelações mais próximas ao Pólo Sul Celeste.

Estrelas e constelações

Antes de começar, e para ajudar quem observa a abóboda celeste a partir do Hemisfério Sul, é necessário destacar que as constelações foram batizadas, baseando-se na representação de figuras, por civilizações do Hemisfério Norte, por isto é que as figuras que desta posição podem ser observadas, são vistas “de cabeça para baixo”.

Uma das constelações mais fáceis de se reconhecer nos céus de verão do Hemisfério Sul ou em céus de inverno do Hemisfério Norte é a constelação de Órion, que pode ser observada de outubro até abril. Suas estrelas principais formam um retângulo irregular. Na cruz de suas diagonais estão as conhecidas Três Marias. Os habitantes do Oriente Médio verão neste grupo de estrelas a figura de um caçador. O canto do lado direito é formado pela estrela Betelgeuse, uma estrela gigante vermelha. O lado esquerdo é Bellatrix. A estrela Riegel está na sua perna direita. Da Maria do centro “mete-se” (na direção de baixo para o Hemisfério Norte e na direção de cima para o Hemisfério sul) sua espada, constituído pelas Três Marias; a Marizinha do meio é vista difusa a olho nu, porém com lunetas, pode se ver que trata-se da Grande Nebulosa de Orion, onde estão nascendo novas estrelas. Quase tocando as Três Marias pelo lado norte, passa o Equador Celeste.

A noroeste de Órion encontra-se a constelação de Touro, em cujo olho brilha a estrela gigante vermelha Aldebarã. Em seu lombo encontra-se um grupo de estrelas muito conhecido e observável a olho nu, da mesma forma a Ursa Maior; trata-se das Plêiades ou as Sete Cabritas.

Companheira de Órion é também a constelação de Cão Maior, de fácil reconhecimento, já que nela se encontra a estrela mais brilhante de todo o firmamento observável da Terra: Sírio, que é uma enorme estrela de cor azul.

Canopus é também uma estrela de primeira grandeza; é a segunda estrela mais brilhante no céu, situada mais ao sul de Sírio, na constelação de Carina (a Quilha do Navio).

No Hemisfério sul, Escorpião é a constelação que marca a chegada do outono e se mantém no céu noturno durante todo o inverno. No caso do Hemisfério Norte, esta constelação marca a chegada da primavera e se mantém no céu durante todo o verão, ainda que só seja visível nas latitudes menores a 40°. Norte. É a única constelação realmente similar à figura que representa, o que a deixa muito fácil de perceber. No peito de Escorpião brilha uma grande estrela vermelha, é Antares, uma gigante do céu, cujo tamanho real é incrivelmente grande.

Com seis das estrelas mais brilhantes do Hemisfério Norte, é possível traçar um Hexágono de Inverno, de grande utilidade para o reconhecimento de algumas das estrelas mais importantes: Sírio, riegel, Aldebaran, Capella, Pollux e Procyon.

No céu de verão é possível observar três estrelas muito brilhantes que formam o Triângulo do Norte ou Triângulo de Verão. Estas estrelas são Vega da constelação de Lira; Deneb, da Cisne e Altair da Águia.

Dirigindo nossa observação até o horizonte sul, encontramos a bela Cruzeiro do Sul, uma constelação circumpolar muito conhecida por todos.

A Cruzeiro do Sul encontra-se inserida na grande constelação do Centauro. A mais importante de suas estrelas é a Alfa Centauro, muito brilhante e importante, já que na realidade é uma estrela dupla. Sua companheira, Próxima Centauro, é a estrela mais próxima da Terra depois do Sol.

Orientação pelas estrelas

Saber algo deste tema não tem só um interesse no simples conhecimento da Abóboda Celeste, mas também tem aplicações práticas, e que podemos mencionar as seguintes:

- Determinação dos pontos cardeais a partir de um local de observação.
- Determinação da hora e tempo decorrido.
- Determinação da latitude e longitude de um certo lugar.

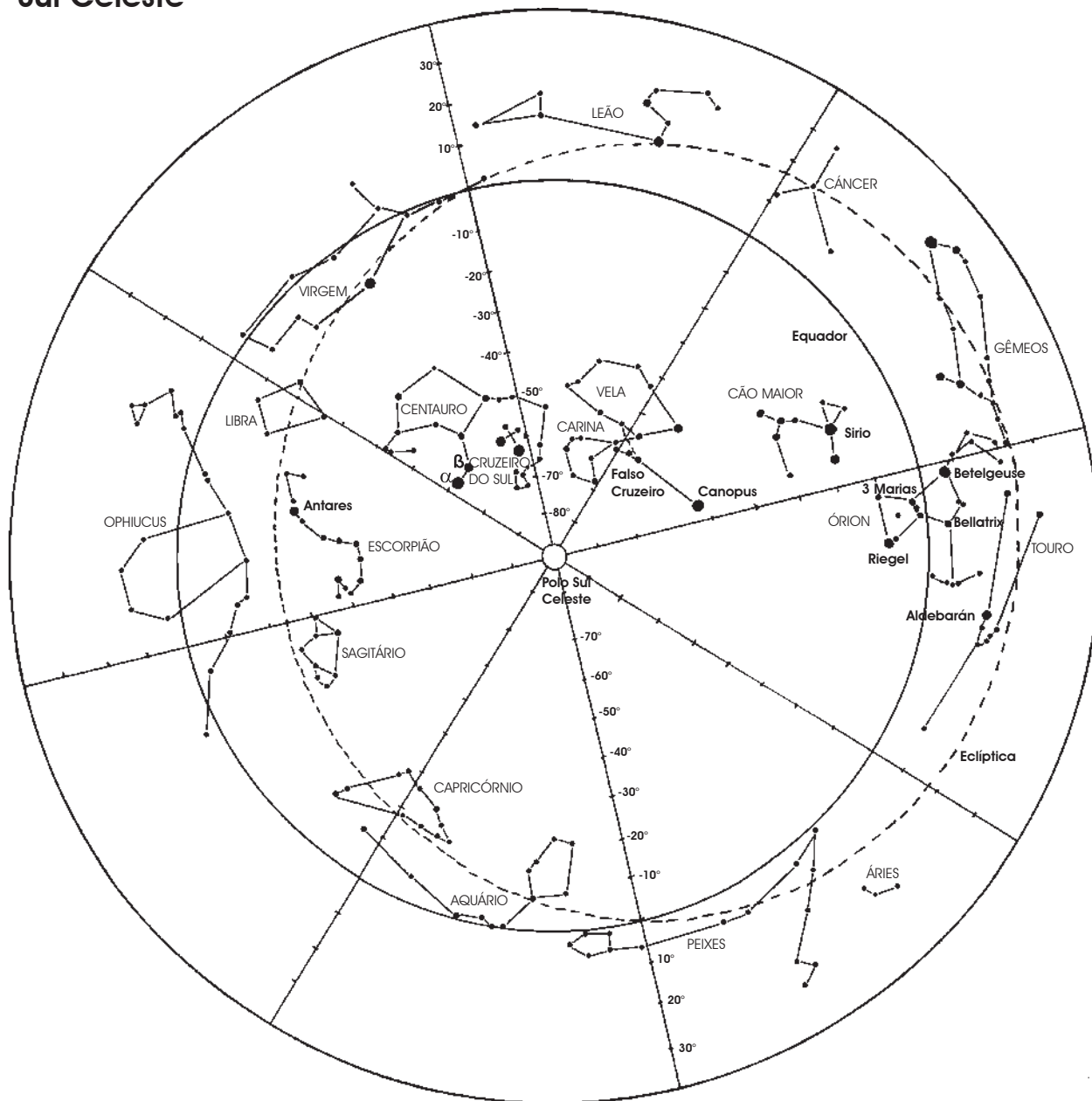
No presente anexo nos deteremos somente no primeiro ponto, a orientação noturna através das estrelas.

Em primeiro lugar, é necessário usar acertadamente a informação anterior apresentada e os conceitos básicos apresentados no anexo técnico, **Descobrimo o Universo**.

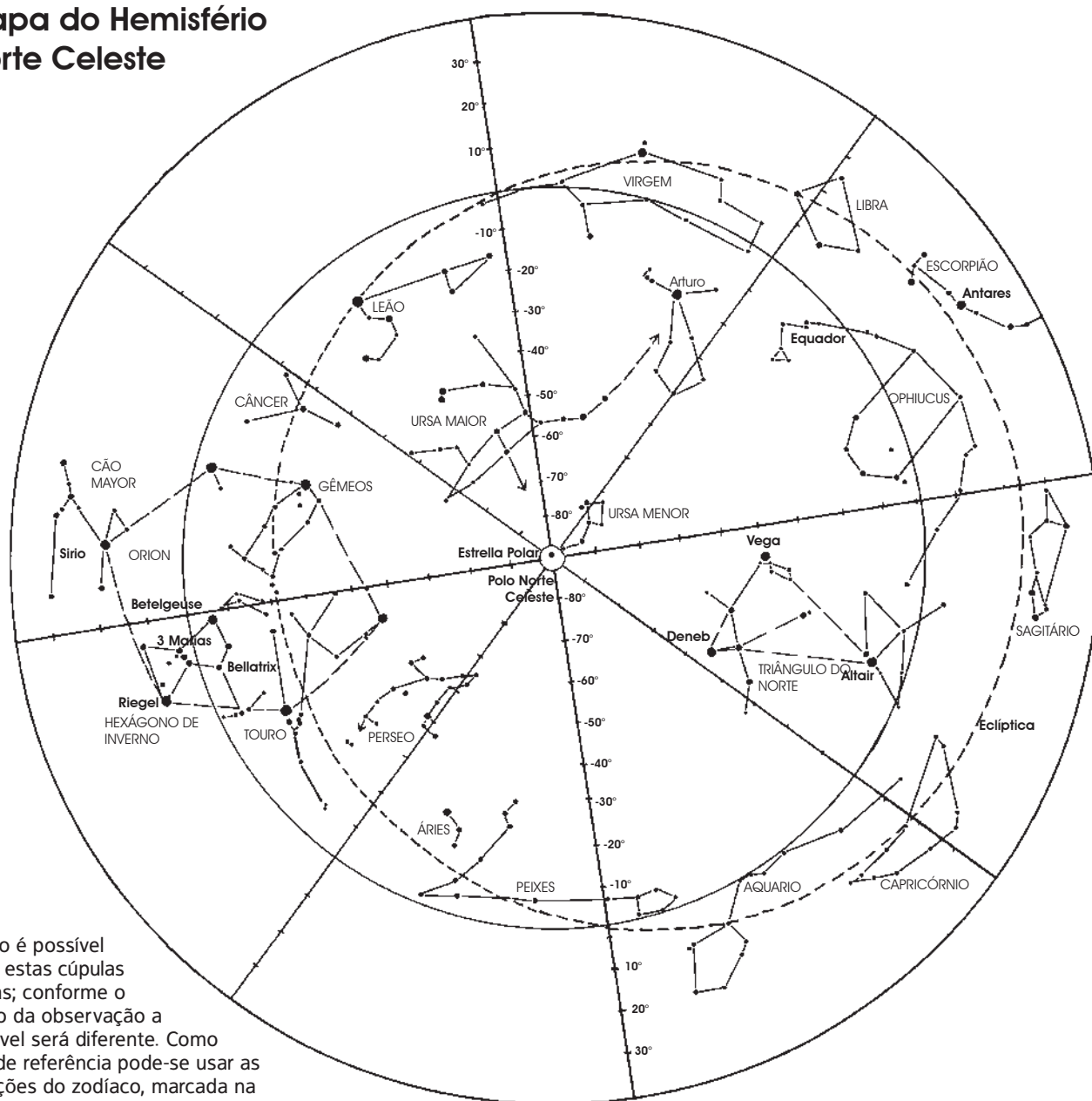
Algumas recomendações para a observação do céu

- Informar-se das condições climáticas previstas para o momento da observação (boletins meteorológicos), com o objetivo de prever a existência de um céu limpo e claro.
- O período ideal para a observação a olho nu é durante a Lua Nova, pois oferece noites mais escuras e por conseguinte, mais estrelas. Evitar a Lua Cheia, que ilumina excessivamente o céu noturno, ofuscando o brilho das estrelas e eliminando a possibilidade de observar muitas delas.
- Informar-se sobre a latitude em que se encontra o lugar onde se realizarão as observações.
- Marcar durante o dia os pontos cardeais estabelecendo pontos de referência que permitam guiar-se a noite.
- Isolar-se o máximo possível das fontes de luz provenientes da Terra (iluminação pública, luzes de casas próximas, fogueiras ,etc.)

Mapa do Hemisfério Sul Celeste



Mapa do Hemisfério Norte Celeste



Nota: Não é possível observar estas cúpulas completas; conforme o momento da observação a área visível será diferente. Como pontos de referência pode-se usar as constelações do zodíaco, marcada na Eclíptica (linha tracejada). Por exemplo, se o Sol está passando por Touro (abril-maio), a área visível corresponderá ao seu oposto, quer dizer, a direção em que se encontra Escorpião.

Determinação dos pontos cardeais

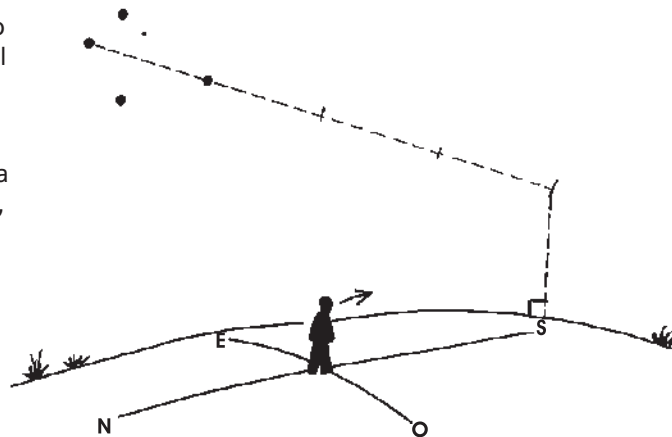
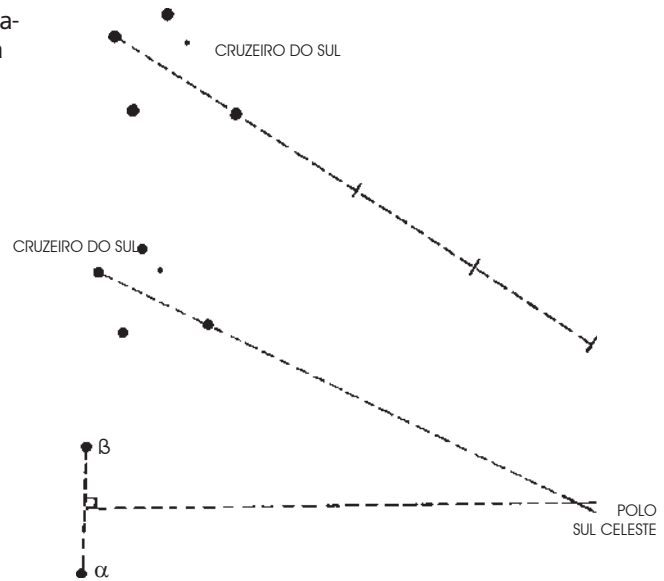
Determinando um dos pontos cardeais é possível determinar os três restantes, por isto: para os habitantes do Hemisfério Sul, é de grande utilidade reconhecer o Cruzeiro do Sul e a partir dele, determinar o Norte, o Leste e o Oeste.

Antes de tudo, é fundamental diferenciar esta constelação corretamente e não confundí-la com o Falso Cruzeiro. Temos três maneiras de diferenciá-la corretamente:

- O Cruzeiro verdadeiro tem uma estrela extra dentro da cruz, o que não ocorre com o falso.
- Nos pés da cruz verdadeira tem quatro estrelas mais fracas, porém bem visíveis, que forma a constelação de Mosca.
- O verdadeiro Cruzeiro é seguido em sua viagem rotatória por duas grandes estrelas; se trata de Alfa e Beta, da constelação de Centauro.

Agora sim, usando o Cruzeiro do Sul temos duas maneiras de determinar os pontos cardeais:

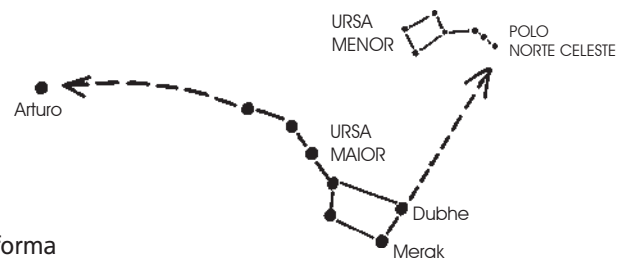
1. Projetando três vezes a linha traçada pelas duas estrelas que formam a haste maior da Cruz, determina-se o Pólo Sul Celeste. Em seguida, traçando uma linha reta vertical até a Terra, determinamos a direção Sul.
2. Mais exato que o anterior e certamente mais divertido de fazer os seguintes passos:
 - a. Marcar o Cruzeiro do Sul; traçar uma linha reta com sua haste maior e projetá-la até o lado inferior da Cruz.
 - b. Marcar Alfa e Beta Centauro, traçar um linha reta entre elas e determinar seu ponto médio.
 - c. Deste ponto médio entre Alfa e Beta Centauro traçar uma perpendicular e projetá-la até a mesma direção em que se projeta a reta da Cruz.
 - d. No ponto onde há a interseção das retas, se localiza o Pólo Sul Celeste.
 - e. Deste Pólo Sul Celeste, traçar uma linha vertical na direção da Terra e determinar deste modo, a direção Sul.



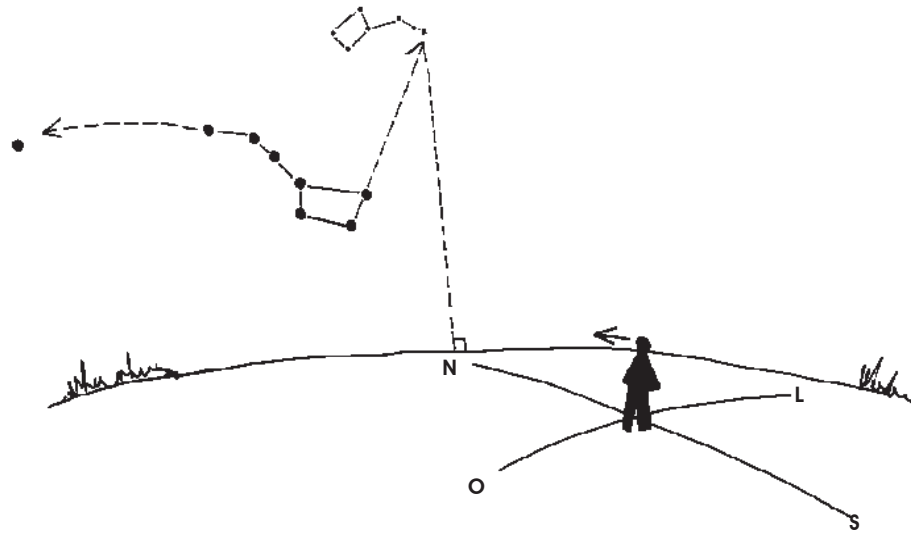
Para os habitantes do Hemisfério Norte, é de grande utilidade reconhecer a Ursa Maior ou a Ursa Menor, cujo rabo indica o Pólo Norte Celeste e a partir dela, determinar o sul, o leste e o oeste.

Para determinar o Pólo Norte Celeste e com ele a direção Norte é necessário:

- a. Marcar a ursa Maior, que é circumpolar (ao redor do Pólo); e que se observa com muita clareza desde a latitude da Inglaterra e a região de Nova York. Está formada por sete estrelas e sua forma tão característica (como uma caçarola) é que a faz tão reconhecível. A “curva” de seu rabo aponta na direção de uma estrela chamada Arturo.
- b. Traçar uma reta entre as estrelas Merak e Dubhe.
- c. Projetar a reta obtida entre Merak e Dubhe, até encontrar com a primeira estrela observável.
- d. Neste ponto encontra-se a estrela Polar, que é a ponta do rabo da Ursa Menor, chamada assim porque tem a mesma forma da Ursa Maior, em tamanho menor. A Estrela Polar indica o Pólo Norte Celeste.



- e. Do Pólo Norte Celeste, traçar uma linha reta vertical na direção da Terra e determinar deste modo, a direção Norte.



Uma vez determinado o Norte, se posiciona o corpo olhando para ele: nossa costas indicarão o Sul; nosso ombro direito, o Leste (orientado); e nosso ombro esquerdo, o Oeste (poente).

Para fazer as primeiras observações recomendamos previamente determinar durante o dia os pontos cardeais do lugar onde faremos a observação, o que nos ajudará a apontar o Cruzeiro do Sul ou a Ursa Maior. Posteriormente, quando já for conhecida, a orientação noturna poderá ser correta, sem importar se conhecemos ou não o local onde estamos.

Fonte: Alejandro Bascuñán L., Planetário da Universidade de Santiago do Chile.

TEMPO PARA CONSTRUIR

Área de desenvolvimento
ESPIRITUALIDADE



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

A atividade consiste na construção, no local de oração ou na capela feita no acampamento, de um painel que colete o resultado das reflexões que façam a Tropa Escoteira. A atividade terminará quando, na última noite do acampamento, o painel seja enterrado no local.

LOCAL

Num acampamento.

DURAÇÃO

Duas vezes ao dia, durante todo o acampamento.

PARTICIPANTES

A Tropa Escoteira, trabalhando por patrulhas.

OBJETIVOS DESTA ATIVIDADE

1. Desenvolver a capacidade de compartilhar as experiências individuais e canalizá-las numa expressão coletiva.
2. Cultivar o respeito pelos locais especialmente criados para recolhimento e oração.
3. Valorizar a expressão da espiritualidade dos demais e reconhecer nela os aspectos de sua própria busca pessoal.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo das atividades de reflexão em excursões ou acampamentos com minha patrulha.
2. Gosto de rezar e procuro fazê-lo todos os dias.
3. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.
4. Rezo habitualmente com minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Preparo e conduzo atividades que nos ajudam a descobrir Deus na natureza.
2. Procuo que em minha patrulha nos escutemos e aprendamos uns com os outros.
3. Compreendo a oração como uma maneira de me comunicar com Deus.
4. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
5. Organizo e atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.



Idéia original:
Françoise Xavier Favre,
França.

MATERIAIS

Textos para reflexão, materiais para a construção do painel (dependerão da técnica escolhida), cartolina ou papel cartaz colorido, tinta, lápis, tesouras, cola, etc.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

A primeira manhã de acampamento

Reunidos no local de oração, e como primeira ação desta atividade que tinha sido selecionada pelos mesmos participantes no momento de planejar o ciclo de programa, os membros da Tropa Escoteira (jovens e adultos) constroem e instalam um painel.

Para a referida construção, podem ser usados as seguintes técnicas:

1. Com quatro sarrafos e um pedaço de tecido de sacaria se constrói um suporte com pés grandes (para ser enterrado como suporte da construção).
2. Com pedaços de bambu ou cana da índia se constrói um retângulo de pés grandes (com o mesmo objetivo que os pés do suporte). Corta-se então um retângulo de papelão grosso, com as mesmas dimensões do retângulo de cana da índia, e faz-se buracos a cada 10 centímetros. Através deles passa-se um cordel que prenda o papelão ao bambu ou cana da índia.
3. Simular um muro. Com caixas de papelão forradas com papel de embrulho ou Kraft que posteriormente são juntados como se fossem azulejos.

Terminado o trabalho anterior, a Chefia da Tropa cria um clima de recolhimento e convidam as patrulhas a iniciar esta atividade escrevendo numa área do painel a Oração Escoteira, que em seguida será lida com calma e em voz alta por toda a Tropa.

Mantendo este clima de recolhimento, cada patrulha irá para um lugar não muito longe, porém que permita maior privacidade com o objetivo de refletir sobre suas expectativas a respeito do dia que começa e resumí-las em uma frase, um pequeno texto, um pedido, ou outra forma gráfica que possa ficar de maneira definitiva no painel.

Cada reflexão pode ser acompanhada de um texto que represente a espiritualidade da Tropa. Não necessariamente devem ser textos sagrados, porém apropriados e não simples figuras literárias ou composições afetivas sem valor espiritual.

Terminada a reflexão no interior de cada patrulha, estas voltam ao local de oração e cada uma mostra e explica seu trabalho ao restante da tropa, incorporando-o finalmente ao painel.

Os encontros seguintes repetem o esquema anterior, refletindo, com leituras apropriadas, sobre os temas propostos pelas patrulhas ou pela Chefia da Tropa. As reflexões da manhã poderão estar mais enfocadas nas expectativas do dia; as da tarde, serão uma forma de analisar e agradecer o dia transcorrido. Assim, cada vez vão sendo incorporados novos trabalhos ao painel. Este será o momento adequado para a explicar a Tropa que no início e no término de cada dia, o resultado de novas reflexões como a realizada pela patrulha, serão adicionadas ao painel pedidos, agradecimentos, frases, etc.; a cada vez que forem convidados a aproximar-se do local durante o dia com o objetivo de orar e refletir de forma individual ou coletiva.

Termina-se este primeiro encontro de reflexão, assim como todos os seguintes, com uma canção apropriada. Elas não devem ser necessariamente religiosas porém, como já dissemos, deverá ter relação com os textos de reflexão, devem propiciar uma clima de recolhimento espiritual.

Durante todo o acampamento a Chefia da Tropa estará atenta ao comportamento dos participantes. A informação que puder ser recolhida neste sentido será de grande ajuda no momento de avaliar a atividade realizada e mais adiante, nas conversa que tenham com estes jovens em relação ao seu crescimento pessoal.

A última noite de acampamento

Uma vez reunida a Tropa Escoteira no lugar de oração, usam o painel lendo em silêncio os textos que lá estão.

A Chefia da Tropa ou o escotista encarregado de conduzir esta parte da atividade, convida os jovens a compartilhar com seus companheiros e companheiras os sentimentos que a leitura vem provocando.

Mantendo o clima de recolhimento, a Tropa Escoteira enterra a construção do painel como uma forma de deixar no lugar parte das experiências vividas. Este trabalho também pode ser acompanhado por canções.

Para terminar a atividade, a Tropa agradece conforme seja a convicção religiosa de cada um, o acampamento realizado e as experiências compartilhadas.

Como toda a atividade, terá que haver um tempo para avaliar o que fizeram e compartilhar o impacto que esta experiência teve para cada um dos participantes. Esta conversa pode ser feita após terem enterrado o painel ou na próxima reunião da Tropa quando já estiverem de volta no seu local habitual de reunião.

OUTRAS IDÉIAS

IDÉIAS

IDÉIAS



OUTRAS IDÉIAS

NOSSAS MÃOS

Idéia original: Central de coordenação REME a partir de uma idéia enviada por Juan José Arguello, Equipe REME Argentina.

Nós temos em nossas mãos as soluções para os problemas do mundo. Porém diante os problemas do mundo, temos nossas mãos. Quando o Deus da história vier, olhará nossas mãos.

Do livro "O SAL DA TERRA" de Mamerto Menapace, Monge Beneditino, homem do campo e poeta.
(Tirado da Rede Latinoamericana de Liturgia e Evangelização, CLAI)

Através da leitura deste pequeno texto, propomos convidar a Tropa Escoteira a refletir em torno de sua mensagem. Para começar, pode-se conversar sobre as coisas que os homens fazem com as mãos. Curar, dar carinho, apertar outras mãos, plantar, dar umas palmadinhas, edificar, comunicar, pintar... Porém também usamos nossas mãos para esbofetear, empunhar, abrir, atirar, apunhalar... Pede-se a cada participante que pense em algo positivo e algo negativo que tenha feito com suas mãos nas últimas horas. Não é necessário que digam aos outros.

Mantendo o ambiente de recolhimento, a discussão evoluirá de maneira a que se reflita sobre a missão do homem como continuador da obra de Deus. Homens e mulheres chamados a ser co-criadores a serviço de Deus e dos outros, cuidando e melhorando o mundo que ele criou para nós. É importante que esta etapa seja muito enriquecedora, permitindo que os jovens se visualizem como necessários e importantes na construção do mundo. Que sintam que não é indiferente que façam ou que deixem de fazer.

Desta maneira motivados, convida-se os escoteiros e as escoteiras a que pensem em que verá o Deus da história em suas mãos quando vier. Não se trata do que até agora fizeram, e sim o que a partir de agora construirão. Pedir a eles que pensem no que lhes agradaria fazer com suas mãos e por quê, é uma boa maneira de trabalhar esta etapa.

Para terminar, cada um confeccionará algo que como um símbolo, possam conservar, que lembre a eles este momento e se converta em um testemunho que podem modificar o mundo. Naturalmente, vai se tratar de algo que podem fazer com suas mãos e que reflete a possibilidade de criar a partir do já criado. Um símbolo muito forte seria confeccionar um objeto a partir de elementos da natureza: um bastão que possam esculpir a partir de uma vara simples de madeira ou um símbolo próprio de sua religião que pode ser decorado com sementes ou pedras coloridas. Também é possível pensar em outros símbolos como preparar uma massa de pão, plantar uma árvore, etc.

A atividade pode ser concluída com uma canção ou uma oração.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo das atividades de reflexão em excursões ou acampamentos com minha patrulha.
2. Escuto e aprendo com aqueles que me cercam.
3. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.
4. Procuro viver os ensinamentos de minha fé em tudo o que faço.

13 a 15 anos

1. Procuro que em minha patrulha nos escutemos e aprendamos uns com os outros.
2. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.

SERVIR JUNTOS

Compartilhar com os outros, conhecer os fundamentos de sua fé e respeitar as opções diferentes são desafios difíceis de se conseguir se não saímos de nossa comunidade e descobrimos os outros. Só se aprende a respeitar quando nos vemos efetivamente enfrentando situações e pessoas que pensam diferente de nós. Respeitam-se as idéias porque refletem o sentimento das pessoas e respeita-se ainda mais quando as conhecemos, quando as entendemos, quando somos capazes de olhar com os olhos dos outros.

Através desta proposta, queremos convidar a Tropa Escoteira a realizar uma atividade de serviço junto com um grupo de jovens (não necessariamente escoteiros) de uma igreja ou comunidade de diferente confissão religiosa daquela que professa a maioria dos membros da Tropa. Esta atividade se desenvolve em três fases.

Jogar juntos

Em uma primeira etapa o convite a se conhecer, a estabelecer laços de união e perder a timidez ou “quebrar o gelo” do primeiro encontro. Para isto, um contato prévio da Tropa Escoteira com membros da comunidade, a Tropa Escoteira

Idéia original: Hector O. Carrer, OSI,
a partir de uma proposta de Eduardo Diez Canseco,
Equipe REME Peru.

visita o grupo de jovens em sua igreja e compartilham uma tarde de jogos, se conhecem, conhecem o templo e definem os serviços que realizarão em conjunto. Para isto, se acharem adequado, podem adicionar alguma ação de serviço que a comunidade religiosa já esteja realizando.

Servir juntos

Em uma segunda etapa, o grupo de jovens e a Tropa Escoteira participam juntos de uma ação em favor dos outros. Dependendo das características do serviço que se decida realizar, esta etapa terá maior ou menor duração e vai requerer, em alguns casos, reuniões com relação à organização do trabalho.

Celebrar juntos

Para encerrar, os jovens fazem um momento de reflexão sobre a experiência vivida em conjunto. Rezar e cantar e festejar pelo êxito da tarefa realizada e a alegria de terem se conhecido é uma boa forma de concluir esta atividade.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Escuto e aprendo com aqueles que me cercam.
2. Procuo viver os ensinamentos de minha fé em tudo o que faço.
3. Entendo por quê minha fé me convida a ajudar a todos.
4. Convivo fraternalmente com todos, mesmo os que não pertençam a minha religião.
5. Sei quais são as principais religiões que existem em meu país.

13 a 15 anos

1. Eu me sinto feliz quando os outros vêem em mim uma pessoa que vive de acordo com sua fé.
2. Procuo fazer com que em minha patrulha sejam respeitadas todas as opções religiosas.
3. Quero conhecer outras religiões.
4. Manifesto respeito diante de idéias, celebrações e atividades de outras religiões.

O LOCAL DE ORAÇÃO

Esta proposta é um convite a que os membros da Tropa Escoteira escolham os principais símbolos usados em sua religião para as celebrações de cultos e implementem um local de oração para a Tropa Escoteira onde tais elementos sejam confeccionados por eles mesmos.

Se falarmos de uma Tropa homogênea em termos de religião que professam seus membros, se construirá um local de oração e se dividirão as tarefas de maneira a que todos participem ativamente do processo. Se, pelo contrário, a Tropa Escoteira é neste aspecto heterogênea pode-se seguir duas alternativas: a primeira delas é buscar elementos que sejam comuns (se possível, por exemplo, todos os membros pertencem a igrejas cristãs) e construir um lugar em que todos possam dividir a oração; no caso desta alternativa não ser possível, pode se estabelecer uma área de oração com espaços adequados para cada religião.

Idéia original: Equipe REME Costa Rica

Caso decida-se realizar esta atividade durante um acampamento, é conveniente que este seja de duração mediana para poder desfrutar dos espaços criados e que as construções que se faça sejam coerentes com o tempo de uso que se dará ao local. Se decidirem construir um canto de oração no lugar em que habitualmente se reúne a Tropa Escoteira, a atividade pode estender-se por um tempo maior e as construções que fizerem poderão ter um caráter mais duradouro.

Feito o local de oração, terá que ser preparada uma excelente cerimônia em que se dê graças a Deus pelo esforço realizado e o novo espaço criado.

No acampamento ou no local de reunião normal, este espaço se constituirá num ponto de encontro e reflexão, e a qualquer momento, deve ser mantido o respeito e cuidado que lhe corresponde.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Participo das atividades de reflexão em excursões ou acampamentos com minha patrulha.
2. Assumo tarefas nas celebrações religiosas realizadas pela Tropa.
3. Gosto de rezar e procuro fazê-lo todos os dias.
4. Rezo habitualmente com minha patrulha.
5. Convivo fraternalmente com todos, mesmo os que não pertencem a minha religião.

13 a 15 anos

1. Entendo a oração como uma maneira de me comunicar com Deus.
2. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
3. Organizo atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.
4. Manifesto respeito diante de idéias, celebrações e atividades de outras religiões.

ORAÇÃO DE PATRULHA

Idéia original: Juan Ochoa Bendezú, Equipe REME Perú.

Escrever uma oração com a qual se sintam identificados todos os membros da patrulha é o convite que fazemos através desta proposta. Uma oração que os acompanhe nos momentos mais intensos de sua vida em patrulha: quando recebem ou se despedem de um integrante, quando levam adiante aquele projeto com o qual sonharam tanto tempo e tanto trabalharam, quanto fazem novos acampamentos, quando querem celebrar a alegria de estar juntos ou quando passam por momentos difíceis e necessitam de ajuda.

O trabalho que se faz para levar a frente esta atividade pode ser de diversas formas e dependerá, em grande parte, das características de cada patrulha e da maneira que seus integrantes costumam fazer estas coisas... e é bom que assim ocorra e que nasça da própria iniciativa dos jovens. Neste caso, a tarefa da Chefia da Tropa estará centrada em motivar e fomentar atividades que como esta façam parte do que a patrulha costuma fazer.

Cada oração de patrulha poderá ser registrada no Livro de Patrulha e fará parte da história deste grupo de jovens.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTE OBJETIVOS EDUCATIVOS

11 a 13 anos

1. Gosto de rezar e procuro fazê-lo todos os dias.
2. Sempre encontro no que faço razões para pedir e dar graças a Deus.
3. Rezo habitualmente com minha patrulha.

13 a 15 anos

1. Entendo a oração como uma maneira de me comunicar com Deus.
2. Rezo para conversar com Deus e louvá-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
3. Organizo atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.

PALAVRA DE VIDA

Idéia original: Héctor Carrer, OSI

Propomos aqui uma maneira diferente de realizar a oração de patrulha. Cada semana, um de seus integrantes estará responsável por conduzir o momento de oração e escolher um texto sagrado de sua fé para compartilhar com os outros membros de sua patrulha.

Junto com escolher o texto, deverá contar a seus companheiros e companheiras as razões que o levaram a fazer a escolha do texto e que significado tem este texto em particular para ele ou ela.

Preparar a reflexão que será desenvolvida em torno do texto escolhido, ambientar o local e escolher uma canção para terminar o momento de oração serão também parte de suas responsabilidades.

Se a patrulha é heterogênea quanto à religião que professam seus membros, o momento da oração será também propício para compartilhar com os outros alguns aspectos de sua religião.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS EDUCATIVOS

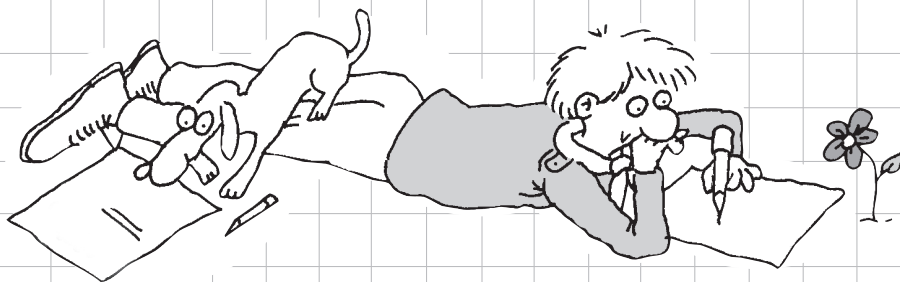
11 a 13 anos

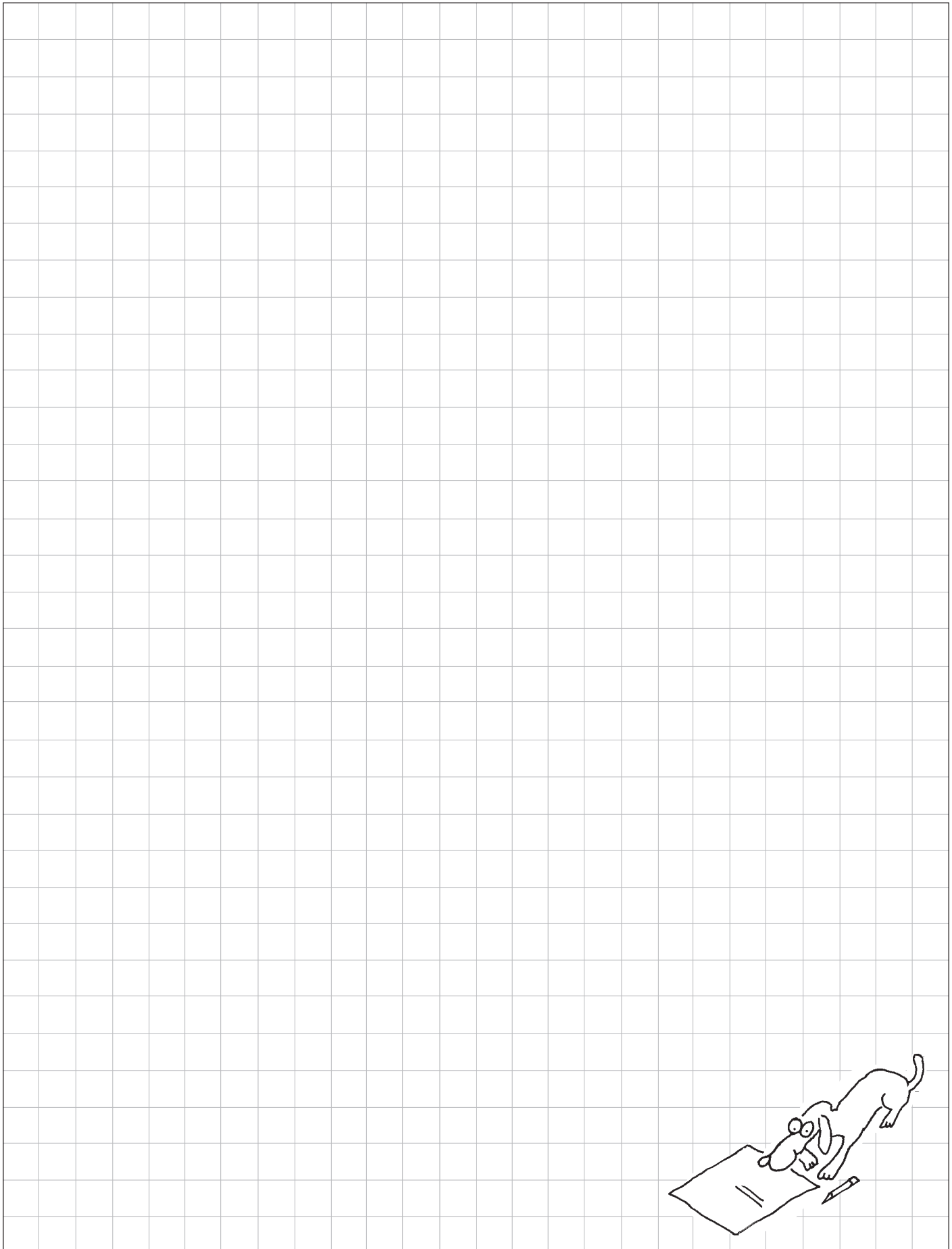
1. Escuto e aprendo com aqueles que me cercam.
2. Conheço os fundamentos de minha fé.
3. Assumo tarefas nas celebrações religiosas realizadas pela minha Tropa.
4. Rezo habitualmente com minha patrulha.
5. Convivo fraternalmente com todos, mesmo os que não pertençam a minha religião.
6. Sei quais são as principais religiões que existem em meu país.

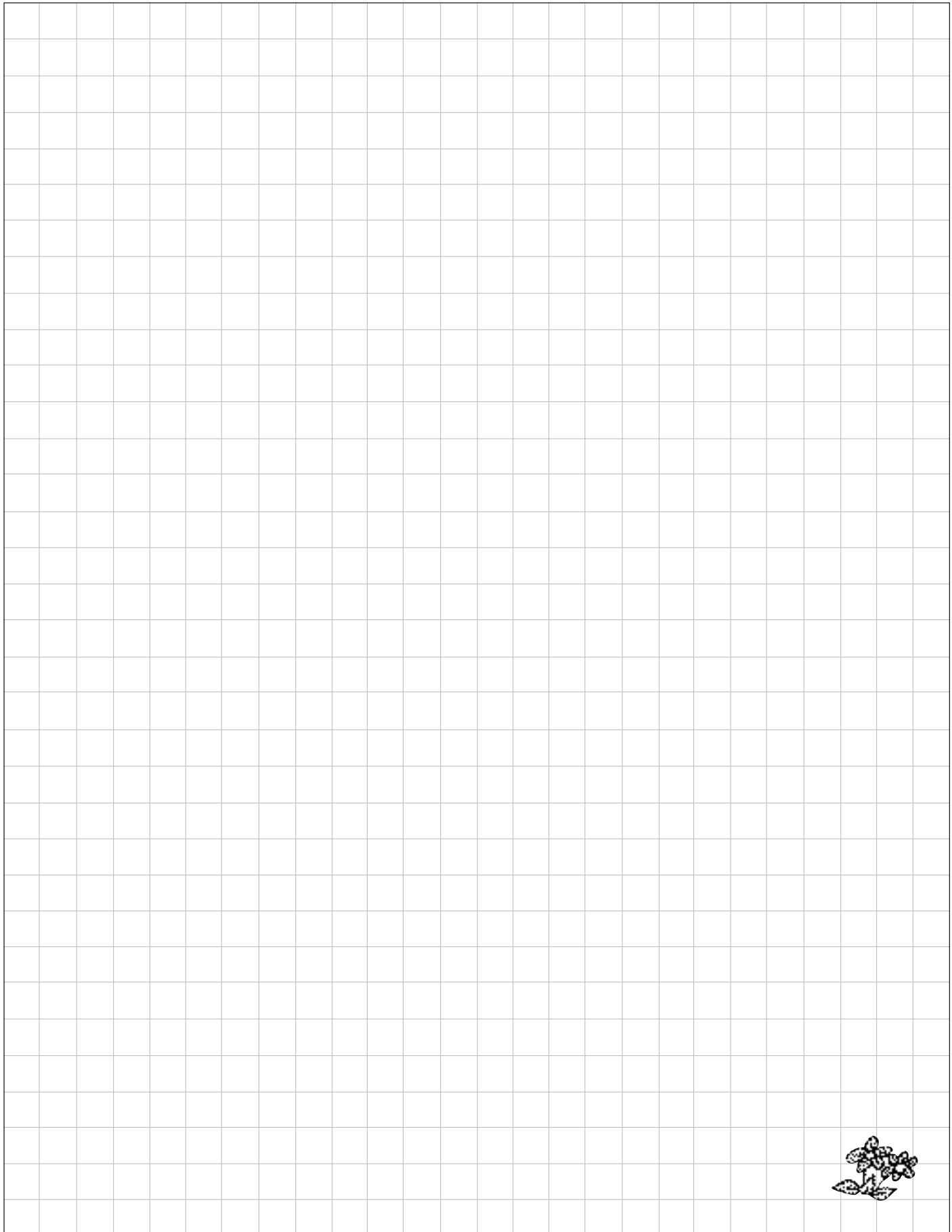
13 a 15 anos

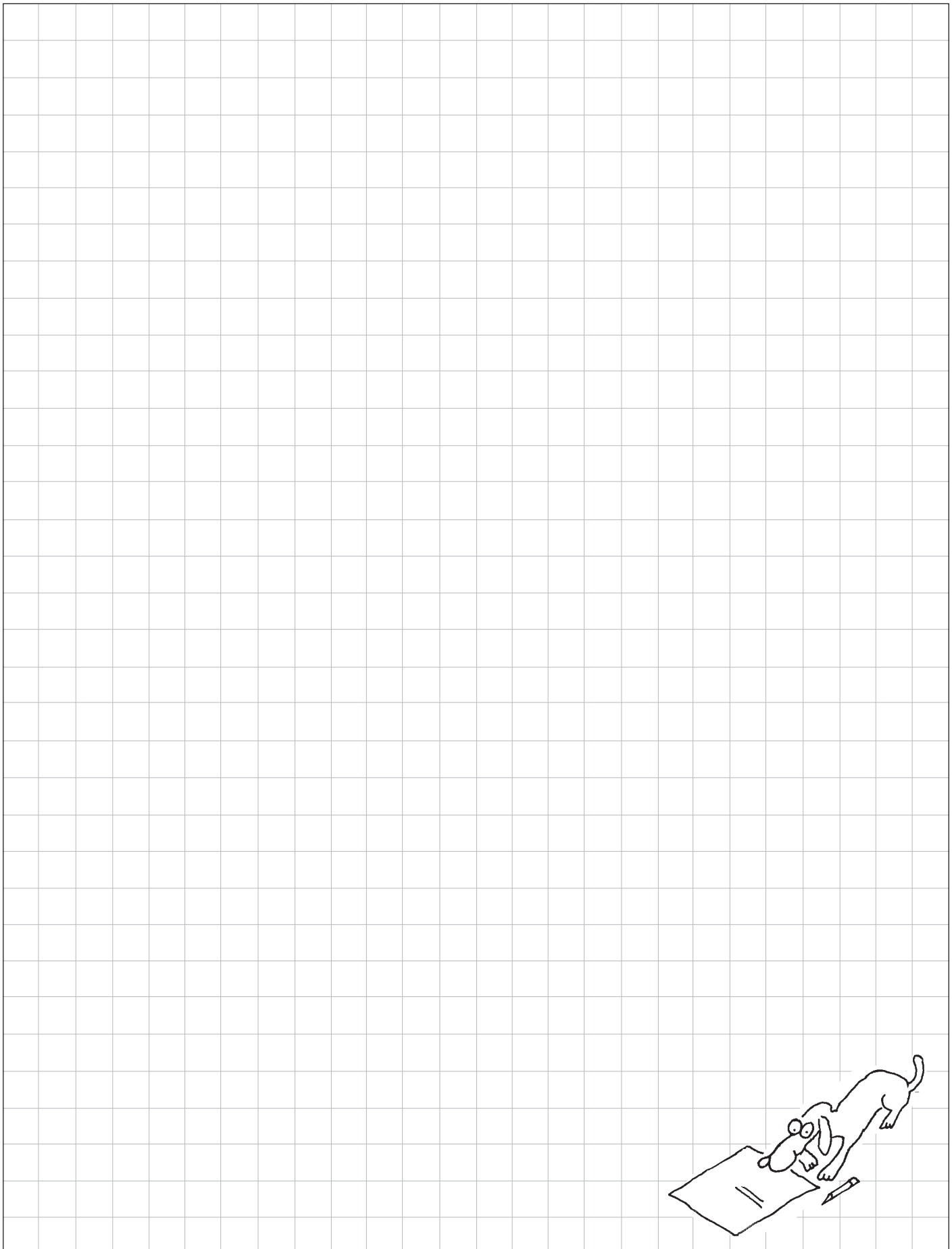
1. Procuo que em minha patrulha nos escutemos e aprendamos uns com os outros.
2. Leio textos sagrados de minha fé e os compartilho com minha patrulha.
3. Entendo a oração como uma maneira de me comunicar com Deus.
4. Rezo para conversar com Deus e louva-lo, dar graças, oferecer-lhe o que faço e pedir sua ajuda.
5. Organizo atividades de oração e reflexão com minha patrulha e com minha família.
6. Eu me sinto feliz quando os outros vêem em mim uma pessoa que vive de acordo com sua fé.
7. Procuo fazer com que em minha patrulha sejam respeitadas as opções religiosas.
8. Quero conhecer outras religiões.
9. Manifesto respeito diante de idéias, celebrações e atividades de outras religiões.

Aqui anoto outras idéias de atividades para a Tropa Escoteira









OS AUTORES

Seleção, adaptação e revisão de propostas

Héctor Carrer, Patricia Cardemil, Alberto Del Brutto, Felipe Fantini, Gerardo González, Loreto González, Jorge Gray e Gabriel Oldenburg.

Redação e Edição

Héctor Carrer, Carolina Carrasco, Alberto Del Brutto, Gerardo González, Jorge Gray e Miguel Harfagar.

Ilustrações

Guillermo Bastías (Guillo)
Mariano Ramos

Desenhos técnicos

Lorena Rodríguez

Design gráfico

Maritza Pelz

Gráfica

Reproset

Edição e Direção geral

Loreto González

Tradução para o Português

Guilherme Augusto Klingelfuss

Revisão e Adaptação

Marcos Carvalho

Edição em Português

Luiz Cesar de Simas Horn

Diagramação e Montagem

Andréa Cristina Queirolo Mussak

Agradecemos aos membros das redes nacionais REME de Antillas Holandesas, Argentina, Barbados, Bolívia, Brasil, Canadá, Chile, Colômbia, Costa Rica, Dominica, Equador, El Salvador, Estados Unidos da América, Guatemala, Honduras, Ilhas Caimán, Jamaica, México, Nicarágua, Panamá, Perú, Trinidad y Tobago, Uruguai e Venezuela, sem cujo apoio esta publicação não teria sido possível.



As fichas e idéias de atividades e os anexos técnicos constituem um dos elementos do Método de Atualização e Criação Permanente do Programa de Jovens (MACPRO) e são parte das publicações previstas no Plano Regional da Região Interamericana.



