



FICHAS DE ATIVIDADE

RAMO ESCOTEIRO



ESCOTEIROS
DO BRASIL

Introdução

Este conjunto de fichas de atividades representa o esforço da Diretoria Executiva Nacional com o objetivo de auxiliar as Tropas Escoteiras em oferecer atividades e experiências educativas. O propósito geral é de ajudar os escotistas a aplicarem reuniões, até que obtenham a experiência necessária para incluir atividades criadas especificamente para a Tropa e escolhidas no jogo democrático.

Este documento representa o agregado de 30 fichas, que podem ser utilizadas durante um ano inteiro de atividades na Tropa Escoteira, englobando atividades em sede, excursões e acampamentos, contando com uma grande diversidade de experiências que poderão ser proporcionadas aos jovens dentro das áreas de desenvolvimento, com as competências sendo destacadas para cada atividade.

O que são Reuniões de Tropa?

As atividades mais frequentes da vida de uma Tropa são as reuniões normais, realizadas com regularidade, a cada final de semana, com o objetivo de executar atividades tipicamente escoteiras. É considerada uma atividade fixa, pois faz parte da rotina da vida da Seção.

A reunião semanal é o momento em que escotistas e membros juvenis interagem: o Escotista criando espaços e situações atraentes para que os jovens possam ampliar seus horizontes, dentro de condições de segurança onde podem aprender com liberdade, com meios para crescer e assimilar o aprendizado.

Uma reunião semanal deve estar sempre contribuindo de forma geral para a conquista de objetivos educacionais, contemplar cerimônias escoteiras, jogos, atividades práticas e progressivas ao ar livre e vida em equipe.

As reuniões podem conter vários ingredientes, de acordo com o interesse dos jovens, o interesse educativo do escotista, as necessidades locais, as possibilidades de realização e conveniência do tema a ser abordado. A seguir apresentamos uma lista com os ingredientes normalmente utilizados nas reuniões de Tropa:

- Técnicas mateiras – Especialidades – Trabalhos manuais – Dramatizações – Canções – Promessas e Investiduras – Tarefas em equipe – Jogos – Histórias – Desafios mentais – Desafios físicos – Entrega de distintivos – Debates – Competições – Treinamentos nos sentidos – Reflexão – Hasteamento e Arriamento – Espiritualidade – Gritos de saudação – Inspeção – Avisos

Quanto mais diferentes forem as formas de apresentar o mesmo assunto, maior será a retenção da atenção do jovem; bem como do conhecimento que se pretende ensinar.

Essa variedade e quantidade exige da chefia bom planejamento, levando em conta o ponto de vista dos jovens, o propósito do Movimento, as necessidades das Etapas em que os jovens se encontram, os eventos de outros níveis (Regional, Nacional e Internacional) e os recursos disponíveis.

Uma boa chefia deve ter um estoque considerável de formas para apresentar as atividades que serão oferecidas aos jovens; sendo que as atividades mais iniciais devem possuir maior variedade na forma de apresentação.

Além das atividades fixas, este material conta com outras atividades como acampamentos e excursões, que são fundamentais para a diversidade de atividades e também aumentando a questão da vida ao ar livre.

Elementos de uma Reunião de Tropa

1. Cerimônia de abertura

É um momento solene, em que a Tropa forma em "ferradura" frente ao mastro da Bandeira, e onde se realizam os seguintes atos:

- a) Formação da Tropa – O escotista chama a Tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determina sua formação.
- b) Boas vindas – Após determinar formação em "ferradura", o Chefe de Tropa, acompanhado de seus Assistentes, recebe os membros da Tropa com palavras de boas-vindas.
- c) Inspeção – Para que a cerimônia aconteça com solenidade, o Chefe pode solicitar que os Monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso de vestuário / uniforme, o asseio e a boa postura de todos.
- d) Hasteamento da Bandeira – Já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão o hasteamento, que será realizado conforme o cerimonial de praxe.
- e) Oração – Alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, preferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da Tropa.
- f) Avisos – O Chefe de Tropa faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

2. Jogo "quebra-gelo"

Como o nome já diz, é um jogo que tem por objetivo elevar o estado de ânimo e integrar os membros da Tropa. Deve ser um jogo rápido e, preferencialmente, geral.

3. Atividade técnica

É uma atividade que deve ensinar alguma coisa aos jovens. Normalmente, em uma Tropa se encontrarão jovens de diferentes idades e experiências, de tal forma que alguma coisa pode ser nova para uns e conhecida para outros, razão pela qual deverá ser, sempre, oferecida de modo atraente. Pode ser ensinado através de um jogo, por intermédio dos monitores, em um sistema de bases, com carta-prego, com tarefa dirigida, com maquete, com demonstração, etc. Este sistema deve variar para que, embora os conteúdos possam se repetir, a forma será sempre atraente.

4. Atividade lúdica

Em toda reunião, entre uma atividade que ensina uma técnica e a que vai ajudar na sua fixação, realiza-se uma ou duas atividades lúdicas, que podem ser jogos, canções, dramatizações, histórias, etc.

5. Atividade de fixação

Depois de ensinar alguma coisa, realiza-se alguma atividade, normalmente na forma de jogo, que possa ajudar na fixação do conhecimento.

6. Atividade lúdica

Já preparando para o final de reunião, uma atividade tal como no item 4, mas em menor intensidade.

7. Cerimônia de Encerramento

Tal como no início, o fechamento da reunião será feito com um cerimonial com os mesmos jovens, terminando com o "debandar" da Tropa.

Motivando a conquista de Especialidades



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Conheço as Especialidades e as utilizo sempre que necessário.
- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.
- Amplio meus conhecimentos nas especialidades que escolhi, usando-as em ações a serviço da comunidade -me para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.
- Melho minhas habilidades manuais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:20	Quebra-Gelo: Gato e Rato Maluco	Físico	Escotista
	02:00	Especialidades de Habilidades Escoteiras	Intelectual	Patrulhas
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Escotista

Descrição das atividades:

Atividade: I.B.O.A. Inicial (Inspeção – Bandeira – Oração e Avisos)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos.	
Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:	
<ul style="list-style-type: none"> - Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação; - Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas; - Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos. - Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao 	

hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;

- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

Atividade: Quebra-gelo: Gato e Rato Maluco

Área do desenvolvimento: Físico

Tipo: Jogo quebra gelo

Regras: Os participantes são divididos em duplas que ficam de braços dados espalhados e parados pela área. Escolhe-se um dos participantes para ser o gato ou pegador, e outro para ser a rato ou a presa. Ao apito do chefe o gato sai correndo atrás do rato, que corre por entre as outras duplas. Quando o rato quiser, ele se engata na extremidade de uma dupla, e o participante da outra extremidade torna-se o novo rato e sai correndo com o gato tendo de continuar a pegá-lo. Quando o gato pega o rato, inverte-se o papel, o gato passa a ser rato e o rato a ser gato. A qualquer momento do jogo ao apito do chefe, muda-se a regra, e agora quando o rato se ligar o jogador da outra extremidade torna-se gato e sai correndo do antigo gato que agora é rato. Esta alternância da regra ao apito faz com que os outros jogadores fiquem ligados do que está valendo.

Obs: Jogo no modelo Pega-pega

Atividade: Especialidades de Habilidades Escoteiras

Área do desenvolvimento: Intelectual

Tipo: Técnicas e habilidades mateiras

Descrição: Com base no Guia de Especialidades, as patrulhas deverão escolher itens de Especialidades do Ramo de Conhecimento de Habilidades Escoteiras, que gostariam de conquistar. A decisão de quais itens serão feitos caberá à patrulha, tendo o chefe como função auxiliar nas dúvidas que porventura surjam.

Recomendamos que as especialidades e itens sejam definidos pelas patrulhas com pelo menos uma semana de antecedência. Isso auxiliará na preparação dos materiais que serão utilizados durante a atividade.

Os escotistas também poderão contar com outros adultos colaboradores, para o papel de examinador das especialidades que serão realizadas.



Acampamento
Almoxarifado
Cidadania do Mundo
Culinária
Culinária Mateira (nova)
Fogo de Conselho (nova)
História do Escotismo (nova)
Lenhador (nova)
Marinharia (revisada)
Pioneiria
Rastreamento
Técnicas de Sapa

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos.	

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a conquistarem as especialidades através do Guia de Especialidades e seus distintivos, dando todo o apoio necessário.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, cordas e barbantes, Guia de especialidades, pedaços de bambus e madeiras, sisal e lonas.
- Para a próxima atividade, que será trabalhado a questão da patrulha, sistema de patrulha e a importância dela, seus cargos funções, canto de patrulha e demais informações e orientações importantes.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 29/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Percebo que meu corpo está mudando e faço atividades que o ajudam a ser forte e sadio, evitando aquilo que pode me fazer mal.
- Respeito meu corpo e dos outros, entendo as mudanças que estão acontecendo, como me afetam e procuro superar as dificuldades físicas próprias de meu crescimento.

Intelectual

- Compreendo a Lei e a Promessa Escoteira, e estou sempre disposto a aplicá-las em minha vida.
- Aprecio as pessoas pelo que elas são e estou sempre e estou sempre disposto a ajudar a todos..
- Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	
	00:25	Quebra-gelo: Gladiador Cego	Físico	
	01:00	Jogo: Sentar em grupo	Afetivo / Caráter	
	01:00	Jogo: Equilíbrio em jornal	Intelectual	
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/ Espiritual	

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:

- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;
- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.

- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

Atividade: Quebra-gelo: Gladiador Cego

Área do desenvolvimento: Físico

Tipo: Revezamento

Regras: Formar um círculo. Pedir para um jovem de uma das equipes ficar no centro, vendado e com um porrete de jornal (jornal enrolado preso com durex). Uma das patrulhas (não a do jovem do porrete) é indicada para tentar tocar o gladiador, sem ser atingido pelo mesmo. Conta-se o nº dos que conseguiram e dos que não conseguiram. Troca-se o gladiador e a Patrulha que tentará o toque. Vence a patrulha que obtiver mais êxitos.

Atividade: Sentar em grupo

Área do desenvolvimento: Afetivo / Caráter

Tipo: Trabalho em equipe

Regras: Peça para que os participantes em pé formem um círculo voltados para dentro dele. Agora pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele. O escotista contará até três pausadamente, e as pessoas devem sentar-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo. Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo. Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o escotista solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do escotista, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Atividade: Equilíbrio em jornal

Área do desenvolvimento: Físico

Tipo: Revezamento

Regras:

- 1) Entregar uma folha de jornal para cada patrulha.
- 2) Ao sinal do apito, a patrulha deverá se instalar toda sobre o jornal e contar até 10.
- 3) A patrulha mais rápida marca 2 pontos, se alguém cair do jornal não marca ponto.
- 4) O jornal será dobrado na metade e ocorrerá novo sinal de apito.
- 5) Procedem-se várias vezes, até ser impossível manter uma equipe sobre o jornal.
- 6) Vence equipe que marcar mais pontos.

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	

DICAS

- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira e jornais.
- Para a próxima atividade que será trabalhado as técnicas escoteiras, cada patrulha deverá levar seu material de campo para utilizar durante a atividade.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 29/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais
- Melhoro minhas habilidades manuais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Chefe
	00:15	Quebra-gelo: Gigante de Gerion	Social / Físico / Intelectual	Chefe
	01:00	Instrução monitores sobre nós e amarras	Físico / Intelectual	Chefe
	00:30	Organizar Canto de Patrulhas	Físico	Patrulhas
	00:15	Canção de tropa – Andar de Trem	Caráter/Intelectual	Patrulhas
	00:40	Repasse de instrução pelos monitores	Social / Físico / Intelectual	Chefes/ Monitores
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Chefe

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	
Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:	
- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;	

- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

Atividade: Quebra-gelo: Gigante de Gerion

Área do desenvolvimento: Social/Físico/Afetivo | **Tipo:** Revezamento

Fundo de cena: O Gigante de Gerion precisa salvar a sua cidade buscando o combustível necessário para mantê-la viva, mas para isso encontrará diversos obstáculos e o maior deles é o seu próprio corpo, pois o gigante pode facilmente se ferir se fizer muito esforço. Dessa forma, o percurso da missão demandará atenção para que o gigante consiga o combustível e retorne salvo e para sua cidade.

Regras: A patrulha, em círculo, toda amarrada pelo quadril (com no máximo um palmo de barbante entre cada integrante) deverá percorrer uma trilha com obstáculos, onde eles deverão passar por cima, por baixo, meio, entre outros, sem arrebentar o barbante, pegar o combustível e retornar ao ponto de partida, passando pelos obstáculos. Ganha a patrulha que percorrer todo o percurso e com menos remendos no barbante.

Atividade: Instrução aos monitores – nós e amarras.

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual | **Tipo:** Instrução

Regras: Os monitores terão instrução dos principais nós e amarras para atividades:

- Direito,
- Escota alceado,
- Correr,
- Aselha,
- Amarra quadrada,
- Amarra paralela,
- Tripé,
- Volta do fiel,
- Volta da ribeira.

Atividade: Organizar canto de patrulha

Área do desenvolvimento: Físico | **Tipo:** Trabalho em equipe

Regras: os membros das patrulhas, terão a responsabilidade de organizar seu espaço e caixa de patrulha, enquanto seus monitores estão sendo instruídos.

Atividade: Eu vou andar de Trem

Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual

Tipo: Canções

Descrição: Os monitores ficarão responsáveis por promover uma Roda de Canções escoteiras.

Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
PAROU !
todos: PAROU!
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
DEDINHO PRÁ CIMA
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã
Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
Parou
Todos: Parou
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
DEDINHO PRÁ CIMA
PEZINHO PRÁ DENTRO
JOELHINHO DOBRADO
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã
Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
Parou
Todos: Parou
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
DEDINHO PRÁ CIMA
PEZINHO PRÁ DENTRO
JOELHINHO DOBRADO
CABECINHA PARA O LADO
BUNDINHA PRÁ TRAZ
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã

Atividade: Repasse de instrução pelos monitores	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual / Social	Tipo: Instrução
<p>Regras: Os monitores após serem instruídos pelo chefe, irão repassar as instruções dos principais nós e amarras para atividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direito, • Escota alceado, • Correr, • Aselha, • Amarra quadrada, • Amarra paralela, • Tripé, • Volta do fiel, • Volta da ribeira. <p>Material: Sisal e pedaços de bambu.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a trabalharem com as técnicas mateiras para serem utilizadas em acampamentos e demais atividades de campo.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, cordas e barbantes, facão, machadinha, barracas, lonas e demais itens de apoio da patrulha.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 29/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes;
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico;

Intelectual

- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos;
- Manifesto meus interesses e aptidões artísticas, contribuindo com o bom ambiente nas atividades;

Afetivo

- Sei fazer uma auto avaliação e procuro ser cada vez melhor, ajudando meus amigos a fazerem o mesmo.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Chefe
	00:15	Quebra-gelo: não podemos seguir sozinhos	Afetivo	Chefe
	01:00	Resgate aéreo	Afetivo	Chefe
	00:05	Alimarê	Caráter/Intelectual	Todos da Tropa
	00:30	Caixa de História	Intelectual	Chefe
	00:30	Erguendo o mastro	Caráter	Chefe
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Chefe

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	
Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:	
- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;	
- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de	

seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;

- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

Atividade: Jogo quebra gelo: Não podemos seguir sozinhos

Área do desenvolvimento: Afetivo

Tipo: Jogo quebra gelo

Fundo de cena: Em terra de cego, quem tem um olho é rei. Mas em terra de pernetas, juntos é possível fazer mais do que sozinhos.

Regras: Pedir a todos que se apoiam em um pé só, onde deverão dar um pulo para frente sem colocar o pé no chão, um pulo para a direita, e para esquerda, se abaixar e levantar (muitos irão desequilibrar e cair). Pedir para repetir a atividade, mas agora apoiados uns aos outros, eles conseguiram fazer o percurso com mais facilidade.

Moral: Não podemos ser individualistas, e seguir sozinhos. Podemos cair e não conseguir levantar.

Atividade: Resgate Aéreo

Área do desenvolvimento: Afetivo

Tipo: Jogo por tropa

Fundo de cena: Ocorreu um desastre aéreo, e agora toda a tropa precisa resgatar o escotista que ficou perdido no meio da floresta. Mas é importante que cada patrulha execute a sua tarefa, pois somente o trabalho de todos conseguirá salvá-lo. As primeiras informações dão conta de que o escotista está muito ferido, precisa de 1º socorros urgentemente e de uma remoção imediata para um hospital de campanha.

Regras: Um escotista simulará ser o sobrevivente de um desastre aéreo. A tropa deverá resgatá-lo. Porém, como os ferimentos são muito grandes, ele precisará ser operado com urgência em um hospital de campanha. A tropa receberá quatro tarefas: construir um toldo para servir de hospital de campanha, construir uma maca para resgatar o ferido, construir um suporte para a maca para realizar a operação e fazer os primeiros socorros no local do acidente. Cada patrulha receberá uma dessas tarefas e deverá executá-la. O acidentado só sobreviverá se todas as patrulhas fizerem a sua parte. Se uma delas falhar, o acidentado morre.

Sugestão: A ideia é que todos tenham noção de que as patrulhas executam tarefas independentes, mas dependentes entre si. Pode acontecer de a patrulha que ficar com o toldo, por exemplo, não seja tão boa em pioneirias. Nesse caso, deve-se observar se as outras patrulhas ajudam essa a executar sua tarefa, ou se ficam "espinafrando" os colegas. Se o acidentado morrer, conduzir para uma reflexão de grupo sobre o porquê a tropa não trabalhou

unida e como isso levou ao desastre.

Atividade: Alimarê	
Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual	Tipo: Canções
Descrição: Os monitores ficarão responsáveis por promover uma roda de canções escoteiras.	
Alimarê, alimarê Lá na feira do mestre André Alimarê, alimarê Lá na feira do mestre André. Lá na feira do mestre André Yo comprei uma coca-cola Glu glu glu na coca-cola Glu glu glu na coca-cola Beng beng na pistola Beng beng na pistola Alimarê	
Clarineteta (ta ta ta) Motoneta (brum brum) Metralhadora (ra-tá-tá) Bomba atômica (boom)	

Atividade: Caixa de História	
Área do desenvolvimento: Intelectual	Tipo: Criatividade
Fundo de cena: Os bombeiros são os nossos super-heróis de carne e osso. Eles arriscam a vida todos os dias para salvar os outros. Você conhece alguma história de bombeiro?	
Regras: Em uma caixa colocam-se diversos objetos e fotos que remetam ao Corpo de Bombeiros, tais como: mangueiras, uma machadinha, capacete, água, óculos de proteção, uma caixa de fósforos, um extintor etc. A tropa forma em ferradura, e coloca-se a caixa na boca da mesma. A cada chamada do escotista, um jovem se levanta e pega um objeto qualquer da caixa e com ele começa a contar uma história. Ele fala uma ou duas frases e o escotista o interrompe e pede que outro jovem vá até a caixa, retire outro objeto e continue a história já começada colocando o novo objeto na trama. A história deve acabar quando o último jovem for chamado.	
Sugestão: Estimular os jovens a "viajarem" em suas histórias, para que elas fiquem engraçadas.	

Atividade: ERGUENDO O MASTRO	
Área do desenvolvimento: Caráter	Tipo: Criatividade
<p>Fundo de cena: Agora que já socorremos o escotista, precisamos sinalizar o local para as equipes de resgate aéreo virem recolhê-lo. Para isso, precisamos levantar um mastro para sinalizar isso.</p> <p>Regras: Cada jovem recebe um pedaço de sisal, não maior que 30cm, como se fosse um escalpo. Em um círculo de uns 4m de raio, há uma tora de madeira de pelo menos cinco metros de altura. O objetivo do jogo é que a tropa consiga levantar esse mastro sem entrar no círculo, usando os materiais que têm disponíveis (no caso, os pedaços de sisal).</p> <p>Sugestão: No início, as patrulhas tentarão brigar uma com as outras e pegar o escalpo dos outros para então tentar erguer o mastro. Alguns conseguirão entender que, se todos cooperarem, o mastro será erguido rapidamente com a união de todos os pedaços de sisal. Avaliar ao fim se todos entenderam que a Tropa também tem objetivos em comum, e que a cooperação é melhor para todos.</p> <p>Para esta atividade serão necessários os seguintes materiais: um mastro de 5m, corda para demarcar o círculo, tantos pedaços de sisal quanto forem os jovens.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Nesta atividade é trabalhado a questão de competições e principalmente o resultado obtidos pelos jovens, onde muitas vezes o resultado não importa, mas sim o trabalho em equipe com o seu resultado final.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, cordas e barbantes, sisal e lonas.
- Para a próxima atividade, que será de patrulha, orientar aos monitores com relação as atividades que foram planejadas e que serão aplicadas por eles. Em caso de atividade externa, orientar com relação a autorização para o Grupo e para os pais.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 29/03/16

Reunião de Seção

Atividade de Patrulha



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências;
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos;

Caráter

- Compreendo a Lei e a Promessa Escoteira, e estou sempre disposto a aplica-las em minha vida.
- Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Jovens
	00:20	Quebra-gelo: O valor de um amigo	Afetivo / Caráter	Jovens
	00:50	Jogo Futebol Americágua	Físico	Jovens
	00:25	Jogo Interligados	Intelectual	Jovens
	01:00	Reunião das Patrulhas	Intelectual / Social	Jovens
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Jovens

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos.	
Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:	
- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;	

- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

Atividade: Quebra-gelo: O valor de um amigo

Área do desenvolvimento: Afetivo / Caráter

Tipo: Jogo

Regras: Entregue uma bala para cada escoteiro. Dê um minuto para que cada um, sozinho, tente abrir a balinha que recebeu usando apenas o palito com uma das mãos. Aqueles que conseguiram abrir a bala poderão saboreá-la. Os demais poderão ajudar-se para tentar realizar a tarefa e, em conseguindo, poderão saboreá-la também. Se sobrar alguém que não tenha conseguido, quem conseguiu pode prontificar-se para ajudar. Ao final, todos devem comentar como se sentiram nas duas situações: tentando fazer sozinho ou com ajuda.

Atividade: JOGO FUTEBOL AMERICÁGUA

Área do desenvolvimento: Físico

Tipo: Jogo

Regras: Este jogo pode ser realizado por patrulhas ou dividindo-se a tropa em duas equipes.

- Delimita-se um campo, aproximadamente do tamanho de um campo de futebol de salão (ou maior, dependendo do número de participantes)
- Sorteia-se qual das equipes será a primeira a tentar o Down (ataque)
- O Jogo é dividido em Downs (como no futebol Americano). O Down é uma tentativa de ataque por parte de uma das equipes.
- A equipe sorteada posiciona-se para o ataque, em linha com um dos seus elementos sendo o lançador. O lançador posiciona-se atrás da linha de ataque. Ao som do apito um dos integrantes da linha deve arremessar o balão com água para o lançador que dará início ao ataque.
- A equipe que perdeu no sorteio posiciona-se para defesa, fazendo uma linha exatamente na frente da linha de ataque. Ao sinal do apito a patrulha de defesa tentará impedir o ataque interceptando a bola.
- A equipe de ataque, ao som do apito, deve tentar fazer com que a bola passe pela linha de fundo para marcar o ponto, caso o ataque seja interceptado o juiz para o jogo e inicia um novo Down, do ponto onde a bola foi interceptada. A equipe tem 4 tentativas de ataque por vez. Se marcar o ponto na primeira tentativa passa a vez para a equipe adversária.
- Se após 4 tentativas a equipe não marcar o ponto passa a vez para equipe adversária.
- Ganha o jogo a equipe que tiver mais pontos.

Atividade: Jogos Interligados	
Área do desenvolvimento: Intelectual	Tipo: Jogo
<p>Regras: O chefe deve preparar previamente pedaços de barbante, com cerca 2,5m de comprimento, alinhando as pontas e entrelaçando-os, cuidando para não formar nós. O número de pedaços de barbante tem de ser exatamente a metade do número de participantes. Exemplo: para 10 participantes, 5 serão os pedaços de barbante preparados (entrelaçados). Os participantes posicionam-se em círculo de parada, ombro a ombro. O escotista segura o feixe de barbantes pelo meio e pede que cada um dos participantes escolha uma ponta e amarre-a no tornozelo direito com o nó direito alceado. Neste momento todos estão ligados com os barbantes, emaranhados ao centro, formando pares, até então, desconhecidos. Ao sinal do chefe, os participantes devem tentar se livrar do emaranhado, ao mesmo tempo que vai descobrindo o seu par.</p> <p>Importante: As mãos não podem tocar nos barbantes em hipótese alguma, para desfazer o emaranhado.</p> <p>Os participantes poderão conversar entre si, abaixar-se, sentar-se, deitar-se, pular, etc., contanto que não toquem as mãos nos barbantes. O par que se libertar, pode desamarrar o barbante dos tornozelos e com ele deverá formar um desenho no chão, de livre escolha. Serão eleitos vencedores o par que primeiro sair do emaranhado e/ou aquele que fizer o desenho mais criativo com o barbante.</p> <p>Material: Pedaços de barbante de 2,5m de comprimento (um para cada dois participantes) Sugestão: O nº de participantes deve ser par, caso haja nº ímpar o Chefe pode compor o grupo de participantes, mas sua atuação deve ser o mais passivo possível.</p>	

Atividade: Reunião das patrulhas	
Área do desenvolvimento:	Tipo: Atividades de patrulha
<p>Descrição: As patrulhas devem passar a maior parte de seu tempo compartilhando responsabilidades, crescendo pessoalmente e vivendo grandes aventuras. As atividades específicas de patrulha exercem um papel importante, são organizadas pela própria patrulha e seu planejamento e execução devem ser acompanhados pelos escotistas.</p> <p>Sob a liderança do monitor, cada patrulha deverá planejar uma atividade de acordo com seus interesses. Pode ser um jogo, praticar uma técnica de campo, uma atividade cultural, ou qualquer outra coisa que queira realizar.</p> <p>Os escotistas deverão estar disponíveis para apoiar e orientar as patrulhas em caso de necessidade.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Próxima atividade é o MUTECO, sendo assim checar os materiais para a realização da atividade, bem como os locais que serão visitados caso necessário, bem como demais procedimentos.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, cordas e barbantes, palito de dentes ou de churrasco, bola e lonas.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 30/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Intelectual

- Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.
- Proponho e participo de projetos que apresentam soluções criativas para problemas técnicos habituais.

Social

- Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo;
- Conheço os diferentes ecossistemas de meu país e me preocupo em participar de projetos ambientais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens
	02:30	Início do MUTECO – Orientações gerais Aplicação das atividades*	Intelectual/ Afetivo / Social	Escotistas e jovens
	00:30 min	Encerramento - I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens

*A duração da atividade pode variar de acordo com a programação feita pela tropa ou grupo escoteiro, podendo durar meio período ou o dia todo.

Atividade: Encontro (I.B.O.A. Inicial)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Início do MUTECO – Orientações gerais - Aplicação das atividades	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Social	Tipo: Mutirão
Descrição: O MUTECO é uma oportunidade de proporcionar às jovens atividades relacionadas ao meio ambiente, preservação, ecologia e que exerçam a função de estimular seu envolvimento, no intuito de promover a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade. Questões como preservação, sustentabilidade, cuidados com o eco sistema de forma geral.	
Observações: As atividades e sugestões são disponibilizados pela DEN no site dos Escoteiros do	

Brasil

- www.escoteiros.org.br
- <http://www.redeambientalescoteira.org.br/index.php>

Geralmente o MUTECO é realizado entre os meses de junho e julho.

Neste momento pode ser aproveitado diversas atividades ligadas a Insígnia Mundial do Meio Ambiente, com várias sugestões de aplicações e correlações. Abaixo estarão algumas atividades de exemplo que são aplicadas no Mutirão de Ação Ecológica em edições passadas, servindo assim de exemplo e sugestão de aplicação.

Conheça abaixo alguns dos distintivos dos Mutirões realizados nos anos anteriores.



Atividade: Fogão Solar

Área do desenvolvimento: Intelectual

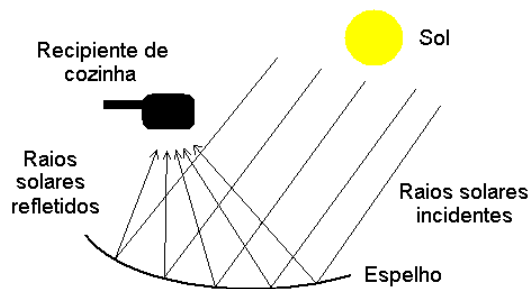
Tipo: Mutirão

Descrição:

- O GLP ou gás de cozinha utilizado no cozimento de alimentos é formado por compostos orgânicos de menor cadeia carbônica, o que resulta em menor emissão de CO₂ e poluentes se comparado à gasolina, provocando, portanto, menores emissões de gases-estufa.
- Entretanto, essas emissões impactam diretamente no balanço de carbono, pois colocam

na atmosfera o carbono que não participa do ciclo natural, mas aquele que estava enterrado sob a forma de petróleo.

- Cerca de dois terços da população mundial (2 bilhões de pessoas), dependem diariamente de lenha para cozinha e aquecimento, o que causa um desmatamento de florestas tropicais de 20.000 a 25.000 Km²/ano.
- O emprego do fogão solar é atualmente uma alternativa viável que vem sendo popularizada por programas da UNESCO em países de terceiro mundo, exatamente entre as populações das regiões tropicais, em áreas onde a incidência solar chega a um potencial de 1 Kw/m².
- Estima-se que na Índia e China o número de fogões solares em operação supera a casa das 100.000 unidades.
- Um fogão solar é feito com uma superfície que reflita os raios solares e concentre-os na superfície do recipiente que se quer aquecer. Quanto maior a focalização dos raios solares maior a eficiência do fogão.



Fonte: http://www.redeambientalescoteira.org.br/downloads_imma.php

- Existe uma infinidade de projetos possíveis para a construção de um fogão solar, feitos com uma vasta variedade de materiais como pedaços de espelho, papel alumínio e até caixas de leite longa vida.

Precauções de segurança:

1. Um fogão solar feito com pedaços de espelho pode provocar sérias queimaduras. Por isso, cuidado redobrado se for trabalhar com esse material.
2. Monte o fogão à noite ou numa sala fechada. Utilize óculos escuros ao cozinhar com o fogão solar e JAMAIS olhe diretamente para o sol, mesmo com óculos escuros.
3. Tome cuidado com recipientes aquecidos: segure pelo cabo, não deixe derramar gordura ou água quente sobre a pele
Faça o experimento sob a supervisão de um adulto

QUESTÕES P/ DISCUSSÃO:

1. Como podemos fazer p/ economizar energia ao cozinhar?
 - a. Tampe suas panelas enquanto cozinha
 - b. Cozinhar em panela de pressão e com fogo mínimo.
 - c. Retire da geladeira todos os ingredientes de uma só vez, etc.

Atividade: Analisando as águas

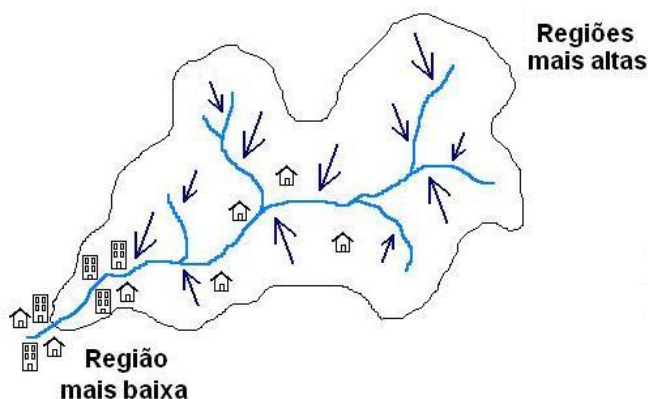
Área do desenvolvimento: Intelectual

Tipo: Mutirão

Descrição:

Análise de Água

- Rios e riachos existem em diversos tamanhos, eles têm importância ecológica e para as pessoas que os utilizam das mais diversas formas. Um rio pode fazer parte de uma bacia (a área total banhada por suas águas e afluentes), e esta pode ser várias vezes maior do que o próprio rio, podendo se alongar por centenas ou milhares de km de distância.
- O uso do solo nas bacias pode afetar o rio desde a sua nascente (o ponto mais distante da área da bacia), até sua foz (que pode ser um lago ou mar).



Fonte: http://www.redeambientalescoteira.org.br/downloads_imma.php

- Os rios naturalmente mudam seu curso através do solo, com diferentes plantas e animais se utilizando das áreas próximas de seu leito.
- As pessoas também fazem uso da água dos rios, as plantas e os animais, e as terras próximas, que se tornam bem férteis. Muitos assentamentos começaram ao longo dos rios e progressivamente se tornaram vilas ou até mesmo grandes cidades. Estas mudanças no meio ambiente também afetam os rios em diferentes formas.

Durante a atividade, serão mostradas aos jovens 3 amostras, uma de água vinda de um córrego que não passa por nenhuma construção humana, outra de um córrego que passou por uma comunidade onde não há tratamento de esgotos e outra tirada do lago do Parque.

QUESTÕES P/ DISCUSSÃO (APÓS A ATIVIDADE):

1. Quais foram as observações dos escoteiros?
2. A qualidade da água mudou depois da passagem por áreas povoadas sem tratamento de esgotos?
3. Como podemos ajudar a garantir que as pessoas tenham água limpa?
4. A quantidade de OD está adequada para os peixes do lago?
5. Como solucionar o problema de algas no lago? (Veja abaixo)

Alguma causas para o surgimento de algas em lagos

- Acumulo de matéria orgânica que alimenta as algas e pode acontecer por filtragem deficiente, queda de folhas, chuvas (que caem nas folhas das árvores e levam a poeira p/ o lago).

- Trocas de água pouco frequentes ou em pouca quantidade. As trocas de água eliminam toxinas da água.
- Carvão de filtração de má qualidade.
- Excesso de luz.

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 31/03/16

Reunião de Seção

Atividade Comunitária

Fazendo sabão



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Social

- Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo;
- Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotistas
	00:15	Quebra-gelo: Corrida de motos	Físico	Escotistas
	00:30	Coleta de óleo na vizinhança	Intelectual/Social	Monitores
	01:00	Aprender fazendo: Sabão a partir de óleo	Físico/Intelectual Social	Escotistas/Convidado
	00:15	Jogo: Recuperando o material de corte	Físico	Escotistas
	00:30	Conselho de Patrulha: Avaliação e preparação	Social	Monitores
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Escotistas

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra-gelo: Corrida de motos

Área do desenvolvimento: Físico | **Tipo:** Ativo

Fundo de cena: Como está programado para o dia de hoje a coleta do óleo de cozinha nos arredores do grupo escoteiro, as patrulhas terão uma ajuda e não farão esse trabalho a pé: o

farão de moto.

Regras: Dispostas lado a lado no início do campo, as patrulhas terão 2 minutos para pensar em um projeto de moto, em que os jovens terão que representar o guidão, motor, rodas e banco (conforme desejarem), além de terem um motoqueiro. Quando todas as motos estiverem prontas, ao apito do escotistas, elas aceleram e inicia-se a corrida. Vence a patrulha que chegar primeiro ao outro lado do campo.

Atividade: Coleta de óleo na vizinhança

Área do desenvolvimento: Intelectual/Social | **Tipo:** Atividade comunitária

Descrição: Um sábado antes os jovens irão a sua comunidade informar que será recolhido, no próximo sábado, o óleo de cozinha usado nas casas. Conforme contato anterior, as patrulhas visitarão novamente as casas de moradores no entorno do grupo escoteiro para coletar o óleo de cozinha usado.

Esta será mais uma oportunidade para reforçar a conscientizando sobre a importância da reciclagem e do descarte correto do óleo de cozinha e sobre o Programa Câmbio Verde como uma alternativa.

Observações: Importante observar esquema de segurança para o bom desenvolvimento da atividade.

Atividade: Aprender fazendo: Sabão a partir de óleo

Área do desenvolvimento: Social | **Tipo:** Oficina de aprendizagem

Descrição: A equipe de escotistas ficará responsável por convidar uma pessoa especializada para ensinar os jovens a fazerem sabão a partir de óleo de cozinha. A fabricação do sabão acontecerá em patrulha, seguindo normas de segurança determinadas.

Observações:

Receita

Material:

5 litros de óleo de cozinha usado

2 litros de água

200 mililitros de amaciante

1 quilo de soda cáustica em escama

Preparo: Coloque a soda em escamas no fundo de um balde, cuidadosamente. Coloque, com cuidado, a água fervendo. Mexa até diluir todas as escamas da soda. Adicione o óleo usado e peneirado e mexa. Adicione o amaciante e mexa novamente. Jogue a mistura numa forma e espere secar. Corte o sabão em barras.

Atenção: A soda cáustica pode causar queimaduras na pele, é preciso cuidado!

Materiais: Ingredientes para o sabão, baldes, colheres de madeira/plástico, formas, material de corte e utensílios de segurança (luvas e máscaras).

Atividade: Jogo: Recuperando o material de corte

Área do desenvolvimento: Físico | **Tipo:** Cooperativo

Fundo de cena: Enquanto todos estavam entretidos na fabricação do sabão, inesperadamente,

o material de corte que seria usado para cortar as barras de sabão sumiu. Parece que algum moleque traquina passou por aqui! Será preciso uma boa estratégia para recuperá-lo.

Regras: A equipe de escotistas deve capturar o material de corte usado para cortar as barras de sabão e içá-lo, equilibrando-o por 4 sisais bem presos ao chão. Para recuperá-lo, cada patrulha terá que arrebentar um sisal, utilizando os poucos itens fornecidos: lenha e fósforo. Quando as Patrulhas conseguirem fogo suficiente para arrebentar o sisal, a Tropa terá de volta os materiais de corte.

Atividade: Conselho de Patrulha: Avaliação

Área do desenvolvimento: Social

Tipo: Conselho de Patrulha

Descrição: Conselhos de Patrulha para, primeiramente, avaliar o resultado da ação de conscientização junto aos moradores dos arredores do grupo escoteiro e da fabricação do sabão. Em um segundo momento, os jovens devem organizar todos os preparativos para oficina de sabão a ser realizada na comunidade em data a ser definida.

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual

Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 31/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa;

Caráter

- Entendo que homens e mulheres são iguais em direitos e deveres;

Social

- Entendo o que são Direitos Humanos e procuro respeitá-los;
- Respeito todas as pessoas e participo ativamente de atividades relacionadas aos Direitos Humanos

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Chefe
	00:15	Quebra-gelo: Corrida de habilidades	Físico	Chefe
	02:00/4	Jogo de bases: Direitos Humanos BASE 1: Resgatando os direitos na China BASE 2: Convivendo com a Ditadura BASE 3: Sobrevivendo à 2° Guerra Mundial BASE 4: Vivendo as guerras do Oriente Médio	Físico/Intelectual/ Social	Chefes
	00:15	Roda de Canções	Intelectual	Monitores
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/ Espiritual	Chefe
	[a definir]	Corte de Honra	--	*Presidente da Corte de Honra

*Corte de Honra = constituída pelos monitores e submonitores das patrulhas e a equipe de chefes, dentre os monitores, eles escolhem o presidente da corte de honra.

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Quebra-gelo: Corrida de habilidades	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: Jogo de Revezamento
Fundo de cena: Será um escoteiro capaz de se virar sem as mãos!?	
<p>Regras: Em patrulhas, os escoteiros terão as mãos amarradas para trás e se posicionarão em fila, a partir do monitor. Sendo um por vez, cada escoteiro terá que fazer um percurso que requer as seguintes habilidades:</p> <p>Parte 1: (50 metros a partir da linha de saída) Aspirar um grão de feijão com um canudinho e carregá-lo por 50 metros.</p> <p>Parte 2: (mais 50 metros) Chutar uma bolinha de gude por mais 50 metros, sem perdê-la.</p> <p>Parte 3: (50 metros até a linha de chegada) Carregar um balão cheio d'água com a boca por 50 metros, até a linha de chegada.</p> <p>Vence a patrulha que terminar o percurso primeiro, cumprindo todos os desafios.</p> <p>Materiais: Canudinhos, feijões, bolinhas de gude, balão d'água e sisal.</p>	

Atividade: Jogo de bases: Direitos Humanos	
Área do desenvolvimento: Físico/Intelectual/Social	Tipo: Jogo de bases (por patrulha)
<p>Descrição: Para iniciar, a equipe de escotistas apresentará aos jovens a Declaração Universal de Direitos Humanos, relatando sua história e destacando sua importância. Feito isso, cada patrulha seguirá para uma base, participando das atividades em rodízio.</p> <p>BASE 1: Resgatando os direitos na China</p> <p>Fundo de cena: Após a Segunda Guerra Mundial e sob a liderança de Mao Tsé-tung, a China optou por formar um Estado Socialista de orientação soviética. Assim, foi imposta uma terrível perseguição contra todos aqueles que não aderiram àquela política. Devido a supremacia do interesse coletivo sobre o individual, diversos direitos humanos começaram e continuam sendo violados no país.</p> <p>Regras: Assim como um caça ao tesouro, a patrulha terá cartas-prego que indicarão o resgate de cinco direitos que o socialismo chinês usurpa dos cidadãos: 1) liberdade de expressão; 2) liberdade religiosa; 3) igualdade racial; 4) igualdade de gênero; 5) acesso à informação.</p> <p>Reflexão: Após 20 minutos de jogo, os jovens farão uma breve reflexão sobre a realidade da China e dos Direitos Humanos naquele país.</p>	

Material: Cartas-prego.

BASE 2: Convivendo com a Ditadura

Fundo de cena: Em 1964, o Brasil sofreu um golpe militar que implantou a Ditadura no país. A partir de então, vários direitos humanos começaram a ser retirados dos cidadãos (AI5). Além disso, todos que não apoiavam a política imposta eram perseguidos e torturados.

Regra: A patrulha terá como missão resgatar a liberdade. Para completá-la, cada jovem receberá a indicação parcial da tarefa a cumprir (por exemplo, escrever uma pequena faixa "Somos livres" e fixá-la em um local determinado). Ao longo do jogo, o escotista ditará novas regras, como os Atos Institucionais, que dificultarão a comunicação entre os jovens e a finalização da missão. Exemplos: "Manifestações políticas estão proibidas, grupos de mais de 3 pessoas são considerados rebeldes e presos"; "Proibido visitar determinados lugares, metade do campo está interdito"; "Comunicação vigiada, ninguém mais pode se comunicar verbalmente".

Reflexão: Após 20 minutos de jogo, os jovens farão uma breve reflexão sobre a Ditadura no Brasil.

Material: Papel com partes da missão determinada e materiais para cumprir a missão.

BASE 3: Sobrevivendo à 2ª Guerra Mundial

Fundo de cena: Durante a Segunda Guerra Mundial, o mundo foi polarizado e algumas ideologias se tornaram dominantes naquele momento. Por causa delas, muitos direitos humanos foram usurpados e muitas pessoas foram vítimas do que poderia ser considerada uma catástrofe.

Regras: Cada jovem receberá um papel indicando seu personagem durante a Segunda Guerra Mundial e algumas ações que deverá executar (entre elas, fuga, caçada, prisão, entre outras). Por exemplo: Hitler, Anne Frank, Mussolini, judeu, negro, morador de Hiroshima, entre outros. Assim, cada um deverá executar seu papel, tentando preservar sua vida e seus ideais.

Reflexão: Após 20 minutos de jogo, os jovens farão uma breve reflexão sobre a Segunda Guerra Mundial e os conflitos humanos.

Material: Papel com os personagens e ações.

BASE 4: Vivendo as guerras do Oriente Médio

Fundo de cena: A região do Oriente Médio é uma das áreas mais conflituosas do mundo. Diversos fatores contribuem para isso, entre eles: a sua própria história; origem dos conflitos entre árabes, israelenses e palestinos; a posição geográfica; suas condições naturais; a presença de recursos estratégicos no subsolo, entre outros. Com as guerras, os cidadãos perdem seu mais precioso bem: a vida.

Regras: Simulando um caça-escalpo com balões de farinha, a patrulha promoverá uma guerra entre si, por determinado objetivo (a escolher). Cada jovem receberá 3 balões-bomba e terá uma vida (lenço escoteiro); cada vez que um deles for sujo por farinha, perde um balão. Mas o objetivo de todos é arrancar o escalpo do "inimigo".

Reflexão: Após 20 minutos de jogo, os jovens farão uma breve reflexão sobre os diversos conflitos humanos e a preservação da vida.

Material: Balões e farinha.

Atividade: Roda de Canções		
Área do desenvolvimento: Intelectual		Tipo: Canções
Descrição: Os monitores ficarão responsáveis por promover uma Roda de Canções escoteiras.		
Lorenza Lorenza, querida Lorenza quando é que nós vamos nos encontrar segunda, Lorenza Lorenza, querida Lorenza quando é que nós vamos nos encontrar segunda, Lorenza na terça, Lorenza...	Andar de Trem Vomitaram no trem! Era só macarrão! Com pedacinhos de carne e um pouquinho de feijão. Tem escoteiro maluco, que lambia o chão. O nome dele era ..., aquele porcalhão!	Trilha Leão Trilha, le trilha, le trilha... Leão Ohhh! Trilha Leão Ohhh! Trilha Leão

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, canudinhos, feijões, bolinhas de gude, balão d'água, sisal, papéis e material de escritório.
- Para a próxima atividade, trabalhando com Primeiros socorros, checar o local do treinamento, bem como materiais a serem utilizados, além da confirmação com os instrutores .

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 30/03/16

Reunião de Seção

Primeiros Socorros



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.
- Sei o que fazer em caso de uma enfermidade ou acidente.

Intelectual

- Amplio meus conhecimentos nas especialidades que escolhi, usando-as em ações a serviço da comunidade.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
14h30	03:00	Curso de Primeiros Socorros	Físico/Intelectual/Social	Escotista / Instrutores
17h30				

Atividade: Curso de Primeiros Socorros	
Área do desenvolvimento: Físico/Intelectual/Social	Tipo: Curso de aperfeiçoamento
<p>Descrição: Será realizado curso de aperfeiçoamento de técnicas de primeiros socorros, as quais terão como base os seguintes itens abaixo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demonstrar como realizar curativos para ferimentos leves e como tratar ferimentos de corpos estranhos nos olhos e extremidades. 2. Demonstrar como agir em casos de picadas de insetos, aranhas, escorpiões, cobras e demais animais peçonhentos. 3. Demonstrar como agir em caso de entorse, fratura e luxação. 4. Realizar a imobilização de coluna cervical e utilização de prancha para evitar lesões raqui-medulares. 5. Demonstrar quatro métodos para transportar um paciente sem suspeita de lesão raqui-medular. 6. Demonstrar como se aplicam ataduras, tipoias e imobilizações na cabeça, tórax, abdome, braços e pernas. 7. Demonstrar como aplicar as manobras de desobstrução de vias aéreas. 8. Demonstrar como agir nos casos de hemorragia, desidratação, intermação e insolação. 9. Demonstrar como proceder em casos de desmaios e ataques de epilepsia. 10. Conhecer a posição das principais artérias e saber como parar hemorragias externas; saber adotar medidas contra o estado de choque. 	

11. Identificar parada cardiorrespiratória e como realizar reanimação cardiopulmonar de acordo com o protocolo para leigos mais atual.
13. Explicar como proceder para dar o primeiro atendimento de socorro, acionar organismos de emergência e controlar e coordenar curiosos.

Material: Caneta e Caderno para anotações

OBS: Para realização deste curso, o chefe estará verificando se alguns dos pais dos jovens trabalham na área médica, assim poderá ministrar tal curso, caso não tenha poderá verificar com o corpo de bombeiro ou área medica próximo do Grupo Escoteiro/Seção Autônoma.

Aproveitamento para trabalhar os itens das especialidades com assuntos correlacionados.

Competências:

Pista e Trilha

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

Rumo e Travessia

- Sei o que fazer em caso de uma enfermidade ou acidente

Avaliação: Desenvolvimento pessoal

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a conquistarem as especialidades ligadas a este assunto.
- Como a próxima atividade é o acampamento de tropa, checar com os monitores a questão de materiais para o acampamento, autorizações e também a alimentação.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 30/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.
- Sei preparar uma refeição com ordem e limpeza, considerando os valores dos alimentos e suas contribuições para a saúde.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

DIA 1 - SÁBADO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	IBOA de Abertura: Introdução ao tema	Caráter / Espiritual	Escotistas
	00:20	Jogo – o rabo da cobra	Físico	Escotistas
	03:30	Instruções e montagem de acampamento padrão	Intelectual / Físico	Escotistas e Patrulhas
	02:00	Almoço	Intelectual / Físico	Todos
	00:20	Inspeção de campo	Intelectual / Físico	Escotistas
	00:10	Canção: Guim Guam Guili	Intelectual / Físico	Todos
	00:30	Jogo ativo – Pique Bandeira	Físico	Escotista / Patrulhas
	00:30	Jogo “Que artigo da lei é?”	Intelectual / Físico	Escotista / Patrulhas
	00:30	Queimada	Físico	Patrulhas
	00:40	Nós e amarras	Intelectual	Escotista / Patrulhas
	01:00	Atividade de Patrulha	Intelectual / Social	Monitores
	00:40	Jogo Reflexivo – Pedras dos Valores	Intelectual / Físico	Escotista
	02:00	Tempo livre p/preparação do jantar, banho e esquetes	Intelectual / Físico	Escotista / Patrulhas
	01:00	Jogo Noturno – Raio Laser / Farol	Intelectual / Físico	Escotista / Patrulhas
	01:00	Fogo de Conselho	Intelectual / Físico	Todos
	00:30	Corte de Honra - Monitores – demais jovens para o campo	Intelectual / Físico	Monitores / Escotistas

DIA 2 - DOMINGO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	01:00	Alvorada e Café da manhã	Físico	Todos
	00:30	IBOA	Caráter / Espiritual	Escotistas
	00:30	Momento Espiritual – Culto	Espiritual	Patrulhas
	00:30	Jogo – Batalha do pentagrama	Físico / Social / Intelectual	Todos
	03:00	Instruções de montagem de fogueira e comida mateira Montagem de fogueiras e preparação do almoço por patrulha	Intelectual	Escotista / Patrulhas
	01:30	Almoço conjunto – Grande Confraternização	Físico / Social	Escotista / Patrulhas
	01:00	Corrida de biga	Intelectual	Escotista / Patrulhas
	01:00	Desmontagem de campo	Físico / Social	Patrulhas
	00:20	Inspeção – Pente fino com os monitores	Físico	Escotista / Patrulhas
	00:15	IBOA Final	Caráter / Espiritual	Escotista / Patrulhas

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividades: O rabo da cobra	
Área do desenvolvimento: Intelectual e Físico	Tipo: jogo por patrulha
<p>Os jovens, formados em patrulhas, seguram com as duas mãos na cintura do jovem da frente (4 COBRAS);</p> <p>Colocar um lenço na cintura do último jovem (RABO DA COBRA). Ao sinal do apito, as patrulhas tentam pegar o RABO DA COBRA de uma outra patrulha. Ao mesmo tempo, deve defender o seu RABO DA COBRA, deslocando-se ou movimentando-se. Contar os pontos negativos: 3 pontos para a patrulha que perder seu rabo e 1 ponto para a patrulha que quebrar a cobra;</p> <p>Pegar o rabo de outra cobra ganha 3 pontos positivos. Vence a patrulha com melhor saldo de pontos.</p> <p>Materiais: Pedaçoes de pano colorido de acordo com o número de patrulhas</p>	

Atividades: Canção: Guim Guam Guili	
Área do desenvolvimento: Social / Afeitvo	Tipo: Canção
<p>Guim Guam Guili</p> <p>Guin-gan-guli, guli, guli, guli, Uápa, Guin-gan-gu, Guin-gan-gu Guin-gan-guli, guli, guli, guli, Uápa, Guin-gan-gu, Guin-gan-gu Ei-la, ei-la sheila, Ei-la sheila, ei-la ô Ei-la, ei-la sheila, Ei-la sheila, ei-la ô Gulixali Gulixali Gulixali Gulixali Upa, upa, upa, upa Guin-gan-guli, guli, guli, guli, Uápa, Guin-gan-gu, Guin-gan-gu Guin-gan-guli, guli, guli, guli, Uápa, Guin-gan-gu, Guin-gan-gu Ei-la, ei-la sheila, Ei-la sheila, ei-la ô Ei-la, ei-la sheila, Ei-la sheila, ei-la ô</p>	

Atividade: Pique Bandeira	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: jogo ativo
<p>Descrição: Para um jogo de dois grupos com 15 participantes de cada lado, o tamanho de um campo de Futebol de salão é suficiente. A área onde fica a bandeira deve ter cerca de 2,50 de largura por 3,0 m de comprimento. Este jogo é praticado por dois grupos de participantes: os que defendem a bandeira (os soldados) e os que procuram conquistá-la (os conquistadores). O número de participantes pode variar desde uma patrulha de cada lado até um número bem maior, como por exemplo, uma tropa contra outra. O campo de jogo tem formato retangular com linha de saída, atrás da qual ficam os "soldados" e linha de chegada, atrás da qual ficam os "conquistadores". No meio da linha de saída há uma pequena área da bandeira, onde está fincado o mastro com a bandeira, a dois metros da linha de saída. O objetivo do jogo é levar a bandeira para a linha de chegada, tarefa dos "conquistadores", e evitar que isso ocorra, tarefa dos "soldados".</p>	

Atividade: Que artigo da lei é?	
Área do desenvolvimento: Caráter	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Trata-se de um jogo de mimica baseado no jogo "Imagem e ação". O chefe deve escrever os artigos da lei escoteira em pedaços de papel. O jogo começa com os monitores de cada patrulha. Um de cada vez pega um papel com um artigo da lei, o mesmo deve através de mimica, tentar fazer com que os demais adivinhem que artigo da lei escoteira é. Porém, toda a tropa pode tentar descobrir que lei é. Vence a patrulha que descobrir a maior quantidade de artigos da lei. Trata-se de uma atividade lúdica que proporciona a memorização dos artigos da lei.</p>	

Atividade: Queimada	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Jogo tradicional, conhecido por queimada ou também caçador. Separa-se dois times, ou então uma patrulha contra a outra fazendo então dois jogos ao mesmo tempo, ou mais, para que todos joguem. Cada time se coloca num campo, sendo que apenas um jogador de cada lado deverá se colocar atrás da linha de fundo do campo adversário sendo denominado de "cruzar", que não pode "queimar" enquanto esta nesta função.</p> <p>Ao ser dado o sinal de início, um jogador da equipe que estiver com a bola tem o objetivo de atirá-la ao campo contrário com o propósito de atingir ("queimar") algum adversário.</p> <p>Se o conseguir sem que a bola seja agarrada antes de tocar no chão pelo jogador tocado ou por um companheiro do time dele, o jogador atingido é considerado prisioneiro e deve sair do seu campo, colocando-se no "cemitério", espaço posterior à linha de fundo. Vence o time que conseguir se manter com mais integrantes "vivos".</p>	

Atividade: Nós e amarras	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Momento destinado para o aprendizado e a prática de confecção de nós e amarras diversas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amarra diagonal; - Amarra Quadrada; - Amarra Diagonal; - Balsa pelo seio; - Volta do saltador; - Volta do fiel; - Escota alceada; - Lais de guia; - Nó de escota; - Volta da Ribeira; - Nó direito; - Prusik; - Catau; - Etc. 	

Atividade: ATIVIDADE DE PATRULHA	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual / Social / Afetivo	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: As atividades de patrulha são aquelas que uma patrulha realiza sem ter, necessariamente, relação com outras patrulhas. Isto vale também para as atividades fora de sede.</p>	

De acordo com o calendário estabelecido, cada patrulha realiza suas atividades com autonomia, sob a coordenação do monitor da patrulha, com o apoio dos escotistas e supervisão da Corte de Honra.

As atividades de patrulha se articulam com as atividades de tropa, por vezes, sucessivas e, em outras ocasiões, simultâneas. Servem para fortalecer o "espírito de patrulha", mas também como oportunidades de treinamento técnico ou desenvolvimento de um programa de interesse dos seus membros.

Uma atividade de patrulha é, antes de tudo, uma demonstração de confiança dos jovens em si mesmos e no que aprenderam; dos chefes na responsabilidade e lealdade dos jovens; dos pais, no Movimento Escoteiro.

É responsabilidade do monitor fazer o acompanhamento e orientações necessárias para todos os aspectos de planejamento da atividade (local, materiais, responsáveis, transporte, horários, etc.). Em caso de dificuldades, seguramente os escotistas poderão auxiliá-los em suas dúvidas.

Atividade: Pedra dos Valores

Área do desenvolvimento: Social / Espiritual

Tipo: por patrulha

Fundo de cena: Todos os nossos valores foram aprisionados dentro da "Pedra dos Valores" e as pessoas se encontram em um momento de crise, em que a vida em sociedade se tornou inviável diante desse problema. A missão dos escoteiros é descobrir como liberar os valores aprisionados. Para recuperar os valores, temos que fazer com que todas as pessoas da patrulha encostem na pedra em menos de um segundo. Caso contrário, os valores permanecerão aprisionados.

Descrição:

O escotista explica o fundo de cena, entrega uma bola de tênis para cada patrulha e avisa que todos têm 5 minutos para pensar em uma solução. Após os 5 minutos, cada patrulha deve demonstrar sua solução, apresentando também as dificuldades para resolver o problema. A solução é colocar as mãos espalmadas, umas encostadas nas outras, e o monitor passar a bola por cima das mãos de todos. Caso nenhuma patrulha consiga resolver, deve ser mostrada a solução e pedido para que todas as patrulhas refaçam o desafio.

Ao final, fazer uma reflexão sobre o que são valores e o porquê deles só funcionarem realmente quando estamos em sociedade, pois quanto mais próximos de outras pessoas, mais fortes são nossos valores e só assim conseguimos colocá-los à mostra.

Atividade: Jogo Noturno: Raio Laser

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual

Tipo: por patrulha

Descrição:

O chefe se posiciona em uma das extremidades, virado de costas. É dado um tempo de cerca de 5 minutos para que os jovens se escondam. Terminado o tempo, o chefe apita e se vira, apontando para o campo num raio de 180º uma lanterna potente. As "varridas" do feixe de luz não precisam ser contínuas.

Os jovens devem avançar em direção ao chefe, de tal forma a alcançá-lo, sem serem iluminados. Sempre que um jovem for iluminado e seu nome, ou de sua patrulha for dito, ele será eliminado. O objetivo é conseguir dar a volta e se aproximar do chefe por trás. Vence a patrulha que conseguir chegar completa, ou ainda, aquela que tiver o maior número de membros junto ao chefe ao final do jogo, por tempo.

Atividade: I.B.O.A. de Domingo

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual

Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: A batalha do pentagrama

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual

Tipo: por patrulha

Descrição:

A atividade consiste em uma batalha de bexigas com água, onde o objetivo é eliminar os jovens das patrulhas adversárias.

O grande diferencial desta atividade está na forma como se desenvolve. As patrulhas são colocadas nas pontas do pentagrama, e cada patrulha recebe uma bexiga com água por jovem. Ao sinal, eles poderão eliminar os jovens de qualquer outra patrulha acertando e estourando a bexiga com água. Após o jovem usar a sua bexiga com água o mesmo poderá adquirir outra bexiga, basta sair de sua ponta do pentagrama, atravessar a "área neutra" e adentrar na "área de encher bexiga". Lá poderá encher de água apenas uma bexiga e após, retornar para a ponta do pentagrama de sua patrulha.

No momento em que estiver na "área neutra" o jovem pode ser acertado pelas outras patrulhas, já no momento em que estiver na "área de encher bexiga" ninguém pode acertá-lo.

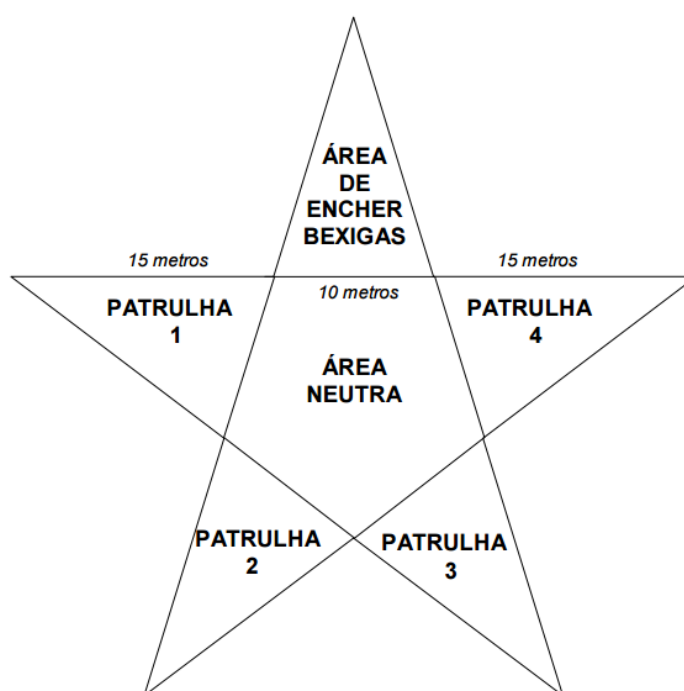
Os jovens que forem sendo eliminados permanecem no jogo, mas não podem atacar as outras patrulhas ou pegar novas bexigas, somente podem ajudar a defender sua patrulha colocando-se à frente dos arremessos adversários.

Vence a patrulha que eliminar o maior número de jovens de outras patrulhas. É possível determinar um tempo máximo para a batalha ou limitar o jogo quando a primeira patrulha for inteiramente eliminada.

Durante a batalha os jovens não podem sair da área do pentagrama e só podem sair da ponta destinada a sua patrulha quando estiverem sem bexiga para arremessar. Aquele que descumprir esta regra é eliminado do jogo.

É interessante destinar alguns minutos para que os membros da patrulha combinem algumas estratégias de jogo e relembrar regras de segurança como: não arremessar as bexigas no rosto dos demais jovens. É importante que haja um assistente próximo a cada patrulha para fazer a conferência de todas as regras citadas, o que pode facilitar a avaliação do jogo.

Esquema para montagem da Área da Batalha



Atividade: Fogueiras e comida mateira

Área do desenvolvimento: Intelectual / Social | **Tipo:** por patrulha

Descrição:

O conhecimento de técnicas de campo são um grande diferencial para o conforto na vida ao ar livre. Dessa maneira, é importante que os jovens conheçam as diversas técnicas de montagem e acendimento de fogueiras e qual atende melhor para a confecção de comida mateira.

As mais comuns são:

- Estrela;
- Caçador;
- Em linha;
- Trincheira;
- Cone;
- Refletor.

Além disso, é importante conhecer os diversos tipos de iscas para o acendimento do fogo, para que o mesmo não apague. Alguns exemplos:

- Gravetos finos e bem secos, casca de árvore bem seca, folhas de palmeira, raminhos secos, capim seco, sapé, parafina ou vela.

Para a comida mateira, várias são as receitas que podem ser encontradas na internet, bem como nos guias e manuais dos Escoteiros do Brasil. Abaixo citamos algumas iguarias:

- pão a caçador;

- arroz na caixa de leite;
- batata recheada;
- trouxinha de goiabada;
- ovo no espeto;
- abobrinha com carne moída;
- sonhos;
- etc.

Atividade: Corrida de Bigas	
Área do desenvolvimento: Intelectual / Social	Tipo: por patrulha
Descrição:	
<p>Atividade para treinar o aprendizado das amarras, com a construção de bigas. Logo após a construção, será efetuada uma corrida entre as patrulhas.</p> <p>Cada patrulha construirá uma biga no formato triangular ou quadrada, comportando um jovem em cima da mesma.</p> <p>A biga deverá aguentar o trajeto definido pela organização, com revezamento de todos os jovens da patrulha.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final - Encerramento	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Próxima atividade é o JOGO NO BAIRRO, checar com os monitores as autorizações e materiais necessários
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, cordas e barbantes, palito de dentes ou de churrasco, bola e lonas.
- Atentar para a limpeza e conservação dos materiais após o acampamento.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 29/03/16

Reunião de Seção

Jogo no Bairro



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Social

- Conheço o bairro onde moro e sei onde encontrar os principais serviços públicos;
- Conhecer minha cidade e sei onde encontrar os principais serviços públicos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista
	00:15	Explicações e cartas	Físico / Intelectual	Escotista / Assistente 1
	02:00	Início do Jogo de Bairro	Intelectual / Físico / Social	Patrulhas
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Escotista

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Jogo de Bairro	
Área do desenvolvimento: Intelectual, Físico e Social	Tipo: por patrulha
<p>Descrição da Atividade: Cada patrulha vai receber um mapa do bairro com um certo número de ruas a percorrer, com 15 pontos espalhados para que seja feita uma tarefa naquele ponto. (Exemplos: num supermercado, entrar e marcar na ficha quanto é o preço de 1kg de arroz; num ponto de táxi anotar o número do telefone; na farmácia anotar o telefone e o horário em que fica aberta; entre outros).</p> <p>Fundo de Cena: Vocês estão procurando um lugar para morar e escolheram morar perto do grupo, porém devem avaliar a rede de comércio local, os pontos positivos e os negativos caso desejem morar aqui perto.</p> <p>Materiais Necessários: mapa do bairro, prancheta, caneta, guias das tarefas a serem executadas nos 15 pontos marcados (uma por patrulha) e um conjunto para a chefia também.</p> <p>Objetivos Gerais da Atividade:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Administrar corretamente seu tempo, buscando o equilíbrio entre suas diversas obrigações. 2) Atuar com agilidade mental diante de situações diversas, desenvolvendo sua capacidade de pensar, inovar e avaliar riscos, sem medo de enfrentá-los. 3) Participar ativamente da vida das comunidades em que está inserido, contribuindo para criar uma sociedade justa, participativa e fraterna. 	
<p>Competências:</p> <p><u>Pistas e Trilha:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando suas regras e os demais participantes; • Interesse-me pelo que se passa a minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas. • Conheço o bairro onde moro e sei onde encontrar os principais serviços públicos. <p><u>Rumo e Travessia:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico. • Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta. • Conheço minha cidade e sei onde encontrar os principais serviços públicos. <p>Dicas: Pelo menos um celular por patrulha, fazer por sorteio que cada patrulha comece num ponto distante evitando que uma patrulha vá atrás da outra. Em alguns pontos colocar adultos (chefes ou não) para certificar a realização da tarefa por todos.</p> <p>Materiais: mapa do bairro, prancheta, caneta, guias das tarefas a executar nos 15 pontos marcados (um por patrulha) e um conjunto para a chefia também.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Para esta atividade, checar todas as questões de segurança, bem como escotistas e pais de apoio em caso de necessidade;
- Lembrar de que cada patrulha deve ter pelo menos um telefone celular para caso de emergência, uma pequena quantia em dinheiro, máquina fotográfica para registros em geral, prancheta, papel, caneta, protetor solar, boné e capa de chuva.
- Para a próxima atividade, lembrar os monitores de trazerem máquinas fotográficas para o Rali Fotográfico.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 31/03/16

Reunião de Seção

Rali Fotográfico



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
14h30	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista
14h50	00:15	Explicações e Orientações	Físico / Intelectual	Escotista / Assistentes e Patrulhas
15h05	02:00	Início do Rali Fotográfico	Intelectual / Físico / Social	Patrulhas
17h05	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Escotista

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Início do Rali Fotográfico	
Área do desenvolvimento: Intelectual, Físico e Social	Tipo: por patrulha
Descrição da Atividade: A atividade é um rali fotográfico que deve ser realizado na cidade ou no bairro, onde cada patrulha receberá um mapa e algumas cartas com tarefas a serem realizadas. Dentre as tarefas, a patrulha deverá tirar fotografias na frente de determinados pontos da cidade, estes pontos serão órgãos públicos e de serviços, tais como: prefeitura, corpo de bombeiro, praças entre outros pontos importantes. Junto com o mapa, a patrulha receberá uma relação de endereços, onde deverá localizar e ir até cada um dos pontos, de acordo com a ordem estabelecida. Ao chegar em cada ponto, a patrulha	

deverá abrir a carta de tarefa e executá-la.

Sugestões de tarefas:

- Entrevistar alguém sobre o Movimento Escoteiro perguntando se conhece, se tem filhos na idade e convidar para que leve os filhos ao movimento.
- Colocar um ponto em alguma instituição religiosa e pedir para que entrevistem alguém para conhecer um pouco sobre a doutrina desta religião.
- Colocar um ponto em um mercado, onde tenham a possibilidade de comprar alguns itens para realizarem um piquenique conjunto ao final da atividade.
- Colocar um ponto em um terminal de ônibus e pedir para que pesquisem como funciona o sistema de transporte coletivo da cidade, custo, frequência de ônibus para os principais pontos, quais ônibus passam em frente ou próximo à sede do grupo escoteiro, etc.
- Solicitar que tomem este ônibus e se desloquem até a sede do grupo.
- Podem ser criadas várias outras tarefas de acordo com a realidade de cada cidade/ bairro e conhecimento dos jovens participantes.

Após chegarem na sede será feito um piquenique com todos, onde cada patrulha terá a oportunidade de compartilhar as fotografias e dados de seu rali, tais como o resultado das entrevistas e visitas. Os jovens devem ser estimulados a apresentarem uma visão crítica de sua cidade e seus pontos, podendo sugerir e discutir possibilidades de melhoria.

Materiais: Mapa da região, carta de tarefas, máquinas fotográficas, lista de compras, prancheta, canetas/lápis, papel, dinheiro (compras e ônibus)

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 31/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Social

- Conheço os diferentes ecossistemas de meu país e me preocupo em participar de projetos ambientais.
- Sei quais os principais problemas ambientais do Brasil e procuro realizar as atividades para minimizá-los.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-gelo: Batalha Naval	Físico / Intelectual	Assistente 1
	00:30	Introdução e explicação sobre a Insígnia Mundial do Meio Ambiente	Intelectual	Escotista
	01:25	Trabalhando com a IMMA, Guia e atividades e jogos	Social / Físico / Intelectual	Patrulhas
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Escotista

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra-gelo: Batalha Naval

Área do desenvolvimento: Caráter e Intelectual | **Tipo:** Revezamento

Desenvolvimento do Jogo: O jogo consiste nas patrulhas ficarem distantes entre si uns dez metros, todos de olhos vendados. Os monitores, ou alguém da patrulha escolhido por eles, ficará em um determinado local de onde comandará seus barcos (jovens de olhos vendados). No campo estarão espalhadas as minas que são bexigas, bolinhas ou farinhas. O monitor de uma patrulha joga o dado e, de acordo com o número indicado, ele orienta um de seus comandados a andar para uma direção, de acordo com esse número.

O monitor da segunda patrulha faz o mesmo procedimento e assim os demais. O objetivo é enviar seus comandados até próximo a mina, pegá-la e se aproximar do barco adversário (jovem de outra patrulha). Ao se aproximar ele aguarda a próxima vez de sua jogada. Quando for a sua vez ele dá o comando para o seu barco, passando as coordenadas de onde está o seu "inimigo", se está a sua frente, à direita e qual a distância. Feito isto, dá a ordem de atirar. Se acertar, será ponto da patrulha, se errar nada ganha. Por outro lado, o monitor da outra patrulha, vendo que seu barco será atingido, poderá dar a ordem de se afastar, mas isto somente na sua vez de jogar e obedecendo ao número que der no dado.

Se o jovem pisar em alguma das minas que estão no chão... ela explode! Se o jogo for com bexigas certamente ela irá estourar, mas se isto não acontecer ele não poderá pegar esta bexiga como mina, deverá pegar outra. Vence a patrulha que mais barcos do inimigo atingiu, menor quantidade de que barcos foram atingidos ou avarias que sofreram.

Materiais: Bexigas, vendas (lenços), dados, farinha e roupa extra.

Atividade: INTRODUÇÃO SOBRE A INSÍGNIA MUNDIAL DE MEIO AMBIENTE - IMMA

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual | **Tipo:** Instrução

Neste momento será explanado sobre a Insígnia Mundial do Meio Ambiente, contemplando todos os 5 objetivos, a importância desta Insígnia e a apresentação do Guia da IMMA.

- Objetivo 1 – A humanidade e os sistemas naturais têm de ter água potável e ar puro;
- Objetivo 2 – O habitat natural deve ser suficiente para a sobrevivência das espécies nativas;
- Objetivo 3 – O risco de substâncias perigosas para a população e para o ambiente deve ser minimizado;
- Objetivo 4 – As melhores práticas ambientais devem ser utilizadas;
- Objetivo 5 – A humanidade deve estar preparada para responder aos desastres ambientais e as catástrofes naturais.

Material: Guia da Insígnia Mundial de Meio Ambiente.

Competências:

Lista Pista e Trilha

- Interesse-me pelo que se passa a minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas.

Lista Rumo e Travessia

- Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesse pela leitura de diversos temas.

Avaliação: Desempenho, envolvimento, participação.

Atividade: Trabalhando com a IMMA, Guia e atividades e jogos

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual | **Tipo:** Trabalho em equipe

Regras: Os membros das patrulhas trabalharão com um dos objetivos do Guia da IMMA, procurando planejar e aplicar a ação em determinado local.

Os escotistas devem orientar os jovens para que a atividade seja planejada na semana anterior, prestando apoio no planejamento e auxiliando no dia da execução.

Recursos: Guia IMMA, Guia de bolso Tropa Escoteira em Ação e outros necessários.

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 31/03/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.

- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Afetivo

- Procuro dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
		Encontro da sede do Grupo Escoteiro para deslocamento		Patrulha
	00:10	Início do deslocamento, avisos e demais informações	Físico / Social	Patrulha
	00:40	Deslocamento	Físico / Social	Patrulha
	02:00	Atividades de Rapel – Instrução de manuseio, conservação. Técnicas escaladas e descidas.	Físico / Intelectual / Social	Patrulha
	00:30	I.B.O.A. Final – Encerramento – Retorno para casa	Caráter/ Espiritual	Patrulha

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Atividades de Rapel

Área do desenvolvimento: Físico | **Tipo:** Atividade aventureira

Descrição:

Atividade de realização de Rapel em local apropriado, com instrutores e equipamentos cedidos pelo local, onde os jovens terão as devidas explicações e orientações para a prática do esporte. Explicação das técnicas utilizadas, bem como a conservação de todo o material, utilização do mais adequado para cada situação e finalizando com a aula prática de rapel.

Lembrando que este tipo de atividade necessita de toda a atenção com relação a segurança do local, dos equipamentos e dos jovens, por isso, sempre deve ser realizado com o acompanhamento de pessoas especializadas e empresas que possam dar apoio necessário para a realização.

Como é uma atividade em altura, alguns jovens poderão ter o medo normal na hora de descer pelas cordas, e com isso, entra o papel do escotista em avaliar da melhor forma possível cada uma das situações. O nível de exigência e desgaste desta atividade para o ramo escoteiro é bem leve, pois deve ser considerado o nível de dificuldade leve e com descidas não muito altas, trabalhando assim com a questão da progressividade das dificuldades.

Em diversas cidades existem escolas de escaladas onde se praticam este esporte com a possibilidade do "aluguel" de materiais, vias para escaldas e já com instrutores para o auxílio e ensino aos jovens. Esta pode ser uma boa opção para o primeiro contato com esta atividade.

Materiais = cordas, freios, mosquetões, oito, etc

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a vencerem seus medos através de desafios propostos nas atividades escoteiras.
- Materiais necessários para as atividades do dia: materiais de escalada fornecido pela equipe contratada ou material próprio do Grupo Escoteiro em condições de uso especificamente para este tipo de atividade.
- Para a próxima atividade, orientar aos monitores com relação a questão do Festival Gastronômico (cardápio, compras e demais procedimentos).

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 29/03/16

Reunião de Seção

Festival Gastronômico



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Como alimentos saudáveis, nas horas certas, e cuidado da limpeza ao preparar refeições.
- Sei preparar uma refeição com ordem e limpeza, considerando os valores dos alimentos e suas contribuições para a saúde.

Social

- Procuo conhecer a cultura do meu país.
- Tomo iniciativa para realizar atividades que valorizam a nossa diversidade cultural.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-Gelo: Beija-Flor	Físico	Escotista
	00:30	Explicação da atividade / Sorteio dos Pratos	Intelectual	Patrulhas
	03:00	Preparação (compras, preparo, etc.)	Físico, social, intelectual	Patrulhas
	02:00	Degustação / Jantar	Social	Patrulhas / Escotistas e Convidados
	00:15	Encerramento	Caráter/Espiritual	Escotista

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Quebra-gelo: Beija-Flor	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: Jogo
Regras: Os participantes são divididos em suas respectivas patrulhas, devendo ficar enfileirados lado a lado, defronte a um varal com várias bexigas penduradas. Cada patrulha deverá carregar o primeiro da fila, com um palito de dente com o objetivo de estourar as bexigas. O jovem que estiver ao alto com o palito de dente, não poderá usar as mãos para segurar a bexiga e estourá-	

la. A cada bexiga estourada, o jovem a ser carregado deve ser trocado por outro. Dentro de cada bexiga poderá ser colocado farinha ou água.

Atividade: Festival Gastronômico

Área do desenvolvimento: Intelectual, social | **Tipo:** Serviços

Descrição: O Festival Gastronômico propõe que cada patrulha aprenda e prepare um prato especial, que possa ser compartilhado com toda a tropa, envolvendo os pais e valorizando o processo de trabalho da patrulha como unidade.

A ideia é que os jovens percebam que, com ingredientes simples, mas com cuidado e dedicação, é possível fazer pratos requintados.

O Festival será a etapa final de um processo, que começa com uma reunião com os pais e a distribuição de tarefas.

Esta atividade poderá servir de incentivo para os jovens conquistarem a especialidade de Culinária.

****Opções de operacionalização desta atividade:**

A etapa 1 acontecerá dentro em uma Reunião do Conselho de Pais da tropa, que pode anteceder uma reunião normal ou mesmo durante ela.

A etapa 2 acontecerá na casa de um dos jovens, com supervisão dos pais, durante a semana, e deve ocupar de 2 a 3 horas.

A etapa 3, que será a confecção do prato e realização do Festival Gastronômico, deve durar em torno de 4 horas.

Explicações adicionais:

Uma grande confraternização e um belo cenário escoteiro, cercado por um conjunto de refeições elaboradas pelos jovens escoteiros. Este seria o resultado final dessa reunião que tem por objetivo enriquecer o conhecimento dos jovens na culinária, melhorando não apenas os aspectos relacionados à preparação de refeições em acampamentos, mas o valor da amizade, o valor da equipe, o valor da família. De simples cardápios passaremos a ter um belo festival, momento em que as patrulhas vivenciarão com os pais como se prepara um determinado prato, até a confecção desse mesmo prato feito pelos próprios escoteiros. O Festival Gastronômico é uma atividade que engrandece um dos pontos do método escoteiro: "progressivo, atraente e variado", mas certamente demonstra muito claramente outro ponto: "vida em equipe".

Atividade: Encerramento

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 1º/04/16

Reunião de Seção

Corrida Maluca



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-Gelo: Jogo Comunitário	Intelectual	Escotista
	00:15	Canção: A Árvore da Montanha	Social	Patrulhas
	02:00	Corrida maluca	Físico, social, intelectual	Patrulhas
	00:30	I.B.O.A - Encerramento	Caráter/ Espiritual	Patrulhas / Escotistas

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Jogo comunitário	
Área do desenvolvimento: Intelectual	Tipo: Jogo
<p>Regras: os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma caneca na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda: senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta caneca que o senhor... (diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou, e entrega a caneca.</p> <p>A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho.</p>	

O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da caneca, mais engraçado fica o jogo.

Atividade: Canção - A Árvore da Montanha

Área do desenvolvimento: Social

Tipo: Canção

A Árvore da Montanha

A árvore da montanha
Ole-li aio (bis)
Esta árvore tinha um galho O que
galho, belo galho.
Ai, ai, ai que amor de galho.
E o galho da árvore.
A árvore da montanha
Ole-li aio (bis)
Este galho tinha um broto O que
broto, belo broto.
Ai, ai, ai que amor de broto.
E o broto do galho E o galho da
árvore.
A árvore da montanha
Ole-li aio (bis)...

Este broto tinha uma folha.
E esta folha tinha um ninho.
E este ninho tinha um ovo.
E este ovo tinha uma ave.
E esta ave tinha uma pluma.
E esta pluma tinha um índio.
E este índio tinha um arco.
E este arco tinha uma flexa.
Esta flexa foi na árvore O que árvore,
bela árvore.
Ai, ai, ai que amor de árvore.
E a árvore da montanha
Ole-li-aio (bis)

Atividade: Corrida Maluca

Área do desenvolvimento: Intelectual,
social, físico

Tipo: Jogo. Atividade conjunta

Descrição:

A Corrida Maluca (Wacky Races) é um desenho animado produzido pela Hanna-Barbera e lançado pela CBS, que foi produzido entre 14 de setembro de 1968 a 5 de setembro de 1970, rendendo 34 episódios.

São 11 carros competindo, cada um com características próprias, em uma competição totalmente maluca.

A proposta é que os jovens conheçam e se divirtam com este clássico do desenho animado, produzindo carros de rolimã baseado em seus "designers", e que possam ser dirigidos em uma

divertida competição.

Preparação prévia:

- Com duas semanas de antecedência, no mínimo, os escotistas lançam aos membros da tropa a ideia da "Corrida Maluca", em que cada patrulha deverá escolher um carro e, até a data marcada para a corrida, planejar e construir o mesmo, com a "carroceria" sobre um carrinho de rolimã.
- A medida do carrinho de rolimã deve ser padrão, para que todos tenham carros mais ou menos semelhantes. Eventuais alterações devem ser para todos, como por exemplo, trocar os rolimãs por rodas maiores.
- Todo o material deve ser entregue (ou pedido para a patrulha providenciar), e deve-se pedir para que preparem tudo de maneira que a carroceria seja montada sobre o carrinho apenas no dia da "Corrida Maluca".
- A chefia da tropa deve ocupar-se em arrumar um local seguro para a atividade. Um pátio de empresa que não esteja sendo usado, cercado e protegido, é o ideal.
- Preparar uma "taça" simples (pode ser impressa em papel, colada sobre papelão e recortada) para o campeão da corrida.

Descrição da atividade

- Na primeira reunião a chefia propõem à tropa a realização da "Corrida Maluca", pedindo aos monitores que decidam qual o carro escolhido para cada patrulha. Deve-se evitar ter dois carros iguais.
 - A chefia deve deixar claras as regras: o A base de tudo é um carrinho de rolimã, de acordo com as medidas fornecidas pela chefia.
 - Todo o restante deve ser apenas e tão somente de papelão, fita adesiva, cola e tinta.
 - Deve-se reforçar que não se pode usar outros materiais, como madeira, arame ou plásticos. **Isso é importante para evitar acidentes no caso de quedas ou batidas dos carros.**
 - No intervalo desta primeira reunião até a reunião especial, as patrulhas deverão montar seus carros e carrocerias. É bom ter um final de semana no meio, em que as patrulhas possam, na sede, trabalhar no carro antes ou depois da reunião.
 - A montagem final deve ser feita somente no dia da reunião especial, no momento em que for determinado pela chefia.
 - No momento oportuno a chefia solicita que as patrulhas terminem seus carros e se apresentem para a "Corrida Maluca". Em cada patrulha haverá "pilotos" e "motores". Pode-se variar sobre isso.
 - A pista deve ser um circuito pequeno, com algumas voltas (depende da média de membros nas patrulhas), de maneira que alguém pilote enquanto o carro seja empurrado por apenas um "motor" em cada volta. Isso significa que, a cada passagem no ponto inicial o jovem que estava empurrando larga o carro e outro o substitui na próxima volta. Completadas as voltas previstas, ganha o carro que chegar primeiro.
- Pode-se fazer diferentes baterias, mudando os pilotos e a ordem dos "motores".

Material:

PARA CADA PATRULHA:

- Conjunto para montar um "carrinho de rolamento", conforme modelo nos anexos.
- Folhas de papelão grosso (ou caixas grandes vazias, que possam ser desmontadas), para fazer a lataria do carro.
- Rolo de fita adesiva larga, de papel.
- Tubo de cola branca escolar.

- Estilete
- Tesoura
- Tinta plástica lavável de secagem rápida (conforme as cores do carro escolhido)
- Pincéis.

PARA OS PILOTOS:

- Roupa apropriada, com calçado fechado.
- Capacete
- Luvas, joelheiras e cotoveleiras.

PARA OS ESCOTISTAS:

- Buzina de ar para "largada"
- Bandeira quadriculada para chegada.
- Megafone para orientar à distância.
- Uma taça para ser entregue.

EXEMPLOS:



Atividade: I.B.O.A Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 05/04/16

Reunião de Seção

Passeando no céu



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-Gelo: lenço atrás	Físico	Escotista
	00:15	Canção: Alabum	Social	Patrulhas
	02:30	Atividade - Passeando no céu (Pipas)	Físico, social, intelectual	Patrulhas
	00:30	I.B.O.A - Encerramento	Caráter/ Espiritual	Patrulhas / Escotistas

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Lenço atrás

Área do desenvolvimento: Intelectual | **Tipo:** Jogo

Regras e explicação: Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o lenço. Deverão sentar em roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o lenço corre ao redor da roda enquanto o grupo fala:

Corre, cutia
 Na casa da tia
 Corre, cipó
 Na casa da avó
 Lencinho na mão
 Caiu no chão
 Moça bonita
 Do meu coração.
 O dono do lenço então pergunta:
 - Posso jogar?
 E todos respondem:
 - Pode!
 Um, dois, três!

Deixa então o lenço cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o lenço e correr atrás de quem jogou antes que este sente no seu lugar. Se conseguir pegar aquele que jogou ele será o próximo a jogar o lenço, se não conseguir quem jogou o lenço continuará segurando o lenço para jogar atrás de outra pessoa.

Atividade: Canção Alabum

Área do desenvolvimento: Social	Tipo: Canção
----------------------------------------	---------------------

Alabum, Ticabum (bis)
 Alabum, Ticauaca,
 Ticauaca, Ticabum (bis)
 Ahã (bis)
 Oh yes (bis)
 Mais uma vez (bis)
 Só que agora.....Gritando!
 (Canta-se conforme o que quem está
 puxando a música solicitar)
 (Bem baixinho, em japonês, etc...)

Atividade: Passeando no céu

Área do desenvolvimento: Intelectual, social, físico	Tipo: Jogo. Atividade conjunta
-------------------------------------------------------------	---------------------------------------

Descrição:

Uma pandorga, pipa, papagaio ou raia, é um brinquedo de papel que voa baseado na oposição entre a força do vento e a da linha segurada pelo operador. É composta de papel que tem a função de asa, sustentando o brinquedo. Conforme o modelo pode contar com uma rabiola que pode ser de papel, pano ou plástico, que é um adereço preso na parte inferior para proporcionar estabilidade.

É um dos brinquedos comuns em todo mundo, utilizados por crianças, adolescentes e até adultos. Precisa-se apenas de imaginação, poucos recursos materiais, vento e espaço.

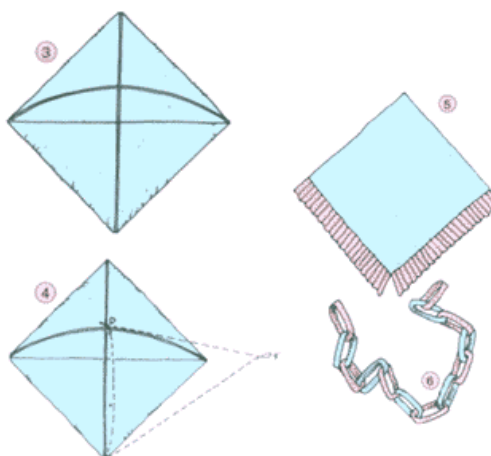
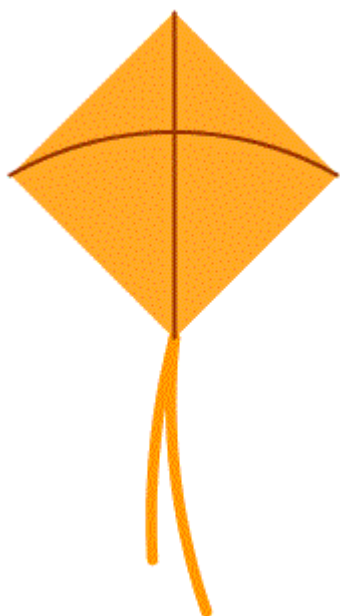
As primeiras pandorgas surgiram há cerca de 3 mil anos, provavelmente na China. As varetas de bambu eram recobertas de seda.

Mais tarde, os cientistas usaram pandorgas para estudar as condições do tempo. Em 1752, nas colônias inglesas da América do Norte (que depois se tornaram os Estados Unidos), o filósofo e cientista Benjamin Franklin soltou uma presa a uma chave durante uma tempestade. A chave atraiu a eletricidade, provando que os raios eram um tipo de eletricidade. Tais experimentos são muito perigosos; nunca se devem soltar pandorgas quando há raios e trovões.

Na área da aerodinâmica, as pandorgas também serviram para pesquisar como objetos sólidos se movem no ar. Os inventores dos aviões basearam algumas de suas ideias nelas.

As forças militares também fizeram uso de pandorgas: no início do século XX, elas transportaram câmeras e até soldados para espionar inimigos. Na Segunda Guerra Mundial (1939-1945), durante os treinos para derrubar aviões, os soldados atiravam em pandorgas.

<http://escola.britannica.com.br/article/481662/pipa>



Material:

Em geral, dependendo do tipo, necessita-se do seguinte material:

INDIVIDUAL

- 6 varetas de bambu de 60 cm (pode ser maior)

- 3 folhas de papel de seda de cores variadas.
- 1 carretel de linha para soltar a pandorga.
- tira de tecido leve, para a rabiola.

POR PATRULHA

- 3 rolos de linha de costura forte, para as amarrações.
- 2 tubos de cola branca escolar
- 3 tesouras
- régua

Atividade: I.B.O.A Encerramento

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

DICAS

- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, pedaços de bambu ou palitos de churrasco, sacolas, barbante, cola e tesoura.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 05/04/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Conheço as Especialidades e as utilizo sempre que necessário.
- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais..
- Melhoro minhas habilidades manuais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-Gelo: Pique baratinha	Físico	Escotista
	00:15	Canção: Andar de trem	Social	Patrulhas
	02:00	Técnicas de Acampamento - Treinamento	Físico, social, intelectual	Patrulhas
	00:20	Corrida da múmia	Físico, intelectual e afetivo	Escotistas
	00:30	I.B.O.A - Encerramento	Caráter/ Espiritual	Patrulhas / Escotistas

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Pique baratinha	
Área do desenvolvimento: Intelectual	Tipo: Jogo quebra-gelo
Regras e explicação: Deve ser definido um campo para jogo, com todos os jovens dentro dessa área. Um dos jovens da tropa será o "pegador". Todos correm e devem fugir do pegador. Se alguém for capturado, deve sair do jogo, podendo voltar após a execução de uma "prenda" (uma tarefa simples). Caso o pegador se aproxime de alguém e esta pessoa deitar com as pernas para cima, como uma	

“baratinha”, esta pessoa não poderá ser capturada. O jogo termina quando todos forem capturados.

Dicas:

- Os pegadores podem ser alternados.
- Pode haver mais de um “pegador”.

Atividade: Andar de trem

Área do desenvolvimento: Social

Tipo: Canção

Andar de trem
É bem legal.
Se você puxa o cordão,
Você para o trem,
E o Condutor
Não gostará
E ele lhe mandará
Para fora do trem.

(Repetem-se várias vezes, alterando-se o sotaque de cada vez e os termos – trem, bonde, etc)

Atividade: Técnicas de acampamento

Área do desenvolvimento: Intelectual,
social, físico

Tipo: Treinamento

Descrição:

Treinamento para orientar aos jovens sobre os padrões de um acampamento, conservação dos equipamentos, montagem correta de barracas e toldos, mesas, bancos e pioneirias em geral, bem como outras dicas e orientações.

Orientação de como montar uma mochila para acampamento, separação das roupas, bem como sua conservação dentro da mochila para evitar umidades, insetos e outras situações que podem ocorrer durante um acampamento.

Checar também materiais necessários para o preparo das refeições, como panelheiro e demais itens utilizados.

Alguns materiais didáticos disponíveis para apoio aos escotistas e jovens:

- Livro Padrões de Atividades Escoteiras;
- Acampar e Explorar;
- Guia da Aventura Escoteira – Pistas e Trilha;
- Guia da Aventura Escoteira – Rumo e Travessia.

Ambos disponíveis na Loja Escoteira Nacional em <http://www.lojaescoteira.com.br/>

Atividade: Jogo corrida da múmia

Área do desenvolvimento: Físico, intelectual

Tipo: Jogo

e afetivo	
<p>Regras e explicação: Pede-se as patrulhas que escolham um voluntário de cada patrulha.</p> <p>Decidido o voluntário, será entregue as patrulhas, dois rolos de papel higiênico. Por sua vez, os escoteiros terão que enrolar o papel, em volta do escoteiro voluntário. Feito a parte do enrolar o papel, a múmia terá que percorrer um pequeno trajeto e voltar. Vence a patrulha que a múmia ficar mais inteira, sem despedaçar o papel higiênico.</p>	

Atividade: I.B.O.A Encerramento	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a conquistarem as especialidades através do Guia de Especialidades e seus distintivos, ESPECIALMENTE ligadas a esta atividade.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, barracas, lonas, sisal, facão e machadinhas , fogareiro, mochila, bambu, paneleiro, outros itens.
- Para a próxima atividade, onde será uma visita a outro Grupo Escoteiro, checar com o outro Grupo Escoteiro se está confirmado, bem como providenciar as devidas autorizações.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 05/04/16

Reunião de Seção

Visitando outro Grupo Escoteiro



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.
- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.
- Melhoro minhas habilidades manuais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	Instruções e avisos	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:30	Deslocamento para o Grupo Escoteiro XXXX (Carro ou ônibus)	Físico	Escotista e pais de apoio
	00:20	I.B.O.A com os dois Grupos	Social	Escotistas
	00:20	Jogo Quebra gelo: Jogo do Boné	Físico e intelectual	Escotistas
	01:00	Nós e amarras	Intelectual	Escotistas
	01:00	Corrida de biga	Físico e intelectual	Escotistas e jovens
	00:10	Canção – Avançam as patrulhas	Social	Patrulhas / Escotistas
	00:20	I.B.O.A Final – RETORNO	Social	Escotistas

Atividade: I.B.O.A. Inicial com ambos os Grupos

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra gelo Jogo do Boné	
Área do desenvolvimento: Intelectual e físico	Tipo: Jogo
<p>Regras e explicação: As Patrulha ficarão em fila paralela, ficando lado a lado com as outras patrulhas. Sendo duas patrulhas de um lado e as outras duas em outro lado do campo e o boné ao Centro.</p> <p>Alinhados, cada jovem receberá um numero do menor para o maior (1 a 8...ou correspondente ao número de jovens da patrulha), ocorrendo o mesmo com as demais patrulhas ao lado. O escotista ou assistente irá falar um número do qual o jovem terá que correr até o centro para pegar o boné.</p> <p>Obs: O jovem não poderá avançar de imediato o lado dos outros jovens que foram chamados para pegar o boné e nem tocar o colega se ele não tiver pego o boné, sendo que ganha quem passar com o boné para o seu lado.</p>	

Atividade: Nós e amarras	
Área do desenvolvimento: Intelectual e social	Tipo: Treinamento
<p>Descrição: A atividade será desenvolvida por patrulha. Cada monitor deverá ensinar aos demais integrantes da patrulha alguns nós e amarras. Cada patrulha será responsável por criar uma pioneiria de pequeno porte, que auxilie a incrementar o canto de patrulha.</p> <p>Os escotistas deverão estar disponíveis para auxiliar os jovens em caso de dúvidas.</p> <p>Alguns materiais didáticos disponíveis para apoio aos escotistas e jovens:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Livro Padrões de Atividades Escoteiras; 	

- Acampar e Explorar;

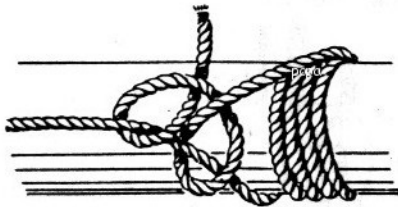
Ambos disponíveis na Loja Escoteira Nacional em <http://www.lojaescoteira.com.br/>



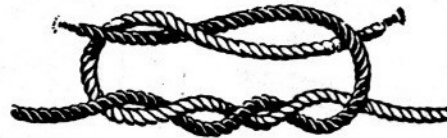
Volta do fiador



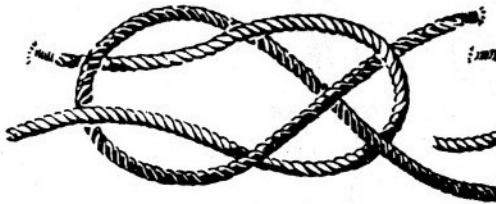
Mela volta



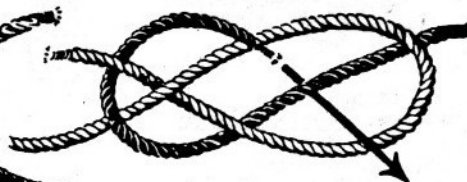
Volta redonda e 2 côtes



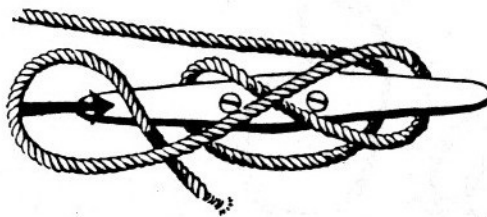
Nó direito duplo



Nó de escota?



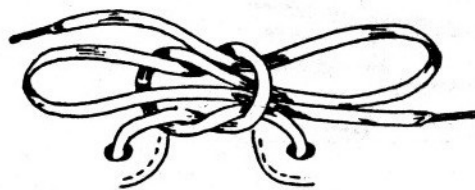
Nó duplo de escota



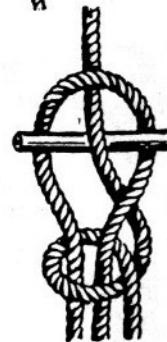
Nó em oito



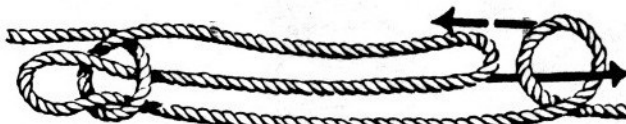
Nó de argola



Nó de sapato



Nó de carneiro com garróte



Nó de catrau

Atividade: Corrida de biga

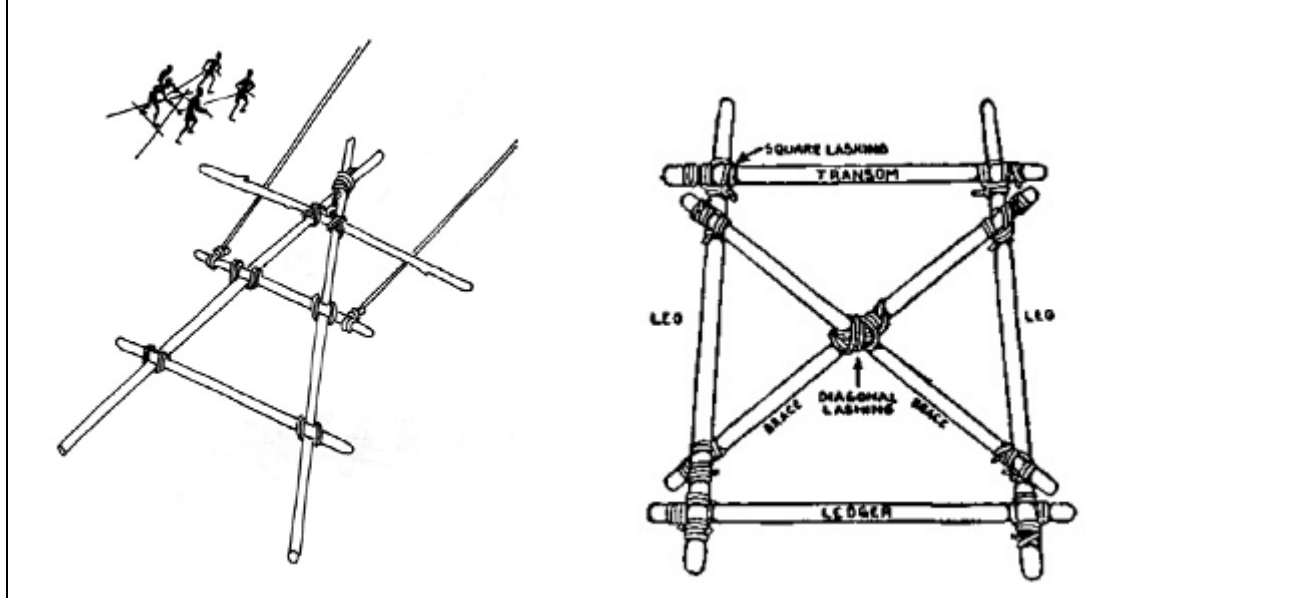
Área do desenvolvimento: Físico, intelectual e afetivo | **Tipo:** Jogo

Regras e explicação:
Deve ser entregue a cada patrulha uma carta solicitando a construção de um quadrado de madeira (biga), utilizando nós e amarras.

Dado um certo tempo e estando todas as "bigas" prontas, cada patrulha deverá transportar em sua "biga" um jovem da patrulha (01 na biga, 6 para a tração e um 01 orientação).

Ao apito, as "bigas" devem percorrer um percurso pré-determinado. Todos os jovens devem ser transportados na "biga", em formato de revezamento.

Vence a patrulha que terminar o percurso mais rapidamente.



Atividade: Canção – Avançam as patrulhas

Área do desenvolvimento: Social | **Tipo:** Canção

Avançam as patrulhas,
Ao longe, ao longe.
Avançam as patrulhas,
Cantando com valor, ao longe.
Juntos escalaremos a montanha altiva.
Juntos estaremos no seu pico azul.
Somente os falcões sobre a nossa frente
Voam majestosos sobre o céu de anil.
Avista o acampamento,
Ao longe, ao longe.
Se avista acampamento,
Fumaça do fogão, ao longe.
(refrão)
Com a mochila as costas,
Ao longe, ao longe.

Com a mochila as costas
A tropa já partiu, ao longe.
(refrão)
Avistam-se as barracas,
Ao longe, ao longe.
Avistam-se as barracas,
Doiradas pelo sol, lá ao longe.
(refrão)

Atividade: I.B.O.A Encerramento (Retorno ao Grupo Escoteiro0

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

DICAS

- PREPARAÇÃO PARA O ACAMPAMENTO
- Checar materiais com os monitores, bem como a programação;
- Autorizações;
- Materiais de atividades e de campo;
- Confirmar local se está tudo ok!!
- Bom Acampamento!!!

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 05/04/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.
- Sei preparar uma refeição com ordem e limpeza, considerando os valores dos alimentos e suas contribuições para a saúde.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

DIA 1 - SÁBADO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	IBOA de Abertura: Introdução ao tema	Caráter / Espiritual	Escotistas
	00:20	Quebra Gelo: Apito	Físico	Escotistas
	03:00	Instruções para montagem de acampamento padrão	Intelectual / Físico / Social	Escotistas e Patrulhas
	00:20	Recados Gerais com os Monitores	Intelectual	Patrulhas
	02:00	Almoço	Físico / Caráter / Social	Todos
	00:20	Inspeção de campo	Físico / Caráter	Escotistas
	00:10	Canção: Flym	Intelectual / Social	Todos
	00:30	Jogo ativo – "ladrão de sapatos"	Físico	Escotista / Patrulhas
	02:00	Pista de Cordas e Obstáculo	Físico	Escotista / Patrulhas
	01:20	Atividade de Patrulha	Intelectual / Social	Monitores
	02:00	Tempo livre para preparação do jantar, banho e esquetes	Físico / Social	Escotista / Patrulhas
	01:00	Jogo Noturno – Sobreviventes	Social / Físico	Escotista / Patrulhas
	00:10	Preparação para o Fogo de Conselho		Escotista / Patrulhas
	01:00	Fogo de Conselho	Intelectual / Social	Todos
	00:30	Corte de Honra - Monitores – demais jovens para o campo	Social / Caráter	Monitores / Patrulhas / Escotistas

DIA 2 - DOMINGO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	Alvorada	Físico	Todos
	00:20	IBOA	Caráter / Espiritual	Escotistas
	00:20	Café da manhã	Físico / Social	Todos
	00:10	Limpeza do café da manhã	Físico / Caráter	Escotistas e Patrulhas
	00:40	Momento Espiritual – Culto	Espiritual	Patrulhas
	00:40	Jogo – Batalha do pentagrama	Físico / Social / Intelectual	Todos
	01:40	Sinais de Pista	Intelectual / Físico	Escotista / Patrulhas
	02:00	Almoço conjunto – Grande Confraternização	Físico / Social	Escotista / Patrulhas
	00:20	Jogo Quebra-gelo	Intelectual	Escotista / Patrulhas
	01:00	Semáfora	Intelectual	Patrulhas
	01:00	Desmontagem do campo	Físico	Escotista / Patrulhas
	00:15	Pente Fino no campo e limpeza	Caráter / Espiritual	Escotista / Patrulhas
	00:30	IBOA – Encerramento e retorno	Social / Intelectual / Espiritual	Todos
	-----	Deslocamento Sede		

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividades: Jogo Quebra gelo: apito	
Área do desenvolvimento: Intelectual e Físico	Tipo: por patrulha
1) As equipe formam um círculo; 2) Uma das equipes é indicada para iniciar a cantar o Hino Rataplã; 3) Se ocorrer um sinal de apito, aquela equipe para de cantar e a equipe da esquerda inicia; 4) Assim vai continuando até cantar toda a música ** As patrulhas devem receber e praticar o “Hino Alerta” com pelo menos uma semana de antecedência, de modo que possa memorizá-lo e utilizá-lo nessa atividade.	

Atividade: Pique Bandeira	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Para um jogo de dois grupos com 15 participantes de cada lado, o tamanho de um campo de Futebol de salão é suficiente. A área onde fica a bandeira deve ter cerca de 2,50 de largura por 3,0 m de comprimento. Este jogo é praticado por dois grupos de participantes: os que defendem a bandeira (os soldados) e os que procuram conquistá-la (os conquistadores). O número de participantes pode variar desde uma patrulha de cada lado até um número bem maior, como por exemplo, uma tropa contra outra. O campo de jogo tem formato retangular com linha de saída, atrás da qual ficam os "soldados" e linha de chegada, atrás da qual ficam os "conquistadores". No meio da linha de saída há uma pequena área da bandeira, onde está fincado o mastro com a bandeira, a dois metros da linha de saída. O objetivo do jogo é levar a bandeira para a linha de chegada, tarefa dos "conquistadores" e evitar que isso ocorra, tarefa dos "soldados".</p>	

Atividade: Canção - Flym	
Área do desenvolvimento: Social	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Canção: Flym</p> <p>Flym Flym flay Flym flay flu Vista Cumbalare Cumbalare Cumbalare vista O nô nô nô nô da vista Mini mini uesta mini mini mini uáua O nô nô nô nô tiuáua</p>	

Atividade: Jogo ativo geral: "ladrões de sapatos"	
Área do desenvolvimento: Físico	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Os participantes correm abandonando os sapatos e as meias num lugar. Depois, o condutor, no papel de "ladrão", carrega tudo, misturando-os. Ganha quem se apresentar completamente calçado ou a primeira equipe calçada e formada.</p> <p>Observações: Recomenda-se guardar bem as meias dentro dos sapatos, para que elas não se misturem ou se percam.</p> <p>Sugestões: Uma variação desse jogo se faz escondendo-se todos os sapatos num só lugar, ou espalhando-os um a um de modo que cada participante não acha só o seu sapato, mas também o dos companheiros.</p> <p>O jogo pode ser realizado por patrulha. Nesse caso o escotista fica encarregado de analisar se os participantes praticarão o companheirismo, mostrando onde cada sapato está, ou a concorrência, cada um procurando o seu e não revelando onde estão escondidos os outros. Ambas as aplicações</p>	

são positivas, e, caso se aplique uma, espontaneamente, o escotista pode pedir as patrulhas que se façam o inverso.

Atividade: Pista de cordas e obstáculo

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual **Tipo:** por patrulha

Descrição:

Com a confecção de uma pista de cordas, onde, individualmente cada jovem passará por uma das cordas instaladas em árvores, como por exemplo:

- Comando crow;
- Falsa Baiana;
- Cabo Submerso;
- Tirolesa;
- Teia Aranha;
- etc.

Todas essas cordas deverão ser montadas seguindo as regras de segurança para cada um dos trechos, com a utilização de capacetes e cadeirinhas de segurança. Caso a corda seja montada em lagos, a utilização do colete salva-vidas deve ser obrigatória por questões de segurança.

Como a atividade é pista de cordas e obstáculos, recomenda-se que as atividades sejam intercaladas, entre uma corda e um obstáculo natural ou artificial.

Atividade: Atividade por patrulha

Área do desenvolvimento: Físico / Social / Intelectual **Tipo:** por patrulha

Descrição:

É de suma importância deixar um tempo para a atividade exclusiva da patrulha, onde os jovens da patrulha, liderados pelo Monitor, irão escolher o que irão fazer neste momento.

“ A patrulha escoteira é, antes de tudo, um grupo informal. Manter este seu caráter original é a principal tarefa dos escotistas. “Do ponto de vista dos jovens, o Escotismo os reúne em grupos, que são sua organização natural para jogos, brincadeiras, aventuras e travessuras”. (Baden-Powell, Guia do Chefe Escoteiro, 1919).”

“Nas atividades variáveis comuns a toda tropa, seja porque todas as patrulhas decidiram realizar a mesma atividade ao mesmo tempo, seja porque assumiram tarefas específicas dentro de uma atividade que envolve a todas. As atividades da tropa devem ter uma frequência tal que NÃO interfiram nas atividades de patrulha, que são prioritárias”. (Manual do Escotista – Ramo Escoteiro)

Atividade: Jogo Noturno - Sobreviventes

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual **Tipo:** por patrulha

Descrição:

Fundo de Cena

Num planeta do sistema solar de alfa centauri, chamado nebulom, haviam 4 raças distintas

(podem ser mais ou menos); eram elas:

Os Trideos, povo dos mares e das ilhas, que regia o que sob a água estivesse;

Os drakios, feroz povo das estepes e dos desertos;

Os Klingous, guerreiros das montanhas, senhores das alturas;

Os Faunons, tribo das florestas, conheciam o verde como ninguém;

Após o grande apocalipse, todas as tribos procuravam pelo Triângulo Espectral (ou qualquer outro símbolo), que havia sido roubado do altar sagrado. A tribo que conseguir juntar todas as partes do amuleto, terá o direito de possuir o triangulo e será a grande dominadora das outras tribos. O Triângulo Espectral possui poderes inimagináveis e aquele que conseguir recolocar o triângulo no altar, terá a supremacia e será considerado o Senhor da Guerra.

Regras para Atividade

Vamos as regras que o resto da história é fácil de inventar:

1. Cada patrulha receberá de véspera, uma folha com as regras e a história, e a ela será dado o nome de uma das tribos;

2. Cada jovem da patrulha começa com uma vida, sendo que se pode iniciar o jogo com duas, ou mais, a sua escolha. A vida consiste em um canudo com a cor de sua tribo (ou pedaço de lã atado no braço esquerdo ou um colar de lã com um pedaço de cartolina dizendo a qual tribo pertence). O monitor recebe uma vida especial, que pode ser um canudo com a cor de sua tribo + uma fita da mesma cor amarrada a este canudo.

3. Cada patrulha deverá achar um local para ser seu esconderijo, este local será feito com um círculo de mais ou menos 5m de diâmetro, onde será feito o combate.

4. O objetivo do jogo é capturar os amuletos das outras patrulhas e, juntando todas as partes conseguiria o grande triangulo (desde que o ache antes do final do jogo). Ele deve ficar pendurado bem alto, e num local pouco provável de ser achado.

5. Para conseguir os amuletos das outras patrulhas, os jovens devem capturar pelo menos 2 vidas de jovens da patrulha e 1 vida de um monitor. Munidos destas, vão até alguma tribo inimiga, entregam estas para um escotista (deve haver um para cada tribo e mais um para controlar todo o jogo. Quando um jovem perde sua vida, deve procurar o escotista da sua tribo para conseguir mais vidas) e desafia o campeão da tribo inimiga para o combate.

O Combate:

Para cada tribo, deve ficar um jovem da patrulha dentro do círculo, acompanhado de um escotista, que será o juiz da luta (que consiste em um jogo do lenço ou jacaré ou outro jogo rápido a sua escolha). O desafiante entrega as vidas capturadas para o escotista e este inicia o combate. Caso o desafiante vença, ele ficará com o amuleto da tribo, as vidas que entregou ao juiz e mais a vida do campeão. Então ele deve entregar o amuleto capturado para a sua tribo, para o seu campeão guardar (neste caso o campeão pode ficar com mais de um amuleto, e se ele perder, perdem todos). Caso o desafiante perca, ele perde sua vida e as vidas que capturou para o campeão.

Importante:

Nenhum jovem pode usar vidas de sua tribo para entregar para o combate, só valem vidas inimigas;

Conte muito bem a história, pois se os jovens não estiverem no clima do jogo ele facilmente

perderá a graça. É interessante entregar somente a história antes do acampamento, a fim de que todos possam entrar no espírito e talvez caracterizarem-se para o jogo;

Ao final do jogo, pontua-se não somente a patrulha que capturou o Triângulo, mas também as vidas capturadas, as vidas da patrulha que foram mantidas e a quantidade de amuletos a patrulha conseguiu.

Para evitar os tradicionais momentos de medo, pode-se chamar mais um escotista, ou pioneiro, para ser um espírito errante (os INUATS), que tem o poder de puxar para o limbo qualquer jovem ocioso (com um simples toque, o espírito mata o jovem e o leva consigo para o limbo, ou seja, amarra o jovem pela cintura a sua cintura e fica vagando com ele pelo campo de jogo).

É de vital importância que todos os escotistas participantes e monitores saibam bem as regras; para evitar falhas, pense em todos os furos que podem ocorrer e nas soluções para evitá-los antes do jogo.

Atividade: Fogo de Conselho

Área do desenvolvimento: Social / Físico / Intelectual

Tipo: Tropa

Descrição:

Segundo o livro Fogo de Conselho, de Luiz Cesar de Simas Horn:

“Para o Escotismo, o Fogo de Conselho é uma reunião em que a noite, iluminados e aquecidos por uma fogueira, todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças e também para refletir ou aprender algo de novo pela palavra do chefe.

Através do conjunto de atividades realizadas e do ambiente criado, o Fogo de Conselho cria situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem:

- A criatividade e a imaginação;
- A facilidade de expressão;
- A alegria;
- A sociabilidade;
- As habilidades artísticas;
- A autoconfiança;
- A espiritualidade

As situações oferecidas pelo Fogo de Conselho, onde as crianças e os jovens devem buscar ideias novas para as apresentações, tomando exemplos das mais variadas formas, leva-os a exercitarem um senso criativo desenvolvendo a imaginação”.

Atividade: Corte de Honra

Área do desenvolvimento: Social / Intelectual

Tipo: Monitores

Descrição:

Relembrando a Regra 077 do P.O.R – 2013

I - A Corte de Honra é o órgão formado pelos monitores da tropa, com ou sem a participação dos

Submonitores, que se reúne com a equipe de escotistas. É presidida por um dos membros juvenis e age como principal órgão executivo da Tropa Escoteira.

II - A Corte de Honra é responsável pela administração interna da tropa, devendo evitar, por todos os meios cabíveis, a criação de regulamentos e normas que a burocratizem e lhe retirem a agilidade de funcionamento. Ela serve como ponto de encontro para onde convergem os interesses das Patrulhas que, mediante a democrática negociação, se convertem em interesses da Tropa Escoteira como um todo, inclusive nos casos relacionados com a aplicação de medidas disciplinares e concessão de Distintivos Especiais, devendo se reunir pelo menos uma vez por mês.

III - A equipe de escotistas assessora e orienta educativamente as reuniões da Corte de Honra, cabendo como adultos responsáveis, oferecer informações e orientações que assegurem o caráter educativo das decisões e a segurança física e psicológica dos envolvidos. Compete ao Chefe de Seção, como obrigação legal e educacional, sempre que necessário, estabelecer parâmetros e limites para a decisão de seus integrantes, explicando suas razões da forma mais clara possível.

Atividade: Culto

Área do desenvolvimento: Espiritual

Tipo: Tropa / patrulhas

Descrição:

De maneira sucinta e singela, deve ocorrer na manhã de domingo, um culto ecumênico, respeitando todas as crenças, religiões e a fé de cada participante. É muito importante que os jovens entendam o motivo deste momento destinado a reflexões e pensamentos, lembrando-se da parte da Promessa Escoteira.

Atividade: Jogo da Batalha do Pentagrama

Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social

Tipo: Tropa / patrulhas

Descrição:

A atividade consiste em uma batalha de bexigas com água, onde o objetivo é eliminar os jovens das Patrulhas adversárias. Contudo o grande diferencial desta atividade está na forma como se desenvolve. As Patrulhas são colocadas nas pontas do Pentagrama (esquema em anexo), e cada Patrulha recebe uma bexiga com água por jovem. Ao sinal, eles poderão eliminar os jovens de qualquer outra patrulha acertando e estourando a bexiga com água. Após o jovem usar a sua bexiga com água o mesmo poderá adquirir outra bexiga, basta sair de sua ponta do Pentagrama, atravessar a "Área Neutra" e adentrar na "Área de Encher Bexiga". Lá poderá encher de água apenas uma bexiga e após, retornar para a ponta do Pentagrama de sua Patrulha. No momento em que estiver na "Área Neutra" o jovem pode ser acertado pelas outras Patrulhas, já no momento em que estiver na "Área de Encher Bexiga" ninguém pode acertá-lo. Os jovens que forem sendo eliminados permanecem no jogo, mas não podem atacar as outras Patrulhas ou pegar novas bexigas, somente podem ajudar a defender sua Patrulha colocando-se a frente dos arremessos adversários. Vence a Patrulha que eliminar o maior número de jovens de outras patrulhas. É possível determinar um tempo máximo para a Batalha ou limitar o jogo quando a primeira patrulha for inteiramente eliminada. Durante a Batalha os jovens não podem sair da área do Pentagrama e, só podem sair da ponta destinada a sua Patrulha quando estiverem sem bexiga para arremessar, aquele que descumprir esta regra é eliminado do jogo. É interessante destinar alguns minutos para que os membros da Patrulha combinem algumas estratégias de jogo e relembrar regras de segurança como: não arremessar as bexigas no rosto dos demais jovens. É

interessante que haja um assistente próximo a cada patrulha para fazer a conferência de todas as regras citadas, o que pode facilitar a avaliação do mesmo.

Fundo de Cena:

Pode ser usado vários contextos como fundo de cena. O mais tradicional é envolver os jovens num clima Medieval, onde é necessário lutar pela sobrevivência do seu Feudo no reinado de Pentagrama. Para isso eles devem eliminar os Feudos adversários atacando-os com as bolas mágicas. Contudo, essas bolas valiosas e pesadas e ninguém pode ter mais que uma em suas mãos, então, após utiliza é necessário buscar outra. Para isso, eles precisam passar pela área entre os Feudos, onde podem ser atacados. Que comece a Batalha!

Objetivos Gerais da Atividade:

Desenvolver os 5 pontos do Método Escoteiro

- a) Aceitação da Lei e Promessa Escoteira: Tendo em vista a grande quantidade de regras do Jogo é fundamental lembrar os artigos da Lei Escoteira;
- b) Aprender Fazendo: Os jovens vão vivenciar a experiência da batalha, da estratégia, do ataque e da defesa, além da necessidade de encher a bexiga;
- c) Vida em Equipe: O jogo se baseia no sistema de Patrulhas, evidenciado pela necessidade que os jovens têm de atacar, abastecer e proteger a Patrulha;
- d) Atividade atraente, progressiva e variada: O jogo é ativo, intelectual, estratégico, ágil, ou seja, contempla todos os itens;
- e) Desenvolvimento pessoal com orientação individual: É possível avaliar vários itens de desenvolvimento dos jovens devido a complexidade de áreas abrangidas pelo mesmo;

Dicas:

Para tornar o jogo mais justo, ou seja, que todas as patrulhas em algum momento fiquem mais próximas a "Área de Encher Bexiga" é interessante que a cada 5 minutos um apito faça com que eles troquem de ponta do Pentagrama.





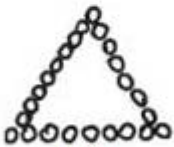


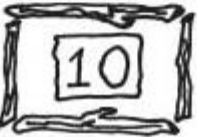






Atividade: Sinais de Pista

Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico | **Tipo:** patrulhas

Descrição:

Esta é uma excelente atividade de observação e rastreamento, pois leva ao jovem ser capaz de seguir pistas ou pegadas, ler seus significados e deduzir o possível comportamento do rastreado.

São diversos símbolos e forma de rastreamento que podem ser verificados no livro "Acampar e Explorar", disponível para venda na Loja Escoteira Nacional.

 Caminho a seguir	 Caminho a evitar
 Vire a direita	 Vire a esquerda
 Perigo	 Obstáculo a frente
 Volte ao ponto de reunião	 Espere aqui 10 minutos
 Nos separamos, 2 foram para direita e 3 foram para esquerda	 Acampamento nessa direção
 Reunir	 Dispersar
 Cruzar a ponte	 Acelerar o passo

Atividade: Jogo Quebra gelo – Mão em mão”

Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico

Tipo: Tropa / patrulhas

Descrição:

Delimita-se um campo de jogo proporcional ao número de participantes. Divide-se o número de jovens em duas equipes. Uma será a detentora da bola.

O objetivo da primeira será manter em seu poder a bola por mais de dois minutos (o tempo deverá ser acordado entre as equipes). O objetivo da segunda é a de interceptar a bola, e então como detentora da bola, mantê-la sob domínio por dois minutos. É imprescindível que haja uma regra determinando que a bola passe de mão em mão, evitando ficar com um só jovem. Andar e correr com a bola são permitidos.

Atividade: Semáfora

Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico | **Tipo:** Tropa / patrulhas

Descrição:
 Uma atividade interessante para trabalhar com os jovens e mostrar os diversos tipos de comunicações, sendo um deles a Semáfora.

O Homem sempre necessita se comunicar e a distância entre o emissor e o receptor tem significado um problema e somente com o seu intelecto tem superado essa barreira. Existem desde tempos imemoriáveis os sinais com tambores, cornetas, fumaça e luzes. A invenção da linguagem escrita tem permitido criar uma série de códigos que atribuem para cada letra um símbolo ou som, dando uma universalidade em todos os sentidos. Como exploradores devemos conhecer pelo menos um ou dois destes códigos: o Morse e a **Semáfora**.

Pode também ser encontrado no livro "Acampar e Explorar", disponível para venda na Loja Escoteira Nacional.

Abaixo o quadro representativo da Semáfora

A		H		O		V	
B		I		P		W	
C		J		Q		X	
D		K		R		Y	
E		L		S		Z	
F		M		T		Sinal "Numeral"	
G		N		U		Sinal "Alfabeto"	

Atividade: I.B.O.A. Final - Encerramento	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

DICAS

- Materiais a serem utilizados neste acampamento: bandeira, sisal, papelaria em geral, bolas, balões, bastões, bambu, materiais de corte, cordas, barbantes, semáforas, gravetos, etc.
- Para próxima atividade checar materiais para o trabalho com a Insignia da Lusofonia.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 08/04/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Social

- Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares
- Procuro conhecer como vivem as pessoas em outros países.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista / Jovens
	00:15	Quebra-gelo: Cabo de Guerra	Físico / Intelectual	Escotista / Jovens
	02:00	Trabalhando com a Insígnia da Lusofonia	Intelectual / Social	Escotista / Jovens
	00:15	Canção: Foi Tupã	Caráter/Intelectual	Todos da Tropa
	00:20	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Chefe

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra-gelo: Ladrão de sapatos

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual | **Tipo:** Jogo

1. Dividir em duas equipes.
2. Cada equipe segura uma ponta da corda.
3. Estipular uma marca, no meio da corda e duas linhas limites, distantes 2m
4. Ao sinal, as duas equipes puxam a corda até que a outra equipe ultrapasse sua linha limite.
5. Fazer um melhor de 3 vezes.

Atividade: Trabalhando com a Insígnia da Lusofonia

Área do desenvolvimento: Intelectual / Social **Tipo:**

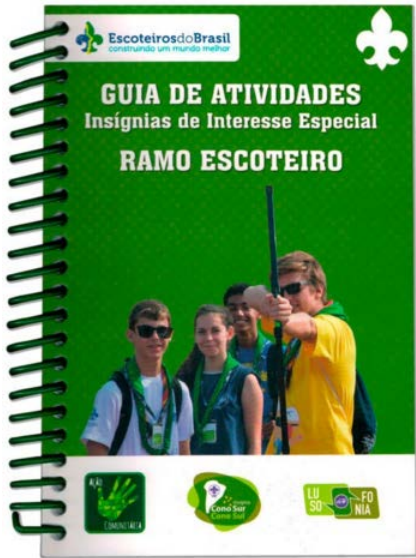
OBJETIVO GERAL

A Insígnia da Lusofonia visa promover o conhecimento, o estreitamento dos laços, bem como o intercâmbio entre escoteiros dos países que integram a Comunidade Escoteira Lusófona (CEL): Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, Portugal, São Tomé e Príncipe e Timor Leste.

A insígnia oferecerá atividades que farão os jovens explorarem as seguintes dimensões:

- Escotismo;
- Cultura;
- Linguagem e Comunicação;
- Geografia.

Todos os itens da Insígnia da Lusofonia podem ser consultados no Guia de Atividades – Insígnias de Interesse Especial



Abaixo dois exemplos que podem ser trabalhados com a Tropa

- Acompanhar as principais notícias de um site de notícias ou jornal de outro país Lusófono, por pelo menos duas semanas, e apresentar uma coletânea para a sua Seção.
- Fazer um jantar completo para a sua patrulha com comidas típicas de outro país lusófono.

Atividade: Canção: Foi Tupã

Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual **Tipo:** Canções

Foi Tupã

Foi tupã
Foi tupã, foi tupã,
Sou tabajara
Sou tabajara da terra de tupã,
Tem papagaio, arara maracanã
Todas aves do céu
Quem nos deu foi tupã.
Foi tupã, foi tupã, foi tupã.
(bis)

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a conquistarem as Insígnias de Interesse Especial, neste caso a de Lusofonia
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, Guia de Atividades das Insígnias de Interesse Especial e materiais a serem utilizados conforme a atividade.
- Para a próxima atividade, visita ao museu, lembrar a questão das autorizações dos pais e materiais necessários para os jovens levarem para a atividade.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 06/04/16

Reunião de Seção

Visita ao Museu



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.

Social

- Procuo conhecer a cultura do meu país.
- Tomo iniciativa para realizar atividades que valorizam a nossa diversidade cultural.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	Ponto de encontro/Deslocamento (I.B.O.A.)	---	Escotistas e jovens
	02:00	Início da visita: Museu xxx (Arte ou História Natural de acordo com a disponibilidade na cidade)	Intelectual/ Afetiva / Social	Escotistas e jovens
	00:45	Debate: Impressões sobre a exposição do período	Intelectual/ Afetiva / Social	Escotistas e jovens
	00:30	Encerramento e retorno (I.B.O.A.)	---	Escotistas e jovens

Atividade: Encontro (I.B.O.A. Inicial)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Exposição Museu - Arte / História Natural	
Área do desenvolvimento: Intelectual/Afetivo	Tipo: Cultural
Descrição: Todos se encontrarão no local determinado, para comprar os ingressos (em alguns locais a entrada é gratuita).	
Observações: O museu será por escolha e indicação dos jovens e de acordo com a disponibilidade de sua cidade.	

Atividade: Debate: Impressões sobre a visita ao Museu	
Área do desenvolvimento: Intelectual/Afetivo	Tipo: Debate
Descrição: Após a visita, os monitores promoverão um debate com a tropa de forma que cada um exponha suas impressões sobre a visita.	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 06/04/16

**Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:****Físico**

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Social

- Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.
- Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens
	02:30	Início do MUTCOM – Sugestão de Atividades	Intelectual/ Afetivo / Social	Escotistas e jovens
	00:30	Encerramento - I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens

Atividade: Encontro (I.B.O.A. Inicial)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Início do MUTCOM – Orientações gerais - Aplicação das atividades	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Social	Tipo: Mutirão
Descrição: O MUTCOM é uma oportunidade de proporcionar aos jovens, atividades de serviço que exerçam a função de estimular seu envolvimento com a comunidade, no intuito de promover a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.	
Observações: As atividades e sugestões são disponibilizados no site dos Escoteiros do Brasil – www.escoteiros.org.br ou http://escoteiros.org.br/mutcom/	
Geralmente realizado entre os meses de setembro e outubro.	

Atividade: Exemplo de atividade MUTCOM – “Abraçe mais”	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Social	Tipo: Mutirão
<p>Descrição: A “Free Hugs Campaign” (Campanha do Abraço Grátis) é uma iniciativa iniciada em 2004 e amplamente divulgada em 2006 por meio de um vídeo no YouTube (http://www.youtube.com/watch?v=diccc7je8tg). A mensagem que o vídeo quer passar é que, as vezes, um abraço é tudo o que nós precisamos. “Free hugs” é uma história real de Juan Mann, o homem que se encarregou da solene missão de sair por aí abraçando estranhos na tentativa de trazer novamente o brilho para a vida das pessoas nessa época de pouco convívio social e falta de contato humano. O efeito que a campanha dos abraços criou foi fenomenal.</p> <p>Não há nada melhor do que um abraço! Essa campanha repercutiu por todo o mundo, inclusive alguns grupos escoteiros já realizaram atividades como essas. E os resultados são sempre o mesmo, o sorriso e a vontade de retribuir mais e mais abraços, modificando e melhorando a vida de pessoas até então desconhecidas para nós.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento <p>Organize seu grupo e sua patrulha, chame a chefia e vá até um parque ou uma praça, façam cartazes, levem balões, e convidem as pessoas a abraçar, tirem fotos de toda a atividade e não esqueçam de depois relatar essa maravilhosa experiência, lembrando de consultar as pessoas envolvidas sobre autorização para uso das imagens.</p>	

Atividade: Exemplo de atividade MUTCOM – “Baile da Saudade”	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Social	Tipo: Mutirão
<p>Descrição: Todos nós curtimos música, cantar e dançar, festas, shows, boates. Assim como nós, jovens, os nossos avós, no tempo da “brilhantina”, também curtiam suas festinhas, com muita música e danças. Eram os chamados “bailes”.</p> <p>Quem de nós nunca ouviu histórias dos “bailes”, sempre lembrados com muita saudade pelos mais velhos? Muitos vovôs e vovós não vivem mais a alegria de um baile, de uma festa, não sabem como é bom se arrumar e ver os amigos, vivem na solidão dos dias.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolvimento <p>Vamos então juntos, proporcionar a eles um momento único! Que tal organizar, com a direção da instituição ou de outra organização que desenvolva esse trabalho, um grande baile, uma grande noite festiva? As meninas ajudam as senhoras a se vestirem e se maquiarem, e os meninos, junto com os senhores, preparam tudo (decoreação, som, iluminação).</p> <p>Conversem com a direção do local para saber qual tipo de comida é possível levar, o que pode ser levado de bebida, façam dessa noite mais que um momento de saudade, um momento inigualável na vida deles. E se sua tropa tem uma banda, por que não tocar?</p> <p>Façam bingos, sorteios, brincadeiras, e que a alegria da noite permaneça na vida deles. Aguardamos os relatórios e as fotos desse dia inesquecível, não esquecendo de consultar a direção do local sobre autorização para uso das imagens.</p>	

Atividade: I.B.O.A. Final	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 08/04/2016



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.

Social

- Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.
- Procuo conhecer como vivem as pessoas em outros países.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista / Jovens
	00:15	Quebra-gelo: Ladrão e Detetive	Físico / Intelectual	Escotista / Jovens
	02:00	Trabalhando com a Insígnia do Cone Sul – Refeição Típica	Intelectual / Social	Escotista / Jovens
	00:15	Canção: La Bela Polenta	Caráter/Intelectual	Todos da Tropa
	00:20	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Chefe

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra-gelo: Ladrão e Detetive

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual | **Tipo:** Jogo quebra-gelo

- 1) Todos formados em círculo e ajoelhados.
- 2) Um é escolhido como detetive e é retirado por alguns instantes.

- 3) Um ladrão é apontado durante a ausência do detetive.
- 4) O ladrão "mata" os demais (piscando).
- 5) Os mortos deitam para demonstrar que estão mortos.
- 6) Se o detetive descobrir, prende o ladrão.
- 7) Caso restar 3 participantes o ladrão venceu.

Atividade: Trabalhando com a Insígnia do Cone Sul

Área do desenvolvimento: Intelectual / Social **Tipo:**

INSÍGNIA DO CONE SUL

OBJETIVO GERAL:

A Insígnia do Cone Sul visa promover o conhecimento, o estreitamento dos laços, bem como o intercâmbio entre escoteiros dos países que integram o Cone Sul: Brasil, Argentina, Uruguai, Chile, Paraguai e Bolívia.

A insígnia trabalhará com atividades que farão os jovens explorarem as seguintes dimensões:

- Escotismo;
- Cultura;
- Linguagem e Comunicação;
- Geografia.

PROPOSTA EDUCATIVA

A Insígnia do Cone Sul oferece atividades específicas para o Ramo Escoteiro, conforme destacamos abaixo:

Ramo Escoteiro - O que nós temos em comum?

Propiciar o intercâmbio cultural com jovens de outro país do Cone Sul.

Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

- a) Apresentar para sua Tropa como é o Escotismo em pelo menos 3 países do Cone Sul (vestuário/uniforme, distintivos, idades para ingresso, símbolo da associação, estrutura, etc.).
- b) Participar de um Jamboree Pan-americano ou outra atividade com escoteiros de outros países do Cone Sul.
- c) Participar de um JOTA – Jamboree on the Air, comprovando os contatos realizados com outros escoteiros do Cone Sul, por meio do “cartão QSL da estação” recebido.
- d) Preparar um prato típico da culinária mateira, que seja popular em outro país do Cone Sul, e não usual dos Escoteiros do Brasil.
- e) Aprender uma técnica de campo (pioneiria, amarra, confecção de forno, etc.) que seja diferente ou não usual dos Escoteiros do Brasil, e aplica-la em uma atividade.

Cultura

Realizar pelo menos três, dentre as opções abaixo:

- a) Explorar a música e a dança em pelo menos 3 países do Cone Sul, destacando quais os principais ritmos, cantores e instrumentos.
- b) Fazer uma esquete baseada em uma lenda ou conto de um outro país do Cone Sul.
- c) Elaborar um jantar completo (prato principal, acompanhamento, bebida e sobremesa) para sua Patrulha.
- d) Ler um livro originário de outro país do Cone Sul e apresentar um resumo para sua Seção.

e) Participar de uma festa típica relativa à cultura de outro país do Cone Sul.

Linguagem e Comunicação

Realizar pelo menos duas das atividades abaixo:

- Acompanhar as principais notícias de um site de notícias ou jornal de outro país do Cone Sul, por pelo menos duas semanas, e apresentar uma coletânea para a sua Seção.
- Entrar em contato com um jovem (escoteiro ou escoteira) de um outro país do Cone Sul, e produzir uma notícia sobre uma atividade realizada por ele.
- Participar de uma atividade de Radioescotismo e entrar em contato com um jovem (escoteiro ou escoteira) de outro país do Cone Sul, via radioamador ou Echolink, documentando o contato com os dados pessoais obtidos para troca de eventual correspondência, formal ou eletrônica.
- Participar de um Home-Hospitality, recebendo por pelo menos dois dias em sua casa, um escoteiro de outro país do Cone Sul, relatando posteriormente a sua seção sua experiência com relação aos costumes do convidado e as dificuldades/facilidades de comunicação, bem como as características que temos em comum.

Geografia

Realizar pelo menos duas, dentre as opções abaixo:

- Organizar um mural sobre os países do Cone Sul e divulgar para a seção ou para o Grupo Escoteiro;
- Pesquisar locais em outro país do Cone Sul, indicando onde poderiam ser realizadas atividades como: trilhas, acampamentos, escaladas, travessias, etc. e divulgar no site da seção ou do Grupo Escoteiro;
- Pesquisar os principais pontos turísticos de pelo menos dois países do Cone Sul.
- Montar um quadro comparativo contendo as principais diferenças de clima, flora, fauna e relevo de pelo menos 3 países do Cone Sul.

Atividade: Atividade Insígnia Lusofonia – Almoço / Jantar Típico

Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual **Tipo:** Jantar

Para este caso específico será trabalho a questão da culinária típica de um dos países lusófonos e aproveitando para demonstrar as particularidades, temperos e demais pratos e costumes culinários destes países.

c) Elaborar um jantar completo (prato principal, acompanhamento, bebida e sobremesa) para sua Patrulha.

Este item, pode apresentar uma mesa vasta de variações de comida, dependendo do país. Abaixo alguns exemplos de Portugal:

- Açorda de Mariscos;
- Arroz de Pato;
- Bacalhau;
- Caldo verde;
- Cozido a Portuguesa;
- Feijoada Portuguesa;
- Pastel de Santa Clara;
- Pastel de Belém;
- Bolinho de Bacalhau;
- entre outras opções.

Além da refeição o jovem pode complementar com decoração, músicas típicas, roupas e outros enfeites para abrihantar ainda mais a apresentação.

Existem várias fontes de consulta na internet, além da possibilidade de utilizar Grupos Folclóricos e Consulados para buscar mais informações sobre o país escolhido.



Atividade: Canção: La Bela Polenta

Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual

Tipo: Canções

La Bela Polenta

Quando se planta lá bela polenta, lá bela polenta,

Se planta cosi.

Se planta cosi.

Oh!, oh!, oh!, bela polenta cossi.

Tcha - tcha - pum.

Tcha - tcha - pum. Tcha - tcha - pum - pum - pum – pum

(Repete-se substituindo planta por: Cresce, Flora, Talha, Moe, Cose, Manja e finaliza com a estrofe abaixo)

Quando se enche la bela paciência, la bela paciência,

Se perde cosi,

se planta cosi,

se cresce cosi,

se flora cosi,

se talha cosi,

se moe cosi,

se cose cosi,

se manja cosi,

se (barulho de pum) cosi!

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual

Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens a conquistarem esta Insígnia.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira e materiais necessários para as atividades programadas para a Insígnia do Cone sul.
- Para a próxima atividade: CINEMA, verificar as autorizações e horários do filme que será assistido pela Tropa. Lembrar que os jovens devem levar um dinheiro extra para o lanche.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 08/04/16

Reunião de Seção

Cinema em Tropa



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Afetivo

- Escuto a opinião dos outros e, se não concordo digo isso com respeito, mantendo ou não minha posição conforme minhas convicções.
- Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	Ponto de encontro/Compra de ingressos	---	Chefe
	02:00	Sessão de Cinema	Intelectual/ Afetiva / Social	Monitores
	00:45	Debate: Impressões sobre o filme	Intelectual/ Afetiva / Social	Monitores
	00:45	Lanche	---	Monitores
	00:15	Encerramento e dispersão	---	Chefe

Atividade: Sessão de Cinema	
Área do desenvolvimento: Intelectual/Afetivo	Tipo: Cultural
Descrição: Durante uma reunião da Corte de Honra, os monitores devem decidir qual filme querem assistir, com base nas sugestões dos Conselhos de Patrulha. Todos se encontrarão no local determinado, para comprar os ingressos ou locar e assistir ao filme escolhido.	
Observações: O filme será escolhido pela Corte de Honra, até dia / /20XX (conforme programação).	

Atividade: Debate: Impressões sobre o filme	
Área do desenvolvimento: Intelectual/Afetivo	Tipo: Debate
Descrição: Após a sessão, os monitores promoverão um debate de forma que cada um exponha suas impressões sobre o filme assistido.	

DICAS

- Procurar incentivar o debate logo após o encerramento do filme.
- Para a próxima atividade: JOTA - JOTI, preparar a operacionalização da atividade, sendo ela por patrulha ou tropa, podendo ser acampada ou acantonada na sede do Grupo Escoteiro ou até mesmo na casa dos jovens. Lembrar de autorizações e demais procedimentos para estas duas atividades.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 08/04/16

Reunião de Seção

Jamboree na Internet

Jamboree no Ar



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Intelectual

- Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas.

Social

- Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

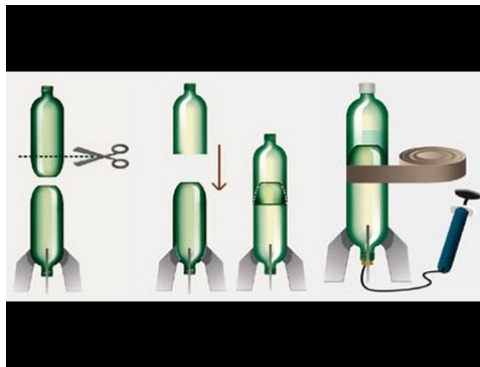
- Conheço o Escotismo do Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens
	04:00	Início** das atividades para a Tropa - Orientações gerais e Aplicação das atividades	Intelectual/ Afetivo / Social	Escotistas e jovens
	00:30	Encerramento - I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens

Atividade: Encontro (I.B.O.A. Inicial)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos.	

Atividade: Início** das atividades para a Tropa – Sugestões - JOTI	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Social	Tipo: Jamboree na internet
<p>Descrição: Para esta atividade a patrulha poderá utilizar um dos finais de semana que já é destinado ao Jamboree On The Internet, atividade mundial realizada em formato de gincana, com recepções e apresentações das atividades e tarefas pela Internet, mas com confecção das tarefas localmente.</p> <p>Algumas sugestões de atividades: - Fazer um repente escoteiro;</p>	

- Construir um jato de garrafa PET, filmar a sua decolagem e postar nas redes sociais.
- Representar uma dança nacional e enviar para outros 3 Grupos Escoteiros.



Durante do JOTI são lançadas diversas tarefas, onde cada Base (que pode ser composta pelos membros da patrulha ou tropa), devem realizar a tarefa, filmar e postar em algum local para que depois seja verificado e validado pela equipe organizadora.

Anualmente cerca de 500 mil escoteiros em todo o mundo participam do Jamboree no Ar e do Jamboree na Internet. Trata-se de um final de semana para reunirmos a grande família escoteira mundial, através de estações de Radioamador e também pela grande rede mundial de computadores.

As atividades sempre iniciam na sexta feira do 3º final de semana de outubro e tendo seu encerramento para as 16h do domingo, ou seja, quase 3 dias de intensas atividades pelas ondas do rádio e da internet.

Esta programação fica condicionada ao horário normal das atividades e realizado por todos os jovens da Tropa, porém, a atividade pode iniciar já na sexta-feira e terminar no domingo, podendo ser realizada na sede do Grupo, na casa de um dos jovens, por patrulha, em um Clube, etc. ficando a critério de como melhor operar a atividade na realidade local.

Observações: As atividades e sugestões são disponibilizados no site dos Escoteiros do Brasil – www.escoteiros.org.br ou ainda:

- JOTI > <http://joti.scoutjotichallenge.com/sjc/>

Atividades esta, realizada no 3º final de semana de outubro e programação disponibilizada geralmente no mês de agosto.

Atividade: Início** das atividades para a Tropa – Sugestões - JOTA

Área do desenvolvimento: Intelectual/
Afetivo / Social

Tipo: Jamboree no ar

Descrição:

Anualmente cerca de 500 mil escoteiros em todo o mundo participam do Jamboree no Ar e do Jamboree na Internet. Trata-se de um final de semana para reunirmos a grande família escoteira mundial, através de estações de Radioamador e também pela grande rede mundial de computadores.

As atividades sempre iniciam na sexta feira do 3º final de semana de outubro e tendo seu encerramento para as 16h do domingo, ou seja, quase 3 dias de intensas atividades pelas ondas do rádio e da internet.

Esta programação fica condicionada ao horário normal das atividades e realizado por todos os jovens da Tropa, porém, a atividade pode iniciar já na sexta-feira e terminar no domingo, podendo ser realizada na sede do Grupo, na casa de um dos jovens, por patrulha, em um Clube, etc. ficando a critério de como melhor operar a atividade na realidade local.

Algumas sugestões de TAREFAS:

Estação de Rádio e Exposição de Cartões QSL

Tarefa Prévia: Cada elemento deverá confeccionar em casa ou em atividade escoteira antes do JOTA o seu próprio cartão QSL, seguindo os itens obrigatórios para a Insígnia de Radioescotismo e que pode ser todo desenhado ou parte desenhado e parte feito em computador.

Esses cartões deverão ser expostos na Estação de Rádio em forma de painel ou varal

Duração: 30 minutos

O Radioamador/Chefe escoteiro que ficar responsável por essa base deverá fazer uma breve explicação técnica sobre a Estação de Radioamador que foi montada para a atividade.

Qual (ou quais) antena está sendo usada e qual a função e nome dela;

Qual (ou quais) Rádios estão sendo usados.

As diferenças nas frequências;

Desenvolvimento: Explicar aos jovens o que é o Jamboree On the Air, como é a competição. Realizar alguns contatos e mostrar como deve ser marcada a pontuação.

E o mais importante: Colocar os jovens para falar com outros escoteiros ou chefes pelo rádio, estimulando assim o interesse.

Sugestão: Se possível, fazer uma demonstração de Echolink.

Explicando o software e suas funções.

Junto à estação, deve estar montada de alguma forma uma exposição de cartões QSL, de diversos lugares para conhecimento dos jovens.

Podem ser cartões do Radioamador responsável pela estação ou cartões de exemplo retirados da internet e impressos para serem expostos.

É interessante deixar um tempo livre no almoço e/ou jantar



Exemplo de cartão QSL

Outro exemplo de atividade:

Construção da Antena de Emergência

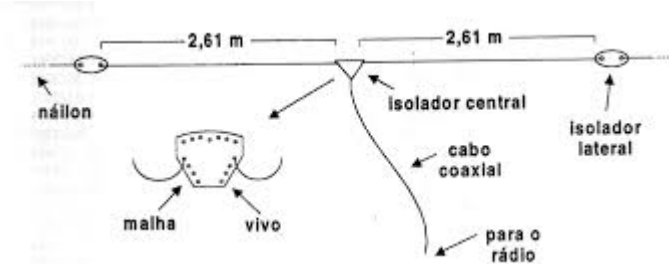
Introdução:

Antena destinada a uso emergencial e de fácil transporte Material:

- 4 pedaços de cabos elétricos com 50 cm
- 1 pedaço de cabo elétrico com 49 cm
- 1 barra de conector elétrico tipo Sindal

- 1 conector UHF fêmea com chapa para fixação
- 1 conector UHF macho com redutor
- 5 metros de cabo coaxial 50 ohms

Desenvolvimento: A montagem da antena deverá ser acompanhada por um radioamador, o qual deverá verificar qual o tipo de rádio que vai utilizar para esta base, podendo assim selecionar o conector da outra ponta, se for HT poderá utilizar conector tipo BNC, SMA ou UHF mesmo com adaptador. O radioamador também irá orientar para que as medidas da antena nos elementos radiais e no irradiante sigam as medidas corretas. Instrução passo a passo no material de apoio.



Observações: As atividades e sugestões são disponibilizados no site dos Escoteiros do Brasil – www.escoteiros.org.br ou ainda:

- JOTA > <http://www.jotabrasil.qsl.br/>

Atividades esta, realizada no 3º final de semana de outubro e programação disponibilizada geralmente no mês de agosto.

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos.

DICAS

- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira, computadores com internet e demais materiais conforme necessidade solicitado na GINCANA.
- Para a próxima atividade: ESPECIALIDADES, onde trabalhado todo o Guia de especialidades com a apresentação completa de todas elas no guia, bem como o incentivo para a conquista de especialidades. Um novo guia de especialidades, completo e atualizado foi preparado para incentivar ainda mais a conquista de especialidades, divulgue e incentive seus jovens!!

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 08/04/16

Reunião de Seção

Trabalhando com as Religiões



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Espiritual

- Participo de atividades de reflexão e celebrações religiosas
- Pratico minha religião lendo e refletindo sobre ela, participando de suas comemorações e atividades.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens
	00:20	Jogo Quebra-gelo: Copo voador	Intelectual/ Afetivo / Físico	Escotistas e jovens
	02:30	Trabalhando com as religiões	Intelectual	Escotistas e jovens
	00:10	Canção: Man Chê Chê	Social / Afetivo	Escotistas e jovens
	00:20	I.B.O.A – Encerramento	Caráter / Social	Escotistas e jovens

Atividade: Encontro (I.B.O.A. Inicial)	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos.	

Atividade: Jogo Quebra-gelo: Copo voador	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Físico	Tipo: Jogo Quebra-gelo
Explicação: O submonitor começa segurando o copo, dado o sinal toda a patrulha deverá se deitar no chão e o submonitor deve passar por cima dos demais até chegar na frente da patrulha, então toda a patrulha se levanta e o copo é passado de mão em mão até chegar no último escoteiro que deverá repetir o mesmo processo do submonitor.	
Pontuação: Vence a patrulha que voltar sua formação primeiro.	

Atividade: Trabalhando com as religiões – Festa religiosa popular (Adaptado Fichas REME)

Área do desenvolvimento: Espiritual

Tipo: Atividade religiosa

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. Pode também ser realizado um sorteio entre as patrulhas, com diversas religiões, onde a patrulha deverá pesquisar e apresentar para a Tropa as características específicas. Assim trabalhando o conhecimento das mais variadas religiões existentes.

Objetivos desta atividade:

- Vivenciar as tradições religiosas de sua comunidade.
- Participar de uma festa religiosa popular.

Algumas ideias 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 festas e celebrações 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 eo 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 a 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 Assembleia 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 a 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.

Atividade: Canção Man Chê Chê

Área do desenvolvimento: Caráter/Social

Tipo: Canção

Man Chê Chê

Chê chê co lê

Chê chê co lê

che co lisa

lisa lisa lisa mantcha

O man chê chê

Chê!

(Cada pessoa que for a meio da roda canta a música de uma maneira diferente e fazendo gestos diferentes e os outros fazem igual)

Atividade: I.B.O.A. Final

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual

Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

DICAS

- Procurar incentivar todos os jovens conhecerem outras religiões e vivenciarem as suas religiões.
- Materiais necessários para as atividades do dia: apito, bandeira e materiais necessários conforme necessidade.
- Para a próxima atividade: EXCURSÃO, verificar as autorizações e roteiro. Lembrar que os jovens devem levar um dinheiro caso de necessidade.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 04/04/16

Reunião de Seção

Excursão de tropa



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.
- Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:30	Concentração – I.B.O.A	Caráter / Social	Escotistas e jovens
	01:00	Deslocamento para o local escolhido	Social / Afetivo	Escotistas e jovens
	00:20	Avisos gerais sobre comportamento, regras de segurança e demais orientações	Intelectual / Caráter	Escotistas e jovens
	03:00	Hora do aprendizado!!	Caráter / Social / Afetivo / Físico	Escotistas e jovens
	01:30	Intervalo – almoço	Afetivo / Social / Físico	Escotistas e jovens
	03:00	Vamos curtir um pouco mais o local!!!	Caráter / Social / Afetivo / Físico	Escotistas e jovens
	01:00	Preparo para o retorno – troca de roupa	Físico	Escotistas e jovens
	01:30	I.B.O.A – Encerramento e retorno	Caráter / Social	Escotistas e jovens

Atividade: I.B.O.A. Inicial - Concentração

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos	

Atividade: Visita ao local escolhido (Parque Aquático, Reserva Ambiental, etc...)	
Área do desenvolvimento: Intelectual/ Afetivo / Físico	Tipo: Excursão
<p>Explicação: Excursões: são as atividades ao ar livre, sem pernoite e normalmente em área não urbana, onde é aprimorada a aplicação de técnicas mateiras, orientação, observação, avaliação, entre outras.</p> <p>No escotismo, as atividades com objetivo exclusivo de turismo e/ou recreação são chamadas de visitas ou passeios.</p> <p>Alguns exemplos que podem ser realizados: Excursão em montanha, excursão de bicicleta, excursão em caverna, Trekking, Parque Aquático, Parque Reserva Natural e outras opções.</p> <p>O deslocamento pode ser em transporte coletivo, transporte fretado, ou com apoio dos pais ou mesmo de bicicleta ou a pé, se for local próximo. A excursão pode ser feita pela Alcateia, pela Tropa, pelas patrulhas ou pelo Grupo Escoteiro.</p> <p>Neste caso, a excursão é realizada por toda a Tropa Escoteira e podendo até mesmo, para aqueles que tiverem interesse, trabalhar as questões das especialidades, mais especificamente a ESPECIALIDADE DE EXCURSÕES, conforme abaixo:</p> <p>Pré-requisitos: Ter excursionado ao ar livre com a Seção ou Patrulha no mínimo 3 vezes para o Nível 1, 6 vezes para o Nível 2, e 9 vezes para o Nível 3, de pelo menos dois tipos distintos e utilizando diferentes formas de deslocamento (a pé, de bicicleta, embarcado etc.).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar qual o material individual necessário para diferentes tipos de excursões, de acordo com o programa da atividade (acampamento, acantonamento, volante, fixa, etc.) e como arrumá-lo em sua mochila. 2. Ter participado de pelo menos três excursões com a Seção, de dois tipos distintos e em locais diferentes, realizadas a pé. 3. Ter conhecimento de primeiros socorros, sabendo agir em caso de acidente e resgate, além de ser capaz de organizar o material de primeiros socorros para cada tipo de excursão. 4. Preparar o equipamento (segurança, alimentação, etc.) para diferentes tipos de excursão, acondicionando-o em sua mochila ou bornais. 5. Participar de pelo menos cinco excursões, diferentes das citadas no item 2, utilizando diferentes formas de deslocamento (a pé, de bicicleta, embarcado etc.). 6. Demonstrar, de forma prática, a correta utilização de mapas e bússolas. 7. Elaborar o esquema de segurança para uma excursão, levando em conta o número de participantes, a região e o terreno, orientando a Seção quanto aos procedimentos a serem adotados, individual e coletivamente. 8. Organizar uma excursão para a Seção, incumbindo-se da escolha do local e da forma de deslocamento e adotando as medias de segurança necessárias. 9. Ter noções de radiocomunicação HT, sabendo informar ao médico ou equipe de socorro sua localização e dados essenciais, em caso de acidente. 	

###Para este tipo de atividade não esquecer de nenhuma forma dos itens essenciais como autorização, sempre checar na ficha do jovem a ficha de saúde, autorização para entrar na água, verificar se os jovens sabem nadar, esquema de emergência e segurança.

Atividade: I.B.O.A. Final – Encerramento e retorno

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 07/04/16

Reunião de Seção

Oficina de Pizza



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotistas e Patrulhas
	00:15	Quebra-Gelo: Mundo animal	Físico	Escotistas e Patrulhas
	04:00	Oficina de Pizza	Físico /Social / Intelectual	Patrulhas
	00:30	I.B.O.A - Encerramento	Caráter/ Espiritual	Escotistas e Patrulhas

Atividade: I.B.O.A. Inicial

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra gelo Mundo animal

Área do desenvolvimento: Intelectual **Tipo:** Jogo

Explicação: As patrulhas formam em linha, cerca de 10 metros distantes de um pote ou balde onde há 40 papéis com nomes de diferentes animais.

Ao soar o apito o primeiro de cada patrulha deve correr, pegar um papel e fazer a mímica do animal (não vale som). Assim que a patrulha descobrir ele volta à forma e é substituído pelo seguinte. Vence a patrulha que primeiro conseguir a sequência de 10 animais.

Atividade: Oficina da Pizza

Área do desenvolvimento: Físico /Social /
Intelectual **Tipo:** Oficina

Explicação sobre o tema:

Pizza é uma preparação culinária que consiste em um disco de massa fermentada, de farinha de trigo, coberto com molho de tomate e ingredientes variados, normalmente com algum tipo de

queijo, embutidos, carnes preparadas de origens diversas, com orégano e manjericão, assados em um forno.

O Dia da Pizza é comemorado em São Paulo em 10 de julho, quando a data foi instituída pelo então secretário de turismo, Caio Luís de Carvalho, em 1985. Foi feito um concurso estadual que elegeria as 10 melhores receitas de mussarela e margherita, e empolgado com o sucesso do evento o secretário escolheu a data de seu encerramento, 10 de julho, como data oficial de comemoração.

Recursos materiais necessário:

- Refrigerador para guardar os produtos das pizzas.
- Forno elétrico com capacidade para duas pizzas grandes
- Ingredientes para produzir 3 pizzas grandes por patrulha (ver receita nos anexos), ou 3 peças de pizza pré-assadas, tamanho grande, por patrulha.
- Ingredientes para cobertura da pizza, levados por cada patrulha, de acordo com suas preferências e para a pizza tipo obrigatório.
- 3 formas grandes de pizza por patrulha.
- Pratos, talheres e guardanapos.
- Ingredientes a gosto: sal, pimenta do reino, azeite, maionese, ketchup, etc.

Preparação prévia:

Uma semana antes, solicitar às patrulhas que se preparem para a Oficina de Pizza, em que cada patrulha deverá confeccionar três pizzas, a saber:

1. Categoria Obrigatória - todas as patrulhas devem confeccionar uma pizza Napolitana, por exemplo. Pode ser escolhido qualquer tipo bem conhecido e típico.
2. Categoria Livre - cada patrulha escolhe um tipo de pizza, que achar melhor e que poderá surpreender aos demais pelo sabor.
3. Categoria Criatividade - cada patrulha deve, com massa de pizza e outros ingredientes, fazer uma pizza super criativa. Pode ser, por exemplo, uma maquete de um acampamento, com barracas, etc., ou pode ser um retrato de Baden-Powell, ou pode ser uma Flor de Lis. Deve ser feita, assada e... comida, evidentemente, razão pela qual todos os ingredientes devem ser alimentos.

As patrulhas devem, durante a semana, estudar e decidir como farão para confeccionar as três pizzas, e providenciar os ingredientes para isso. É importante decidir antecipadamente se as massas serão produzidas pelos jovens ou se poderão usar massas prontas.

Cada patrulha também deve estudar e anotar, para apresentar na reunião especial, no que consistem os ingredientes, onde se encaixam na pirâmide de alimentação, no que contribuem para a saúde e quanto representam em valor calórico.

Enquanto isso a chefia providencia forno ou fornos para assar as pizzas, e espaços para que cada patrulha trabalhe na montagem de suas peças de forma tranquila e isolada. Também irão preparar o local para servir, sendo preferencial uma grande mesa, compartilhada por todos, bem como os pratos e talheres (podem pedir que os jovens tragam).

Para premiar as três categorias a chefia pode providenciar três chapéus de chefes de cozinha, simples, identificados por categoria, e podem fazer com que a cada ano eles sejam passados

para os novos vencedores.

Descrição da atividade

- Logo após a cerimônia e o quebra-gelo, cada patrulha vai para o seu espaço previamente destinado e inicia a produção das suas pizzas. Devem montar cada uma delas em suas respectivas formas, com todos os ingredientes, deixando os mais perecíveis como últimos.
- Cada patrulha monta uma pizza de cada categoria, conforme decidiram durante a semana, sendo que uma é obrigatória (o tipo designado pela chefia), outra é livre, devendo ser saborosa em todos os sentidos, e a terceira é a criativa, que deve ser um diferente, inovadora e artística.
- Deve-se organizar para que cada patrulha apresente suas pizzas por vez, e depois de explicar o que fizeram, devem explicar os detalhes nutricionais da pizza, onde os ingredientes se encaixam na pirâmide de alimentação, no que interferem para a saúde e quanto representam em valor calórico.
- As patrulhas devem oferecer suas pizzas para degustação das outras patrulhas, e não devem comer da própria pizza.
- Uma a uma as patrulhas passam pelo mesmo processo, até que todas tenham servido as demais patrulhas.
- Ao final do serviço, a chefia coloca em discussão e votação quais as melhores pizzas, dentro das três categorias. Devem incentivar para que as escolhas sejam sinceras e sem levar em conta os interesses das patrulhas.
- Ao final, entrega para as patrulhas vencedoras os chapéus (ou um certificado) de melhores da Oficina de Pizza.
- Finalmente cuidam da arrumação do local e encerram a reunião.

Sugestões de sabores:

OS PRINCIPAIS SABORES TRADICIONAIS DE PIZZAS

- Alho e Óleo - Molho de tomate fresco, alho crocante coberto com parmesão, orégano e azeitonas pretas
- Aliche - Molho especial de tomate fresco, filés de aliche importado, orégano e azeitonas pretas
- Ao Funghi - Molho de tomate fresco, mussarela especial, champignon fatiado, manjeriço fresco, orégano e azeitonas pretas
- Atum - Molho de tomate fresco, atum especial sólido, cebola fatiada, orégano e azeitonas pretas
- Calabresa - molho de tomate fresco, calabresa especial fatiada, rodela de cebola, orégano e azeitonas pretas
- Catupiry - Molho de tomate fresco, cobertura de catupiry, orégano e azeitonas pretas
- Escarola - Molho de tomate fresco, escarola refogada alho e óleo, filés de aliche importada, coberta com mussarela especial, orégano e azeitonas pretas
- Margherita - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodela de tomate, salpicada de parmesão, manjeriço fresco, orégano e azeitonas pretas
- Mussarela - Molho de tomate fresco, cobertura de mussarela especial, orégano e azeitonas pretas
- Napolitana - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodela de tomate, queijo parmesão, orégano e azeitonas pretas
- Palmito - Molho de tomate fresco, palmito macio em rodela, coberto com catupiry, orégano e azeitonas pretas
- Portuguesa - Molho de tomate fresco, presunto cozido, ovos picados, rodela de cebola, cobertura de mussarela especial, orégano e azeitonas pretas
- Provolone - Molho de tomate fresco, coberto com queijo provolone, champignon fatiado, rodela de tomate, orégano e azeitonas pretas
- Quatro Queijos - Molho de tomate fresco, mussarela especial, camada de catupiry, provolone, salpicado com gorgonzola, orégano e azeitonas pretas

- Romana - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodela de tomate, filés de aliche importado, orégano e azeitonas pretas

Reunião elaborada por: **Vanessa Melo Randig e Luiz Cesar de Simas Horn**

Atividade: I.B.O.A. Final - Encerramento

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual | **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

DICAS

- Para esta atividade checar com os monitores todos os materiais que serão utilizados no Festival, bem como os ingredientes que serão colocados nas pizzas.
- Para a próxima atividade: ACAMPAMENTO – checar autorizações, programação e materiais que serão utilizados.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional

Publicada em: 08/04/16



Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

Físico

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.
- Sei preparar uma refeição com ordem e limpeza, considerando os valores dos alimentos e suas contribuições para a saúde.

Intelectual

- Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.
- Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos.

DIA 1 - SÁBADO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	IBOA de Abertura: Introdução ao tema	Caráter / Espiritual	Escotistas e jovens
	00:20	Quebra Gelo: Círculo x Linha	Físico	Escotistas e jovens
	03:20	Instruções para montagem de acampamento padrão e montagem dos acampamentos / Cantos de patrulha	Intelectual / Físico / Social	Escotistas e Patrulhas
	02:00	Almoço	Físico / Caráter / Social	Todos
	00:20	Inspeção de campo	Físico / Caráter	Escotistas
	00:10	Canção – Eu ponho	Intelectual / Social	Todos
	00:20	Jogo ativo – Corrida dos Barcos	Físico	Escotista / Patrulhas
	03:00	Montagem de Grandes Pioneirias e Portal do Canto de Patrulha	Físico / Intelectual	Patrulhas
	02:00	Tempo livre para preparação do jantar, banho e esquete para o Fogo de Conselho	Físico / Social	Escotista / Patrulhas
	00:40	Jogo Noturno – Caça ao Zulu	Social / Físico	Escotista / Patrulhas
	00:10	Preparação para o Fogo de Conselho		Escotista / Patrulhas
	01:00	Fogo de Conselho	Intelectual / Social	Todos
	00:30	Corte de Honra - Monitores – demais jovens para o campo	Social / Caráter	Monitores / Patrulhas / Escotistas
	----	Horário de silêncio - Descanso		Todos

DIA 2 - DOMINGO				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	01:30	Alvorada e café da manhã	Físico / Social / Afetivo	Todos
	00:20	IBOA	Caráter / Espiritual	Escotistas
	00:40	Momento Espiritual – Culto	Espiritual	Patrulhas
	00:40	Jogo – Campo minado	Físico / Social / Intelectual	Todos
	01:50	Treinamento e simulações primeiros socorros	Físico / Intelectual	Escotista / Patrulhas
	01:30	Almoço conjunto – Grande Confraternização	Físico / Social	Escotista / Patrulhas
	01:30	Desmontagem de campo	Físico / Social	Patrulhas
	00:20	Inspeção – Pente fino com os monitores	Físico	Escotista / Patrulhas
	00:15	IBOA Final	Caráter / Espiritual	Escotista / Patrulhas
	-----	Retorno		Todos

Atividade: I.B.O.A. Inicial	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	

Atividades: Jogo Quebra-gelo: Círculo x Linhas	
Área do desenvolvimento: Intelectual e Físico	Tipo: Jogo com a Tropa
<p>1) Metade dos participantes formam um círculo; 2) A outra metade forma uma linha; 3) Ao sinal de partida, no círculo, uma bola circula de mão em mão; 4) Sempre que passa por um determinado jovem ele grita bem alto o número de voltas; 4) Enquanto isso, a fila faz um revezamento em torno do círculo; 5) Ao fim do revezamento, anotar as voltas que a bola deu no círculo; 6) Trocar as equipes de lugar; 7) A equipe vencedora é a aquela que conseguiu revezar com menor nº. de voltas.</p> <p>OBS: para ficar mais divertido, use 2 sabonetes e 2 baldes com água, um, em um local do círculo e outro em determinado trajeto da fila.</p>	

Atividades: Montagem Acampamento Padrão – Cantos de Patrulha	
Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social	Tipo: Por patrulha
Neste momento as patrulhas irão realizar a montagem de seus cantos de patrulha e acampamento padrão, com os itens básicos, treinando assim suas técnicas mateiras.	

- Local correto da montagem das barracas, bem como a posição correta em relação ao vento e sol;
- Montagem da cozinha com a intendência e demais ambientes;
- Canto do lenhador isolado para o corte de lenha e sua correta armazenagem;
- Latrinas e fossas quando necessário;
- Pioneirias diversas (pórtico de entrada e demais pioneirias)

Este é um momento onde os jovens podem usar a imaginação para construir "nichos" e aproveitar o espaço dentro do canto de patrulha.

Mais informações podem ser obtidas no Livro Acampar e Explorar, com diversas dicas de montagem de pioneirias, abrigos, barracas e outros exemplos interessantes.

Atividades: Canção: Eu ponho!

Área do desenvolvimento: Social e Físico

Tipo: Canção

Eu Ponho

Eu ponho a mão direita dentro
 Eu ponho a mão direita fora
 Eu ponho a mão direita dentro
 E sacudo ela agora
 E canto hally gally
 Assim é bem melhor
 Eu ponho a mão esquerda dentro
 Eu ponho o pé direito dentro
 Eu ponho o pé esquerdo
 Eu ponho a cabeça dentro
 Eu ponho corpo dentro

(vai cantando todas as partes do corpo... Braços, cotovelos, ombros, cabeça, pé, joelho, pernas, bumbum e o corpo todo.)

Atividade: Jogo Corrida dos Barcos

Área do desenvolvimento: Físico

Tipo: por patrulha

Descrição:

Cada equipe possui duas folhas de papelão que farão o papel das "pedras" para a travessia de um "pântano", que será um lugar previamente demarcado com duas linhas paralelas. Cada um deve cumprir a travessia e retornar, pulando de uma folha para a outra e recolhendo a que ficou atrás, lançando-a para frente, sem pisar no "pântano".

Observações: O que pode dar um gosto especial a esse jogo é a história a ser contada antes. Do tipo "depois do pântano há uma bruxa que lançará um desafio, e se todos o cumprirem, a vila onde moramos será salva", ou coisa semelhante.

Sugestões: Para animar esse jogo, uma etapa pode ser cumprida por cada um antes do retorno, como um nó, um artigo da lei etc.

Atividades: Montagem de grandes pioneirias e Portal do canto de patrulha	
Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social	Tipo: Por patrulha
<p>Atividade para estimular a imaginação e o trabalho em equipe, com a construção de pioneirias de grande porte com técnicas de nós, amarras e com a apresentação da Ensamblagem (que consiste no encaixe das peças) que é uma técnica que complementa a amarra realizada nas pioneirias. São encaixes que podem ser feitos facilmente com uma machadinha, serrote, formão ou facão.</p> <p>Modelos e exemplos podem ser consultados na internet e nas literaturas disponíveis na Loja Escoteira Nacional, como por exemplo: Livro Acampar e Explorar, também no livro número 9 da série Ar Livre.</p> <p>Para a confecção de pioneirias, pode ser utilizado vários tipos de madeiras, como bracatinga, Eucalipto e até mesmo bambu. Para o manuseio das madeiras na hora das amarras é sempre bom utilizar luvas de raspa para a proteção das mãos.</p> <p>Outro cuidado importante é com os materiais de corte, pois para um bom desenvolvimento da atividade, estes materiais devem estar bem afiados para a sua utilização.</p>	
Materiais: Madeiras, bambu, sisal, materiais de corte e luvas	

Atividade: Jogo Noturno – Caça ou Zulu	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual	Tipo: Noturno
<p>Descrição: Um dos participantes, com um chapéu diferente, desaparece e deve ser caçado pelos demais, em equipes, antes de alcançar um ponto estabelecido como de partida (o acampamento, por exemplo).</p> <p>Os "caçadores" ganham se conseguirem pegar o "zulu". Se o "zulu" retornar antes, os "caçadores" perdem. O "zulu" só pode ser caçado por mais de um "caçador".</p> <p>Observações: Esse jogo foi criado por BP, inspirado nos zulus que, numa certa idade, são pintados de branco e passam a ser caçados pelos seus companheiros e parentes, e devem tratar da sua própria subsistência, contando com as dificuldades causadas pela tinta que não sai com água, só com o tempo. Quando o zulu retorna, é aclamado guerreiro.</p> <p>Sugestões: O ideal desse jogo é que seja feito em campo e pode até ser um Jogo Noturno. No caso de um jovem ser destacado para ser o "zulu", recomenda-se que um Escotista o acompanhe. Esse jogo pode terminar rapidamente, se houver uma falha tanto por parte do "zulu" como por parte dos "caçadores". É interessante quando sua duração seja de, mais ou menos, meia hora. Se for rápido, o jogo pode ser recomeçado, com um outro "zulu" (o melhor foi aquele responsável principal pela caça do primeiro).</p>	

Atividade: Fogo de Conselho	
Área do desenvolvimento: Social / Físico / Intelectual	Tipo: Tropa

Descrição:

Segundo o livro Fogo de Conselho, de Luiz Cesar de Simas Horn:

“Para o Escotismo, o Fogo de Conselho é uma reunião em que a noite, iluminados e aquecidos por uma fogueira, todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças e também para refletir ou aprender algo de novo pela palavra do chefe.

Através do conjunto de atividades realizadas e do ambiente criado, o Fogo de Conselho cria situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem:

- A criatividade e a imaginação;
- A facilidade de expressão;
- A alegria;
- A sociabilidade;
- As habilidades artísticas;
- A autoconfiança;
- A espiritualidade

As situações oferecidas pelo Fogo de Conselho, onde as crianças e os jovens devem buscar ideias novas para as apresentações, tomando exemplos das mais variadas formas, leva-os a exercitarem um senso criativo desenvolvendo a imaginação”..

Atividade: Corte de Honra com os monitores

Área do desenvolvimento: Social / Intelectual

Tipo: Monitores

Descrição:

Relembrando a Regra 077 do P.O.R – 2013

I - A Corte de Honra é o órgão formado pelos monitores da Tropa, com ou sem a participação dos Submonitores, que se reúne com a equipe de escotistas. É presidida por um dos membros juvenis e age como principal órgão executivo da Tropa Escoteira.

II - A Corte de Honra é responsável pela administração interna da Tropa, devendo evitar, por todos os meios cabíveis, a criação de regulamentos e normas que a burocratizem e lhe retirem a agilidade de funcionamento. Ela serve como ponto de encontro para onde convergem os interesses das Patrulhas que, mediante a democrática negociação, se convertem em interesses da Tropa Escoteira como um todo, inclusive nos casos relacionados com a aplicação de medidas disciplinares e concessão de Distintivos Especiais, devendo se reunir pelo menos uma vez por mês.

III - A equipe de escotistas assessora e orienta educativamente as reuniões da Corte de Honra, cabendo como adultos responsáveis, oferecer informações e orientações que assegurem o caráter educativo das decisões e a segurança física e psicológica dos envolvidos. Compete ao Chefe de Seção, como obrigação legal e educacional, sempre que necessário, estabelecer parâmetros e limites para a decisão de seus integrantes, explicando suas razões da forma mais clara possível.

Atividade: I.B.O.A. de domingo	
Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual	Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos	

Atividade: Culto	
Área do desenvolvimento: Espiritual	Tipo: Tropa / patrulhas
<p>Descrição: De maneira sucinta e singela, deve ocorrer na manhã de domingo, um culto ecumênico, respeitando todas as crenças, religiões e a fé de cada participante. É muito importante que os jovens entendam o motivo deste momento destinado a reflexões e pensamentos, lembrando-se da parte da Promessa Escoteira.</p> <p>Cada patrulha pode preparar uma atividade reflexiva para apresentação.</p>	

Atividade: Jogo Quebra-gelo: Campo minado	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Objetivo do jogo: Cruzar um campo minado representando por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será informada pelo escotista.</p> <p>O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessa.</p> <p>Propósito: Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias experiências, e se estas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado.</p> <p>Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora, e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo.</p> <p>O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa, e o sucesso de cada pessoa, depende do apoio que cada um receber do grupo.</p>	

Atividade: Treinamento e simulados de Primeiros socorros	
Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual	Tipo: por patrulha
<p>Descrição: Com o objetivo de trazer aos jovens informações e noções básicas e necessárias sobre primeiros socorros, abrangendo as principais técnicas para socorro em casos de acidentes. A importância do estojo de primeiros socorros e o que deve conter dentro do estojo.</p> <p>Algumas orientações como:</p>	

- Tipos de transportes de feridos;
- E como agir nos seguintes casos: Acidente grave, Infarto, desmaio, hemorragias (interna e externa), ataque epilético, insolação, feridas, queimaduras, fraturas, luxações, entorses, intoxicação por alimento estragado, mordida de animais, picadas de insetos, entre outros

Além das informações, neste momento poder ser propiciado simulações para que os jovens possam além de aprender, mas passar por situações que poderão ocorrer na vida real.

Estas informações podem ser verificadas no Livro Acampar e Explorar.

Atividade: I.B.O.A. Final - Encerramento

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual **Tipo:** Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

DICAS

- Materiais a serem utilizados neste acampamento: bandeira, sisal, papelaria em geral, bolas, balões, bastões, bambu, materiais de corte, cordas, barbantes, etc.
- Por se tratar teoricamente da última atividade, lembrar aos monitores sobre a questão da limpeza dos materiais e conservação, assim evitando desgastes e deterioração antecipada do material das patrulhas e da tropa.

Reunião elaborada por: Marcelo Margraf de Oliveira – Escritório Nacional
Publicada em: 08/04/16