



MANUAL PARA ESCOTISTA

Atividade
para
Sênior

- 1982 -



ATIVIDADES SENIORES

Dedicamos este trabalho em
Memória à Berend Gerard
Pluylaar (Holandes), exem-
plo de dedicação e amor ao
Movimento Escoteiro.

Trabalho de: Luiz Carlos Pamplona
Luiz Cesar de Simas Horn
Mauricio Monteiro

Produção de: União dos Escoteiros do Brasil
Região de Santa Catarina



AOS CHEFES

Um dos problemas que, ao longo dos tempos, vem prejudicando sensivelmente o trabalho dos Escotistas que se dedicam às Tropas Seniores é a absoluta falta de material de apoio, falta de literatura e de subsídios que permitam aos Chefes uma base para desenvolver suas atividades.

Quando fomos convidados a montar este trabalho, receávamos acabar fracassando. Desconhecíamos de onde poderiam vir as idéias necessárias para desenvolver alguma coisa que realmente fosse de encontro às aspirações daqueles que atuam no ramo sênior.

A verdade, porém, é que existem milhares de idéias para atividades seniores. A única dificuldade é que, até hoje, ninguém procurou adaptá-las ou reuni-las. Foi isso que fizemos.

Acreditamos que, com estas atividades, as Tropas Seniores puderam ser muito beneficiadas. Estas idéias, fundamentadas no Programa Sênior, não substituirão o trabalho criativo dos Chefes, mas, em muito virão ajudá-los.

Nas páginas seguintes você encontrará o produto de nossa dedicação, um trabalho modesto, sua utilidade depende de você.

LUIZ CARLOS PAMPLONA
LUIZ CESAR DE SIMAS HORN
MAURICIO MONTEIRO

1.981



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : A GRANDE FRATERNIDADE MUNDIAL DE JOVENS.

TEMPO : 2 SEMANAS

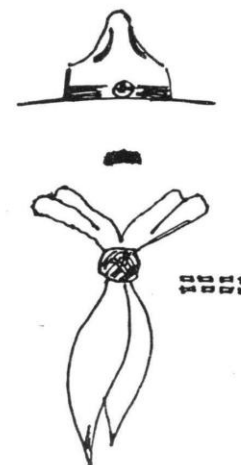
PARTICIPANTE: Tropas ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :

1. PESQUISA - VIDA DE BADEN POWELL

-Pontos importantes a considerar.

- a. Nascimento e morte de Baden Powell.
- b. Principais batalhas.
- c. Se Baden Powell esteve ou não no Brasil.
- d. Quais são os descendentes de Baden Powell.
- e. Com que povos Baden Powell lutou na África.
- f. Quais as atividades culturais que Baden Powell participou.
- g. Outras perguntas que o chefe desejar fazer.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : A GRANDE FRATERNIDADE MUNDIAL DE JOVENS

TEMPO : 8 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

2. MONTAR UM JOGO DE SLIDES - VIDA DE BADEN POWELL

- Baseado na pesquisa sobre a vida de Baden Powell, montar um jogo de slides de no mínimo 20 peças.

3. MONTAR UM ALBUM SERIADO - VIDA DE BADEN POWELL.

4. MONTAR A HISTÓRIA DA VIDA DE BADEN POWELL EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : A GRANDE FRATERNIDADE MUNDIAL DE JOVENS

TEMPO : 120 minutos

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

5. DEBATE -

OBJETIVO- ANALIZAR A VIDA DE BADEN POWELL.

Pessoal envolvido diretamente na organização do debate.

1 Coordenador. - dirigir o debate.

1 Secretário - - secretariar o debate e ao final fazer uma ata da reunião.

a-O Grupo deve reunir-se em círculo

b-O Coordenador estipulará o tempo para cada Senior dar sua opinião.

c-Ao final a ata deverá ser entregue ao chefe para uma posterior analize.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : A GRANDE FRATERNIDADE MUNDIAL DE JOVENS

TEMPO : 30 minutos

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :material para caracterização, roupas velhas, tinta guache, cartolinas, papelão.

6. TEATRO COM HISTORIADOR

Pessoal envolvido diretamente:

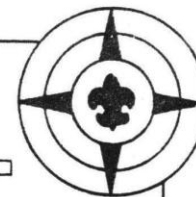
1-Historiador ou relator

6-ARTISTAS-representando as diversas personagens dentro da vida de Baden Powell

Instruções:

1.A Medida que o historiador for relatando a História os personagens devem interpretar as passagens relatadas.

7.Apresentar esse número em fogo de conselho.



RAMO :SENIOR

ATIVIDADE : FRATERNIDADE MUNDIAL-RADIOAMADOR .

TEMPO : 2 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1.RADIOAMADOR

Entrar em contato com o BUREAU MUNDIAL através de Rádioamador.

Prefixo:

Perguntas: a- nome e cargo do contatado
b- quantos países atualmente desenvolvem escotismo
c- qual o efetivo atual do movimento escoteiro.
d- solicitar um cartão postal da Suíça





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FRATERNIDADE MUNDIAL - TROCA DE SÊLO OU DISTINTIVO

TEMPO : 6 meses

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

2.TROCA DE SÊLO OU DISTINTIVOS ESCOTEIRO.

Obter no máximo 20 selos ou distintivos escoteiros nos diversos níveis abaixo:

- a.Nacional
- b.America do Sul
- c.America Central e Norte
- d.Europa.

3.PARTICIPAR DE PEN PALL

Endereço: UEB - SC
C.Postal 209
89.200 Joinville

4.MONTAR UMA EXPOSIÇÃO A NÍVEL DE GRUPO



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FRATERNIDADE MUNDIAL - VISITA A REGIÃO ESCOTEIRA

TEMPO :

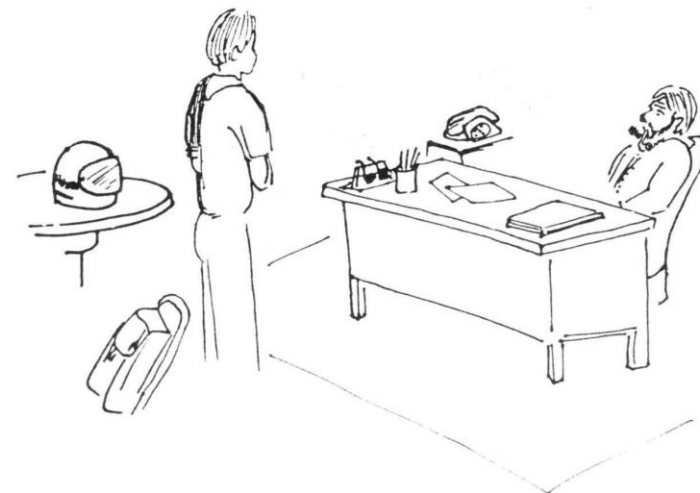
PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

5.VISITA A REGIÃO ESCOTEIRA

Objetivo:conhecer o funcionamento do Escritório Regional.

- 1.Remeter carta a Direção Regional, comunicando o interesse em fazer uma visita.
- 2.Deve-constar no mínimo 3 datas por ordem de preferência para que a Direção Regional escolha uma.
- 3.Aguardar a confirmação de uma das datas.
- 4.Preparar viagem:
 - a.compra de passagens
 - b.autorização do juizado de menores
 - c.documentos em dia (Identidade, Carteira Profissional etc)
- 5.Visita
- 6.Relatório a chefia.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FRATERNIDADE MUNDIAL - PESQUISA

TEMPO : 3 meses

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

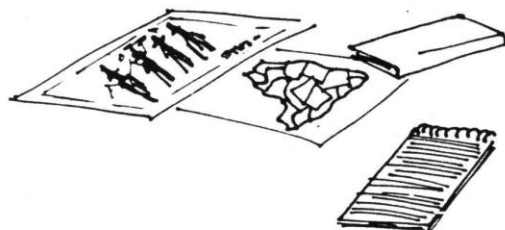
MATERIAL :

6. PESQUISA- HISTÓRIA DO ESCOTISMO REGIONAL

Objetivo: Conhecer a história do escotismo em seu estado.

Dados importantes:

- a. Qual foi o primeiro Grupo Escoteiro registrado no estado.
- b. Qual o Grupo Escoteiro mais velho do Estado.
- c. Qual foi o primeiro Comissário Regional do Estado.
- d. Em que ano iniciou o escotismo
- e. Quem é o atual comissário Regional.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FRATERNIDADE MUNDIAL - ENTREVISTA

TEMPO : 4 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

7. ENTREVISTAR O COMISSÁRIO REGIONAL E/OU DISTRITAL

Meios: Carta, telefone ou pessoalmente.

Perguntas: A Tropa Senior deverá preparar as perguntas.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PRATERNIDADE MUNDIAL- HISTÓRIA DO SEU GRUPO

TEMPO : 6 meses

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

8. História do seu Grupo Escoteiro:

- Fazer um levantamento de dados sobre a história do Grupo.
- Data da fundação.
- Chefes
- Primeiros escoteiros
- Passagens importantes
- Depoimentos de antigos escoteiros



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORGANIZAÇÃO DE UM GRUPO ESCOTEIRO

TEMPO : 60 min

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Cartolina, pincel atômico, régua

1. Montar um organograma do Grupo Escoteiro
2. Fixar na sede do Grupo Escoteiro





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FUNDIÇÃO DE DISTINTIVOS

TEMPO : 3 HORAS

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : 1 distintivo escoteiro, argila ou areia de fundição, lata de graxa de sapato, chumbo, lata de azeite, liquinho, luvas de couro cru, lima, bombril, soquete, colher velha de sopa, espatula.

1. Tendo o distintivo modelo em mãos, encher uma lata de graxa de sapato vazia com argila ou areia de fundição.
2. Socar bem e dar o acabamento com uma espatula.
3. Pegue o distintivo, coloque-o sobre a lata de argila e pressione com força, até marcar todos os detalhes, depois retire com cuidado, agora você já tem seu molde.
4. Aquecer o chumbo até estar líquido (fundido)
5. Verificar se o molde está completamente seco, pois caso contrário o chumbo respingará devido a diferença de temperatura.
6. Derrame o chumbo utilizando a colher para evitar desperdícios de material.
7. Espere o resfriamento do material e depois de o acabamento utilizando, lima e bombril.
8. Sua patrulha já pode brincar seus visitantes.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ARTEZANATO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

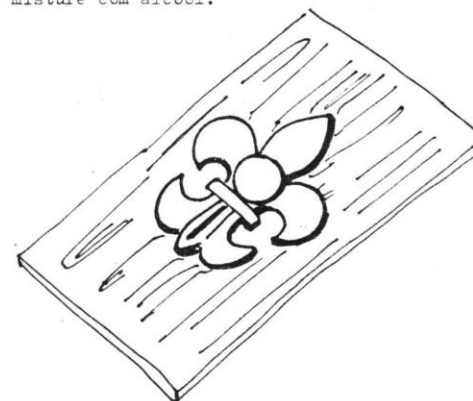
MATERIAL : Argila, gesso, pregos, linha, tela de arame, tiras de formicas, espatula, frasco de desodorante vazio, lixa fina, formão, martelo, cola-laca (100 gramas) pincel sisal.

1. ARGILA E GESSO.

- a. Moldar em argila ou gesso, uma flor de liz ou qualquer distintivo escoteiro, em uma tábua de 20x30cm.
- b. Desenhe o distintivo escolhido, colocando pregos nos vértices do desenho bem como contornando suas curvas.
- c. Utilizando tiras de formicas de 2cm de altura, ligar as vértices do desenho contornando os pregos.
- d. Prepare o material.
 - d.1-Argila: Misturar a argila com água até ficar uma massa pastosa e consistente.
 - d.2-Gesso : Comprar em farmácia o gesso, misturar com água e papel higiênico até ficar pastoso.
- e. Colocar o material e alisar com uma espatula.
- f. Colocar no sol para secar, não esquecer de umedecer, com água, utilizando o frasco de desodorante.
- g. Retirar do molde e dar os acabamentos necessários.

2. MADEIRA.

- a. Utilizar uma tabua de 30x20x3cm.
- b. Desenhar o distintivo escolhido, e esculpir com alto relevo com formão e martelo.
- c. Dar os acabamentos necessários.
- d. Usar goma-laca: misture com álcool.





RAMO : SENIOR

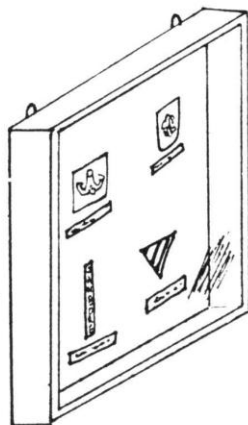
ATIVIDADE : DISTINTIVOS

TEMPO : 2 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : madeira, pregos, cola, papel camursa, vidro, gancho para fixar na parede.

1. Montar um quadro com 60 de largura por 60 cm de comprimento, com chapa de compensado e ferrar com papel camursa.
2. Fixar todos os distintivos escoteiros.
3. Colocar nomes abaixo de cada distintivos.
4. Moldura-lo e colocar vidro.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ARTEZANATO

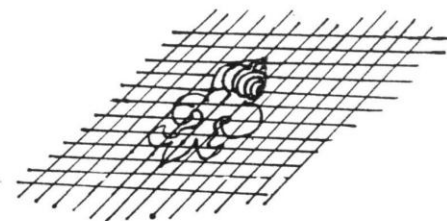
TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

4. TELA DE ARAME

- a. Desenhe o distintivo escolhido com giz.
- b. Transpassar o sisal entre os quadrados da tela.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ARTEZANAIS.

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

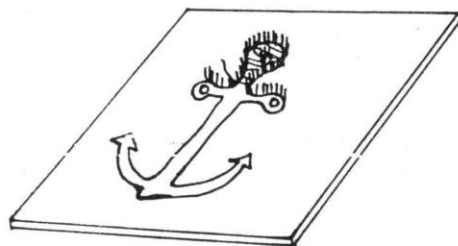
3.PREGOS.

a.Utilizar uma tabua de 30x20x3cm

b.DESENHE o distintivo escolhido.

c.Coloque pregos separados de 0,5cm, por todo o desenho.

d.Transpassar com linha todo o desenho.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : LEI E PROMESSA

TEMPO : 1 Semana

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : fotos de revistas, cartolinas, cola

1.Montar um quadro, utilizando fotos de revistas que representem o significado da lei e promessa.

2.Fixar na sede do Grupo Escoteiro.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : BANDEIRA NACIONAL

TEMPO : 2 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. PESQUISA -BANDEIRA NACIONAL.

Pontos a considerar:

- a. Quem a projetou
- b. data
- c. Quais os dias que a Bandeira Nacional deve ser hasteada.
- d. Quantas Bandeiras o Brasil já possui.

2. Procurar através de um telescópio achar as estrelas projetada na Bandeira Nacional.

3. Montar uma Bandeira Nacional com vegetação vivas.

1. Projete a Bandeira Nacional no terreno (depois de preparado para o plantio, utilizar adubo)
2. Plante flores, folhagens conforme as cores da Bandeira
3. Molha se possível diariamente.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SER UM CIDADÃO: COMECE AGORA - DOCUMENTOS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL : Guias de recolhimento de taxas estaduais

1. Ser um cidadão não é só respeitar as leis, a constituição e conhecer algumas autoridades.
Você já deve estar querendo trabalhar, então vamos começar a fazer os documentos.

a. Identidade.

1. Compre uma Guia de recolhimento de taxas estaduais em qualquer papelaria.
2. Leve a um Despachante para o preenchimento.
3. Pague no Banco a taxa.
4. Tire uma foto 4X5, com gravata e tudo.
5. Leve a Departamento autorizado para tal: DELEGACIAS? PREFEITURAS ETC.

b. Carteira de Trabalho.

1. Tire uma foto 3X4, com data
2. Peça para seu pai ou mãe leva-lo até a Delegacia de Trabalho da sua cidade.

c. Carteira de Saúde

1. Tire uma foto 3X4
2. Vá a um Posto de Saúde, você precisa fazer o seguinte:
 - 2.1 - Exame de sangue
 - 2.2 - Vacina
 - 2.3 - Radiografia dos pulmões.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SEU PAÍS-SUA HERANÇA-INSTRUÇÃO E PRÁTICA -FOGO

TEMPO : 2 horas.

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Baldes, jornal, folhas naturais verdes, fósforos,

1. Visitar um Corpo de Bombeiros.
2. Participar de seus treinamentos
3. Solicitar informações sobre:
 - a. Primeiros socorros as vítimas
 - b. Tipos de extintores para cada tipo de fogo
 - c. Material que se pode usar para apagar qualquer tipo de fogo
 - d. Como improvisar máscaras contra fumaça

- Após estes esclarecimentos, de preferência uma semana depois, simular um incêndio em sua sede.

1. Usar uma sala ou um quarto.
 - a. fechar a porta por fora, depois de montar a simulação.
 - b. apenas encoste as janelas, para que a fumaça possa sair pelas frestas.
2. Encher baldes com jornal velho ou estopa (3 ou 4) dependendo do local.
 - a. colocar fogo.
 - b. abafar com folhas naturais bem verdes para fazer bastante fumaça
 - c. distribuir os baldes pelos cantos da sala
3. Simulação de vítimas.
 - a. colocar duas ou três pessoas deitadas dentro da sala, de preferência da chefia.
4. Quanto tudo estiver pronto então um chefe sai correndo, e começa a gritar: FOGO, FOGO, FOGO.
5. Nesta atividade os seniores deverão estar em um local que não tenham condições de saberem o que está acontecendo na sede.
6. Agora, deixe os seniores se virarem, cruze os braços e fique observando os detalhes: invasão da sede, retirada das vítimas etc., debelado o fogo reunir os seniores e fazer uma avaliação da atividade.
7. Pontos a considerar:
 - a. Se os seniores reuniram-se em equipes (debeladores de fogo, resgate, primeiros socorros, etc.
 - b. Se foi usado máscaras improvisadas.
 - c. Se foi tomado o devido cuidado para não machucar as vítimas quando entraram na sede.
 - d. Como foi feito para retirar as vítimas.
 - e. Como foi apagado o fogo.
 - f. Outros detalhes que os chefes anotaram durante a atividade.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SEU PAÍS - SUA HERANÇA - INSTRUÇÃO E PRÁTICA -FOGO

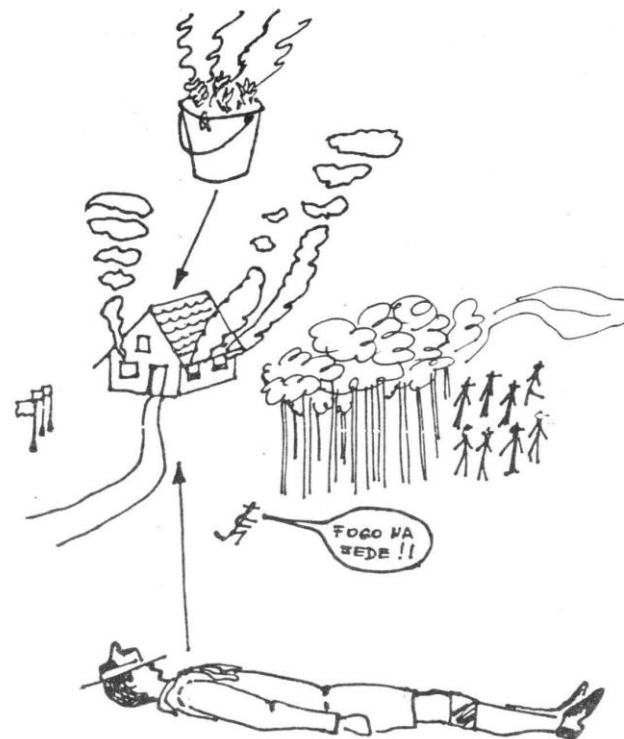
TEMPO : 2 horas (2ª parte)

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

Nota: Seria importante a presença de um elemento do Corpo de Bombeiros para a avaliação da atividade.

8. Em caso de um acampamento, usar barracas de lona, para maior segurança.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : RECUPERAÇÃO DE MATERIAL - 1ª ATIVIDADE-CAÇA LIXO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Barril, Tambor, Madeira, rodas de bicicleta de criança, pregos, corda, tinta, pancel

1. A GRANDE CAÇADA AO LIXO

O propósito é recolher a maior quantidade de lixo em um tempo especificado, entretanto se atrai a intensa atenção do público sobre o problema do lixo. Geralmente se realiza em um sábado pela manhã quando há muita gente na rua. A Caçada ao Lixo toma a forma de uma corrida dramatizada, para colher lixo entre patrulhas de 6 a 8 rapazes.

a. O CAÇA LIXO: Uma semana antes do evento, cada patrulha consegue um barril, tambor, ou uma caixa de papelão forte. A Patrulha deve montar seu barril sobre rodas, porém sem motor. O recipiente de lixo se decora logo. As Patrulhas devem saber de antemão que há um prêmio para o melhor desenho de "CAÇA-LIXO".

b. AS PATRULHAS: Cada patrulha será capitaneada pelo seu monitor. Os membros da Patrulha devem levar alguma coisa que os identifique - por exemplo - A Patrulha Azul poderá levar uma faixa azul no braço. Cada Patrulha pode escolher também um mascote. Pouco antes do evento, cada Patrulha recebe uma quantidade de sacos plásticos.

c. PUBLICIDADE: Tem que se buscar o apoio da imprensa, do rádio, e da televisão antes do evento. Anuncie o evento com antecipação, o que inclusive se presta para uma reportagem fotográfica na imprensa.

d. O EVENTO: já se decidiu de antemão o local e hora para o evento. Esta informação já foi dada aos participantes, ao público e aos meios de comunicação social. Antes de começar a Caçada ao Lixo, os CAÇAS-LIXO montados em suas rodas desfilaram ante os juizes e ao público. Os juizes contam pontos por exemplos, decoração, traje dos membros das Patrulhas, conduta durante o desfile, impressão geral causada.

Se informa aos caças lixo como devem conduzir a caçada. Cada Patrulha terá uma área diferente e se assinala um período de tempo. Seria bom que uma personalidade importante desse o começo da caçada.

Ao dar o sinal, cada equipe monta seu CAÇA-Lixo em um caminhão ou Kombi (já conseguidos de antemão, como serviço grátis de firma ou prefeitura local). Os veículos podem levar bandeiras anti-lixo, cartazes, etc. Cada veículo leva seu CAÇA-LIXO e a Patrulha que trabalhará em cada zona. Depois de cumprido o tempo destinado à caça, os veículos recolhem a Patrulha e seu lixo coletado, e os levam a um local previamente determinado para o grande final da caçada. Desde este ponto, cada Patrulha faz um desfile com seu "caça-lixo" conduzido pelo mascote e seguido pelo veículo carregado de lixo.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : RECUPERAÇÃO DE MATERIAL - 1ª ATIVIDADE-CAÇA LIXO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

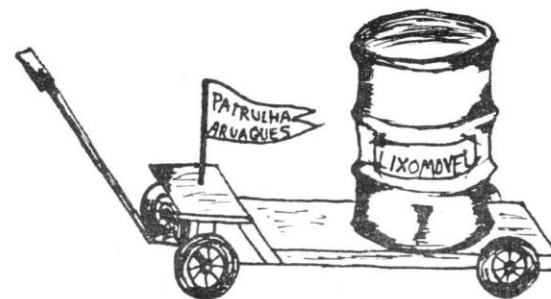
Se possível uma banda de encabeçar o desfile. Com a permissão de autoridades locais o desfile de passar por uma zona de muito público até um local importante, onde os esforços de cada Patrulha são julgados, se fazem discursos, e se dão prêmios à Patrulha vencedora (a que apresenta o maior número de sacos de lixo e a com o Caça Lixo melhor decorado, e também ao mascote).

e. PRÊMIOS SUGERIDOS: o vencedor poderia receber um tonel de lixo pintado à ouro, montado sobre uma base de madeira com uma inscrição adequada. A Patrulha com a "Caça-Lixo" melhor decorada poderia receber uma "taça de prata" feita de latas soldadas. O melhor ou a melhor mascote poderia ser coroado(a) "Miss ou Mister Caça-Lixo 19__".

Depois do show, se oferecerão refrescos aos participantes.

f. PREPARAÇÃO: Obviamente uma Caçada de lixo requer uma organização eficiente e imaginativa por uma comissão competente. É preciso planejá-la com meses de antecipação. Pode transformar-se em um evento anual. Se a Tropa Senior por pequena podem convidar os escoteiros de seu grupo e outras organizações juvenis a participar.

g. OPERAÇÃO COMBINADA: Uma "Caçada ao lixo coincidir ou culminar com uma EXIBIÇÃO PÚBLICA instalada na área central onde terminará a caçada. A EXIBIÇÃO pode insistir sobre o aspecto da eliminação do lixo como parte da conservação, e também insistir no aspecto da contaminação e outros problemas relacionados com a vida urbana.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : RECUPERAÇÃO DE MATERIAL - 2ª Atividade-

TEMPO : 1 SEMANA

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

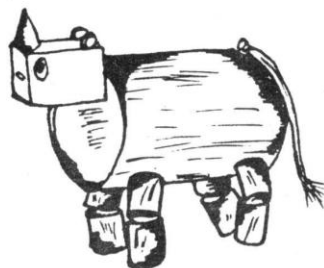
MATERIAL : LIXO, cola, cordão

2- ESCULTURA DE LIXO.

Você pode fazer essa atividade depois da GRANDE CAÇADA AO LIXO recolha o lixo de uma área limitada, mostrando a área em um mapa grande. Os rapazes devem trabalhar em Patrulhas para criar "esculturas" feitas com o lixo recolhido - como as que mostra os desenhos - Cada "escultura" pode receber um título humorístico como "O LATASTRUZ" segundo o desenho. Ideal para a exibição ao público, semelhantes esculturas podem despertar grande interesse entre a população e dar muito que falar.



LATASTRUZ



RINOTAMBOR



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : O CALÇADO

TEMPO : 2 horas

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL : Madeira, couro, lona, pregos, pano, cola, sisal, lixa fina

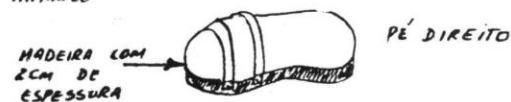
1. Construção de um Tamaco. Des. 01

- Desenho em uma madeira com 2 cm de espessura, utilizando um chinelô de dedo.
- Recorte a madeira, lixe, cole uma palmilha para não machucar o pé.
- Pregue duas tiras de couro medindo 2 cm de espessura.
- Faça uma caminha, para ver se você é um bom sapateiro.

2. Construção de um sapato improvisado. Des. 02

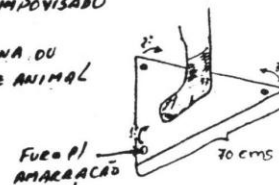
- Recorte um pedaço de couro ou lona em triângulo proporcional ao pé.
- Fure as pontas para poder amarrar depois.
- Forre com pano a sola.
- Amarre as pontas.
- Faça uma caminha, para provar aos seus amigos que você é um bom sapateiro mesmo.

TAMACO



SAPATO IMPOVISADO

USAR LONA OU CORDO DE ANIMAL





RAMO :SENIOR

ATIVIDADE : CANTIL

TEMPO :

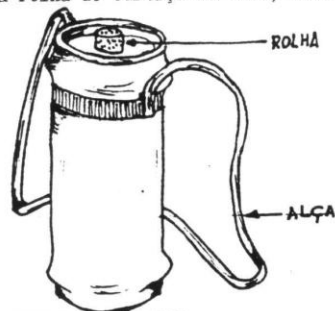
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :Bambú, frascos de alcool ou vinagre, rolha

1.Construa seu próprio cantil.

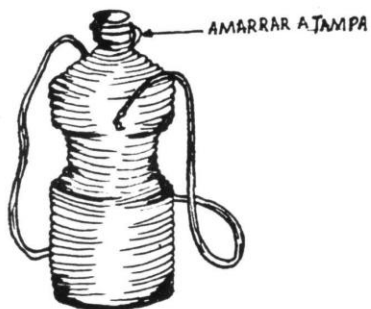
BAMBÚ.

- Corte um gomo de Bambú grosso.
- Faça um furo com ferro quente ou ponta de faca.
- Deixe de molho com água durante uma semana.
- Faça uma alça a tira colo.
- Coloque uma rolha de cortiça no furo, amarrada ao bambú.



2.FRASCOS DE VINAGRE OU ALCOOL.

- Cubra o frasco com cordas finas.
- Faça uma alça a tira colo.
- Amarre a tampinha do frasco na corda que o envolve.



RAMO :SENIOR

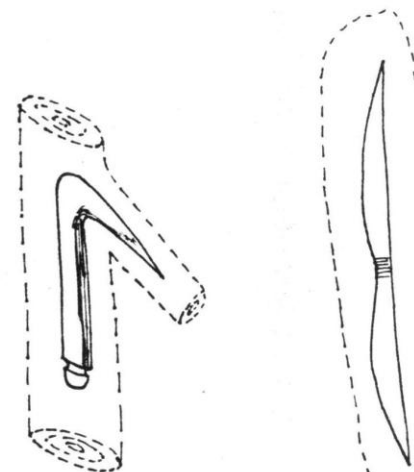
ATIVIDADE : USO DA FACA - ANZÓIS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :Faca, bambú fino, nó de madeira, forquilha de galhos
osso, arrame.

1.Faça um anzól ou mais utilizando o material acima conforme desenho.



NÓ DE MADEIRA

OSSO



RAMO : SENIOR

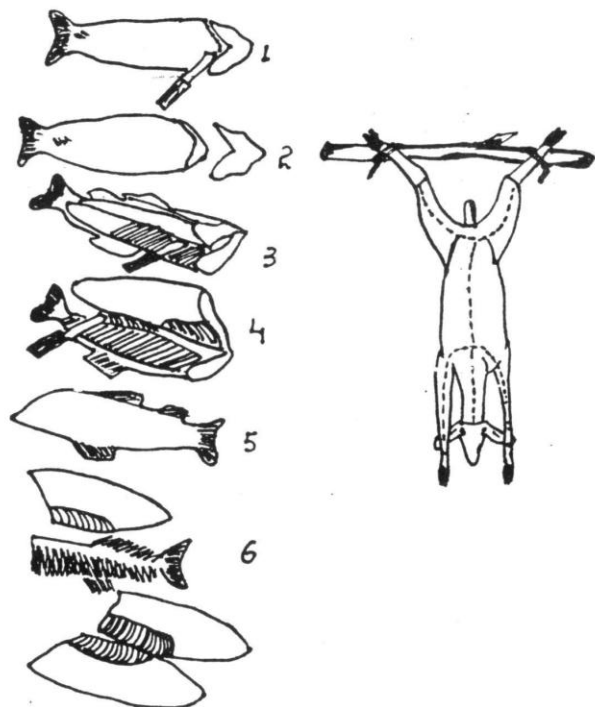
ATIVIDADE : USO DA FACA - ESQUARTEJAR UMA CAÇA E LIMPAR PEIXE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : faca, lima, caça (coelho, cabra) peixe

1. Você deve saber como se corta uma caça ou um pescado. É fácil só olhe com muita atenção para o desenho.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ACENDENDO UMA FOGUEIRA- ISCAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Isopor, gasolina, absorvente higiênico, fósforos, correia, lente,

1. Isopor com gasolina.
 - a. Molhe pedaços de isopor em gasolina.
 - b. Deixe até penetrar bem a gasolina no isopor.
 - c. Guarde em vidros de conserva (pepinos, palmitos, etc)

2. Cartucho Pirotécnico

Se você dispuser de um cartucho pirotécnico de sinalização, acenda-o. fazendo a pederneira (pedra tipo pedra de isqueiro) ferir o aço.

É claro que esta operação sacrificará o cartucho, que não poderá ser mais empregado para sinalizar, mas a chama será mais que suficiente para começar um bom fogo.



3.LENTE DE VIDRO

Qualquer lente convexa de uns 5 cms ou mais de diâmetro poderá ser, com sol brilhante, para concentrar os seus raios sobre a isca e acendê-la





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ACENDENDO UMA FOGUEIRA - ISCA E MEIO DE OBTÊ-LO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

4. CORREIA

Use uma correia de fibra seca, forte e esfregue-a com um movimento contínuo, aumentando o ritmo progressivamente.



RAMO : SENIOR

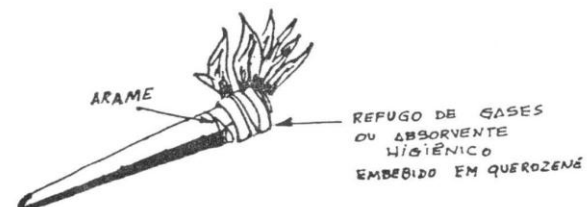
ATIVIDADE : ACENDENDO UMA FOGUEIRA - EM FOGO DE CONSELHO

TEMPO :

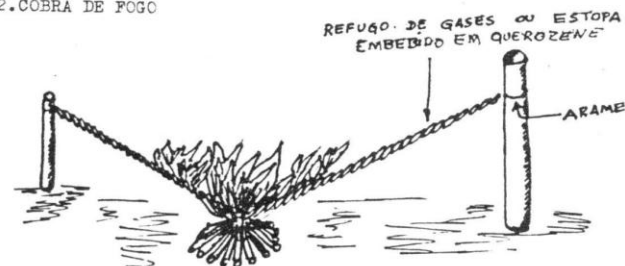
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : estopa, absorvente higiênico, arame

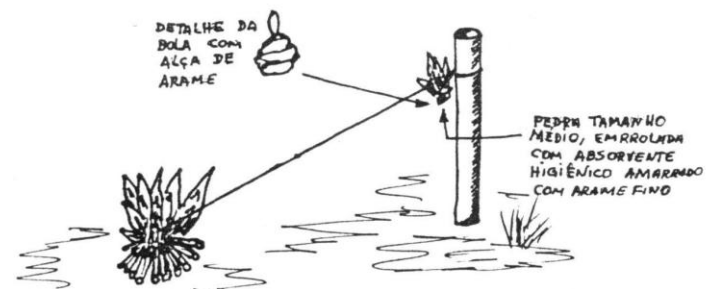
1. TOCHA



2. COBRA DE FOGO



3. BOLA DE FOGO





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ACENDENDO UMA FOGUEIRA - TIPOS DE MADEIRAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

TIPO	QUALIDADE DE COMBUSTÃO
Macieira	- queima devagar e uniformemente quanto seco,
Cedro	- bom quando seco. Cheio de estalos e estrondos, dá uma chama pequena porém com muito calor.
Cerejeira	- queima vagarosamente, com bom calor, bom aroma.
Sabuqueiro	- medíocre, muita fumaça, queima rápido com pouco calor.
Loureiro	- tem uma chama brilhante
Carvalho	- escasso em chamas e sua fumaça é irritante, mas seco é excelente para o calor, queima devagar e uniformemente.
Fereira	- bom calor e bom aroma
Ameixeira	- bom em calor e aroma



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FORNOS

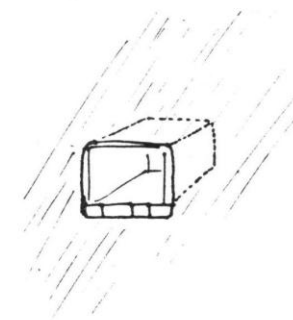
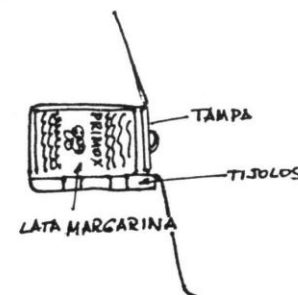
TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : pá reta, tijolos, lata de margarina, tampa de barril

1. FORNO EM FORMA DE TUNEL

- Escavar um buraco de 60 x 40 cm em uma elevação do terreno.
- Coloque uma camada de tijolos na parte inferior.
- Coloque uma lata de margarina dentro do buraco.
- Faça uma tampa com a tampa de um barril
- Faça um rodo.
- Faça fogo com lenha forte, que dê um braseiro bom.
- Retire a brasa quando o forno estiver bem aquecido.
- Coloque o alimento em formas ou em folhas de bananeiras.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : COZINHANDO SEM UTENSÍLIOS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : cebola grande, carne moída, barro, palito de mesa.

1. Carne moída dentro de uma cebola.

a. Dividir uma cebola ao meio.



b. Em cada metade, retirar o miolo



c. Encher o miolo de carne moída, já temperada.

d. Juntar as duas metades, prende-las com palitos e cobrir toda a cebola com barro.

e. Levar ao fogo.

f. Quando o barro estiver todo queimado, pode ser retirada do fogo.

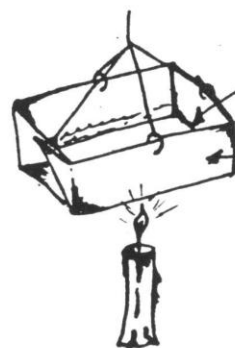
g. Retire o barro, abra.

h. Está pronto para ser servida.

Nota: Podemos usar também, batata ou laranja.

E como alimento, ovos (inteiro) linguiça ou pedaços de carne.

2. Ferver água em copo de papel.



ÁGUA

VASILHA DE PAPEL



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ESCALADAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : cordas, cabos

1. PROCESSO PARA DESCIDA DE ESCARPAS OU BARRANCOS USANDO CABOS

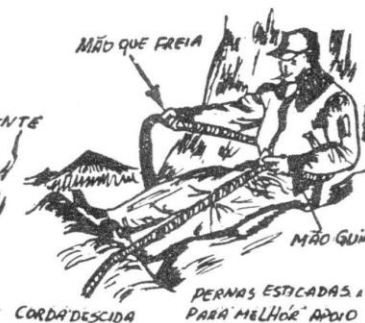


VISTO POR TRAZ



VISTO DE FRENTE

DESCIDA COM CORDA



MÃO QUE FREIA

MÃO GUIA

PERNAS ESTICADAS PARA MELHOR APOIO

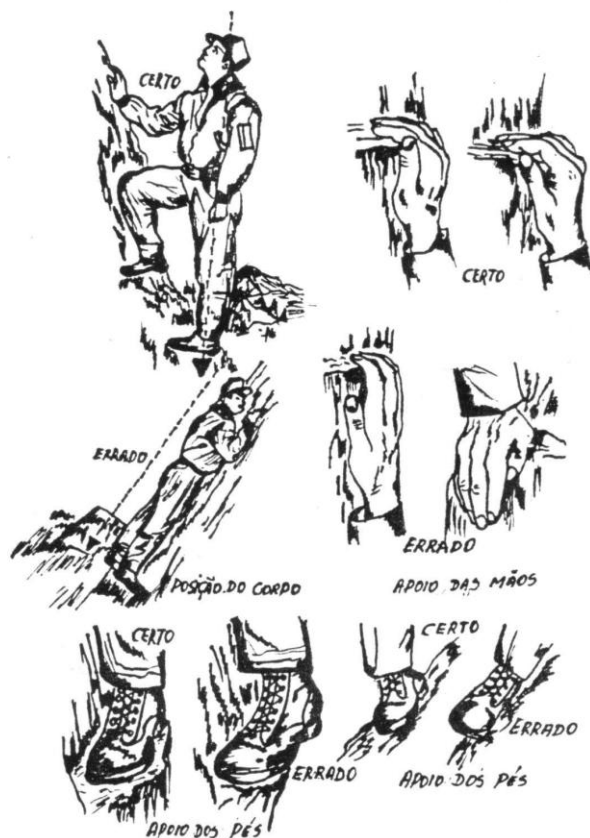
CORDA DESCIDA

APOIO PARA DESCIDA



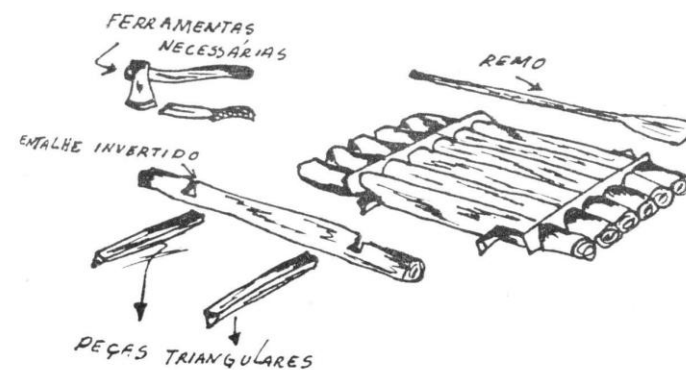
RAMO : SENIOR
 ATIVIDADE : ESCALADA -
 TEMPO :
 PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐
 MATERIAL :

2. EM TERRENO ACIDENTADO, SIGA ESTES CONSELHOS



RAMO : SENIOR
 ATIVIDADE : NÁUTICA - JANGADA
 TEMPO :
 PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐
 MATERIAL : Machadinha, faca

1. COMO CONSTRUIR UMA JANGADA





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : NÁUTICAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Duas câmaras de ar de caminhão cedida por um garagista ou um borracheiro, uma folha de compensado naval ou madeira, uma folha de plástico grosso, ganchos, fita adesiva resistente a água de 50mm de largura.

1. CANOA DE "CÂMARA DE AR"

Construção:

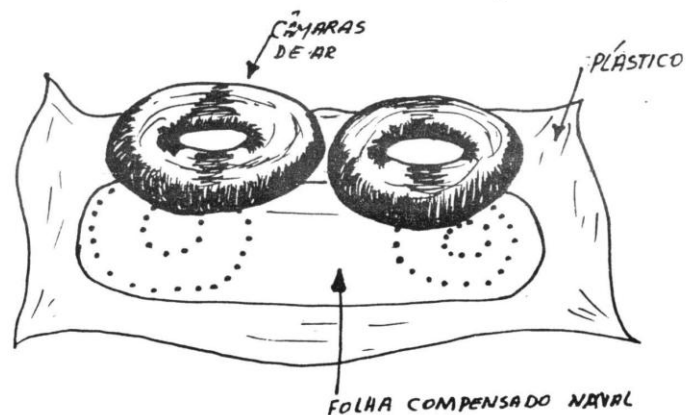
Colocar as duas câmaras de ar uma ao lado da outra, sobre o compensado pelas dimensões exteriores das câmaras. Fazer os furos no compensado, que servirão para prender as câmaras de ar com os ganchos.

A folha de plástico será em seguida colocada sob o conjunto e dobrada contra o reboco das câmaras com a fita adesiva. Sua "uba" está pronta para a exploração de uma lagoa ou de um rio tranquilo.

Atenção, esta embarcação é estável, mas isso não a põe automaticamente a salvo de acidentes fratura do "chassis" de madeirite, por furação de uma ou das duas câmaras de ar, encalhagem, afundamento. O mais seguro é você não se aventurar sem ter previamente aprendido a nadar.

O uso do colete salva-vidas é sempre obrigatório.

Lembrando sempre que um escoteiro não é um tolo e sim um prudente contra acidentes.



RAMO : SENIOR

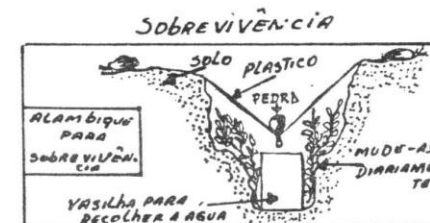
ATIVIDADE : USANDO PLÁSTICO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Plásticos.

1. Maneiras práticas de você usar um pedaço de plástico.





RAMO : SENIOR

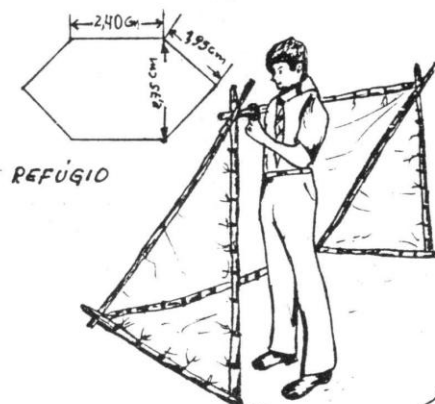
ATIVIDADE : USANDO PLÁSTICO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Plásticos

2. Maneiras práticas de você usar um pedaço de plástico.



RAMO : SENIOR

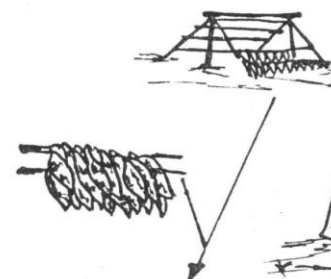
ATIVIDADE : BARRACAS E ABRIGOS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Folhas naturais, toldos, plásticos,

1. Em qualquer área poderá ser improvisado um abrigo, com equipamento de emergência ou, simplesmente, com os materiais naturais que encontrar no local.



CAMA DE FOLHAS DE PALMEIRA



RAMO : SERVIÇO

ATIVIDADE : DRENAGEM

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : pá, cortadeira, pedras.

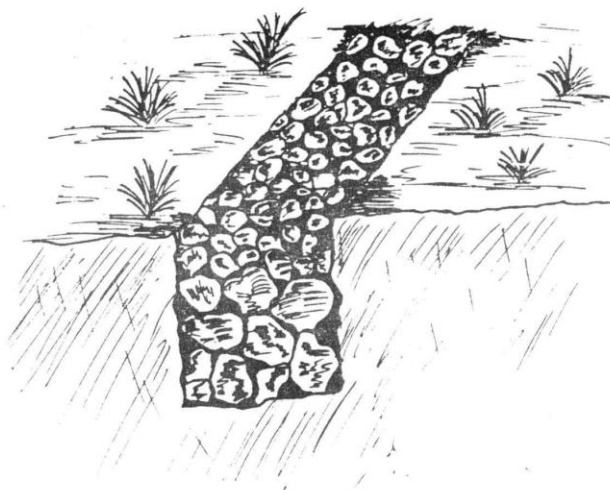
1- DRENAGEM

Se você vai acampar muitos dias é bom se prevenir com as chuvas, principalmente se for no verão.

CONSTRUÇÃO DE UMA DRENAGEM.

1.1. Faça uma vala de uns 30cm. de profundidade por 15cm. de largura.

1.2. Encha com pedras, utilizando as maiores em baixo.



RAMO : SERVIÇO

ATIVIDADE : INSTALAÇÕES SANITÁRIAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Plásticos, varas, cabos e bambú.

1.WC SANITÁRIO EM ACAMPAMENTOS.

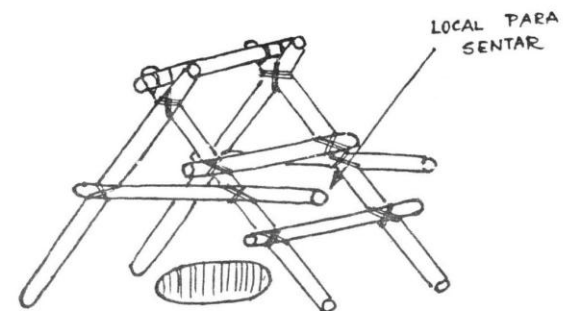
a. Escolha um local longe de poços de água.

b. Cerque com plástico em forma de um pequeno labirinto.

c. Faça um buraco de uns 100 cm de profundidade.

d. Faça um acento em forma de escada.

e. Se possível utilize cal para cobrir as fezes quando for usado





RAMO : SENIOR

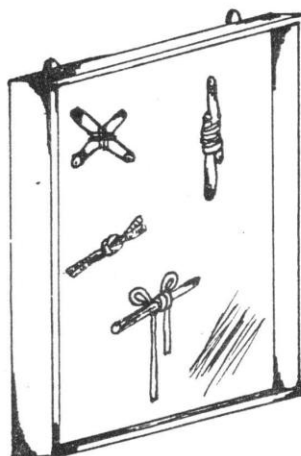
ATIVIDADE : NÓS

TEMPO : 1 SEMANA

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : cabos, cordas brancas, quadro de madeira (1x1m), pregos pequenos, moldura de vidro, papel camurça azul para fundo

1. Montar um quadro com todos os nós que a Patrulha conhece.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO : 1 hora

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1 CONVENÇÕES MAIS COMUNS

	Casas isoladas ou em grupos
	Quarteirões
	Fábricas
	Capela, igreja
	Verde
	Cemitério
	Cruzeiro
	Indicador de localidade
	Indicador de localidade
	Indicador de localidade
	Estrada de Ferro linha dupla
	Estrada de Ferro linha simples
	Avenida
	Estrada real
	Estrada carroçável
	Caminho
	Picada para carroceiros
	Picada para pedestres
	Aterro
	Corte
	Muros de alvenaria
	Cercas de arame
	Poco ou nascente de pequeno rendimento; grande rendimento; cisterna
	Pedregulho e sebro
	Arrel
	Vegetação de brejo, pântano, terrenos alagados



RAMO : SENIOR

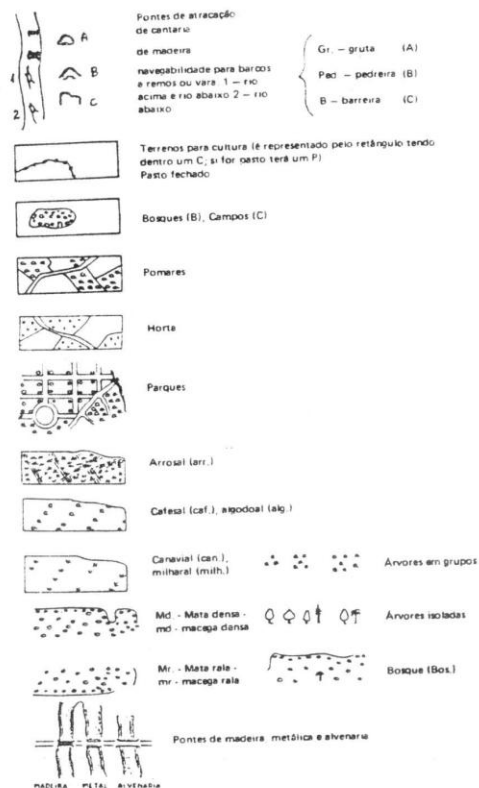
ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO : 1 Hora

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

2. CONVENÇÕES MAIS COMUNS



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO : 4 horas

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : madeira, papelão grosso, 1 caixa de madeira de 1m2 com profundidade de 3 cm, argila (barro), caixa de sapato, palitos de fôfaros, linha de costura, espatula, tesoura, compasso, alfinete.

1. CURVA DE NÍVEL - 1ª ATIVIDADE

Utilizando madeira, papelão grosso cortar em número aproximado de 30 unidades rodas irregulares, com diâmetros variado de 1cm a 30 cm, rodas elípticas irregulares de 1 a 30 cm.

-Cada Patrulha deverá montar uma maquete, usando o material acima, com as seguintes características:

- 1 morro com 45 cm de altura
- 1 colina variando de 20 a 30 cm, de altura
- 2 casas
- estradas
- postes e iluminação
- 1 rio
- 1 ponte
- indicar o norte





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO : 4 horas

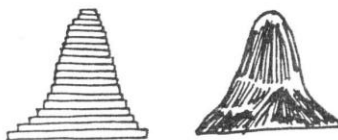
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

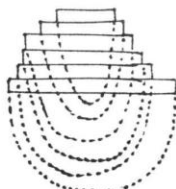
2. CURVA DE NÍVEL 2ª ATIVIDADE

-As patrulhas trocam as maquetes entre si, partindo para a execução da seguinte tarefa:

- a. Utilizando o papelão grosso, cortar círculo e elipses, conforme necessário, e monta-los formando o mesmo aspecto do morro e da colina da maquete



- b. Explicar aos Senior que este processo demonstra a utilização prática das curvas de nível, que no mapa, nada mais é que as projeções desses círculos e elipses num plano.



PROJEÇÕES NO
MAPA

3. CURVA DE NÍVEL - 3ª ATIVIDADE

- Com as mesmas maquetes, as patrulhas desenharão um mapa, baseado-se no norte da maquete, usando bussúla e convenções topográficas.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : JORNADA

TEMPO : 2 dias.

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

A Tropa Senior vive e floresce com as atividades ao ar livre. Nessa atividade os seniores terão que fazer uso de todas os conhecimentos, pois passarão provas de dificuldades e intempérios para que ele crie confiança em si, no trabalho em equipe e viva uma vida sadia.

1. Programar uma jornada de 2 a 3 dias em local acidentado de difícil acesso.
 - Itens a serem observados:
 - a. Uso do passo escoteiro aferido, para medir as distancias entre a sede e o local escolhido.
 - b. Observar e anotar dos os pontos de referencia até o local.
 - c. Montar abrigos para passar a noite, usando folhas naturais.
 - d. Montar infra-estrutura do acampamento.
 - e. Exploração do terreno.
 1. Verificar o relevo em volta do acampamento.
 2. Áreas pluviais bebíveis e não bebíveis.
 3. Colher amostras do tipo do solo.
 4. Plantas nativas.
 5. Pesquisa sobre frutas silvestre.
 6. Vida animal na área.
 7. Trazer uma planta frutífera para ser plantada na sede.
 - f. Mapa topográfico com legenda.
 - g. Os seniores deverão levar o mínimo de material e alimentos.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. Fazer uma jornada a pé em uma área irregular contendo, rios, matas, serras.
2. Trazer vários tipos de plantas nativas da área para replantar na sede.
3. Fazer um levantamento do tipo de solo da área.
4. Montar uma maquete da área explorada.
5. Fazer o mapa da área com legenda e indicar o norte.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : caneta, papel

1. PONTOS DE REFERÊNCIA

- Montar um mapa tendo como referência a sede, com um raio de 2000 mts.
- Obs. Usar a aferição do passo
- Itens a ser observados:
 - a. ruas calçadas
 - b. ruas ensaiabradas
 - c. becos
 - d. fábricas
 - e. capelas
 - f. igrejas
 - g. casas de comércio
 - h. estradas de ferro
 - i. praças públicas
 - j. pontes
 - l. vias pluviais
 - m. bosques
 - n. hospitais
 - o. plantações



RAMO : SENIOR

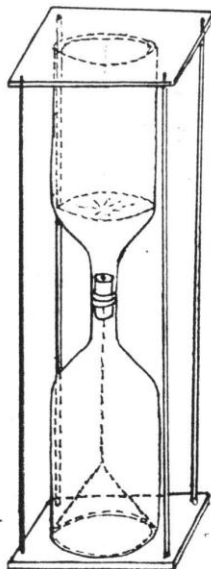
ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO - AMPULHETA (RELÓGIO DE AREIA)

TEMPO : 2 horas

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : duas garrafa de vidro branco, areia de fundição, arame, duas rodas de madeira de 10cm de raio, rolha, carga de caneta esferográficas.

1. Coloque areia de fundição dentro de uma garrafa.
 2. Pure a rolha com um arame quente.
 3. Coloque a carga de caneta esferográfica.
 4. Coloque a rolha em uma das garrafas deixando a metade de fora.
 5. Coloque a outra garrafa em cima, fixada na rolha.
 6. Faça a armação com as rodas e arrame.
- obs: você pode fazer com mais precisão, colocando areia controlando com seu relógio de pulso até chegar a uma hora, ou como você desejar.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : AFERINDO O PASSO.

TEMPO : 60 min.

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :

AFERIÇÃO DO PASSO

1. Marcar no solo uma distância de 100 metros.
 2. O Senior deverá contar quando passos ele dará andando normalmente neste curso de 100 metros.
 3. Executar pelo menos 3 vezes pra tirar uma média exata.
- Obs: Iniciando com o pé direito, na marca de ZERO metro, considera-se um passo quando o pé direito voltar a tocar no chão.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO PELO RELÓGIO

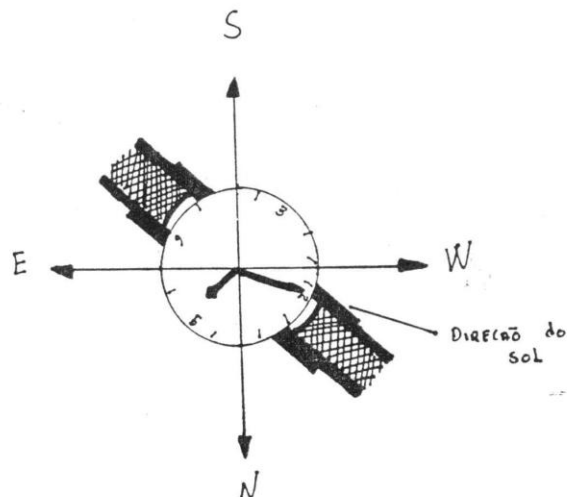
TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :

AO SUL DO EQUADOR:

- quando o sol está visível, segure seu relógio horizontalmente, e coloque-o de modo que o número 12 do mostrador fique apontado na direção do sol. O norte ficará exatamente na metade do espaço entre o número 12 e o ponteiro das horas.
- Observar que no período da manhã o norte ficará no ângulo formado para o lado esquerdo do relógio e, no período da tarde, para o lado direito.



RAMO : SENIOR

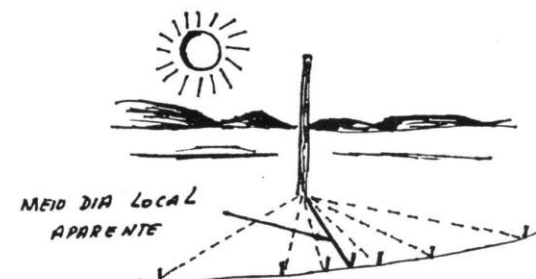
ATIVIDADE : ORIENTAÇÃO - MEIO DIA APARENTE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : 1 vara grande, 7 a 8 estacas.

Método da estaca para determinar o meio-dia local aparente.



Crave, no chão, uma pequena estaca, na vertical, tanto quando possível, e em terreno tão plano quanto puder ser. Verifique o alinhamento da estaquinha por meio de um prumo que poderá ser rudimentar, consistindo de barbante com um peso qualquer amarrado na ponta. Algum tempo antes do meio-dia, comece a marcar a posição (pela sombra) da extremidade, correspondente a cada hora. Continue a marcar até que a sombra da estaquinha se torne apreciavelmente mais longa. A hora em que a sombra se projeta mais curta no chão é o momento exato em que o sol atravessa o meridiano local: isto é - o meio dia local. Você terá, provavelmente, de avaliar a posição da sombra mais curta pela determinação de uma linha intermediária entre duas sombras de estaquinhas de igual comprimento, uma antes do meio dia e outra depois.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SEGURANÇA: A SUA E A DOS OUTROS - BOIAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : corte de tela de algodão de 0,80m x 1,00m (frente:35cm
cestas:35cm; alças:10cm; 6 cordões de algodão ou nylon
de 1m; 24 blocos de isopor de 5cm x 10cm x 3cm.

1.COLETE SALVA-VIDAS.

ALÇAS

Cortar na peça de tecido duas bandas de 5cm x 1cm.

Dobrá-las em dois e cozer duas alças de 50cm x 5cm (descontando as bainhas, dá duas alças de 50cm x 4cm).

COLETE

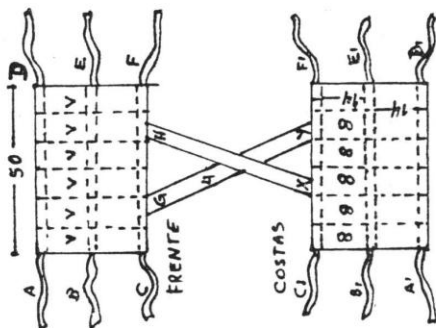
- 1- Cortar duas bandas de 35cm x 1m e dobrá-las em dois, o que dará duas superfícies de 35cm x 50cm para a frente do colete
- 2- Fazer duas costuras em EE, (entre as quais deslizará um cordão
- 3- Fazer as costuras BA, BC e todas as costuras verticais que irão prender o isopor.
- 4- Enfiar todos os blocos de isopor nos seus lugares.
- 5- Fazer as duas costuras AD e as duas CF (que delimitam a passagem de um cordão). Fazer as mesmas operações para as costas do colete.
- 6- Cozer as alças em X e Y.

" Afinação"do colete

As alças são costuradas no comprimento adequado em G e H.

Sobre o utilizador

Apertado a vontade os cordões AD com ALD1, BE com E1E1, CF com C1F1:



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PRIMEIROS SOCORROS -PALESTRA.

TEMPO : 1 hora

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

- 1-Convidar um salva vidas ou um elemento do Corpo de Bombeiros para proferir uma palestra sobre afogamentos.
- 2.Se sua cidade possui praia, os seniores devem passar um final de semana ajudando os salvos vidas em uma praia.



RAMO : SENIOR
ATIVIDADE : PRIMEIROS SOCORROS - FERIMENTOS EM ACAMPAMENTO
TEMPO : 1 SEMANA
PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐
MATERIAL :

1. Fazer um levantamento no Grupo Escoteiro para determinar quais os ferimentos mais comuns em acampamentos.

- a. queimadura
- b. corte com faca
- c. espinhos
- d. picada de insetos
- e. etc.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : AFOGAMENTO - BÓIAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Calça de brim

2. BÓIA IMPROVISADA COM CALÇAS

a. Como proceder quando nágua.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : AFOGAMENTO - BÓIAS

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : calça de brim

1. BÓIA IMPROVISADA COM CALÇAS

a. Como você deve proceder quando ainda estiver fora d'água



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : AFOGAMENTO - BÓIAS

TEMPO :

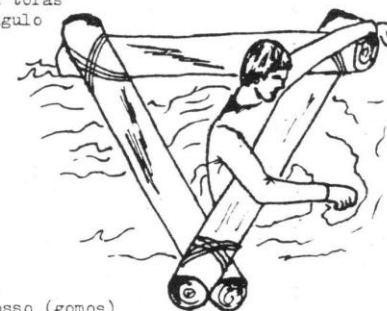
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : Bananeiras , toras secas.

3. Construir uma bóia utilizando bananeiras ou toras.

a. Corte tres bananeiras ou toras

b. Amarre em forma de triângulo

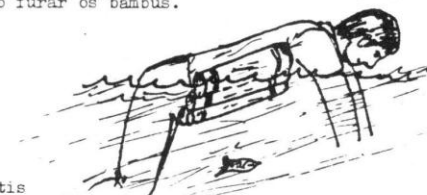


4. Bóias com bambú grosso.

a. Corte 4 ou 5 bambú grosso (gomos)

b. Amarre um ao lado do outro.

c. Cuide para não furar os bambús.



5. Bóias com cantis

a. Amarre 5 ou 6 cantis bem fechados.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PRIMEIROS SOCORROS

TEMPO : 2 horas

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : 1 caixa de sapato com tampa, 1 cabeça de boneca, 1 pacote plástico, cola plástica.

1. RESPIRAÇÃO BOCA-A-BOCA

a. faça uma abertura pequena num dos lados menores da caixa



b. espalhe cola por todo o interior da caixa

c. enfie o saco plástico dentro da caixa, deixando a abertura para fora do buraco.



d. infle o saco, fechando sua sua abertura, deixando a cola secar.



e. cole a tampa da caixa sobre o saco inflado.



f. pegue a cabeça de uma boneca, fazendo abertura nas narinas e na boca. Amarre a abertura do saco no pescoço da boneca.



g. vista uma camisa sobre a caixa e estará pronto o boneco para prática de respiração boca-a-boca



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PRIMEIROS SOCORROS

TEMPO : 2 horas

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : Talco, Khet Chupp, calça velha coaprida,

1. Montar uma pista simulada de busca e salvamento, de preferência em um bosque a noite

2. Simular vítimas com diversos ferimentos ao longo da pista.

a. 1ª Vítima-ESTADO DE CHOQUE.

A vítima deverá estar deitada em estado de choque por perda de sangue das narinas (para simular o sangue não use mercúrio ou qualquer ingrediente químico) use sangue de galinha ou gado e de preferência Ket-Chupp, colocar talco no rosto para dar uma impressão de palidez, molhar a testa e as mãos ou passar qualquer óleo para bronzear dando com isso a impressão de suor.

b. 2ª Vítima -HEMORRAGIA -Corte na parte frontal da coxa.

A vítima deverá estar com a calça rasgada na parte do corte ensanguentada. (usar Ket-Chupp)

c. 3ª Vítima- PERNA QUEBRADA

A vítima deverá estar com a perna quebrada abaixo do joelho (para simular a perna quebrada, usar meio bambú grosso amarrado no tornozelo com uma parte mais alta, rasgar a calça no local do ferimento e pintar com Ket-Chupp.

d. INSTRUÇÕES:

1. As vítimas deverão ser deslocadas até a barraca da chefia, com maca confeccionada pelos Seniores (Camisa, calça, cinto, lenço etc.)
2. As vítimas deverão estar aproximadamente a 150 metros uma da outra.
3. O trajeto deverá ser marcado com Sinal de pista.
4. Cada vítima deverá receber as necessárias assistência de primeiros socorros.
5. Cada vítima deverá marcar os pontos onde a Patrulha falhou (apêndimentos, modo de pegar a vítima, maca etc.).
6. Fazer uma avaliação depois da atividade
7. O transposto das vítimas deverá ser feito por dois Seniores, até a barraca da chefia, depois devem voltar para junto de sua patrulha.



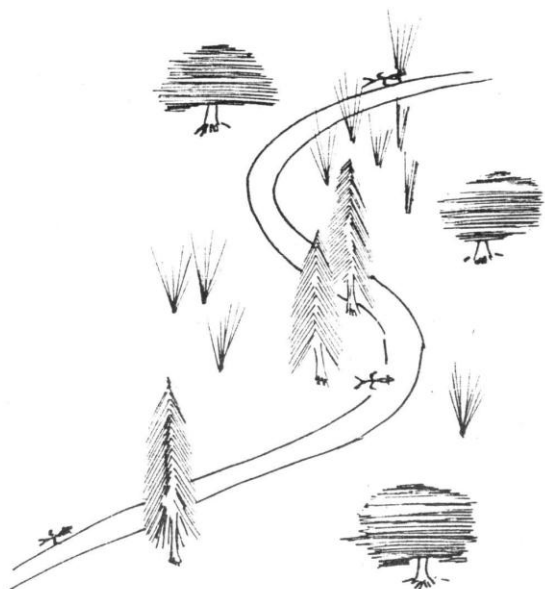
RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PRIMEIROS SOCORROS

TEMPO : 2 Horas

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FARMÁCIA

TEMPO : 3 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

3. Fazer uma campanha em casa, escola, comércio, para conseguir medicamentos e material conforme lista abaixo:

MEDICAMENTOS	USO	INDICAÇÃO
Água Oxigenada	Externo	Desinfetante
Mercúrio Cromo	Externo	Desinfetante, cicatrizante
Picatro de Butesin	Externo	Queimaduras
Iodex	Externo	Contusões, entorses
Amônia	Externo	Desmaios, picadas
Sal de frutas	Interno	Azia, má digestão
Melboral	Interno	Dores, febres
Entero viofórmio	Interno	Diarréias
Atroveram	Interno	Cólicas

MATERIAL

Tesoura
Pinça
Ataduras de crepon
Ataduras de gaze
Algodão
Alfinetes de segurança
Esparadrapo
Gaze
Band-aid
Talas para fraturas
Fichas de telefone
Lista com nome de hospitais, pronto socorro, chefes, elementos da Patrulha.



RAMO : SENIOR

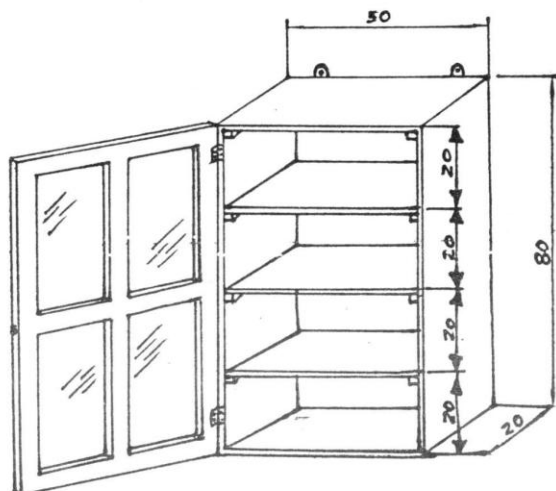
ATIVIDADE : FARMÁCIA

TEMPO : 2 SEMANAS

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : 2 tabuas de compensado de 50 x 20 x 1cm., 2 tabuas de compensado de 20 x 80 x 1cm., 2 tabuas de compensado de 80 x 25 x 0,5cm., 3 tabuas de compensado de 50 x 20 x 0,5cm., 2 sarrafos de pinho de 80 x 5 x 1cm., 2 sarrafos de pinho de 50 x 5 x 1cm., 1 sarrafo de pinho de 80 x 5 x 1cm., 1 sarrafo de pinho de 50 x 5 x 1cm., 2 dobradiças, 1 fechadura, 4 vidros de 16 x 32,5cm., pregos pequenos, massa de janelas, serrote, martelo.

1- Construir 1 armário para guardar os remédios, conforme modelo abaixo:



RAMO : SENIOR

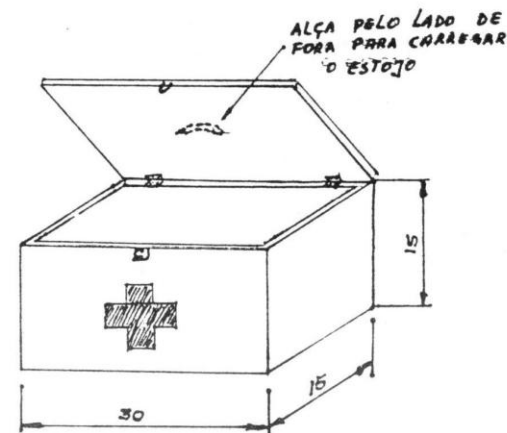
ATIVIDADE : FARMÁCIA

TEMPO : 1 SEMANA

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☒

MATERIAL : 4 tabuas de compensado 30 x 15 x 0,5 cm
2 tabuas de compensado 15 x 15 x 0,5 cm
1 par de dobradiça
1 fechadura
1 couro grosso de 2 x 10 cm
2 couros grosso de 2 x 4 cm
4 pés de borracha
pregos, taxas, cola, isopor fino

2. Construir 1 estojo para medicamentos, conforme modelo abaixo:





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SOCIABILIDADE- FAZENDO NOVOS AMIGOS

TEMPO : 2 horas.

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. Realizar uma Corrida de bicicleta, perna de pau ou de carrinho de rolamento.

a. Sugerir a atividade em conselho de tropa.

b. Nomear os encarregados para cada função e modalidade.

-Programação

-Local

-Segurança

-Convites.

c. Os encarregados juntamente com os demais deverão providenciar o material necessário para o sucesso das corridas.

-Programação

-Horário

-entrega de troféus

-encerramento

-Local

-Corrida de bicicleta-verificar local viável e seguro.

-Perna de pau- qualquer local com uns 200 metros de pista.

-Corrida de Carrinho de rolamento-calçada, calçadão ou pista asfaltada.

-Segurança

-Segurança do local

-Segurança do pessoal

-Fechamento do trânsito.

-Convites

-Convidar pessoalmente para participar das modalidades, colegas de aula

-Autoridades para dar o início de cada modalidade.

-Sua família

-Outro Grupo Escoteiro, ou uma Tropa Senior isolada.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : SOCIABILIDADE- FAZENDO NOVOS AMIGOS.

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. Realizar uma reunião com grupo misto.

a. sugerir a atividade em conselho de tropa.

b. nomear os encarregados por cada função.

-programação (recreação)

-local

-coquetel

-convites

c. cada encarregado, com ajuda dos demais, providenciará o necessário, no sentido de que nada falte para o sucesso da reunião

-PROGRAMAÇÃO

-pequenos jogos, rápidos e alegres

-canções populares (melhor se algum senior tocar algum instrumento musical).

-músicas para dançar.

-LOCAL

-sala ampla e confortável (de preferência a casa de um senior)

-poltronas e amofadoes.

-iluminação clara e leve.

-decoração.

COQUETEL

-refrigerantes e ponches

-salgadinhos variados

-CONVITE

-convidar pessoalmente algumas colegas, de modo que não ocorra muita desproporção entre rapazes e moças.

-seria interessante que as moças fossem do círculo de amizade de mais de um senior.



RAMO : SENIOR
ATIVIDADE : PESQUISA
TEMPO : 1 semana
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒
MATERIAL :

1. PESQUISA - ESCOTISMO

- Os seniores devem fazer uma pesquisa dentro da sua comunidade baseada nas perguntas abaixo:
- mimeografar quantas forem necessárias para distribuição.

1. De onde você conhece o escotismo?
2. Os escoteiros antigamente eram mais ativos?
3. O escotismo decaiu, regrediu?
4. O escotismo é um movimento benéfico a juventude e ao País?
5. Quanto as atividades externas dos escoteiros:
6. Quando os escoteiros praticam mais boas-ações a coletividade?
7. O escotismo é um movimento que exige muitos gastos financeiros?
8. Os chefes escoteiros:
9. O escotismo é um movimento que sobrevive:
10. Se o(a) Sr.(a) tivesse um filho, o poria no escotismo?
11. Opiniões livres:



RAMO : SENIOR
ATIVIDADE : ORADOR
TEMPO : 1 hora
PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒
MATERIAL :

1. Uma boa atividade para um dia de chuva ou inverno é o "Discurso de Comício", quer preparado, quer tirado a sorte de dentro de um chapéu.
Assuntos:
a.Os comissários Distritais são necessários?
b.A quarta lei escoteira funciona?
c.Os escoteiros senior podem ou não fumar?
d.Deve ou não deve haver planejamento familiar?



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PROJETO - CONSERVACIONISMO

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

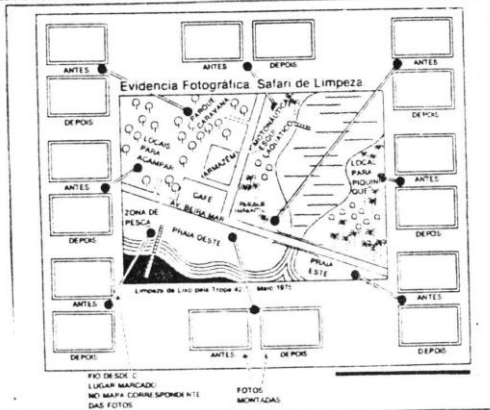
MATERIAL :

4. COMO EVITAR ACÚMULO DE LIXO

A sociedade de consumo em que vivemos produz tantos detritos, que nem se pode imaginar, e os deixa por toda a parte. Tudo está incluído nessa imensa e variada lista: vidros, roupas velhas, aparelhos elétricos, plásticos, automóveis batidos, papel, etc... Com o crescimento cada vez maior e mais acelerado da população, a pilha de lixo que se acumula dia após dia, se transforma num enorme problema ambiental, tanto no aspecto visual quanto no aspecto de saúde.

As pilhas de lixo que se avolumam nos becos, terrenos baldios e na própria rua, oferecem condições à poliferação de espécies portadoras e transmissoras de muitas doenças, ratos, baratas, etc... O lixo atirado aos rios e lagos, consome o oxigênio deste, reduzindo as possibilidades da vida aquática, sem falar no aspecto visual que determinados rios apresentam pela quase total ausência desse elemento.

Faz-se necessário uma constante conscientização do público em geral sobre essas situações cotidianas, que por esse mesmo motivo, não recebem a atenção devida das pessoas. Os "scoteiros" podem e devem ser parte integrante de um constante trabalho nesse sentido. No "scotismo" não basta apenas aprender fazendo, devemos também transmitir nossos conhecimentos e assim ajudar a propagar uma consciência conservacionista em nossa Comunidade.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PROJETO - MEIO AMBIENTE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

2. CONSERVAÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

Um esconderijo ideal para observação da vida silvestre pode / ser construído num local de árvores e arbustos, onde os pássaros e os quadrúpedes busquem água e alimento e seja protegido contra os predadores; os caminhos ao redor do poço ou regato são os indicadores da presença desses animais. É possível se estabelecer esconderijos permanentes nos PARQUES NACIONAIS (estabelecendo contatos e autorizações prévias com os postos do IBDF da sua região) Esses locais representarão postos permanentes de observação para um grande projeto.

Em menor escala, se pode estabelecer esconderijos de observação, se tem sorte de encontrar um sítio ou terreno cercado onde o proprietário tem perfeita consciência de conservação do meio ambiente, É evidente que o local deverá possuir árvores, arbustos, etc E se tenha montado comedores e bebedouros; O tipo de esconderijo varia segundo o terreno. Pode ser um sofisticado ou algo mais simples.

ALGUNS PONTOS A SER OBSERVADO

Ao construir um esconderijo, tome em conta o seguinte:

1. Localizá-lo de modo que o vento sopra preferentemente para você, do contrário os animais sentirão o cheiro e perceberão a sua presença.
2. Construí-lo de modo que se use toda cobertura natural possível como árvores, arbustos, ervas, altas, etc.
3. Se é uma estrutura rígida e permanente, é necessário simular a vegetação natural, pintando-a de cores marrom e verde sumo, como uma camuflagem.
4. Quando se constrói um esconderijo, tem-se em conta também as sombras da folhagem circundante, elas ajudam a camuflagem.

AUMENTANDO AS POSSIBILIDADES

Para aumentar as possibilidades de observação se podem usar cevadas bananeiras e comedores naturais (goiabeiras e outras árvores frutíferas) são um tipo de ceva. Outras circunstâncias podem usar-se cevadas tais como: pedaços de carne, mel, ovos, pescado, alpiste, blocos ou bocados de sal. Procure não tocar na ceva com as mãos, pois os animais detectarão imediatamente o cheiro.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PROJETO - MEIO AMBIENTE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

OUTRAS IDÉIAS

Consiga um bom binóculo para observar os detalhes dos animais. Consiga uma máquina fotográfica com teleobjetiva para registrar momentos interessantes, leve consigo um gravador para observar os sons dos animais no meio ambiente. Tenha paciência, observar a vida requer de muita, MUITA PACIÊNCIA. Quando tiver conseguido observar algo interessante jamais esquecerá esse momento. Ele ficará gravado para sempre.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : PROJETO: VIDA SILVESTRE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :

3. OS PÁSSAROS

As figuras ilustradas podem se transformar num pequeno jardim privado onde os pássaros possam habitá-los (pode ser um quintal, uma chácara, ou melhor ainda o Campo Escola Escoteiro onde você frequenta).

A condição essencial é que você ou sua patrulha cumpram os quatro requisitos:

- 1- Abrigo - árvores, arbustos, etc.
- 2- Alimento - comedouros, plantio de árvores e plantas que forneçam alimento, frutas, sementes e vida dos insetos da localidade.
- 3- Água - poços, bebedouros.
- 4- Espaço vital - facilidades para construir ninhos, e/ou ninhos artificiais, mas isolados totalmente do contato com o público.

Ao construir caixas para que as aves façam ninhos, seja em seu jardim, quintal, chácara, no local do acampamento ou em outra parte qualquer, seguem alguns detalhes que devem ser lembrados:

- Certificar-se que as caixas estão firmemente fixadas;
- Não fincar pregos em árvores. Pregos podem causar sérios danos a uma árvore;
- Coloque a caixa um pouco inclinada para baixo, para impedir que entre a chuva, assegure-se que a caixa foi revestida de material impermeável nas junções;
- Coloque a caixa de modo que a entrada não esteja de frente ao vento reinante;
- Limpe as caixas uma vez ao ano, no momento oportuno, no instante em que o pássaro haja abandonado a caixa; recorde-se que quando os pássaros migram, geralmente regressam de sua viagem e procuram a sua antiga moradia. Se você tem duas ou construiu outra, não mexa na velha;
- Algumas aves permanecem numa caixa o ano inteiro;
- Se o terreno é particular, peça autorização ao proprietário para colocar a caixa.

FAÇA UMA EXPOSIÇÃO, mostrando os diversos tipos de caixas que você construiu para diferentes tipos de aves. Explique porque proteger a vida silvestre.

"COLOQUE E MANTENHA COMEDOUROS E BEBEDOUROS PARA PÁSSAROS"

Este é um bom serviço para a vida silvestre todo o ano, especialmente na época da estiagem.

Os alimentos preferidos pelos pássaros são: migalhas de pão, se



RAMO : SENIOR

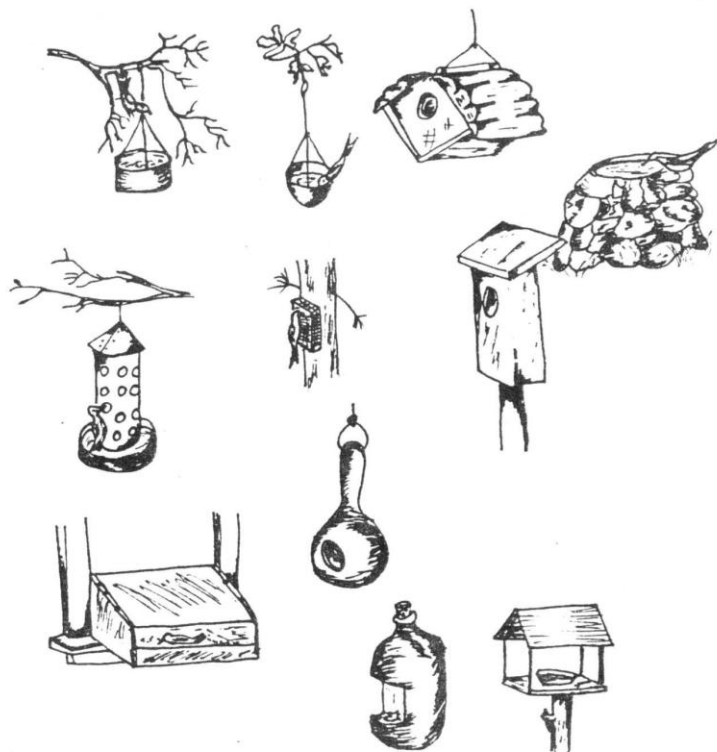
ATIVIDADE : PROJETO: VIDA SILVESTRE

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☒

MATERIAL :

mente de alpiste, de girassol, de arroz, milho triturado; Para os devoradores de frutas é aconselhável utilizar as frutas de sua região. É preferível você mesmo cultivar essas frutas.
LEMBRE-SE, as aves preferem comer nas próprias plantas.
Instale os comedouros e bebedouros nas árvores e arbustos de forma que cães e gatos não possam chegar perto dos pássaros.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : FUMO-ÁLCOOL-TÓXICOS

TEMPO : 1 semana

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL :

1. ESTUDO

Fazer um estudo individual ou em patrulha relacionados com os itens acima.

Deve constar:

- a. Origens
- b. Prejuízos físicos
- c. Prejuízos Sociais
- d. Cuidados e excessos

Obs.: As páginas 80e 81 foram suprimidas a pedido dos autores.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : JOGO - LANÇAMENTO DE TRONCO

TEMPO : 30 min.

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : 1 tronco de no mínimo 3 metros de comprimento.

1. Cada Senior deve levantar o tronco e lança-lo para frente.



RAMO : SENIOR

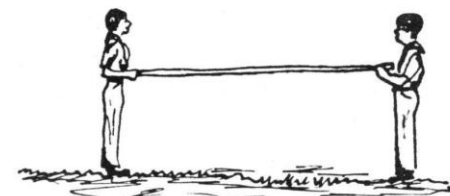
ATIVIDADE : JOGO - PASSA - NÃO PASSA

TEMPO : 15 min.

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL : 1 bastão

2. Esta é uma atividade que deve ser disputada com a Tropa Senior completa, pois vamos verificar qual o senior que tem o maior preparo físico.



Dois chefes segurando um bastão nas pontas, servirão de trave, os seniores terão que passar por baixo, andando para frente, com as mãos para traz. (não é aconselhável amarrar as punhos). No início o bastão pode começar estando a 1 metro de altura do chão, daí por diante vai baixando gradativamente a medida que vão passando os seniores, até ninguém mais conseguir passar. Na passagem do senior por baixo do bastão ele terá que inclinar o corpo para traz, com as mãos também para traz mas nunca segurar os calcanhares com as mãos.





RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : JOGO - A BATALHA

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☒ Individual ☐

MATERIAL : dois pacotes de bombinhas de São João, vinte saquinhos plástico, dois morteiros de iluminação (bengalas) e muita imaginação.

História: Os seniores estão acampados, descansando para, no dia seguinte realizarem uma incursão no território "inimigo". A região é muito perigosa pois duas patrulhas inimigas estão por toda a parte.

Desenvolvimento: Entrega-se aos monitores as "ordens" do Alto comando (dois envelopes a cada patrulha), onde estará escrito: "Sua patrulha deverá tomar a bandeirola da patrulha ARUAQUES", no segundo envelope, e no primeiro envelope "Cuidado - descobriu-se um plano do inimigo para pegá-los de surpresa. Depois da 01:00 tudo poderá acontecer.

2º Realiza-se uma preleção geral com a tropa sobre o horário de recolhimento nas barracas.

3º Às 24:59 atiram-se algumas bombinhas perto dos acampamentos de patrulhas, para que todos venham para fora, a seguir atiram-se mais e mais, seguidos por saquinhos plásticos com água e os morteiros de iluminação (um em cada sub-campo).

Pode-se deduzir a bagunça que se generalizará neste momento.

O jogo objetiva o cumprimento da Lei e Promessa e dá oportunidade de que, em situações críticas, reconheçam-se os líderes.

Aconsentimos que na manhã seguinte, o jogo seja avaliado e que se faça uma pequena palestra sobre Lei e Promessa.



RAMO : SENIOR

ATIVIDADE : CANÇÕES

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. CANÇÃO DO SENIOR

Se você quer
Deixar de ser
Um pobre rato a vida inteira
Se você quer
Se transformar
E ser um homem de verdade
Esqueça a fraída
E a chupeta
Esqueça o berço e a mamadeira
E vem conosco para fora da cidade

Se você quer
Mostrar valer
O preço caro do que come

Se você quer
Mesmo ganhar
Sua completa liberdade
Enfrenta o sol
Enfrenta a sede
Enfrenta o frio, a chuva e a fome
Mostra confiança em si,
Responsabilidade

Vem acampar, navegar, escalar
Com a nossa Tropa Sênior
Ven discutir, debater, relatar
Com a nossa Tropa Sênior

Uma mensagem a Garcia levar
Com a nossa Tropa Sênior
Um pandemônio, um buldoque jogar
Com a nossa Tropa Sênior

Por sobre um rio uma ponte fazer
Com a nossa Tropa Sênior
Um gigantesco pinheiro abater
Com a nossa Tropa Sênior
Um afozado fazer reviver
Com a nossa Tropa Sênior
Um Jamboree Mundial conhecer
Com a nossa Tropa Sênior



RAMO : SENIOR
ATIVIDADE : CANÇÕES

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☒ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

2. CON AMOR Y FE

Con amor y fe
Siempre alegre es id
La promesa y ley
Scouts cumplid

El camino andad
El monte escalad
Avanzando, siempre avanzando
Scouts cumplid

3. HOI QUE FELIZ

HOI que feliz
Que me sinto oi
Despues de hacer
Una buena acion

Io cumplire
Mi promessa e ley
Y ajudare
Al pobre e el rei

Observare
En el cielo azul
La cruz del sur
Y la seguire

4. ESPIRITO DE B.P.

De B.P. trago o espirito
Sempre na mente
Sempre na mente
Sempre na mente
De B.P. trago o espírito
Sempre na mente
Sempre na mente estará.



RAMO SENIOR

ATIVIDADE : SUGESTÕES

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

1. Fazer uma caminhada com o objetivo de treinar ou realizar provas e atividades ao ar livre. o ponto a atingir não é importante.
2. Do que não se conhece ou conhece pouco. É uma oportunidade para conhecer e explorar um percurso ou uma região, uma velha picada um caminho histórico etc.
3. Fazer uma expedição para atingir um determinado ponto, com o objetivo final. Programado pelos seniores.
4. Acantonamentos, aproveitando, abrigos, cavernas, celeiros, fazendas.
5. Participações em atividades, regionais, nacionais e internacionais
6. Montanhismo, percursos por montanhas sem escalada, vida tranquila, meditações.
7. Participação em atividades científicas, passar um semana em uma ilha, embarcar em um navio hidrográfico, instalar-se num posto indígenas, trabalhar em minas de carvão ou em posto de petróleo



RAMO :SENIOR

ATIVIDADE : SUGESTÃO DE MATERIAL AUDIO VISUAL

TEMPO :

PARTICIPANTE: Tropa ☐ Patrulha ☐ Individual ☐

MATERIAL :

PRIMEIROS SOCORROS.

- 10.40 - Transporte de acidentados
- 10.41 - Contusões, escoriações e ferimentos
- 10.42.- Queimaduras
- 10.43 - Hemorragias
- 10.44 - Primeiros socorros em males súbitos
- 10.45 - Respiração artificial e massagem cardíaca

ECOLOGIA

- 10.5 - A poluição do meio ambiente
- 10.7 - O mundo ecológico:População e seu equilíbrio
- 10.8 - O mundo ecológico:ecossistemas-ciclo de alimentos e fluxo de energia.
- 10.9 - O mundo ecológico: fatores ecológicos-poluição ambiente e saúde.
- 10.10 - O mundo ecológico:Comunidade terrestres e aquáticas
- 2.52 - Preserve o que é de todos

ASSUNTOS SOCIAIS

- 2.22 - O álcool
- 2.23 - os tóxicos
- 2.24 - O fumo
- 2.30 - Problemas e valores das comunidades de jovens

ESSE MATERIAL VOCÊ PODE PEDIR VIA REEBOLSO POSTAL:

SONO-VISO

Matriz

R.Benedito Hipólito, 1
Caixa Postal 3.817-ZC 00
20211 Rio de Janeiro - RJ
tel:224-0864

224-3710

224-3996

Filial

Praça da Sé, 21
Lojas 3 e 4
01001 São Paulo - SP
Tel:34-4406



MANUAL PARA ESCOTISTA

Atividade para Sênior

- 1982 -