

União dos
Escoteiros do
Brasil



**OS PRIMEIROS
MESES DE UMA NOVA
TROPA ESCOTEIRA**





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

OS PRIMEIROS MESES DE UMA NOVA TROPA ESCOTEIRA

**MONTAGEM
Escritório Nacional da UEB**

União dos Escoteiros do Brasil
Escritório Nacional
Trav. José do Patrocínio, 100
80030-190 - Curitiba - PR
(41) 3353-4732
www.escoteiros.org.br

Apresentação

Este livro é um documento da estratégia de crescimento da União dos Escoteiros do Brasil, e representa um esforço com objetivo de apoiar a criação de novas Tropas Escoteiras e, na maioria dos casos, a fundação de novos Grupos Escoteiros.

O propósito geral é auxiliar os escotistas que iniciam uma nova Tropa Escoteira nas suas primeiras reuniões, até que obtenham a experiência necessária para incluir atividades criadas especificamente para cada Tropa. Não é necessário ter sido escoteiro e tampouco se exige qualquer experiência prévia para ser um Chefe Escoteiro. O importante é que seja uma pessoa idônea e interessada em colaborar com o Escotismo na educação dos jovens para a vida.

As atividades que compõem este documento têm os seguintes objetivos:

1. Preparar os jovens para a Investidura e Promessa Escoteira;
2. Apresentar aos jovens as atividades típicas do Ramo Escoteiro;
3. Preparar os jovens para a ambientação e marco simbólico do Ramo;
4. Fomentar nos jovens o sentimento de membro da Grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros.
5. Preparar a Tropa para desenvolver os próximos ciclos de programação.

Este documento foi desenvolvido a partir de um trabalho original da Diretoria de Programas de Jovens da UEB-PR, através da sua Equipe Regional do Ramo Escoteiro, realizado no ano de 1995. Este primeiro documento contou com a participação dos escotistas Afonso Carlos Spina, Celso Fragoso, Dalva Maria Budel, Helena Parmiggiani, Ivone Ivete Maciel de Medeiros, João de Deus da Silva, José David de Ferreira Bandeira, Júlio Cezar Pedroso, Luis Félix do Espírito Santo, Maria de Lourdes do Espírito Santo e Maria Inês Valentin Rodrigues. Posteriormente, com o objetivo de adequar linguagem e conteúdo ao Programa Educativo atual, o documento foi revisado e complementado com o apoio dos escotistas Luiz Cesar de Simas Horn (Escritório Nacional), Marcio Randig e Vanessa Randig (UEB-SC), e Maria Terezinha Koneski Weiss (Presidente da CNPJ),

É importante ressaltar que neste documento se encontram idéias de atividades, mas que a leitura do Manual do Escotista Ramo Escoteiro é etapa importante na preparação do adulto que vai atuar com jovens de 11 a 14 anos de idade. Também é importante que, no prazo adequado, os adultos que se dispõem a atuar como escotistas participem dos cursos de formação oferecidos pela União dos Escoteiros do Brasil, através das suas Direções Regionais.

Índice

Apresentação -----	01
Índice -----	02
O que são as Reuniões de Tropa? -----	03
Elementos de uma Reunião de Tropa -----	94
1ª Reunião de Tropa -----	06
2ª Reunião de Tropa -----	13
3ª Reunião de Tropa -----	18
4ª Reunião de Tropa -----	20
5ª Reunião de Tropa -----	22
6ª Reunião de Tropa -----	25
7ª Reunião de Tropa -----	27
8ª Reunião de Tropa -----	31
9ª Reunião de Tropa -----	38
10ª Reunião de Tropa -----	43
11ª Reunião de Tropa -----	46
12ª Reunião de Tropa -----	50
13ª Reunião de Tropa -----	54
14ª Reunião de Tropa -----	63
15ª Reunião de Tropa -----	67
16ª Reunião de Tropa -----	68
17ª Reunião de Tropa -----	72

O que são as Reuniões de Tropa?

As atividades mais freqüentes 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	Jogos	Treinamento dos sentidos
Especialidades	Histórias	Reflexão
Trabalhos manuais	Desafios mentais	Hasteamento e Arriamento
Dramatizações	Desafios físicos	Espiritualidade
Canções	Entregas de distintivos	Gritos de saudação
Promessas e Investiduras	Debates	Inspeção
Tarefas em equipe	Competições	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.

Esse 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 e os recursos disponíveis.

Uma boa Chefia deve ter um estoque considerável de formas para apresentar as atividades de cada etapa do desenvolvimento evolutivo; sendo que as etapas mais iniciais devem possuir maior variedade na forma de apresentação.

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 do traje / 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, proferirá 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-gêlo”.

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 da 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 elementos, terminando com o “debandar” da Tropa.

1ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

Jogo 1 – Corrida Maluca

Tema técnico – História do Escotismo

Jogo 2 – Por apito

Jogo 3 – Laranja Madura

Jogo 4 – Kim da Memória

Canção – Espírito de B-P

Encerramento da Reunião

ABERTURA DA REUNIÃO

Cerimonial de Abertura, como de costume na Tropa Escoteira. Ensinar como se procede o hasteamento da Bandeira e executar

JOGO 1 - JOGO GERAL (CORRIDA MALUCA)

Formação em círculo e atribuir a cada participante números, intercalando (1,2,1,2.....vez). Dado um apito os jovens numero 1 devem correr por fora do círculo por 2 ou três voltas. Dado dois apitos os jovens numero 2 devem correr por fora do círculo por duas ou três volta. Vencera aqueles que chegarem corretamente em seus lugares.

TÉCNICA - HISTÓRIA DO ESCOTISMO

O Escotista, usando ou não de recurso áudio-visual, contará aos jovens a História de Baden-Powell e do Escotismo. Pode enriquecer com o uso do livro “O Chapelão”, ou do livro “250 milhos de Escoteiros”.

JOGO 2 - JOGO FISICO (POR APITO)

Pendurar um apito em um galho de arvore numa altura media. Perfilar os jovens a uma distancia de 10 m e atribuir números seqüenciais para as duas equipes. Ao comando do chefe solicitando um numero, os jovens portadores dos solicitados, devem correr , com as mãos para trás, deverão assoprar o apito. Os mesmo devem usar de sua astúcia e impedir que seja assoprado. Vencera a equipe que conseguir assoprar mais vezes.

JOGO 3 - JOGO DE REVESAMENTO (LARANJA MADURA)

Marcar numa distancia de 5 m com um círculo, perfazendo um total de 4 pontos, por equipe. Nos três primeiros círculos, colocar um objeto e no ultimo deixar vago. Ao comando do chefe, os primeiros jovens correm ate o primeiro círculo e pega o objeto e deposita o ultimo círculo. Volta ate o Segundo, pega o objeto e deposita no

ultimo. Volta ate o terceiro, pega o objeto e deposita no ultimo. Corre ate sua equipe e libera o segundo jovem. O segundo jovem corre ate o ultimo circulo e pega um objeto e faz o trajeto inverso. Ao terminar corre ate a equipe e libera mais um jovem. O terceiro jovem vai repetir a tarefa do primeiro. Vencera a equipe que por primeiro terminar sua tarefa.

JOGO 4 - JOGO INTELECTUAL (KIM DE MEMORIA)

Preparar 10 cartazes com trechos da Historia do Escotismo. Com cor diferente fazer a complementação da Historia. Colocar os jovens e circulo e explicar a atividade. Os cartazes são colocados no centro do circulo. Um jovem iniciara escolhendo dois cartazes de cores diferentes. Fará a leitura em voz alta, primeiro do texto da historia e depois a complementação. Caso consiga completar a historia , ficara com os cartazes. Vencera quem tiver o maior numero de cartazes.

CONTEÚDO TÉCNICO - HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA

Como incentivo à cidadania e patriotismo, a Bandeira Nacional deve ser hasteada no início das atividades escoteiras e arriada ao final. No caso de atividades que durem mais dias o arriamento deve ser feito às 18 horas.

No caso do cerimonial incluir outras Bandeiras, como do Estado, Cidade, Grupo Escoteiro, etc., deve-se tomar o cuidado para que a Bandeira Nacional mereça o destaque, ao centro e mais alta, bem como deverá ser a primeira a chegar ao topo do mastro, no hasteamento, e a última a descer, no arriamento.

Em caso de Luto Oficial, no hasteamento a Bandeira subirá até o topo do mastro e retornará a “meio-pau”, e no arriamento sairá de “meio-pau” até o topo do mastro, de onde será definitivamente arriada.

FORMAÇÃO PARA O CERIMONIAL: A formação da Tropas será em ferradura, com o Chefe e Assistentes s e colocando na sua abertura, lateralmente e um pouco afastados do mastro.

Preparação – existem bandeiras – como a francesa, a italiana, a belga e outras – que, pelo seu desenho, não exigem cuidados especiais quando do hasteamento, outras, no entanto, com a da Holanda, da Alemanha, da Venezuela, da URSS e a nossa, tem alto e baixo, devendo, portanto, cuidar-se de hasteá-las na posição correta. Em quaisquer circunstâncias, verificar:

- se os nós de fixação da bandeira na adriça são os certos e se estão devidamente apertados, evitando-se que a bandeira se solte, em decorrência de um nó frouxo ou mal aplicado;
- se a perna de subida da adriça está amarrada no canto superior da bandeira, evitando-se que seja hasteada de cabeça para baixo;
- se a adriça está desembaraçada, tanto para a subida como para a descida.

Tomados estes cuidados, a bandeira está pronta para a cerimônia.

QUEM VAI HASTEAR/ARRIAR: O Chefe designa dois membros juvenis para cada Bandeira.

HASTEANDO: Ao serem chamados os dois jovens se dirigem ao mastro, onde retiram a “cobertura”, e um deles se coloca com o mastro às suas costas, tendo nas mãos a adriça que deve ser puxada, enquanto o outro, com a Bandeira em suas mãos, se coloca de frente e afastado do mastro, formando com a adriça um triângulo retângulo, cujo ângulo reto está justamente no jovem que fica junto ao mastro.

Quando está tudo preparado o jovem que está com a Bandeira diz: “CHEFE, BANDEIRA NACIONAL PRONTA!”,

O Chefe, então, dirá:

- ATENÇÃO TROPA, FIRMES!

Todos ficam firmes.

- BANDEIRA NACIONAL EM SAUDAÇÃO!

Todos fazem a saudação.

- IÇA!

O jovem que estiver junto ao mastro vai puxando a adriça, de maneira uniforme, enquanto o outro vai liberando a adriça e mantendo-a esticada, de tal forma que a Bandeira possa alcançar o topo do mastro.

Quando a Bandeira atingir o topo quem está junto ao mastro continua segurando a adriça, enquanto o outro se aproxima, recolhendo a sobra, que será presa ao mastro. Enquanto isso é feito o Chefe comanda o descansar.

Feito isso, os dois colocam a cobertura, distanciam-se 3 metros do mastro e, voltando-se para a Bandeira fazem a saudação, retornando em seguida para os seus lugares.

ARRIANDO: O processo segue o mesmo ritual, com pequenas mudanças na seqüência. Inicialmente os dois chamados dirigem-se até 3 metros do mastro e fazem a saudação, para após retirarem a cobertura e preparem o triângulo com a adriça. As frases são as mesmas, com a alteração do verbo Hastear por Arriar. Feito o arriamento as duas pessoas desatam a Bandeira da adriça, que será recolhida, e dobram a Bandeira, que será entregue ao Chefe, após o que retornam aos seus lugares.

CONTEÚDO TÉCNICO - VIDA DE BADEN-POWELL

Em 22 de fevereiro de 1857 nascia em Londres, Inglaterra, **Robert Smith Stephenson Baden-Powell**. Filho do reverendo anglicano e professor Baden Powell, ficou órfão de pai aos 3 anos de idade e assim coube a sua mãe, Henriette Smith, a tarefa de criar 7 filhos, o mais velho com 13 anos e o mais novo com apenas um mês.

Robert Baden-Powell, nos seus primeiros anos de vida, experimentou uma sadia educação que certamente se refletiu no movimento que mais tarde criou. Suas



primeiras lições foram ensinadas por sua mãe, que inspirou-se nos métodos adotados pelo finado marido na educação dos filhos mais velhos. O Professor Baden Powell habitualmente ensinava seus filhos fora de casa, onde quer que fosse, através dos recursos naturais, usando plantas, animais e a natureza como um todo. Em casa, franqueava-lhes a biblioteca para que pesquisassem e discutissem com ele as dúvidas porventura surgidas.

Robert Baden-Powell cresceu numa família sadia e, em 1870, ingressou no Colégio de Chartreuse com uma bolsa de estudos, onde não foi um aluno brilhante, mas extremamente criativo e investigador. Era popular e tomava parte de todas as atividades colegiais, como teatro, desenho, música e futebol (como goleiro da equipe do colégio). Foi no colégio que desenvolveu seus dotes teatrais, representando para os colegas, reconhecendo mais tarde o grande valor educacional desta prática.

No bosque, junto ao colégio, B-P iniciou suas experiências como explorador, rastreando animais e descobrindo por si mesmo maravilhosos elementos da natureza. Posteriormente, com seu irmão, iniciou-se nas atividades marítimas, chegando a viajar num barco montado com tonéis até a costa da Noruega.

Pretendendo matricular-se na Universidade de Oxford, não o conseguiu, todavia. Mas a abertura de um concurso para aspirantes do Exército deu-lhe uma oportunidade e o jovem Baden-Powell foi classificado em 2º. Lugar na Cavalaria, numa turma de 700 candidatos. Estava aberto o caminho para sua vida de aventuras e glórias.

Como militar, em 1876, foi designado para servir em Bombaim no 13º Regimento de Hussardos (R.H.) Durante sua passagem pela Índia, B-P dedicou-se em elevar a qualidade de vida dos soldados, proporcionando-lhes mais lazer e atividades recreativas, considerando o soldado como um indivíduo em constante evolução, que deveria desenvolver permanentemente suas capacidades. Durante dois anos, na Índia, ocupava seu tempo livre desenhando em seu bangalô, atraindo os filhos dos oficiais, a quem ensinava desenhar, assim como canções e jogos.

Após este tempo B-P adoeceu e foi mandado à Inglaterra, em licença para tratamento de saúde. Restabelecido retornou à Índia, onde, por seus talentos, perspicácia e qualidades de explorador, foi promovido a Capitão. Com idade de 26 anos.

Em 1884, as agitações da África do Sul determinaram a transferência do 13º. R.H. para a terra dos Bechuanas e novo teatro de aventuras se descerrou para

Baden-Powell. Serviços de exploração e vigilância foram-lhe confiados. Nas horas de descanso identificava-se com a terra, empreendendo caçadas, excursões, reconhecimentos.

No ano de 1886 foi o 13º. R.H. recolhido à Inglaterra. Baden-Powell aproveitou a ocasião para visitar a Rússia, Alemanha e França.

No posto de major, servindo no Estado-Maior, voltou à África em 1888, a fim de tomar parte na luta sustentada contra os Zulus. Durante um curto período de férias, fez uma excursão pelo mediterrâneo e Europa Central, voltando a seu Regimento, então na Irlanda, no ano de 1893.

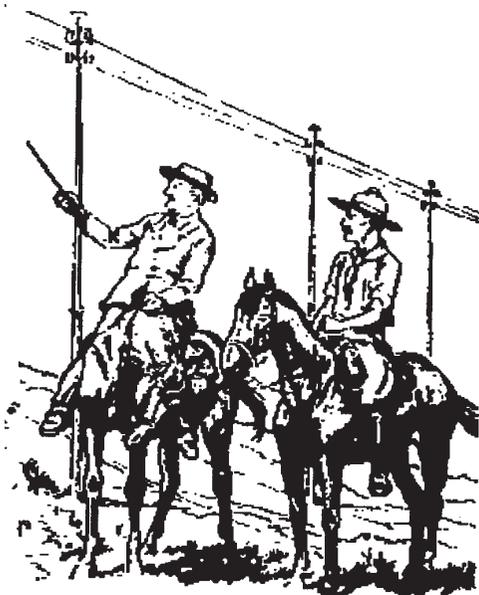
As tropas inglesas da Costa do Ouro, entrando em guerra contra os Achantes, necessitavam de seus serviços. É novamente enviado à África, pacificando a região em 1896. No mesmo ano, em junho, participa, como Chefe do Estado Maior, da campanha contra os Matabeles, o que considera ser “a maior aventura da sua vida”.

Após 21 anos de serviço nos Hussardos, foi promovido ao posto de coronel, que lhe dá o comando do 5º. Regimento de Dragões da Guarda, na Índia.

Em 1899 foi novamente enviado à África do Sul, onde sua maior glória foi a defesa de Mafeking, quando disposto de 1.213 homens resistiu durante 217 ao certo feito por 6.000 Boers, até que recebesse reforços para romper o sítio. Na falta de homens, B-P utilizou jovens em funções como estafetas, sinaleiros, enfermeiros, etc. A forma positiva como os jovens responderam à confiança depositada marcou B-P, que recolheu ali a semente que cultivou durante sete anos em experiências cada vez melhores.

Graças aos seus feitos na vida militar, agora como general, Baden-Powell tornou-se herói em seu país. Devolta a sua pátria, B-P encontrou meninos utilizando em suas brincadeiras um livro que ele havia escrito para militares – “*Aids to Scouting*”, que continha ensinamentos sobre como acampar e sobreviver em regiões selvagens.

Em 1907 assentou as bases do Escotismo. Daí em diante constitui sua preocupação principal. Para dedicar-lhe todo o tempo pede demissão do Exército



em 1910, percorre ao mundo, visita a Ásia e a América, incentiva o movimento, organiza associações.

Em 1912, B-P casa-se com Olave St.Clair Soames, que veio a tornar-se a grande incentivadora do escotismo para moças.

Durante a grande guerra provou o valor da instituição que criara. E em 1919 instalou o 1º curso de chefes no Campo-Escola de Gilwell Park, que é a fonte de todo a Formação de Chefes.

Em atenção aos relevantes serviços prestados à juventude mundial, com a criação do seu notável sistema de educação, na primeira concentração mundial escoteira, realizada em 1920, em Olímpia (Londres), Baden-Powell foi aclamado “Chefe Escoteiro Mundial”, pelos chefes escoteiros das nações que já tinham adotado o Escotismo, ali presentes. Foi mais uma expressão do caráter mundial do Escotismo, sendo o título, entretanto, de caráter todo pessoal, extinguindo-se com a vida do grande educador.

Não sendo de família nobre, recebeu Baden-Powell, por seus serviços à Nação, o título “Sir” e, em 1929, na maioria do Escotismo, foi agraciado com o título de “Lord” por sua dedicação à causa da juventude, escolhendo Gilwell o Chefe. Passou os últimos dias de sua vida na África, falecendo em 8 de janeiro de 1941, em Nairobi, Quênia, ao pé do monte Kilimanjar, onde se acha sepultado.

CONTEÚDO TÉCNICO - HISTÓRIA DO ESCOTISMO

Em agosto de 1907, na Ilha de Brownsea, no Canal da Mancha, Inglaterra, Baden-Powell realizou um acampamento com vinte jovens, de 12 a 16 anos de idade, onde ensinou técnicas como primeiros socorros, observação, segurança, orientação, etc. Como símbolo do grupo levavam aqueles jovens uma bandeira verde com uma flor-de-lis amarela no centro.

Entusiasmado com os bons resultados deste acampamento, B-P começou a escrever o Livro “Escotismo Para Rapazes”, que foi publicado em 1908, inicialmente como 6 fascículos, de janeiro a maio, vendidos em bancas de jornais. Em maio do mesmo ano foi editado com livro, com ligeiras modificações.

A recepção das idéias do B-P foi tanta que, em poucas semanas, centenas de Patrulhas Escoteiras estavam formadas, praticando Escotismo. Rapidamente o Escotismo se espalhou por vários países do mundo. Chegou na América do Sul em 1908, no Chile, e no Brasil em 1910, no Rio de Janeiro.

Ainda em 1909, mais de 10.000 jovens realizaram uma exibição de suas perícias escoteiras no famoso Palácio de Cristal, em Londres. Nem mesmo a chuva e o frio, naquela manhã do dia 4 de setembro, puderam ofuscar o entusiasmo deles. Nesta reunião histórica, os rapazes formavam a maioria, mas pequenos grupos de moças também compareceram. Elas apelaram a B-P para que as inscrevesse como *Girls Scouts* (escoteiras), sob fundamento de que tudo quando os rapazes haviam

feito elas também poderiam fazer. Já em novembro de 1909, B-P escrevia um artigo sobre o “Programa para as Guias” no Headquarters Gazette, publicação oficial do Escotismo. O passo seguinte era encontrar-lhes uma chefe. Pediu a sua irmã, Agnes que lhe ajudasse. Ela aceitou prazerosamente e se constituiu na primeira Presidente das Guias, permanecendo até 1920.

Temendo a degeneração das suas idéias, e verificando a necessidade de integrar todos dentro de um movimento que crescia rapidamente, B-P passou a dedicar-se à organização do Movimento Escoteiro, que não era sua proposta original. Desliga-se do Exército, em 1910, e ingressa no que chamou de sua “segunda vida”, dedicada ao crescimento e fortalecimento do Escotismo.

Ainda em 1910 é criado o Escotismo do Mar, bem como surgem dentro do Movimento as “Girls Guides”, ou seja, as Guias Escoteiras. A partir de 1912, B-P passa a viajar pelo mundo divulgando e unindo o Escotismo, que se desenvolve agora como uma “Fraternidade Mundial”.

Também em 1912 foi publicado o primeiro Manual das Guias, “Como as Moças podem ajudar a construir o Império...”, escrito por Agnes Baden-Powell.

Foi em 1916 que, a pedido das crianças menores que queriam fazer parte do Movimento Escoteiro, B-P cria o Ramo Lobinho, baseado no Livro da Jângal, de Kypling, com auxílio de sua irmã – Agnes.

Em 1917 é constituído informalmente o primeiro Conselho Internacional da Associação de Guias da Inglaterra, e no seguinte é publicado o texto base do “Guidismo”, livro por B-P, especialmente para as guias.

O Escotismo recebe de William F. de Bois Maclaren uma área de terra, na floresta de Epping, arredores de Londres, onde se instala Gilwell Park, onde B-P realiza, em 1919 o primeiro curso destinado aos Chefes Escoteiros, que passa a denominar-se Curso da Insígnia de Madeira, tornando-se Gilwell Park o centro de formação de chefes escoteiros.

Em 1930, Lady Olave Baden-Powell é aclamada Chefe Guia Mundial, função que exerceu até 1976, quando veio a falecer.

A última presença pública de B-P para os escoteiros foi em 1937, no 5º Jamboree Mundial em Voegelewang, Holanda, depois que viajou para o Quênia, onde fixou resistência a partir de 1938 juntamente com Lady Olave. Foi nesse lugar tranquilo, cercado por florestas e montanhas, que Baden-Powell morreu.

O Escotismo, desde sua formação em 1907, se alastrou rapidamente em todo mundo. Temos, hoje, mais de 28 milhões de jovens que pertencem ao Movimento Escoteiro Mundial.

Portanto, você pode notar que o escotismo é uma grande fraternidade mundial, que reúne, em torno de um ideal, uma grande cadeia de jovens, e você faz parte dessa cadeia.

2ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

Jogo 1- Nunca Três

Técnica - Sinais e Vozes

Jogo 2 - Cabo de Guerra

Jogo 3 - Mudar de Lugar

Jogo 4 - Fixação da técnica

Canção – Acampe lá na montanha

Encerramento

JOGO 1 - JOGO GERAL (NUNCA TRES)

Os jovens devem formar pares. Deve ficar sem par um ou dois jovens. Ao comando do chefe os pares devem ser trocados utilizando os jovens que estão fora. A formação de pares não pode ser repetida. Serão eliminados os jovens que formarem pares repetidos. Será vencedor os jovens que não repetir a parceria ate o final.

JOGO 2 - JOGO FISICO (CABO DE GUERRA)

Um cabo, com aproximadamente 10 m Dividir o cabo marcando o meio e portar uma equipe em cada lada do cabo. Marca-se o meio do campo com o meio do cabo. Vence que levar a outra equipe para seu campo.

JOGO 3 - JOGO DE REVEZAMENTO (MUDEM DE POSIÇÃO)

.Os primeiros jovens das equipes devem ficar a uma distancia de 15 metros com uma bola de tênis. Ao comando devem arremessar a bola para o jovem que está à frente de sua equipe. O mesmo ao pegá-la deve correr ate onde esta o primeiro da equipe e repetir a tarefa. Vence a equipe que mudar de posição por primeiro.

JOGO 4 - JOGO DE FIXAÇÃO (VOZES E SINAIS)

Os escotistas devem ficar em pontos distantes dos jovens e, alternadamente, efetuar chamadas e realizar todos os sinais e comandos para a formação.

CONTEÚDO TÉCNICO - LEMA, SAUDAÇÕES E SINAL ESCOTEIRO

Sinal Escoteiro

O sinal escoteiro é feito com os dedos indicador, médio e anular estendidos e unidos, permanecendo o polegar sobre o dedo mínimo. Os três dedos estendidos representam as três partes da Promessa Escoteira. Os outros dedos se apoiam, o maior sobre o menor,



simbolizando que mesmo os escoteiros mais distantes são unidos e que o forte defende o mais fraco.

Sinal de Promessa

O sinal de promessa é feito elevando-se à altura do ombro, com o antebraço dobrado e a mão direita formando o Sinal Escoteiro. O sinal de Promessa é usado apenas na cerimônia de promessa.

Saudação Escoteira

Todos os membros do movimento escoteiro fazem a saudação uns aos outros, quando se encontram pela primeira vez no dia. O primeiro a ver o outro é o primeiro a saudar, independente do cargo, graduação ou classe. Os escoteiros fazem, também, a saudação para cumprimentar autoridades e durante as cerimônias de hasteamento e arriamento da Bandeira Nacional. Quando o Hino Nacional é tocado e não cantado, também fazemos a saudação escoteira. Quando é tocado e cantado, ficamos somente em posição firmes.

Na saudação, a posição dos dedos é igual ao sinal de promessa, mas a mão toca ligeiramente a frente do lado direito.



O Aperto de Mão

Parece estranho que os escoteiros se cumprimentam com a mão esquerda, não é? No entanto, o significado é que um escoteiro confia no outro escoteiro. Isto se deve a uma passagem da vida de B-P: certa vez, ao estender a mão direita para um chefe de uma tribo africana surpreendeu-se, quando o indígena estendeu a esquerda para cumprimentá-lo. Depois o chefe deu B-P a seguida explicação: aqui os grandes guerreiros se cumprimentam com a mão esquerda, largando para isso o escudo. Assim deixam claro sua coragem e a confiança que depositaram um no outro, mesmo que seja o adversário. Entre, nós os guerreiros são homens de honra e os homens honrados são sempre leais.

O Emblema do Escotismo

O emblema escoteiro é a Flor-de-lis que aponta o Norte nos mapas e nas bússolas. Mostra o caminho do cumprimento do dever e da ajuda ao próximo. Suas três folhas, também, lembram os três itens da promessa.

Em 1907, no primeiro acampamento escoteiro do mundo, a Flor-de-lis apareceu pela primeira vez simbolizando o ideal do Escotismo. Uma bandeira, toda verde, tendo no centro a Flor-de-lis na cor amarelo-ouro, sendo hasteada junto com a

bandeira Inglesa, durante todo acampamento. Hoje a Flor-de-lis representa o Escotismo, identificado todos os países que pertencem à Fraternidade Mundial.

O Lema

O nosso Lema é: **SEMPRE ALERTA!**

Significa que você está sempre preparado, atento, física e mentalmente para cumprir os deveres para com Deus, a Pátria e o Próximo.

Saudação da UEB

O grito de saudação da UEB é a exclamação “Anrê! Anrê! Anrê!!” repetida três vezes, levantando-se a cobertura ou a mão direita com o punho cerrado a cada palavra pronunciada, em resposta a três comandos por apito (a letra “A, em código morse), ou às palavras “Pró-Brasil”.

Sinais Manuais de Formatura

Você irá observar que o Chefe Escoteiro e seus assistentes não dirigem as formaturas da Tropa por vozes de comando, ou toques de apito, mas, silenciosamente, eles fazem os sinais manuais e, como os escoteiros estão sempre alertas, imediatamente, seguem o significado desses sinais. Isto facilita muito a vida da Tropa, pois não se perde tempo e, conseqüentemente, o ocupamos com outras atividades.

Dê uma olhada nas seguintes dicas:

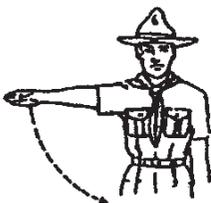
- a Patrulha sempre segue o Monitor, o Submonitor comanda o cobrir e o descansar;
- numa ferradura ou círculo a Patrulha fica à esquerda do Monitor, é só lembrar que o bastão não deve ficar atrapalhando nenhum elemento da sua patrulha;
- na formação da Patrulha a Tropa forma metade à direita do chefe e metade à sua esquerda;
- a formação deve iniciar a três passos do chefe;
- cada membro deve ter o seu lugar na Patrulha (1,8,7,6,5,4,3,2) (1= Monitor, 2 = Submonitor).

a – Atenção ou Alerta

Utiliza-se quando se deseja obter a atenção ou silêncio da Tropa. Normalmente também é dito o comando “ALERTA”, para reforçar a atenção.



Portanto, sempre que esse sinal for feito, procure ficar em silêncio e, se necessário, peça aos seus companheiros para também atenderem ao sinal.



b – Firme ou Descansar

Logo após o sinal de ATENÇÃO, utiliza-se esse sinal manual para colocar a Tropa em uma posição adequada ao trabalho

a ser executado.

Seguindo o sinal, você deve ficar na posição de firme ou descansar.

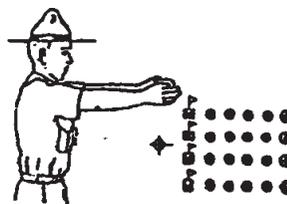
c – Fila Indiana

Utiliza-se para formar uma única fila. Este sinal é utilizado pelo Monitor para formar a Patrulha. Quando usado pelo Chefe, significa que toda a Tropa deve formar uma única fila.

d – Por Patrulhas

É um dos sinais manuais mais utilizados.

As patrulhas ficam formadas em filas à frente do chefe, duas à sua esquerda e duas à sua direita.



e – Em Linha ou Coluna Ombro a Ombro

Outra formação bastante utilizada.

Como o próprio nome diz, os escoteiros ficam formados um ao lado do outro.

f – Círculo

É formado um círculo em torno do Chefe.

Os monitores devem conduzir suas patrulhas, sempre no sentido anti-horário, por uma volta ou uma volta e meia em redor do chefe, até alcançarem o círculo desejado.

g - Ferradura

Formação bastante utilizada nas cerimônias (hasteamento, arreamento, promessas, ascensão a outro ramo, entrega de distintivos).

Facilita que a chefia observe toda Tropa sem realizar qualquer deslocamento.



h – Coluna Fechada

Sinal de formação utilizado em espaços pequenos, pois apresenta características pouco desejáveis: o chefe não pode ver toda a Seção e nem a menos todos os monitores.

Porém essa formação será usada quando Tropa estiver em recintos fechados ou com muito público, pois será muito útil para passar informações sem recorrer a voz muito alta.

i - Debandar

Indica o encerramento da atividade que está sendo realizada. Normalmente utilizado no final da reunião.

São feitos 3 movimentos rápidos e seguros, após o que todos



dão um passo à frente fazendo a saudação e exclamando vigorosamente um “Sempre Alerta!”.

CANÇÃO – Esta canção se utiliza da música de uma antiga canção popular brasileira – “Serenos da madrugada”, e sua letra é a seguinte:

*Acampei lá na montanha
De manhã fiz meu café
Arrumei minha mochila
E toquei pra frente a pé.*

*Como é bom viver
Acampando assim
Vendo o sol no horizonte nascer
Vale a pena ter
Um grande ideal
E por ele viver e morrer*

3ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Pólo a Cavallo

TÉCNICA : Traje e Uniforme

JOGO 2- Toldo Embolado

TÉCNICA II – Nó direito e Escota

JOGO 3- Jogo de fixação

JOGO 4- Liquidação

Encerramento

JOGO 1 – REVEZAMENTO (PÓLO A CAVALO)

Cada patrulha recebe uma bola e tênis e um bastão. À frente de cada patrulha, a 10 metros, coloca-se um tijolo ou outro objeto qualquer fixo. Ao sinal de início o segundo escoteiro da patrulha sobe na costa do primeiro, como se fossem cavalo e cavaleiro, sendo que o que está montado tem que fazer com que a bola de tênis empurrada pelo bastão de a volta no tijolo e chegue novamente a linha inicial, ao que outros dois jovens partem com o mesmo objetivo. Ganha a patrulha que terminar antes o rodízio.

JOGO 2 - ATIVO (TOLDO EMBOLADO)

Delimita-se o campo e marca-se o tempo de dois minutos para cada patrulha envolver com um toldo um jovem da outra patrulha que depois de embrulhado não poderá fugir, sendo considerado prisioneiro. Ao final, a patrulha que tiver feito maior número de prisioneiro será a vencedora.

TÉCNICA – Traje e Uniforme. Usar um manequim para colocar o uniforme, onde constem as peças e os distintivos oficiais, e explicar aos jovens que significam e como podem ser usados.

JOGO 4 – Fixação da Técnica:

Colocar as patrulhas formadas, em uma linha, tendo cada patrulha uma prancheta com papel e caneta. A frente de cada patrulha há um escotista, com um conjunto de distintivos, que deverão ser apresentados aos jovens em uma ordem pré-estabelecida. Ao sinal o primeiro escoteiro sai correndo até o escotista, que lhe mostra um distintivo, e o jovem retorna correndo até sua patrulha e escreve na folha de papel o nome do distintivo que viu. O segundo escoteiro faz o mesmo, olha o outro distintivo que lhe é mostrado, e também volta para anotar a denominação. O jogo encerra quando todos tiverem feito o percurso. Vence a patrulha que tiver o maior número de acertos, dentro da ordem mostrada pelo escotista.

CONTEÚDO TÉCNICO - NÓ DIREITO E DE ESCOTA

Para ensinar técnicas:

Primeiramente os escotistas devem reunir toda a Tropa, em lugar confortável, e lhes ensinar as denominações das partes de um cabo e como manuseá-lo e conservá-lo corretamente. Após, explicar como funcionarão as bases e dar início ao ensino dos nós.

Formar duas bases, e em cada uma com um escotista, sendo que em uma a patrulha aprenderá o nó direito e na segunda o nó de escota, treinando enfaticamente o nó e aprendendo sobre seu uso.

Ao sinal inicial cada patrulha se dirige para uma base, onde ficam por 10 minutos aprendendo sobre o nó, e após o tempo previsto, ao sinal do escotista coordenador da atividade, trocam de base, onde ficam mais 10 minutos.

Os nós são um grande “negócio” para quem os conhece e sabe usar.

Para o escoteiro a aplicação dos nós soluciona uma porção de problemas no acampamento, nas excursões e até em casa.

Nó Direito

Serve para unir cabos de mesma espessura .



Nó DIREITO



Nó de ESCOTA

Nó de Escota

Serve para unir cabos de espessuras diferentes.

JOGO DE FIXAÇÃO:

Formar as patrulhas e, a uma distância de mais ou menos 20 metros, colocar um bastão no alto do qual penderá um cabo de 30 cm. Junto a cada cabo estará um escotista.

Entregar a cada jovem um cabo de 50 cm. Ao sinal de início os primeiros de cada patrulha correm até o bastão a sua frente, e deverão amarrar o seu cabo pessoal no cabo que já está pendente, usando o nó que o escotista determinar no momento em que estiver chegando. Feito o nó volta correndo até o próximo de sua patrulha, que partirá na seqüência até o bastão, fazendo no cabo que está pendente (o que o jovem anterior deixou) um outro nó, determinado pelo escotista, e volta correndo, até que todos da patrulha tenham deixado seus cabos amarrados uns nos outros.

4ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Futebol de latas

TÉCNICA – Organização do Escotismo.

JOGO – Fixação da técnica

JOGO 3 - Basquetinho

CANÇÃO – Põe tuas mágoas no bernal

Encerramento

JOGO 1 - ATIVO GERAL (FUTEBOL DE CARANGUEIJOS)

Dividir os escoteiros em duas equipes, delimitar um campo. Determinar dois gols que podem ser as pernas de duas cadeiras. A equipe devera colocar a bola dentro do gol do time adversário. Para jogar todos devem se colocar de quatro de forma invertida, ou seja, com a barriga para cima, apoiado sobre os pés e as mãos. Assim devem caminhar, chutando e passando a bola, tal como em qualquer partida de futebol. Vence a equipe que mais gols realizar.

JOGO 3 - ATIVO GERAL (BASQUETINHO)

Jogo semelhante ao basquete, sendo que apenas a cesta foi substituída por um escoteiro em pé, em cima de um banco. Para fazer a cesta o jovem tem que agarrar a bola jogada por um jovem do seu time. Ninguém poderá caminhar com a bola na mão, devendo ser passada entre os companheiros. É proibido agarrar ou bater no adversário. Para preservar a segurança do jovem que está sobre a cadeira, deverá ser feito um círculo ao redor da cadeira no qual ninguém poderá entrar, nem atacantes nem defensores, sob pena de serem penalizados com um ponto consignado à outra equipe..

CANÇÃO: Põe tuas mágoas no bernal.

Põem tuas magoas no bernal, e vamos rir, rir, rir

Porque ligar só para o mal, porque?

Isso não resolve...

Para que preocupações, não trazem soluções

Logo...

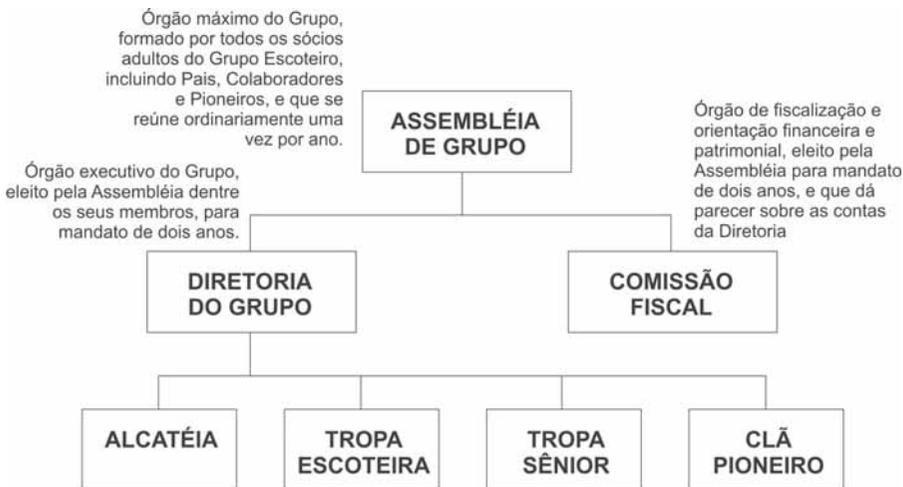
Põem tuas mágoas no bernal e vamos rir, rir, rir...

CONTEÚDO TÉCNICO – ORGANIZAÇÃO DO ESCOTISMO

Para preservar suas idéias e proteger o Movimento Escoteiro, Baden-Powell criou a Organização Mundial do Movimento Escoteiro, que atualmente reúne mais de 28 milhões de membros, em mais de 216 países e territórios. Esta Organização, cujo Escritório Mundial é em Genebra, na Suíça, é quem tem a competência de reconhecer as Organizações Escoteiras em cada país.

No Brasil a União dos Escoteiros do Brasil é a entidade que reúne todos aqueles que praticam Escotismo, sendo membro da Organização Mundial do Movimento Escoteiro e reconhecida por Lei Federal como única instituição dirigente do Escotismo em nosso país.

A União dos Escoteiros do Brasil é dividida em três níveis – O Nível Nacional – que coordena, orienta e fiscaliza a prática do Escotismo em todo o Brasil; o Nível Regional – formado pelas Regiões Escoteiras, sendo normalmente uma em cada Estado; e o Nível Local, formado pelos mais de mil Grupos Escoteiros, que se dedicam à prática do Escotismo com os jovens.



As Seções do Grupo são subordinadas à Diretoria do Grupo. Cada Seção tem uma equipe de escotistas para orientá-la, tem o seu Conselho de Pais para apoiá-la, e reúne um número limitado de crianças ou jovens de um determinado Ramo.

5ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Amigo Urso

TÉCNICA – Ferramentas de Corte

JOGO 2- Embaixador

JOGO 3- Touro na Estancada

JOGO 4- Kim observação

Encerramento

JOGO 1 - ATIVO GERAL (AMIGO URSO)

Escolhe-se entre os jovens um que será o Urso. Delimita-se o campo em que ele poderá atuar. Os demais jovens terão que passar pelo campo delimitado sem serem abraçados pelo urso. Os que forem pegos passam a Ursos e terão que pegar os demais caçadores bastando para isso abraçá-los.

JOGO 2 - CALMO E INTELIGENCIA (EMBAIXADOR)

Os jovens terão de adivinhar 12 entre 20 palavras que um outro explicará através de gestos e mímicas. Cada um devesa anotar em separado e conferir no final do jogo.

JOGO 3 - FORÇA (TOURO NA ESTANCADA)

Os jogadores formam um círculo , dando-se as mãos, bem apertadas. No meio da roda fica o touro, que procura escapar, atirando-se contra as mãos unidas dos outros. Se romper a estacada, os outros o perseguem e o que lhe deitar a mão será o touro na outra rodada.

JOGO 4 - INDIVIDUAL DE OBSERVAÇÃO (KIM DE OBSERVAÇÃO)

Estará colocado num local 24 objetos. Depois de um tempo de observação, cada jovem devesa anotar o mínimo 16 entre os objetos apresentados.

CONTEÚDO TÉCNICO - USO DE FERRAMENTAS DE CORTE

As ferramentas de corte, como a faca, o canivete, o serrote, o facão e a machadinha, são instrumentos muito úteis para se usar no mato. É no acampamento, ou dentro do mato, que se pode andar de faca, facão ou machadinha na cintura, quando eles são necessários. Em atividades na cidade, nunca os use na cintura, no máximo um canivete. Além de ser proibido por lei, é perigoso para você e para as pessoas ao seu redor.

Apesar de servirem para cortar, as ferramentas não devem ser usadas indiscriminadamente, ou seja, não podemos esquecer que um escoteiro não machuca uma árvore. Caso necessite de lenha, deverá procurar a que estiver caída no chão. Se não achar, poderá cortar galhos já mortos. Se precisar de madeira ou bambu para pioneiria, só cortará com permissão. Nem todos agem como escoteiros, pois existe gente que assim que se vê com uma faca na mão, começa a dar facadas nas árvores sem nenhum objetivo. Eles não se dão conta que a casca da árvore é como a nossa pele. A árvore perde seiva pelo corte e pode até morrer, ou então várias doenças podem entrar pelo corte e chegam a matar a árvore.

Todos as ferramentas de corte requerem cuidados especiais:

- Mantenha-as sempre limpas, secas e afiadas.
- Se elas ficam pelo chão, ou enterradas no solo, a umidade e a sujeira acabam com elas.
- Se ficam esquecidas à noite, a chuva e o orvalho podem enferrujá-las, além de que alguém pode se machucar nelas.
- Se ficam perto do fogo, o calor destempera o aço, tornando a lâmina imprestável.
- Quando terminar o trabalho, coloque a ferramenta limpa e afiada na bainha ou estojo.
- Limpe bem a lâmina antes de guardar na bainha ou estojo, porque depois de sujar a bainha por dentro, ela é que suja a ferramenta. Sempre que a ferramenta não estiver em uso, deixe-a na bainha.
- Não use a faca, ou canivete, para abrir latas, pois isto estraga a lâmina e pode causar acidentes.
- Não martele as ferramentas. Se você não está conseguindo cortar, talvez seja porque não está sendo usada a ferramenta adequada.

Parece mentira, mas quanto mais afiada está uma ferramenta de corte, menos perigosa ela é. A faca sem fio escapa em vez de cortar e dá bem mais trabalho.

Além destas questões de segurança, cuidar da manutenção das ferramentas também significa economia, pois assim elas podem durar bem mais tempo e prestar bons serviços a você.

Faca

Para afiar sua faca ou canivete use uma pedra de amolar. Esfregue o fio de lado contra a pedra, como se quisesse tirar uma lasca da pedra. Repita de um lado para outro, até estar bem afiado. Limpe bem a lâmina e pronto.

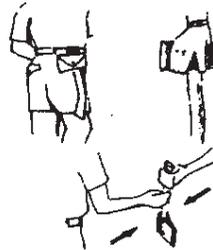
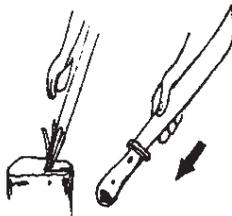
Quando estiver usando a faca ou canivete, corte sempre de seu corpo para fora, pois assim evitará acidentes. Esfiapar gravetos para começar um fogo é bom para treinar. Segure um graveto numa ponta e vá cortando lascas, como se quisesse fazer uma ponta, mas deixe as lascas no graveto até ele ficar parecendo um pinheiro. Três ou mais destes gravetos já nos ajudam a iniciar um fogo.

Facão e machadinha

A machadinha é um machado de pequenas dimensões, que é adequada para cortar a lenha que precisamos para cozinhar. O facão é indicado para abrir uma trilha no mato, que fechou para falta de uso; limpar de pequenos arbustos o local que você vai montar seu acampamento; e realizar trabalhos leves, substituindo a machadinha, como por exemplo, fazer entalhes para encaixar peças de pioneiras, fazer ponta em vara de pequeno diâmetro, etc.

Para usá-los, siga estas regras de segurança:

- Trabalhe afastado dos demais, de preferência a uns 3m de distancia da pessoa mais próxima.
- Trabalhe de preferência no “canto do lenhador”, ou seja, aquela área cercada onde apenas a pessoa da patrulha encarregada de cortar lenha deve entrar. Neste canto também há um tronco seco grosso, também chamado de cepo, que serve para apoiar o que esta sendo cortado.
- Quando golpear, faça-o sempre para fora de seu corpo. Observe que o facão ou machadinha errar o alvo, não atinja nenhuma parte de seu corpo.
- Não fique andando de um lado para outro com a ferramenta na mão.
- Terminado o trabalho, limpe a ferramenta e passe um óleo ou graxa para evitar que enferruje.
- Não use a machadinha como martela ou marreta.
- Preste muita atenção quando passar a ferramenta para outra pessoa.
- Tenha certeza que ela está firmemente segurando a ferramenta.



6ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

Jogo 1 “O gato e o “rato”

Canção “Avançam as Patrulhas”

Técnica – Lais de Guia, Nó de Correr e Amarra Quadrada

Jogo 2 – “A coleta de água de marte”

Jogo 3 – “Fixação dos Nós”

Encerramento

JOGO 1 “O GATO E O RATO”

Forma-se um círculo da tropa escoteira, enganchando-se uns aos outros, formando uma corrente, um escoteiro ficará no centro e outro do lado de fora do círculo. Os escoteiros da corrente não devem deixar o jovem de fora tocar no escoteiro do centro. Será vencedor o escoteiro que mais conseguir tocar no jovem do centro.

CANÇÃO: AVANÇAM AS PATRULHAS

Avançam as patrulha, lá ao longe, lá ao longe

Avançam as patrulhas, cantando com valor

Lá ao longe!

Juntos escalemos a montanha altiva

Juntos escalemos o seu pico azul

Somente os falcões sobre a nossa frente

Voam majestosos sob o céu de anil

Com a mochila ao ombro, lá ao longe, lá ao longe

Com a mochila ao ombro, a Tropa já partiu

Lá ao longe!

Junto escalemos...

Se avista o acampamento, lá ao longe, lá ao longe

Se avista o acampamento, por causa do fogão

Lá ao longe!

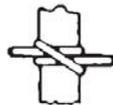
Junto escalemos...

CONTEÚDO TÉCNICO: NÓS – LAIS DE GUIA, VOLTA DO FIEL E AMARRA QUADRADA.

Um escotista ensina a técnica aos monitores enquanto os outros jovens estão na canção. Os monitores repassam aos jovens, na seqüência.

Volta do Fiel

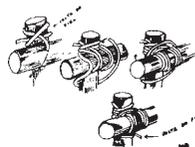
Serve para iniciar amarras, atando o cabo para que fique apertado.



VOLTA DO FIEL

Amarra Quadrada

Serve para unir dois pedaços de bambu ou madeira, de forma que eles formem uma cruz. Esta amarra é muito utilizada na construção de pioneirias como mesas, fogões, toldos, etc.



Lais de Guia

È um dos poucos nós que não cedem, serve por conta disto para salvamentos e emergências.



LAIS DE GUIA

JOGO 2 - COLETA DE ÁGUA DE MARTE

Cada monitor recebe uma corda com aproximadamente 2 metros de comprimento. O monitor dá uma volta com a corda em redor da patrulha, inclusive ele. O chefe entrega a cada monitor uma garrafa de refrigerante vazia (descartável) e coloca em vários pontos da área do jogo. Copos com água. A patrulha vai ter que percorrer a área recolhendo a água que está nos copos. Ganha a patrulha que conseguir maior quantidade de líquido.

JOGO 3 - “RELEMBRANDO NÓS”

O chefe pede que se formem em forma de ferradura, entrega-se a cada escoteiro um pedaço de cabo ou sisal. O chefe pede que façam o nó direito. À medida que forem terminando, os escoteiros vão, rapidamente, sentando no chão. Ganha o jogo a patrulha que sentar primeiro. Posteriormente fazer o mesmo com o nó de escota e lais de guia.

Se houver a possibilidade de distribuir um pedaço de madeira a cada participante, pode ser feito o mesmo com a volta do fiel e amarra quadrada.

7ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Dança do Índio

TÉCNICA –Barracas

JOGO 2- Cada macaco no seu galho

JOGO 3- Economia Cardápio

JOGO 4- Mosca tonta

Encerramento

JOGO 1 - ATIVO GERAL (DANÇA DO INDIO)

Risca-se no chão um círculo de 2 metros de raio, no centro coloca-se rolhas igual ao número de jovens menos uma. Os jovens deverão caminhar em cima do círculo riscado como se fossem índios dançando. Quando o chefe sinalizar, cada jovem deverá pegar uma rolha. Aquele que não conseguir, sai do jogo. Na seqüência vão se eliminando as rolhas, até que fique somente um jovem que será considerado o cacique.

JOGO 2 - CADA MACACO NO SEU GALHO

Riscam-se vários círculos no chão, iguais aos números de participantes menos um. Cada jovem ocupa um círculo e um fica no centro. Ao comando do chefe, todos trocam de lugar o mais rápido possível e o que está no centro procura ocupar um lugar vago, se não conseguir, fica no centro novamente. Caso contrário aquele que ficar sobrando ocupa o seu lugar.

CONTEÚDO TÉCNICO - BARRACAS

A barraca será a habitação do escoteiro durante o período de acampamento. Deve, portanto, oferecer o máximo conforto e muita segurança para proteção contra vento, a chuva, o frio, o sol e os insetos. Sua aquisição deve ser muito criteriosa, já que se trata de um equipamento caro e que deve ter a aplicação específica para seu uso.

Dos diversos modelos disponíveis no mercado, no mercado, com formas e aplicações variadas, são indicadas as mais leves (cerca de 2 a 4 quilos) nos estilos “canadense”, “iglu” ou “tubular”, para duas ou três pessoas.

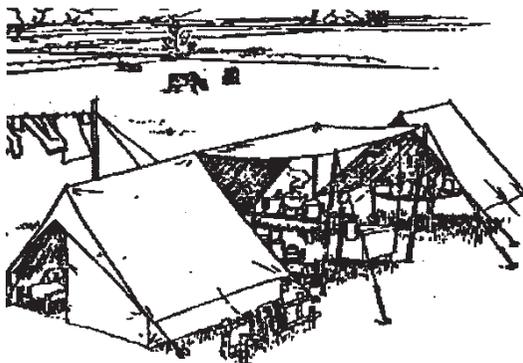
Canadense – Mais conhecida como “barraca de escoteiro” tem a forma de um “V” invertido. É simples de montar, já que a sustentação normalmente é formada por dois pólos ou “mastros” verticais, algumas com “cumeeira”. Teto e sobreteto descem inclinados até o chão. As mais modernas possuem pólos em “V” externos. Podem

ser acrescentadas também de uma extensão do sobreteto chamada “avanço”, para servir de cozinha ou proteger melhor os ocupantes da chuva. Trata-se do modelo mais simples para montar e desmontar. Pode abrigar de duas a cinco pessoas.

Iglu- Seu formato se assemelha a um iglu esquimó, com uma estrutura externa de pólos em forma de arco. São resistentes aos ventos fortes e muito confortáveis, com um ótimo aproveitamento do espaço interno. Podem abrigar de duas a quatro pessoas.

Tubular - Como as barracas “iglu”, possuem uma estrutura externa de pólos em forma de arco, porém formando um meio “tubo” . São excelentes para locais onde se dispõe de pouco espaço e más condições de terreno. Podem abrigar de uma a três pessoas.

Atenção: dependendo do fabricante, modelo ou aplicação, as barracas podem ser construídas com dois tetos ou apenas um. As de teto simples –que deve ser obviamente impermeabilizado - apesar da vantagem de serem mais leves, não possuem um isolamento térmico eficiente além de considerar internamente, no tecido, a umidade da transpiração dos ocupantes. Na barraca de dois tetos, só o primeiro é permeável, e entre ele e o sobreteto mantém-se uma camada de ar isotérmica de aproximadamente 10 centímetros.



Características de uma boa barraca

- Ter armação interna ou preferivelmente externa, com pólos bem construídos, leves e resistentes, de duralumínio anodizado ou fibra de vidro resinada.
- Ter costuras duplas, transpassadas e impermeabilizadas.
- Ser fácil de montar e desmontar.
- O tecido do chão deve ser espesso, impermeável e resistente, preferivelmente de náilon impermeabilizado ou tecido vulcanizado.
- Portas ou janelas com mosquiteiros de tela para circulação do ar sem permitir a entrada de insetos.
- Altura preferivelmente não superior a 1,5 metros, especialmente quando se tratar de acompanhamento nas montanhas.
- Observe-a quando armada: deve ser firme, aerodinâmica, sem franzidos ou dobras.
- O sobreteto deve ser mantido afastado do teto, aproximadamente 10 centímetros,

e suas bordas devem quase tocar o solo.

- Os esqueques devem ser de alumínio ou plástico, com um desenho que os tome resistentes à tração.

Cuidados com a barraca

- Ao armar e desarmar a barraca não pise calçado em cima do tecido.
- Ao desarmá-la, procure limpar e secar seu interior e exterior. Se estiver molhada de água da chuva, não se esqueça de providenciar a secagem assim que puder. Se for água do mar, lave-a antes com água doce e seque-a em seguida.
- Observe periodicamente costuras. Sempre que recosturar ou remendar, reimpermeabilize o local com selante de silicone, cuidado para deixar apenas uma fina camada.
- Não a mantenha embalada por um longo tempo. Periodicamente estenda-a por alguns minutos num local arejado e com sol para preveni-la do mofo.
- Não cozinhe no seu interior. A maioria das barracas modernas possui um avanço próprio para isso.
- Dificilmente uma barraca precisará ser lavada. Caso seja necessário, passe apenas um pano úmido cuidando para não encharcá-la, colocando em risco a sua impermeabilidade.

Como armar uma barraca

Geralmente os fabricantes fornecem um folheto explicativo com um croqui sobre a forma de montagem. É importante que, antes de sair para uma estréia, seja ensaiada a montagem da barraca para tirar as dúvidas e conferir se todos os acessórios constam da embalagem. A partir daí só a prática e a experiência contam na rapidez e eficiência da montagem.

Observe as seguintes dicas:

- Antes de armá-la, observe se o chão está livre de pedrinhas, raízes etc. Em seguida, forre-o com uma camada de jornal e/ou um filme plástico que ocupe toda a área do fundo da barraca. Embora não seja indispensável, esse procedimento protege contra a umidade, sujeira e ainda funciona como isolante térmico.
- Tire a barraca da embalagem e estenda-a no chão, separando suas partes: corpo, pólos, esqueques e sobreteto.
- Coloque o corpo estendido sobre o plástico e fixe-o no solo cuidado para que fique esticado o necessário, sem dobras no tecido e com todos os zíperes fechados. Encaixe os pólos e estique as espigas frontais traseiras e laterais de forma alinhada.
- Cubra a barraca com o sobreteto (se possuir), fixando-o com outros esqueques ou mesmos que prenderam o fundo, de acordo com cada modelo de barraca.
- Observe se o corpo e o sobreteto estão bem esticados. Lembre-se de que eles

não devem se tocar: mantenha-os afastados a uma distância de aproximadamente 10 centímetros do outro.

Atenção: toda substância tóxica inflamável deve ser mantida do lado de fora da barraca.

Como desarmar uma barraca

- Retire todo o equipamento do seu interior e limpe-a completamente, passando até um pano úmido se necessário.
- Desarme-a seguindo o processo inverso da armação. Solte os espeques o sobreteto, dobrando-o em seguida.
- Mantenha as espigas soltas, preferivelmente sem nós, somente com os esticadores, caso os possua.
- Retire os pólos com cuidado, guardando-os na sua embalagem ou unindo-os com um elástico.
- Solte os espeques que fixam o chão da barraca, e dobre-a na forma original, certificando-se de que todos os zíperes estão fechados.
- Limpe os espeques, se necessário, com água. Guarde-os junto à barraca, porém de forma a não forçar o tecido (em embalagem, própria, por exemplo).

JOGO 4 - ATIVO (MOSCA TONTA)

Em círculo e no centro, a mosca tonta. Ao sinal do chefe o jogador que tem a bola, lança-a a outro que esta a sua frente, fazendo com que ela cruze o centro da roda. O que esta no centro, tenta apoderar-se dela, saltando, correndo de um lado para outro, sem tocar o jogador que esta com a bola. Se conseguir pegá-la trocará de lugar com o que arremessou.

8ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- A Rede

TÉCNICA – Segurança – Lampião e Fogareiro

Musica – Quebra côco

JOGO 2- Briga de galo

JOGO 3- Vôlei sem as mãos

JOGO 4- Como aconteceu?

Encerramento

JOGO 1 - JOGO GERAL (A Rede)

Delimitar um campo onde um jovem deve permanecer. Os demais devem ficar nas margens do campo (rio, lago, rua). Ao comando os jovens das margens devem passar de um lado para o outro. O jovem que está no meio deve pegá-los quando estão passando. O jovem que for pego passará a fazer parte da rede. Com as mãos dadas vão pegar outros jovens. Vence quem não for pego pela rede.

CONTEÚDO TÉCNICO – SEGURANÇA

Estojo de primeiros socorros

Apesar de estarmos “Sempre Alerta”, um acidente pode acontecer a qualquer momento e devemos estar prontos para prestar os 1º socorros.

Toda patrulha deve ter seu próprio estojo de socorro. Você deve aprender a conhecê-lo bem e saber se todos os materiais e instrumentos estão em ordem.

Nunca se sai para uma excursão em acampamento sem antes verificar se o estojo está completo. Para isto bata comparar seu conteúdo com a lista que deve ser preparada, relacionando tudo que há dentro da caixa, além de observar se os medicamentos estão dentro dos prazos de validade.

Importante: evite possuir dentro do estojo, medicamentos que necessitem prescrição médica, ou seja, aqueles de faixa vermelha ou preta. Além destes, evite medicamentos denominados “remédios de via oral ou injetável” (tomados pela boca ou pelo do tipo injeção), pois muitas pessoas são alérgicas a estes produtos, podendo em vez de



ajudar, agravar o problema de seu amigo escoteiro. Mesmo medicamentos simples como anti-térmicos e analgésicos, podem ocasionar sérios problemas em pessoas alérgicas. Cada escoteiro, quando sai para atividades externas, deve saber e levar os medicamentos que costuma utilizar.

Estojo de primeiros socorros

Material:

- Pequena tesoura
- Pinça
- Canivete
- Ataduras de crepom
- Folhas de gaze
- Algodão
- Talas para imobilizar fraturas (madeira ou papelão)
- Fichas e/ou cartão telefônico
- Esparadrapo
- Band-aid
- Pequena lanterna
- Máscara facial para RCP (opcional)
- Lista de telefone contendo número de telefone de: membros da patrulha, dos hospitais da região, dos chefes da tropa e grupo, dos bombeiros e polícia.
- Ataduras triangulares (igual ao lenço escoteiro, só que confeccionado em tecido tipo algodão cru)
- Luvas descartáveis

Medicamentos:

Soro fisiológico
Sabonete Tipo bactericida
Mercúrio Cromo
Picadas de inseto
Vinagre
Creme hidratante
Pomada para contusão

Indicação:

Desinfecção
Desinfecção
Desinfecção e cicatrização
Amônia
Queimaduras por água viva
Queimaduras
Contusões musculares

Primeiros Socorros

Primeiros socorros ou socorrOs de urgência é o nome dado às primeiras providências que tomamos, entre o momento em que ocorre o acidente e a chegada de um médico. Em qualquer caso lembre-se do seguinte:

1. Mantenha-se calmo;
2. Observe se o local está seguro para você poder atender o ferido, do contrário você poderá se machucar também;

3. Verifique se a pessoa está consciente ou desmaiada;
4. Se estiver desmaiada, observe se ela está respirando;
5. Em seguida, verifique se o coração dela está batendo e se possui hemorragia grave;
6. Se tudo estiver bem, tranquilize-a, mantenha-a deitada e cuide dos ferimentos.

Hemorragias

Hemorragia e sangramento significam a mesma coisa, isto é, sangue que escapa de artérias ou veias. Todo ferimento produz hemorragia, mesmo pequeno. Porém, se após o curativo a hemorragia persistir, use a seguinte técnica.

- a. Coloque uma compressa de gaze sobre o ferimento e comprima com a mão o local;
- b. Se isto não for suficiente e levante o membro ferido para que fique em posição mais alta que o coração;
- c. Se a vítima perdeu muito sangue, mantenha-a deitada, aquecida com cobertores e com os membros inferiores (pernas) elevados.



Picadas de insetos e animais peçonhentos

Em caso de picada de insetos devemos:

- a. Para diminuir a dor, aplicar um algodão embebido em amônia sobre o local picado;
- b. No caso de picada de abelha ou marimbondo, você poderá tentar remover o ferrão com a parte cega da lâmina de uma faca ou canivete, passando sobre o ferrão em sentido paralelo (raspando) com a pele.

Para animal peçonhento, o mais correto é:

- a. Acalmar a vítima;
- b. Transportar a vítima deitada;
- c. Lavar o local da picada com soro fisiológico;
- d. Manter o local da picada elevado em relação ao corpo;
- e. Transportá-la imediatamente para o hospital, se possível levando junto o animal que o picou.

Queimaduras

Há de acordo com a gravidade uma classificação para as queimaduras:

1º Grau – A pele fica avermelhada. Aplica-se soro fisiológico ou creme hidratante sobre a região afetada. Sempre que for possível, deve-se deixar as queimaduras expostas ao ar, livres de ataduras ou qualquer cobertura.

2º Grau – Há formação de bolhas. Estas bolhas **não** devem ser perfuradas. Se a

queimadura for pequena, faça o tratamento já indicado para o 1º grau. Se a queimadura atingir grande parte do corpo, deve-se procurar um médico.

3º Grau – Há partes carbonizadas com desagregação dos tecidos, apresentando as vezes bolhas de sangue. Proteja o ferimento com uma compressa de soro fisiológico e leva a vítima ao médico.

No caso de uma queimadura por água-viva, aplique vinagre sobre o local.

Importante: Quando alguém é vítima de queimadura, é preciso observar sempre a extensão da parte atingida. Uma queimadura de 2º Grau que atinja grande parte do corpo é muito mais perigosa e grave do que uma queimadura de 3º Grau com poucos centímetros, por exemplo, na ponta do dedo.

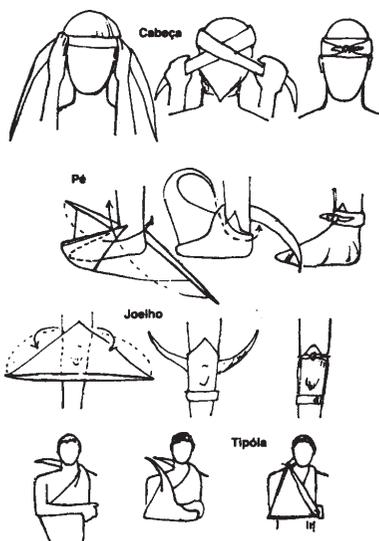
Ferimentos

Lave com água e sabão ou soro fisiológico.

Se houver algum corpo estranho (caco de vidro, espinho, farpa, etc) remova-o com a pinça, se puder fazê-lo com facilidade. Senão, deixe esta tarefa para o médico.

Se o ferimento for pequeno, cubra com band-aid. Se for maior, coloque uma atadura de gaze e prenda com esparadrapo.

Quando o ferimento for um pouco profundo ou não muito pequeno, pode-se aplicar um pó cicatrizante após ter passado mercúrio cromo, cobrindo então com a atadura.



Ataduras e tipóias

São usadas para imobilizar ou proteger um local machucado. Observe no desenho alguns tipos de ataduras utilizando o lenço escoteiro ou atadura triangular.

CONTEÚDO TÉCNICO – LAMPIÃO E FOGAREIRO

Uso de lampiões a gás

São dois os tipos de lampiões mais usados pelos escoteiros: à gás e a querosene. O lampião à gás, devido a luminosidade, facilidade de uso, limpeza e menor risco de acidente, deve ser preferido. Para seu uso é muito importante observar as seguintes regras:

Antes de usar

Verificar na sede as condições do lampião: Conforme o tipo de lampião, observe o

seguinte:

- Estado da “camisinha” (leve reserva).
- Quantidade de gás no bujão.
- Se a rosca do lampião se adaptar ao bujão disponível.
- Estado do “filtro” ou “vaporizador”
- Estado do vidro (leve reserva).
- Estado dos anéis de borracha de vedação. (se estiverem ressecados, com rachaduras, troque).

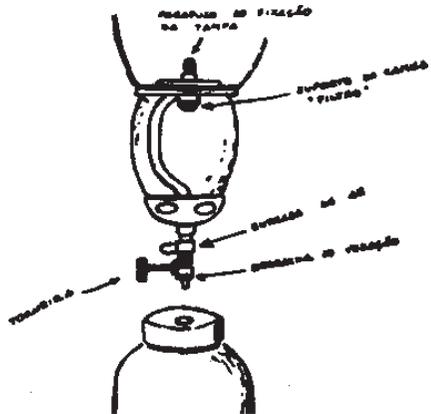
Durante o uso

- Coloque sempre o lampião em lugar firme e plano.
- Se pendurar, verifique antes se a pioneiria ou galho suporta realmente o peso,
- Não coloque onde possa apanhar chuva ou orvalho. Deixe-o sob o toldo da cozinha, na barraca de intendência ou cubra-o com um plástico depois que esfriar.
- Jamais deixe qualquer lampião aceso ou apagado dentro da barraca ou no local em que você estiver dormindo! A queima do gás resulta em resíduo mortal, e também há perigo de vazamento.
- Transporte com cuidado, evitando choques ou pancadas. Se o lampião estiver aceso ou se foi apagado há pouco, cuidado com onde põe as mãos, pois pode queimar-se gravemente.

Acendimento

A maneira de acender um lampião, varia de acordo com o tipo, mas sempre tome as seguintes precauções:

Se a “camisa” estiver em perfeito estado, abra um pouquinho a torneira de gás e aproxime a chama do fósforo (pela abertura existente) da “camisa” sem tocá-la. O lampião está aceso. Aumente o fluxo de gás, torcendo o botão da torneira e terá maior claridade. Para apagar é só fechar a torneira.



Trocar a “camisa”

Remova a parte superior e retire o vidro. Tire a camisa danificada e amarre no mesmo local uma nova. Aperte o barbante com cuidado para não romper. Recoloque todas as peças no lugar e fixe a tampa com o parafuso.

Para acender com a “camisa” nova, depois do lampião montado acenda a “camisa” sem ligar o gás nem tocá-la com fósforo. Quando ela estiver queimada, abra um pouquinho a torneira e acenda o lampião conforme já foi explicado.

Limpeza

Qualquer equipamento dura mais e presta melhores serviços, se for bem cuidado. Portanto mantenha o seu lampião sempre em boa ordem, livre de sujeira e ferrugem. Verifique sempre o seu estado antes e depois de cada atividade, reparando ou trocando alguma peça sempre que houver necessidade.

Lembre-se que observar essas regras pode evitar acidentes desagradáveis.

Uso de fogareiros a gás

As regras de segurança são idênticas as que já foram explicadas para uso do lampião. Vamos apenas lembrar uma das mais importantes:

- Em nenhuma hipótese durma próximo a um fogareiro, mesmo apagado.

Para que os fogareiros possam prestar bons serviços, é indispensável que sejam mantidos limpos e em ordem. O que foi falado sobre limpeza de lâmpões, também vale para fogareiros.

- Quantidade de combustível

- Se a rosca se adapta ao bujão disponível

- Estado das borrachas de vedação. (troque se estiverem ressecadas, com rachaduras).

Acendimento

Para acender cada tipo de fogareiro e só ler com atenção as instruções abaixo:

Fixe muito bem no bujão (se houver vazamento é porque os anéis de borracha da vedação estão velhos. Troque-os). Abra a torneira do gás e aproxime o fósforo aceso do queimador,

- Se a chama não estiver satisfatória, gire o anel da entrada de ar.

- Para apagar é só torcer a torneira em sentido contrário.

JOGO 2 - JOGO FISICO (BRIGA DE GALO)

Joga-se aos pares. Os jovens assumem a posição de cócoras, com as mãos entrelaçadas sobre as pernas. Saltitando procuram aproximar-se e tentam derrubar o adversário. Vence quem derrubar o outro por completo.

JOGO 3 – JOGO DE EQUIPE (VOLEI SEM AS MAOS)

.Delimitar um campo. Represente a rede com um sisal ou corda. Cada patrulha deve possuir um pedaço de lona. Os jovens devem segurar a lona de forma que possam com um movimento sincronizado lançar a bola por cima do sisal. A equipe do outro lado deve receber a bola sem deixá-la cair, e o mais importante e não por as mãos. Feito a recepção lançar para o outro lado. Vence o jogo quem fizer mais pontos.

JOGO 4 - JOGO DE COBRANÇA (COMO ACONTECEU?)

O chefe deve criar uma situação de um acidente ocorrido numa residência. Os jovens devem levantar hipóteses de como aconteceu o acidente e como poderia ter evitado.

MUSICA – QUEBRA CÔCO

O refrão é cantado por todos, e na seqüência solistas cantam estrofes formadas na hora, como no exemplo abaixo, intermediados pelo refrão.

Refrão:

*Quebra côco, quebra côco, na ladeira do Piá
Escoteiro quebra côco, mas depois vai trabalhar*

*Já desci o Pão de Açúcar
Agarrado num barbante
Arrisquei a minha vida
Mas salvei a bandeirante*

Quebra côco...

*Acredite se quiser
Lá em cima daquele morro
Tem três metros de lingüiça
Correndo atrás de um cachorro*

9ª REUNIÃO DA TROPA - BIVAUQUE

Esta é uma atividade para um dia inteiro. Deve ser preparada com boa antecedência, sem esquecer de enviar comunicação aos pais e exigir autorização para participação, por escrito e assinada pelos pais.

Deve ser feita em um local ao ar livre, não muito distante, em que se possa ir, preferencialmente, caminhando em uma hora, ou de ônibus neste mesmo tempo. Pode ser em um parque ou reserva.

Os jovens devem ser orientados para levar seu “almoço”, que pode ser um lanche reforçado, ou também pode-se comprar lingüicinha e pão e assar no local, se houver condições.

A seguir descrevemos um conjunto de atividades que estamos sugerindo para o bivaque, e que deverão começar por volta das 9 horas da manhã, com encerramento realizado às 16 horas.

ABERTURA

Se o local onde for desenvolvido o bivaque for público, e as atividades acontecerão em todo o parque, é aconselhável que você faça somente a apresentação da Bandeira, para evitar que alguém possa levá-la como lembrança. Como esta é a primeira oportunidade em que os jovens estão fazendo atividade externa é importante que na oração seja mencionada a própria natureza. Nos avisos é importante frisar os cuidados para com os bens públicos, e quais serão os limites ou até onde é que os jovens podem se distanciar.

QUEBRA GÊLO - OBSERVAR A FLORA - KIM DA NATUREZA

Comentar que as pessoas nos afazeres do dia a dia se esquecem de observar a natureza, e ver que em sua volta existe uma infinidade de seres vivos. Para isso o Chefe mostrará aos escoteiros 5 tipos de folhas de árvores diferentes, as mais exóticas, durante 1 minuto e pedirá para que cada jovem lhe traga outras 5 folhas iguais a que ele mostrou, dando para isso um tempo de 5 minutos. Serão aceitas somente 5 folhas por jovem.

JOGO ATIVO - NÓS ESTAMOS COM SEDE

Nos aproximamos de uma fonte de água, a qual tem o poder de nos tornar mais espertos e rápidos.

Formar com os jovens duas filas de igual número, distante 4 metros uma da outra. No centro colocar um copo plástico com água. Numerar os jovens de um até ... da esquerda para a direita, para cada fila. Marcar um círculo de 5 metros de raio com o centro a partir do copo.

Quando o Chefe disser um número, por exemplo - o número 3, os jovens que foram marcados com esse número devem sair correndo de sua posição até a linha do círculo, contornar o círculo e pelo local, onde o jovem estava na fila, deve ir até o copo e tomar

um gole de água.

Cabe ao Chefê dar a seqüência do jogo salteando os números chamados.

JOGO TÉCNICO - CIVISMO

LOCAL: Um campo quadrado de 10 metros

MATERIAL: 20 bolas de meia na cor verde, 20 bolas de meia na cor amarela, Uma vara de madeira de 3 metros, Um saco de lixo de 50 litros, Arame e Sisal

OBJETIVO: Cada jogador deverá encesta o maior numero de bolas da cor de seu time.

PONTUAÇÃO: Ao término do jogo (tempo), serão contadas quantas bolas de cada cor há no cesto.

JOGO: Ao iniciar a partida todas as bolas estarão concentradas a uma distância de 10 metros da cesta. Os jogadores de cada time deverão apanhar uma bola de cada vez e passar para o companheiro que estiver próximo à área de arremesso, este jovem joga a bola na cesta. Se a bola não ficar dentro da cesta um jovem que está dentro da área apanha a bola e passa ao companheiro que estiver do lado de fora da área e este faz o arremesso em direção ao cesto.

OBSERVAÇÃO: A vara deverá ficar bem fixa, porém que permita a retirada da cesta assim que terminar o jogo para facilitar a contagem das bolas

CANÇÃO - HINO NACIONAL

Durante a execução do Hino Nacional, todos devem tomar atitude de respeito, de pé e em silêncio, com a cabeça descoberta.

MATERIAL: Letra da música, fita cassete, toca fita.

JOGO ATIVO - CATA BICHINHO

MATERIAL: Saco plástico

OBJETIVO: Cada jovem deverá catar o maior número de bichinhos, insetos.

PONTUAÇÃO: Ao término do jogo (tempo), serão contados quantos bichinhos, por espécie, foram catados. Para cada espécie deverão ser computados 10 pontos.

JOGO: o jogo consiste em catar o maior número de bichinhos, insetos, por espécie. Vale a maior quantidade de espécie.

OBSERVAÇÃO: Tomar os devidos cuidados para que os jovens não saiam catando bichos venenosos, e nem bichos maiores que os sacos plásticos.

JOGO TÉCNICO - HINO NACIONAL

MATERIAL: Cartazes com as estrofês do Hino Nacional; Fita crepe ou alfinete; Lápis; Papel.

OBJETIVO: Escrever a seqüência exata da letra do Hino Nacional.

PONTUAÇÃO: Cada jovem receberá um ponto por ter acertado a seqüência correta e um ponto extra aquele jovem que completar o percurso no menor tempo possível.

JOGO: Os cartazes estarão fixados e numerados de forma desordenada em árvores ou paredes distantes uns dos outros. Os jovens estarão perfilados a uma distância de 10 metros do primeiro cartaz. Ao sinal do Chefe sai o primeiro jovem e escreve a numeração da seqüência correta em que deveria estar colocado o Hino Nacional. O 2ºjovem pode sair assim que o 1º jovem estiver na metade dos cartazes.

TÉCNICA - BANDEIRA NACIONAL

Todo escoteiro tem o dever de conhecer a bandeira de seu País e saber preparar, hastear e arriar a Bandeira Nacional.

A fabricação da Bandeira Nacional obedece a regras bem definidas por lei. Seja qual for o tamanho, este sempre será determinado pela largura do pavilhão que se divide em 14 partes, ou módulos iguais e o comprimento deverá compreender a medida de 20 módulos.

MAS O QUE É MÓDULO? O módulo significa uma unidade de medida da bandeira, ou melhor, toma-se por base a largura desejada da bandeira, divide-se em 14 partes iguais e cada uma destas partes será considerada uma medida ou módulo.

Portanto, para a confecção da Bandeira serão mantidas as seguintes proporções:
- A largura deverá ser de 14 módulos, o comprimento é de 20 módulos, a distância dos vértices do losango amarelo ao quadro externo será um módulo e sete décimos (1,7M), o círculo azul no meio do losango amarelo terá raio de três módulos e meio (3,5M), o centro dos arcos da faixa branca estará dois módulos (2M) à esquerda do ponto do encontro do prolongamento do diâmetro vertical do círculo com a base do quadrado externo (ponto C indicado na figura), o raio do arco inferior da faixa branca será de oito módulos (8M), o raio do arco superior da faixa branca será de oito módulos e meio (8,5M) e, finalmente, a largura da faixa branca será de meio módulo (0,5M) com as letras de legenda **ORDEM E PROGRESSO**, escritas com cor verde, colocadas no meio da faixa e com a altura de um terço do módulo (1/3M) com o detalhe que o P ficará sobre o diâmetro vertical do círculo. Observem o desenho e as medidas corretas para traçar a bandeira e o esquema para memorizar a posição das estrelas.

CORES NACIONAIS - Consideram-se Cores Nacionais o verde e o Amarelo, que podem ser usadas sem quaisquer restrições, inclusive associadas a Azul e Branco.

JOGO ATIVO - CONHECER SUA ÁRVORE

MATERIAL: Lenço (venda para os olhos), para cada jovem.

OBJETIVO: Cada jovem deverá reconhecer a sua árvore.

PONTUAÇÃO: Ao término do jogo (tempo), serão dados 10 pontos para cada jovem que reconhecer a sua árvore.

JOGO: Vendar os olhos de todos os jovens, e em fila indiana e de mãos dadas, colocá-los próximo as árvores. Fazer com que os jovens soltem das mãos e busquem uma árvore, a qual será a sua preferida. Ainda de olhos vendados, os jovens deverão tatear as árvores

a fim de poder identificá-las depois. O Chefe deverá ficar observando e anotar para si que árvore cada jovem escolheu, para se certificar em caso de dúvidas. Após alguns minutos os jovens serão ajudados a sair das proximidades das árvores, e lhes serão tiradas as vendas. O Chefe pedirá para que cada jovem encontre a sua árvore e relate como a identificou.

JOGO TÉCNICO - PESQUISA

MATERIAL: Folha de pesquisa; Lápis; Prancheta.

OBJETIVO: Cada jovem deverá pesquisar alguns visitantes do parque, a fim de avaliar o grau de civismo da população.

PONTUAÇÃO: Não aplicável.

JOGO: Cada jovem deverá entrevistar 4 homens, 4 mulheres, 4 jovens e 4 crianças, para obter um sim ou não a cada pergunta da pesquisa. Ao final da entrevista totalizar o resultado e juntamente com a Chefia discutir o resultado.

INTERVALO PARA O LANCHE

JOGO TÉCNICO - BANDEIRA

MATERIAL: 2 desenhos da Bandeira Nacional recortado; Fita crepe ou alfinete; Papelão.

OBJETIVO: Montar o quebra cabeça onde aparecerá a Bandeira Nacional.

PONTUAÇÃO: Cada equipe receberá um ponto por cada cartaz colocado na posição correta.

JOGO: As peças do quebra cabeça estão viradas espalhadas no chão, a uma distância de 10 metros da parede onde será fixada a Bandeira. O 1º jovem de cada equipe pega uma peça e cola na parede, na posição em que ele achar que está correta e volta, ao cruzar a linha de partida o 2º jovem pega outra peça e cola na parede e assim sucessivamente até completar o desenho da Bandeira.

JOGO ATIVO - TRANSPORTE DE ÁGUA

MATERIAL: 2 garrafas plásticas de refrigerante (2 litros); copinhos descartáveis de café; Balde ou bacia com água.

OBJETIVO: Colocar a maior quantidade de água na garrafa.

JOGO: As equipes serão formadas em fila distantes 4 metros uma da outra. A sua frente tem um recipiente com água. A uma distância de 10 metros será colocada uma garrafa plástica em frente a cada fila. Ao sinal do chefe o 1º jovem de cada fila pega um copinho descartável que está a sua frente, enche com água e vai até a garrafa, onde despeja o seu conteúdo. Volta e ao cruzar a linha de partida saíra o segundo jovem, e assim sucessivamente até que o Chefe sinalizar o final do jogo.

JOGO ATIVO - NÃO PONHA A MÃO

MATERIAL: 4 Tampas de caixa de fósforos por equipe; 4 Cadeiras

OBJETIVO: Cada equipe deverá transportar as 4 tampas de caixa de fósforos, uma de cada vez, em um percurso pré-estabelecido.

JOGO: As equipes serão formadas em fila distantes 4 metros uma da outra. A sua frente tem uma cadeira com 4 tampas de caixa de fósforos. A uma distância de 10 metros será colocada uma outra cadeira em frente a cada fila. Ao sinal do chefe o 1º jovem de cada fila coloca uma tampa da caixa de fósforos no nariz, **sem usar as mãos**, e vai até a outra cadeira, onde deixa a tampa. Volta e ao cruzar a linha de partida saíra o segundo jovem, e assim sucessivamente até que as tampas das caixas de fósforo estejam na outra cadeira.

CANÇÃO - ESPÍRITO DE B-P

MATERIAL: Letra da música, fita cassete, toca fita.

ENCERRAMENTO - Após a oração o Chefe deve fazer comentários sobre a atuação das patrulhas, enaltecendo os pontos positivos e motivando-os a melhorar cada vez mais.

10ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

Cerimônia de Investidura

JOGO 1- Pandemônio

Técnica: Pioneirias – Mesa e Toldo

JOGO 2- Pirâmides

Canção: Hino da Promessa

Encerramento

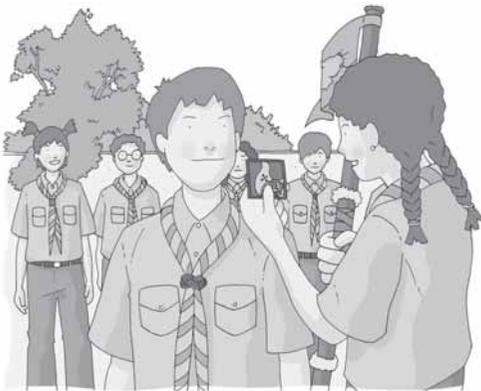
JOGO 1 - JOGO GERAL (PANDEMONIO)

Preparar um campo, aproximadamente de 20 mt. Nas extremidades colocar uma caixa com objetos. Cada patrulha ficara responsável pela manutenção da caixa e seus objetos. Ao comando do chefe cada jovem devera correr ate a caixa da outra patrulha e apanhar um (somente um) a trazer para a sua caixa. Ao termino do tempo determinado será contado os objetos das caixas. Vence quem tiver o maior numero de objeto.

CONTEÚDO TÉCNICO - A INVESTIDURA

Muito embora os jovens estejam no período introdutório, é conveniente lembrar que eles são membros da Tropa desde que nela ingressaram; desde esse momento, participam com todos os direitos do Conselho de Patrulha e da Assembléia de Tropa.

É a partir da Cerimônia de Investidura, que marca o ingresso no Grupo Escoteiro, depois de um tempo em que conheceu e foi conhecido, é que o jovem passa a usar o traje ou o uniforme, com o Lenço de Grupo, mas ainda sem o distintivo de Promessa, que vai acontecer logo mais.



Segundo o costume da Tropa, a Investidura pode ser uma cerimônia bastante singela, realizada no início ou ao final de uma reunião da Tropa, ou um pouco mais elaborada, com a presença dos pais daquele a quem a Tropa está apresentando as boas vindas.

Algumas Tropas fazem desta cerimônia uma ocasião propícia para que todo o Grupo se encontre e festeje. Com essa intenção, só realizam investiduras de tempos em tempos, quando são investidos vários membros que estão ingressando em Ramos distintos. Neste caso, a festa assume proporções maiores, convidando-se, além dos familiares dos investidos, autoridades da entidade patrocinadora, dos diferentes níveis da UEB e da comunidade; o local da cerimônia é devidamente decorado, a entrega do lenço e de outros símbolos pode ser incluída em uma celebração religiosa e tudo termina com uma festa que comemora o crescimento do Grupo. Mesmo quando vários jovens são investidos em uma mesma cerimônia, o momento da investidura é individual e deve ter alguma característica que o faça *pessoal*.

Feita a Investidura e concluído o período introdutório, o jovem pode fazer sua Promessa a qualquer momento. A única condição é que deseje fazê-la e solicite ao Conselho de Patrulha que a aceite. No nosso caso, especificamente, vamos marcar uma data para a Cerimônia de Promessa de todos os integrantes da Tropa. No caso desta Tropa ser a primeira Seção do Grupo, esta será, também, a data oficial de Fundação do Grupo Escoteiro.

OBSERVAÇÃO SOBRE A INVESTIDURA – Com a Cerimônia de Investidura concluí-se o Período Introdutório destes jovens, de uma maneira coletiva, em razão da particularidade de ser uma nova Tropa. Depois disso os períodos serão individualizados. Neste nosso caso, uma vez concluída este estágio, os jovens deverão receber os distintivos que caracterizam a Etapa de Desenvolvimento em que se encontram.

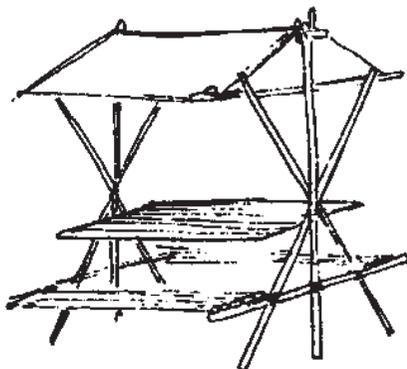
CONTEÚDO TÉCNICO – PIONEIRIAS: MESA E TOLDO

As pioneirias são construções usando amarras, e têm finalidade de oferecer algumas facilidades e confortos durante o período que estamos fora de casa. Normalmente são feitas de bambu, e merecem alguns cuidados:

- Mesmo que você corte o bambu com facão, serre as suas extremidades com uma “serra para ferro”, em um arco, para evitar pontas que são muito afiadas e perigosas.
- Use bambu verde ou seco, mas verifique que esteja em boas condições, para não ter a desagradável surpresa de ver sua construção no chão por causa do peso, do vento ou da chuva.
- Use sisal em boas condições para as amarras. Comece sempre com a volta do fiel e termine unindo as duas pontas do cabo sisal com o nó direito.

As construções podem ser muito diferentes uma das outras, mas devem ser firmes e estar bem instaladas. Na figura abaixo você pode ver um exemplo de mesa com um

toldo, em que os bancos já estão integrados.



JOGO 2 - JOGO COOPERATIVO (PIRÂMIDE COM OS PES)

Por patrulha e em círculo ao comando do chefe os jovens devem ficar com tantos pés no chão. A forma que devem ficar não é importante e sim com os pés firmes no chão.

CANÇÃO – HINO DA PROMESSA

*Prometo neste dia, cumprir a Lei
Sou Teu escoteiro, Senhor e Rei.
Eu Te amarei pra sempre, cada vez mais
Senhor, minha Promessa, protegerás.*

*Da fé eu sinto orgulho, quero viver
Tal como ensinastes, até morrer.
Eu Te amarei...*

*Com alma apaixonada, Servi-lo-ei,
À minha Pátria Amada, fiel serei.
Eu Te amarei...*

*A Promessa que um dia, fiz junto a Ti,
Para toda a vida, a prometi.
Eu Te amarei...*

11ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Fila Cega

Tema: Sinais de Pista

JOGO 2- Caça ao Tesouro

Técnica – Fogão e Cozinha

MUSICA - Sala mukta

JOGO 3- Quebra Cabeça

Encerramento

JOGO 1 - FILA CEGA (JOGO ATIVO)

Todos os jovens colocados em fila indiana com os olhos vendados, menos o ultimo jovem da fila que irá direcioná-la com toques nos ombros do jovem a sua frente que por sua vez tocara o primeiro da fila. Quando for um toque no ombro direito a direção a ser seguida devera ser para a direita, quando for no ombro esquerdo a direção será para esquerda; quando for dois toques no ombro (com as duas mãos) a direção e em frente e um puxão para trás quer dizer parar.

OBS. O chefe determinara o percurso com obstáculos que somente o ultimo jovem vai saber.

CONTEÚDO TÉCNICO – SINAIS DE PISTA

Primeiro você deve aprender os sinais de pista, que os Escoteiros usam para se comunicar nas trilhas da floresta e nos campos. Alguns são idênticos aos usados no passado pelos aventureiros, indígenas e exploradores.

Nas estradas, nos campos e no mato encontramos sinais deixados no chão, nas árvores e nos rios, por animais ou pessoas. A essas pegadas, quando tomadas numa direção e com um fim, é que denominamos “pista”. Seguir uma pista exige observações que põem em jogo a acuidade dos sentidos e o vigor da inteligência. Quem se dedica a essa atividade adquire conhecimentos muito úteis e elevado grau de percepção das coisas.

Naturalmente que seguir uma pista real para a descoberta de um animal ou pessoa, demanda oportunidades e interesses que muitas vezes nos escapam. Por isso é que os Escoteiros iniciam o aprendizado utilizando sinais convencionais próprios, colocando em pontos que facilitam a observação.

O aprendizado da pista é feito teoricamente, na sede, não pode ter significado, pois o objetivo é habituar o Escoteiro com as observações naturais. São assim, criadas oportunidades para a aquisição do conhecimento, objetivando a acuidade dos sentidos e o jogo do raciocínio. Uma história inventada durante uma excursão, a procura de um elemento fugido do acampamento, são situações que podem parecer reais.

No aprendizado dos sinais convencionais você deverá observar o seguinte:

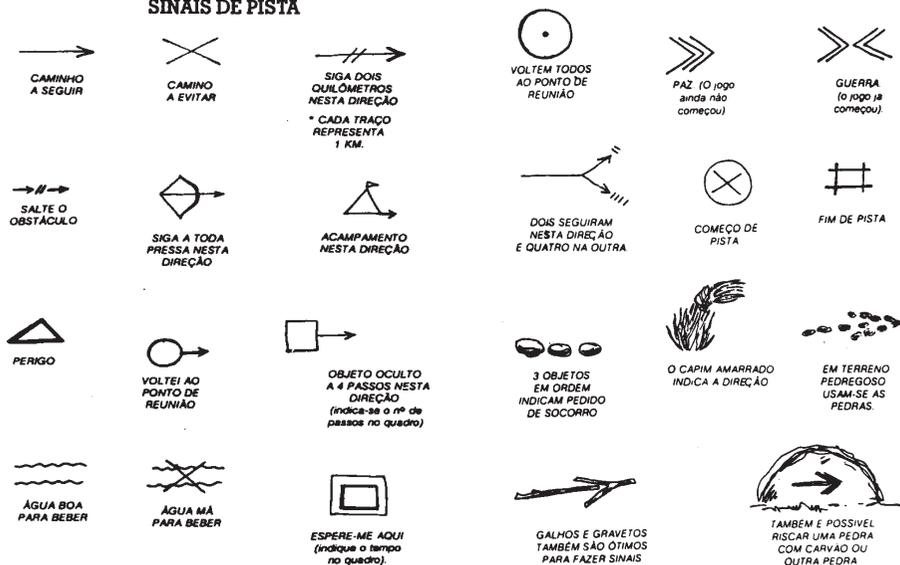
- Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
- Os sinais devem ser visíveis.
- Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas.
- Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
- Nos cruzamentos de estradas deve ser sempre colocado o “caminho a evitar” nas que não vão ser utilizadas.
- Nos lugares de movimento devem ser feitos muitos sinais.
- Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros, nas rochas, de 5 em 5, nas matas, de 20 em 20, nos campos, de 30 em 30 metros.
- Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à patrulha e sim adotados geralmente.

Vários são os sinais empregados em nossas atividades. Outros podem ser convencionados pela patrulha. Nos desenhos apresentados, damos indicações dos principais. Nas indicações de horas, muitas vezes necessárias, como “espere-me aqui às 15 horas”, devem os Escoteiros colocar do lado do nascente um círculo indicando o Sol, para o cálculo das horas.

O sinal de “perigo” deve ser colocado onde quer que exista algum, sobretudo onde há “caminho a evitar”.

A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos. Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas

SINAIS DE PISTA



proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.

JOGO 2 – CAÇA DO TESOURO

Montar duas pistas com sinais, que chegam ao mesmo ponto final, onde um escotista estará esperando com uma caixa de chocolate ou bala. Após a apresentação e orientação sobre os Sinais de Pista cada uma das patrulhas será orientada para o ponto em que começa a respectiva pista, devendo seguir os sinais até encontrar o chefe em questão.

JOGO 3 - QUEBRA CABEÇA (INTELECTUAL/MEMORIA)

.Montam-se dois jogos de fichas (um por patrulha) com vários jovens que compõem a estrutura do G.E.. Misturam-se estas fichas e coloca-se no centro de um círculo formado pelos jovens. Ao sinal do chefe as patrulhas devem procurar as peças do quebra cabeça e montar o organograma do G.E. Vence a patrulha que montar em ordem a estrutura.

CONTEÚDO TÉCNICO – FOGÃO

Preparar, acender e alimentar uma fogueira ao ar livre, muitas vezes com vento forte ou mesmo chuva, é uma verdadeira arte e, mais do que qualquer outra, caracteriza a habilidade do escoteiro.

CONTEÚDO TÉCNICO - E COZINHA

Um escoteiro deve saber preparar uma refeição para sua patrulha, de forma higiênica e nutritiva. Veja a seguir alguns pratos simples que podem ser feitos no campo.

Carne com batata – Corte a carne em pequenos pedaços e tempere-os com sal e alho. Coloque uma panela no fogo com um pouco de óleo vegetal e, quando estiver fervendo, ponha a carne na panela, mexendo-a bem e cobrindo em seguida. Enquanto a carne refoga, descasque as batatas e corte-as em pedaços bem pequenos. Em seguida coloque as batatas na panela, juntamente com um pouco de cebola e tomate. Conservando a panela fechada, acrescenta-se água de vez em quando, de modo a que o caldo fique grosso. Depois de meia hora está pronto.



Arroz – Lave o arroz e escorra bem. Em uma panela coloque uma colher de óleo vegetal e refogue um pouco de alho e cebola bem picado. Quando estiver dourando, coloque o arroz e mexa aos poucos até que esteja bem solto. Em seguida acrescente a água quente e sal a gosto. Normalmente a proporção de água é de 2 a 3 vezes a quantidade de arroz, podendo-se usar uma caneca como medida. Espere que cozinhe sem mexer, até que a água seque. Se isso acontecer antes de que o arroz esteja cozido, coloque um pouco mais de água quente.

Macarrão – Coloque no fogo uma panela grande com água, acrescentando sal e um “fio” de óleo vegetal. Quando a água estiver fervendo, acrescente o macarrão. Normalmente o macarrão leva em torno de 7 minutos de fervura para estar pronto. Quando estiver cozido (experimente um fio) despeje o macarrão em uma peneira ou escorredor. O molho para o macarrão pode ser feito em uma panela com um pouco de óleo vegetal, refogando tempero (alho, cebola, salsinha, cebolinha e sal) e acrescentando massa de tomate ou carne moída. Quando o molho estiver pronto pode ser misturado com o macarrão, espalhando um pouco de queijo ralado por cima.

Saladas – Prefira as saladas cruas, fáceis de serem feitas, usando alface, tomate, cebola, cenoura, pimentão, rabanete, etc. Não se esqueça de lavar bem antes de preparar o prato.

Pão de Caçador – Este é um tradicional prato escoteiro da cozinha sem utensílios. É feito com farinha de trigo e uma pitada de sal e outra de fermento, ao que se vai adicionando-se água aos poucos e misturando e amassando até ter boa consistência. Alonga-se a massa como uma cobra que deverá ser enrolada em uma vara ante preparada (limpar e passar no fogo). A massa vai ser assada na brasa e o pão deve ser comido quente.

MUSICA - SALA MUKTA

Sala mukta mukta haya zing

Sala mukta mukta haya zing

Sala, sala, sala, sala, sala

Sala mukta mukta haya zing.

12ª REUNIÃO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Apanhar o boné

Técnicas – Material individual de acampamento

BRINCADEIRA – Eu fui acampar e levei...

JOGO 2- Lacaia

JOGO 3- Quem monta primeiro

JOGO 4- Anel da amizade

Encerramento

JOGO 1 - JOGO GERAL (APANHAR O BONE)

Os escoteiros das patrulhas formam-se em linhas uma frente para outra, com distancia de 20 a 30 m Numera-se os escoteiros em cada pratico. O chefe colocando-se próximo do boné, que esta no centro das filas, chama um numero. Os escoteiros com o numero chamado procura chegar ate o boné e tenta apodera-se dele e levá-lo para o seu campo, sem ser tocado pelo seu adversário. Se chegarem ao mesmo tempo, devem por meio de fintas e astúcias, apodera-se do boné. Vence quem conseguir se apoderar por mais vezes o boné.

CONTEÚDO TÉCNICO – MATERIAL INDIVIDUAL DE ACAMPAMENTO

Indumentária e equipamento para excursão e acampamento

Os pés precisam receber todo o cuidado porque são eles que transportam você aonde quer ir. É preciso portanto que se tenha sapatos ou outro calçado, apropriado para protege-los permitindo também que eles fiquem bem confortáveis. Preste atenção para que o calçado não seja demasiado largo nem apertado. Nunca faça uma caminhada com sapatos novos, prefira os que você já usou e que estão adaptados aos seus pés.

Para a maior parte das atividades, o tênis é o calçado mais apropriado, porém em caminhos difíceis, muito acidentados, o melhor é uma bota de couro macio e resistente.

A meia também é muito importante, pois protege e aquece os pés, Evite as que tenham costuras volumosas ou que não tenham sido bem cerzidas. Leve sempre um par reserva.

Roupa

Em qualquer estação, a melhor roupa é o uniforme ou o traje escoteiro. É verdade que muitas vezes não é nada prático andar de camisa e com um lenço ao pescoço, por isso durante a caminhada é melhor usar uma camiseta com motivo escoteiro.

Dependendo do local e da estação do ano é preciso um blusão. Quando o local é muito frio é preferível usar vários agasalhos leves e vesti-los um sobre o outro, procedendo assim não só você fica melhor agasalhado, como também pode despir algumas roupas no caso de sentir calor. Com um casaco grosso e pesado isso não seria possível.

É preciso não esquecer que mesmo o dia mais maravilhoso pode terminar em chuva, assim tenha sempre a mão uma capa de chuva ou um poncho impermeável.

Para evitar queimaduras de sol e a insolação e tornar mais agradável a caminhada, é bom proteger a cabeça com uma cobertura.

Equipamento de Excursão

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| - Mochila | -Uniforme ou traje escoteiro |
| - Cantil | - Faca ou canivete |
| - Fósforos | - Lenço de bolso |
| - Alfinetes de segurança | - Papel higiênico |
| - Caderno para anotações | - Lápis |

Evidentemente a Patrulha nunca deve esquecer o estojo de Primeiros Socorros!

Às vezes o barato sai caro, de modo que se puder, deve comprar logo uma boa mochila, que lhe prestará serviços por vários anos, em vez de comprar um artigo mais barato que terá pouca durabilidade e terá que ser substituído, obrigando-o a fazer nova despesa.

De nada adianta uma boa mochila se não for bem arrumada portanto veja os desenhos. Note que as cobertas e as roupas são colocadas junto às costas fazendo às vezes de almofada, protegendo o corpo do contato de qualquer objeto duro. Além disso comprima e arrume o material de forma a não deixar espaços vazios.

Para você saber se a mochila foi bem arrumada e em condições de ir para acampamento ou excursão, treine arrumá-la em casa e depois saia a rua para dar uma volta; durante esta caminhada dê uma ligeira corrida. Veja se a mochila balança-se muito, se isto acontecer, é porque ela não está bem ajustada as suas costas. Se alguma coisa dura tocou nas suas costas durante o passeio, é porque a sua mochila não foi bem arrumada.

Caso o acampamento não seja tão demorado, não haverá necessidade de tantas camisetas, meias e lenços.

Roupas e equipamento para Acampamento de 5 dias

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| - Mochila | -Lenços de bolso |
| - Traje completo | - Roupas íntimas |
| - Agasalho | - Cantil |
| - 6 camisetas | - Prato, caneca, talheres |
| - Calçados extras (tênis) | - Lanterna e pilhas |

- Roupa para banho
- Short ou calça curta
- Calça comprida
- Toalha de banho
- Saco de dormir e cobertor
- Máquina fotográfica
- 5 pares de meia
- Faca
- Saco plástico para roupa suja
- Caderno para anotações
- Escova, pasta de dentes
- Sabonete e Pente

Importante: todo o material deve estar marcado com o seu nome.

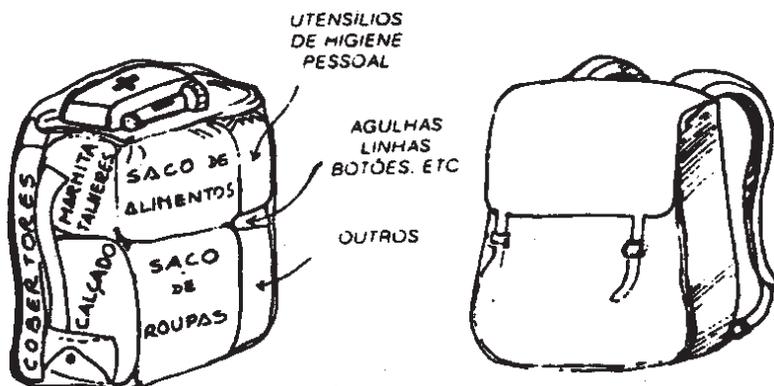
Arrumando a mochila

A mochila é a mala do Escoteiro: é a primeira peça que você deve adquirir do equipamento que vai necessitar para as atividades do Escotismo. Quando você for comprá-la, faça-o na companhia de uma pessoa mais experimentada, que poderá orientá-lo na compra.

B.P. certo dia disse: “O Escotismo é um alegre jogo ao ar livre!”, logo não podemos apenas ficar entocados em nossos cantos de patrulha. Como escoteiro, você participa de várias atividades diferentes fora dos limites de sua sede, tais como acampamentos de tropa ou de patrulha, excursões, acantonamentos, bivaques, jornadas, etc.

JOGO 2 – JOGO DE EQUIPE (LACRAIA)

As patrulhas formadas com jovens segurando a cintura ou cinto de seus companheiros. O primeiro com o cabo na mão e o último com um cabo preso na cintura ou cinto, com uma extremidade longa. Ao sinal o primeiro jovem tentara



dar um no cabo de outras patrulhas e seus jovens deverão se movimentar seguindo-o, mas não deixando as outras patrulhas aplicarem o no último jovem. Vence quem por primeiro cumprir a tarefa.

JOGO 3 - QUEM MONTA PRIMEIRO

Coloque as duas patrulhas numa mesma linha, tendo a frente de cada uma uma mochila e um conjunto de materiais e utensílios pessoais (roupa, sapatos, material de higiene, material de comer, etc, baseado no que está na lista). Ao sinal sai correndo o primeiro de cada patrulha, até sua mochila, e coloca dentro dela uma das peças, voltando até sua fila e tocando na mão do próximo, que por sua vez faz o mesmo, até que todo o material tenha sido colocado dentro da mochila e esta seja fechada. Em seguida a chefia desmonta cada uma das mochilas fazendo as observações necessárias sobre a colocação das peças.

JOGO 4 - ANEL DA AMIZADE

Em círculo, sentados com as pernas entrelaçadas e segurando uma corda, também em círculo. Após o comando devem levantar-se sem colocar as mãos no chão e em conjunto. Tentem duas ou mais vezes.

BRINCADEIRA

Todos sentam formando um círculo. O chefe começa a brincadeira dizendo: Eu fui acampar e levei uma mochila! Quem estiver à sua direita continua, dizendo “Eu fui acampar e levei uma mochila e um chapéu...”, ou seja, repete o que o anterior disse e acrescenta mais uma coisa. O jogo segue até que ninguém mais consiga lembrar de tudo.

13ª REUNIÃO - ACAMPAMENTO DE TROPA

PRIMEIRO DIA

TEMPO	ATIVIDADE
00:00	Saída do local de encontro
01:00	Chegada ao local do acampamento Transporte dos materiais
01:30	Cerimônia de Abertura
01:50	Jogo 1 - Basquete do boné.
02:10	Música 1 - Orame Same
02:20	Tempo livre para a montagem do acampamento + preparação do almoço.
05:30	Jogo 2 - Transmitindo sinais
05:50	Jogo 3 - Revezamento da camisa.
06:10	Músicas 2 e 3 Manado-ô e Sou escoteiro + técnica de monitores - direito, escota, correr e volta do fiel
06:25	Jogo 4 -Futebol do caranguejo
06:45	Repasso de técnica aos escoteiros pelos monitores
07:05	Jogo 5 - Revezamento dos nós.
07:25	Atividade de tempo livre
08:25	Jogo 6 -Monte o hino
08:45	Tempo livre para a preparação do jantar e esquete para o fogo de conselho.
10:00	Arriamento da bandeira
11:30	Jogo noturno 1 - Acerte a bomba
12:00	Jogo noturno 2 -Apague o
12:30	Preparação do fogo de conselho
13:00	Fogo de conselho
14:30	Corte de Honra
15:00	Silêncio

SEGUNDO DIA

00:00	Alvorada e preparação para o café
01:00	Café
01:30	Abertura do Dia + Reflexão sobre a Promessa
02:00	Inspeção nos campos
02:30	Tempo para a troca de roupa.
03:00	Jogo 7-Caça aos monitores
03:20	Jogo 8 - Cabo de guerra
03:40	Música 4 - Sou escoteiro
03:50	Preparar o almoço + almoçar
06:00	Jogo 9 – Jogo de memória
06:20	Jogo 10 - Jogo Higiene individual
06:40	Música 5 - Acampe lá na montanha
06:50	Jogo 11 - Revezamento da higiene.
07:10	Atividade de tempo livre
07:40	Jogo 12 - Pólo de patrulhas
08:00	Desmontagem de campo
08:30	Cerimônia de Encerramento
09:00	Saída do campo.
10:00	Chegada ao local combinado



Música 1 - **ORAME SAME**

*Orame, same, same
Orame, same, same
Guli guli guli guli
Guli orame, same, same
Orame, Orame,
Guli guli guli guli guli
Orame same same.*

Música 2 - **ADEUS MONTES E VALES**

*Adeus montes e vales queridos,
Onde doces momentos passei.
Adeus campos e bosques floridos,
Logo e sempre aqui voltarei.*

*Este céu é uma grande barraca,
Pois é Deus nosso chefe geral.
Este sol é lanterna diurna;
Nossa vida é luz natural.*

Música 3 - **MANADO**

*O manado, ôô
O iêpe no no iê
Iêpe pêpe no no iê
Ikidápo dilela
Gramanu
Apoiapá Apoidipó*

Música 4 - **SOU ESCOTEIRO**

*Sou escoteiro/ de coração
Acamparei/ com emoção/
Sou escoteiro, de coração
Acamparei com emoção*

*Escalarei com precisão
Cozinharei com atenção*

*Eu nadarei com um salmão
Eu rezarei com devoção
Eu comerei com um leão.*

Música 5 - **ACAMPEI LÁ NA MONTANHA**

*Acampei lá na montanha
De manhã fiz meu café
Arrumei minha mochila
E toquei pra frente a pé
Como é bom viver, acampando assim
Vendo o Sol no horizonte nascer
Vale a pena ter, um grande ideal
E por ele viver e morrer.*

JOGO 1 - BASQUETE DO BONÉ - Monta-se um campo de formato retangular com duas áreas circulares nas extremidades do mesmo. Divide-se as patrulhas em duas equipes, cada uma designará um escoteiro apenas para ficar em cima de uma pequena trave, que estará dentro do círculo (obs: uma trave apenas por círculo.) este estará segurando um boné (ou similar) à espera de uma bola enviada por seus companheiros, que estarão disputando a mesma, no campo acima estabelecido. Não será permitida a entrada de qualquer escoteiro na área circular .A equipe que encestar sua bola receberá 2 pontos. A equipe cujo escoteiro cair da trave perderá 1 ponto .

JOGO 2 - TRANSMITINDO SINAIS - Coloca-se as patrulhas a uma distância de mais ou menos cem metros uma das outras e troca-se os monitores (o da patrulha A irá para B e vice e versa) . Cada monitor receberá uma folha de papel e uma caneta, e sua patrulha uma lista com seis sinais a serem passados ao mesmo, estes sinais devem ser (sinais manuais, aperto de mão, lema, saudação) . O monitor que primeiro apresentar sua patrulha com os sinais corretos e na ordem de transmissão vencerá .

JOGO 3 - REVEZAMENTO DA CAMISA - coloca-se duas camisas de cartolina fixadas em árvores ou outro lugar qualquer, logo abaixo das mesmas dispomos dois potes com distintivos bem variados e misturados. A uma distância de 20 metros as patrulhas serão formadas, e ao apito do chefe cada escoteiro , na sua vez, deverá correr, apanhar um distintivo apenas, e colocá-lo na camisa conforme a sua verdadeira posição. vencerá a patrulha que primeiro apresentar, e tiver um índice bom de acertos.

JOGO 4 - FUTEBOL DO CARANGUEJO - Monta-se um campo de futebol com proporções menores , com duas traves pequenas. A tropa deve ser dividida em duas

equipes e estas disputarão um jogo de futebol na forma de caranguejo , com o uso de uma bola de tênis .

JOGO 5 -REVEZAMENTO DOS NÓS - Forma-se as filas por patrulha como num jogo de revezamento , distribui-se a todos 4 pedaços de sisal , ao apito cada escoteiro na sua vez sairá correndo para fazer um percurso passando por 4 bases , nelas encontrarão um saco de papel com o nome de sua patrulha e o tipo de nó que deverá fazer.Vencerá a patrulha que fizer o maior número de nós corretos,em caso de empate verifica-se qual chegou primeiro. Os nós a serem feitos serão (Direito,escota, correr e volta do fiel.)

JOGO 6 - MONTE O HINO - Com o objetivo de fixação, cada patrulha receberá partes do Hino Nacional na forma de quebra cabeças, da mesma forma receberá uma folha de papel e um tubo de cola, ao sinal do chefe todas montarão o seu, ao terminar a patrulha deverá cantar o hino. Vencerá aquela que primeiro terminar a apresentação.

JOGO 7 -CAÇA AOS MONITORES - Demarca-se um campo, distribuí-se uma bola por patrulha com cores diferentes ou marcas diferentes, ao apito do chefe os jovens das patrulhas , passando a bola de um para o outro deverá acertar o monitor que lhe será designado, este não será o da sua própria patrulha. O escoteiro que estiver com a bola na mão não poderá andar com ela, somente passá-la. Vencerá a patrulha que primeiro atingir o objetivo.Obs: Os monitores não podem tocar nas bolas.

JOGO 8 -CABO DE GUERRA- Se Pega duas cordas, no meio delas dá-se um nó fazendo com que a corda fique com um formato de + . Cada patrulha deverá segurar em uma ponta da corda e ao apito puxar ate a sua base que ficará a 7 metros atrás do último escoteiro. Vencerá a patrulha que primeiro atingir sua base.

JOGO 9 - JOGO DE MEMÓRIA - Prepara-se antecipadamente um jogo de memória com os temas : regras de segurança em casa , na sede , na rua , numa excursão , utilização de facas e canivetes. Coloca-se todos os escoteiros num círculo e de um em um todos terão a chance de jogar. Vencerá a patrulha que mais pares conquistar. Obs: É interessante mesclar as patrulhas neste círculo.

JOGO 10 -JOGO COOPERATIVO - Será dado a missão a todos os escoteiros de construir uma pirâmide humana enquanto os monitores recebem instruções para o próximo jogo. Todos vencerão este jogo caso consigam o objetivo.

JOGO 11 -REVEZAMENTO DA HIGIENE - Monta-se 3 bases onde os escoteiros

em esquema de revezamento deverão passar, a primeira será para escovação dos dentes , a segunda para lavar o rosto e as mãos , a terceira para pentear os cabelos. Todos deverão passar por todas as bases levando o seu material individual (pasta, pente, sabonete, toalha)

JOGO 12 - PÓLO DE PATRULHA - Monta-se um grande círculo com pequenos círculos de sisal ,suficientes para caber um escoteiro de cada patrulha,ao centro do maior faz-se um buraco que caiba uma bola de tênis.Distribuem-se então todos os escoteiros nos menores .Inicialmente os jovens de um dos círculos receberão uma bolinha e um taco (tipo pólo) e ao apito correrão com sua bolinha até o próximo companheiro, este receberá o taco e a bola e seguirá para o próximo , quando chegar ao último este conduzirá a bolinha ao buraco , fazendo assim um ponto.Durante o tempo do jogo pode-se reinicializar o jogo várias vezes mudando-se apenas o ponto de início.Vencerá a patrulha que mais vezes encaçará a bola.

JOGO NOTURNO 1 -ACERTE A BOMBA - O objetivo deste jogo é fazer com que cada escoteiro acerte o alvo pelo menos uma vez. Monta-se um círculo de cordas de diâmetro de aproximadamente 15m e ao centro coloca-se uma bacia grande ou algo similar, deixa-se um chefe dentro do mesmo com a função de guardião do mesmo ,enquanto isso se distribui para cada patrulha tampinhas de garrafas de cores diferentes , na quantidade de 2 por escoteiro. Estes deverão espalhar-se pela área , e de forma a tocar o alvo tentarão acertá-lo sem adentrar no círculo chefe guardião com uma lanterna tentará eliminar o inimigo iluminando-o , quando isto acontecer o escoteiro pego poderá continuar no jogo caso pague com uma tampinha.Vencerá a patrulha que conseguir colocar 2 tampinhas na bacia primeiro.

JOGO NOTURNO 2 -APAGUE O INCÊNDIO - Espalha-se no campo vários copos com velas acesas, ao sinal do chefe as patrulhas deverão percorrer todas , e fazer um logotipo do animal totem da patrulha , em uma folha de papel que estará ao lado de cada vela. Vencerá a patrulha que mais velas percorrer . Não será permitido a nenhuma patrulha apagar as velas.

FOGO DE CONSELHO

00:00	Abertura do fogo de conselho	Dirigente
00:05	Canção de abertura	Animador
00:10	Esquete patrulha 1	Patrulha 1
00:15	Aplauso patrulha 4	Patrulha 4
00:18	Esquete patrulha 2	Patrulha 2
00:23	Aplauso patrulha 3	Patrulha 3
00:26	Música	Chefia
00:31	Esquete patrulha 3	Patrulha 3

00:36	Aplauso patrulha 2	Patrulha 2
00:39	Brincadeira	Chefia
00:45	Momento do chefe	Dirigente
00:50	Esquete patrulha 4	Patrulha 4
00:55	Aplauso patrulha 1	Patrulha 1
00:58	Canção de despedida	Dirigente

OBSERVAÇÕES

- O tema dos esquetes será a HISTÓRIA DO ESCOTISMO e não devem ser avaliadas.
- Os aplausos utilizados pelas patrulha poderão ser criados nos tempos livres antes do fogo de conselho .
- A chefia deverá preparar uma brincadeira que tenha a participação do público do tipo ‘ ‘ o que é o que é? ‘ ‘ ou ainda um ‘ ‘Show de mágicas ‘ ‘.
- No momento do chefe, o dirigente deverá falar, com o silêncio absoluto dos participantes, alguma mensagem relativa a uma lei escoteira e ao mesmo tempo envolvendo o primeiro dia do acampamento nesta.

CANÇÃO DE ABERTURA - BRILHA A FOGUEIRA

*Brilha a fogueira ao pé do acampamento
Para alegria não há melhor momento
Velhos amigos não perdem a ocasião
De reunidos cantar uma canção
Stodola Stodola Stodola Pumpa Stodola, Pumpa Stotola, Pumpa
Stodola Stodola Stodola , Pumpa Stodola Pumpa Pumpa Pum!*

*No acampamento que faz o escoteiro?
Muito trabalha durante o dia inteiro
Mas, quando a noite já trouxe a escuridão
Acende um fogo e canta uma canção...*

KARIMA MAKARI

*Kari makari, makari maruska
Kari maruska, Kari maruska,
Kari makari, makari maruska
Kari makuska ka*

*Lá ia, lá ia...
Lá-ia, lá-ia...
Lá-ia, lá-ia, lá-ia lá-ia.*

CANÇÃO DA DESPEDIDA

*Porque perder a esperança de nos tornar a ver?
Porque perder a esperança, se há tanto querer?*

*Não é mais que um até logo,
Não é mais que um breve adeus.
Bem cedo junto ao fogo
Tornaremos a nos ver.*

*Com as nossas mãos entrelaçadas, ao redor do calor.
Formemos nesta noite, um círculo de amor.*

*Pois o Senhor que nos protege, e nos vai abençoar.
Um dia, certamente, vai de novo nos juntar.*

REFLEXÃO NA MANHÃ - A PROMESSA

- A Promessa é um compromisso voluntário
- Pela Promessa, nos comprometemos a fazer o melhor de nós mesmos
- Nosso primeiro compromisso é com Deus
- Nos comprometemos com nosso país e com a paz
- Prometemos que a Lei Escoteira será parte integrante de nossa vida
- Fazer a Promessa é um momento muito importante na vida do escoteiro
- Os próprios jovens decidem se estão preparados para se comprometer
- O lema recorda a Promessa
- A boa ação é um testemunho do compromisso assumido

Basta acrescentar que a Promessa reforça o processo de experimentação e interiorização dos valores, por meio da vida de grupo. A Promessa Escoteira é uma decisão pessoal por meio da qual o jovem expressa sua adesão a valores descobertos e seu compromisso de “fazer o melhor possível” para vivê-los e aprofundá-los.

A LEI ESCOTEIRA PROPÕE QUE SE VIVA DE ACORDO COM VALORES

A Lei Escoteira expressa de forma ordenada aquela parte dos valores propostos no projeto educativo do Movimento Escoteiro que os jovens podem compreender e vivenciar em sua idade.

Mas é muito mais do que um ordenamento harmônico. É um código de conduta que se oferece aos jovens para que eles escolham e orientem seu caminho na vida. E, mais ainda, é um convite a que incorporem esses valores a sua própria personalidade. Para que sejam coerentes, as pessoas devem pensar e agir de acordo com seus valores. Só dessa forma se convertem em instrumentos por meio

dos quais é possível observar, interpretar e experimentar o mundo.

A Lei Escoteira é uma proposta, e não uma imposição. Uma proposta inteiramente positiva, não arbitrária, escrita em uma linguagem próxima à dos jovens e respaldada em razões que nos convidam a adotá-la.

Por meio de sua Promessa Escoteira, cada jovem, no momento em que sente preparado para fazer tal opção, assume compromisso com os valores propostos na Lei e promete incorporá-los a sua vida.

O escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais do que a própria vida

O escoteiro é leal

O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação

O escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais escoteiros

O escoteiro é cortês

O escoteiro é bom para os animais e as plantas

O escoteiro é obediente e disciplinado

O escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades

O escoteiro é econômico e respeita o bem alheio

O escoteiro é limpo de corpo e alma

OBSERVAÇÕES SOBREE O ACAMPAMENTO:

Não esqueça de entregar e recolher as autorizações dos pais, verificar transporte, levar caixa de primeiros socorros, levar bandeira nacional e adriça, distribuir programações aos assistentes, verificar com antecedência o local do acampamento.

DICAS:

- 1 - Pode chover, por isso tente fazer uma adaptação desta programação para chuva.
- 2 - Incentive ao máximo a participação de todos no acampamento. Pode ser o sucesso do mesmo.
- 3 - Distribua algumas tarefas com os pais, faça isto na reunião do Conselho de Pais da Tropa.
- 4 - Respeite os horários, para não se incomodar com reclamações de pais.

14ª REUNIÃO DE TROPA

Esta será a reunião em que os jovens farão a Promessa Escoteira. Os pais devem ser convidados com antecedência, bem como todos os detalhes da cerimônia deverão ser discutidos na Corte de Honra e com a Diretoria do Grupo. Lembramos que, caso esta seja a primeira cerimônia de Promessa de Jovens, este dia será considerado como o Dia da Fundação do Grupo Escoteiro.

Abaixo segue uma programação alternativa, mas ela pode ser substituída por outra, de acordo com os interesses do Grupo Escoteiro. Em todo caso, a Cerimônia deve ser já no início, e o resto da programação pode acontecer depois.

Abertura da Reunião

Cerimônia de Promessa

JOGO 1- Centopéia

TÉCNICA

MUSICA – Elefantão

JOGO 2- Bolas voadoras

TÉCNICA

JOGO 3- Faca e Canivete

JOGO 4 - Jogo do Kim de Urgência

Encerramento

CERIMÔNIA DE PROMESSA

A Promessa é um compromisso voluntário de cumprir a Lei Escoteira e assumir seus deveres para com Deus, para com a Pátria e para com o Próximo. Faz isso diante de si mesmo, dos outros e de Deus.

Suas palavras e seus conceitos são simples e expressam esse compromisso em linguagem comum, tal como diria naturalmente um jovem, sem maiores floreios e sem expressões graves.

A Promessa é um oferecimento voluntário e não um juramento. Por meio da Promessa o jovem assume livremente um compromisso, não renega a nenhum direito e nem faz um voto de caráter militar ou religioso.

O momento da Promessa é determinado pela conclusão de um estágio na Seção, quer a criança tenha vindo de outro Ramo, quer ela esteja ingressando no Movimento diretamente neste Ramo. O mais importante, entretanto, é que o jovem sinta-se preparado para assumir o compromisso.

A Promessa não se faz em um momento qualquer. É preciso que essa

disposição do jovem, em assumir um compromisso, receba a importância merecida:

- criando um momento especial;
- um lugar apropriado;
- dedicando-se à sua preparação;
- informando com antecedência a diretoria do Grupo, a Seção, o jovem e seus pais;
- realizando uma cerimônia apropriada.

A cerimônia deve ser simples em lugar de solene. É uma verdadeira celebração em que a Seção festeja o fato de que mais um jovem está livremente disposto a assumir e levar a bom termo um compromisso. Para isso, alguns detalhes devem ser bem observados:

- A cerimônia não deve ser cheia de pompa nem demasiadamente formal.
- Não deve incluir rituais que a transformem em um rito de iniciação.
- Deve ser individual.
- Todos os envolvidos devem saber, com antecedência, o que farão a cada momento.

Cerimônia de Promessa em Tropas

A cerimônia de Promessa segue, de regra geral, os seguintes pontos:

Formados em “ferradura”, o Chefe da Seção informa a todos que um dos membros da Tropa fará a Promessa. O jovem já estará usando o traje ou uniforme escoteiro com todos os distintivos, com exceção do distintivo de Promessa.

Monitor da Patrulha é convidado para trazer até sua frente o jovem que fará a Promessa (citado, logicamente, pelo nome). O Monitor acompanha o jovem, parando cerca de um metro do Chefe, onde o jovem ficará, e coloca-se a um passo atrás.

O Chefe da Seção se referirá ao significado da Promessa e da Lei, perguntando ao jovem se ele está disposto a assumir o compromisso fazendo sua Promessa. Com a afirmativa do jovem, o chefe pede que todos façam o Sinal de Promessa, inclusive o jovem e ele próprio, e que o jovem expresse seu compromisso.. É claro que o jovem pode recitar o texto da Promessa sozinho, sem repetir, mas também pode, se form mais tranquilizador, repetir após o escotista. Nesses casos o Chefe, para sua segurança, pode ter o texto escrito, em um pequeno pedaço de papel. Dirá com clareza cada parte da Promessa, que será repetido pelo jovem. Terminado, todos desfazem o Sinal de Promessa.

Feito isso, o Chefe dirá de sua convicção de que o jovem cumprirá o compromisso assumido, e entregará o distintivo de Promessa (que já pode estar pregado na camisa e coberto por um pedaço de papel ou pano, que será simplesmente retirado).

Caso o jovem que fez a Promessa ainda não tenha pertencido ao Movimento Escoteiro, o Chefe lhe dará as boas vindas à Fraternidade Mundial dos Escoteiros.

O Certificado da Promessa será mostrado pelo Chefe, e sua entrega será feita somente ao final da reunião, para evitar que seja dobrado, sujo ou amarrotado.

Os Pais e os demais escotistas cumprimentam o jovem. O Chefe solicita que o jovem se vire para a Seção e faça a saudação escoteira, que será prontamente correspondida, de forma vibrante.

O Monitor conduz o jovem até a Patrulha, onde ele será acolhido com alegria (manifestada pelos Grito de todas as Patrulha).

OBSERVAÇÃO SOBRE O SINAL DE PROMESSA:

O Sinal de Promessa é feito elevando-se a mão direita, formando o Sinal Escoteiro, à altura do ombro, com antebraço dobrado. Caso algum escoteiro esteja portando bastão, o passará para a mão esquerda e fará o Sinal de Promessa com a mão direita.

Sinal de Promessa é diferente de Saudação, que se faz, quando com as mãos livres, levando-se a mão direita à frente, formando o Sinal Escoteiro. A Saudação com bastão se faz parado, com o bastão na vertical ao longo do corpo e seguro com a mão direita também estendida ao longo do corpo, e executando o Sinal Escoteiro com a mão esquerda, dobrando o braço na horizontal e levando-se a mão esquerda ao bastão, na altura do cotovelo direito.



JOGO 1 - CENTOPEIA (JOGO GERAL)

Forma-se por patrulha. O Sub-monitor fica na posição de quatro, o jovem a sua frente apóia as mãos no chão e coloca os pés nos ombros do sub-monitor, assim sucessivamente ate o monitor. Uma vez que a centopéia esteja formada, esta devera percorrer um pequeno trajeto, com a finalidade de manter o equilíbrio, a coordenação e a unidade da patrulha. Vencera a patrulha que formar e percorrer um pequeno percurso em primeiro lugar.

JOGO 2 - BOLAS VOADORAS (JOGO ATIVO)

Riscar uma linha no chão, sobre a qual os participantes colocarão um pé. Cada jovem recebera um balão de borracha, enchendo-o de ar, o máximo possível. Isto feito, aperta-se bem cada bola afim de que não perca o ar. Ao sinal do chefe, cada jovem soltara o seu balão. O ar expulso fará que fiquem de forma diversa, para um lado e outro. Cada jovem tentara apanhar pelo menos o se balão. Vencera a patrulha que apanhar o maior numero de balão.

JOGO 3 - FACA E CANIVETE

Cada jovem da patrulha entalhara um graveto, usando a sua criatividade, objetivando desenvolver habilidade no manuseio da faca e do canivete.

JOGO 4 - KIM DE URGENCIA (TECNICO/MEMÓRIA)

Distribuir as fichas no chão ou em cima de uma mesa, todas voltadas com o nome para baixo. Por sorteio, o primeiro jovem vira somente duas fichas e se houver coincidência, isto e, uma ficha com o nome do medicamento e a outra com sua aplicação, o jovem retira o par de fichas e tem direito a mais um par. Se não houver coincidência as duas fichas ficam onde estavam com a inscrição para baixo. E passa a vez para outro jovem, assim sucessivamente ate acabarem as fichas. Você o jovem que obtiver maior numero de pares será o vencedor.

15ª REUNIAO DE TROPA

Abertura da Reunião

JOGO 1- Quebra Cabeça

TÉCNICA - Mapa da cidade

JOGO 2-Corrida do maluco

JOGO 3- Futebol de latas

JOGO 4- Localização

Encerramento

JOGO 1 - QUEBRA CABEÇA (ATIVO/INTELECTUAL)

Cada jovem receberá dois cartões pequenos. Será colocada num cartão a primeira letra de seu nome e no outro a uma letra de seu nome. O chefe solicitará para formar nomes de animais, ruas, pessoas, etc.. Os jovens devem formar a palavra sem trocar os cartões e sem trocar de mão. Os jovens que formarem mais palavras serão os vencedores.

JOGO 2 - CORRIDA DE MALUCO (REVEZAMENTO)

Os jovens estão formados por patrulhas. Ao sinal de início o primeiro sai correndo em direção a ponto pré-determinado, coloca o bastão no chão e dá dez voltas em torno de si, retornando entrega o bastão para o segundo que sai fazendo a mesma coisa. Ganha a patrulha que em menos tempo conseguir cumprir o determinado.

JOGO 3 - FUTEBOL DE LTAS (EQUIPE)

Divide-se a tropa em dois times que deverão colocar a bola dentro da lata do time adversário. Para facilitar o jovem não poderá correr com a bola, só podendo avançar através de passes.

JOGO 4 - LOCALIZAÇÃO (EQUIPE)

A patrulha deverá desenhar um mapa com nomes de ruas e principais pontos, tendo como base a sua Sede. Vence a patrulha que conseguir a melhor perfeição

TÉCNICA - Deverá ser orientado aos monitores como ler um mapa da sua cidade. Saber identificar onde estão os principais pontos da cidade e do seu bairro. Saber ler as legendas do mapa.

MUSICA – TODOS JUNTOS

Todos juntos estamos reunidos outra vez

Todos juntos estamos reunidos outra vez.

E quem saberá quando juntos cantaremos todos juntos estaremos reunidos outra vez

16ª REUNIAO DE TROPA – ULTIMA REUNIÃO DO CICLO

Abertura da Reunião

JOGO 1- Contrabandista

Reuniões de Conselho de Patrulha

JOGO 2- Bomba atômica

JOGO 3- Construa

Festa de final de ciclo

Encerramento

Durante a semana que antecede a reunião da Tropa cada Patrulha já deve ter se reunido, para atender aquilo que está previsto para os Conselho de Patrulha na primeira fase do trabalho de organização do Ciclo. Os Monitores já terão, assim, uma posição da patrulha para o Diagnóstico da Tropa que vai ser feito pela Corte de Honra.

A Corte de Honra deverá se reunir antes desta reunião da Tropa – preferencialmente no mesmo dia, algumas horas antes da reunião da Tropa. Constará da agenda desta reunião da Corte de Honra aquilo que lhe compete na primeira fase dos trabalhos para dar início a um novo Ciclo de Programa.

Neste mesmo sábado, dentro da reunião de tropa, será feita a entrega de todos os distintivos conquistados (aqui serão poucos, pois os de Etapa de Progressão já forma entregues na 10ª Reunião da Tropa, junto com a Investidura), dentre os quais os de especialidade conquistadas neste período que se encerra. Além disso, deverá fazer parte da reunião uma “festa” de final de ciclo, que pode ser promovida com bolos e refrigerantes.

UMA VEZ FIXADA A ÊNFASE, AS ATIVIDADES SÃO PRÉ-SELECIONADAS

Fixada uma ênfase para o ciclo que se inicia, tem início a pré-seleção das atividades que serão propostas às patrulhas, tanto para que sejam efetuadas por elas mesmas (atividades de patrulha) como para que sejam consideradas pelas patrulhas em sua proposta à Assembléia de Tropa (atividades da Tropa). Nesta pré-seleção se reunirá o maior número possível das idéias que as patrulhas formularam em seus Conselhos, desde que elas não contradigam a ênfase nem impliquem em risco, considerando a idades dos jovens, a juízo da Corte de Honra.

Na pré-seleção de atividades, é conveniente considerar certos critérios:

- As atividades devem ser coerentes com a ênfase fixada e contribuir para a conquista de objetivos em todas as áreas de desenvolvimento, mesmo quando a ênfase privilegia uma ou várias áreas.

- Devem ser selecionadas mais atividades de patrulha do que de Tropa.
- As atividades de patrulha devem ser apropriadas à idade de seus integrantes.
- A pré-seleção deve ser variada e não repetir atividades realizadas recentemente.
- As atividades escolhidas devem ter as mais variadas durações.
- É recomendável selecionar mais ou menos o dobro das atividades que se imagina ser possível realizar durante o ciclo. Isto aumenta a possibilidade de opção e promove o surgimento de outras idéias.

Uma vez pré-selecionadas as atividades, prepara-se a proposta que será apresentada às patrulhas.

PROPOSTA E SELEÇÃO DE ATIVIDADES

- A ênfase é apresentada às patrulhas juntamente com a proposta de atividades pré-selecionadas pela Corte de Honra.
- Cada patrulha seleciona as atividades que realizará e prepara uma proposta de atividades comuns a todas as patrulhas.
- As patrulhas informam à Tropa sobre as atividades que realizarão e apresentam sua proposta de atividades de Tropa, as quais serão selecionadas por meio de jogos democráticos.
- Para chegar a estes resultados, se realiza uma nova rodada de reuniões dos Conselhos de Patrulha e uma Assembléia de Tropa.

A PROPOSTA CONTÉM A ÊNFASE, ALGUMAS ATIVIDADES DE PATRULHA E TODAS AS ATIVIDADES DE TROPA

A ênfase se dá a conhecer às patrulhas, porque se elas não a conhecem não saberão em que direção deverão decidir e propor atividades. É contraproducente fazer com que as patrulhas sugiram atividades para, logo em seguida, desconsiderá-las, por estar fora do marco definido pela ênfase.

Só se divulga da ênfase aquela parte que diz respeito às atividades, pois não há utilidade prática em comunicar a todos os jovens o que a Corte de Honra pensa sobre a aplicação do método ou sobre a forma como seu desenvolvimento pessoal está sendo avaliado, por exemplo.

As atividades de patrulha que foram pré-selecionadas e que se originaram de propostas dos próprios jovens podem retornar às mesmas patrulhas que as idealizaram, a menos que tenham sido propostas pela Corte de Honra para serem realizadas por toda a Tropa. As atividades de patrulha idealizadas pela Corte de Honra podem ser apresentadas a todas as patrulhas ou apenas a algumas delas, segunda as características e necessidades de cada uma.

As atividades de Tropa incluídas na pré-seleção feita pela Corte de Honra são apresentadas a todas as patrulhas, sem exceção, qualquer que tenha sido sua origem.

A PROPOSTA É ANALISADA NOS CONSELHO DE PATRULHA

Uma vez formulada a proposta, se realiza uma nova rodada de reuniões dos Conselhos de Patrulha. Os seguintes fatos se passam em tais reuniões:

- Monitor e Submonitor apresentam a ênfase fixada pela Corte de Honra, explicando sua fundamentação.
- Dão a conhecer as atividades pré-selecionadas.
- Motivam uma troca de opiniões sobre as diversas idéias de atividades de patrulha que estão em discussão: as sugeridas pelos próprios jovens, na reunião anterior do Conselho de Patrulha, as propostas pela Corte de Honra e outras que podem surgir no momento, como resultado da consideração da ênfase fixada.
- A troca de idéias se encerra com uma decisão sobre as atividades que a patrulha realizará no próximo ciclo.
- Finalmente, a patrulha prepara sua própria proposta de atividades de Tropa que apresentará à Assembléia de Tropa.

JOGO 1 – CONTRABANDISTA (GERAL)

Marca-se um quadrado de 3 m quadrados que será a prisão. Uma patrulha será a polícia a outra os contrabandistas que uma vez tocados pelo policial ficara preso.



Qualquer contrabandista poderá libertar seu companheiro preso, bastando invadir a prisão e tocá-lo com a mão. O jogo termina quando todos os contrabandistas estiverem presos.

JOGO 2 - BOMBA ATONICA (EQUIPE/COBRANÇA)

Cada patrulha deve montar uma fogueira e acendê-la. Em seguida coloca-se uma lata com água. Vence quem conseguir primeiro entornar a lata.

JOGO 3 – CONSTRUA (REVEZAMENTO TECNICO)

Cada patrulha devera montar e desmontar uma barraca de acordo com as instruções. Vence quem executar de acordo.

REUNIÃO DOS CONSELHOS DE PATRULHA

Cada Patrulha se reúne para que os Monitores informem a ênfase escolhida para o novo Ciclo e as propostas de atividades, bem como se organizarem para o Jogo Democrático.

FESTA DE FINAL DE CICLO

Os jovens deverão ser informados com antecedência e trazer bolos, doces e refrigerantes, para a festa de final de ciclo. Algumas brincadeiras podem ser coordenadas pelos escotistas, assim como canções e danças.

17ª REUNIAO DE TROPA – JOGO DEMOCRÁTICO

Abertura

JOGO DEMOCRÁTICO

Encerramento

A ASSEMBLÉIA DE TROPA SELECIONA AS ATIVIDADES COMUNS A TODAS AS PATRULHAS

Em uma Assembléia de Tropa, que marca o encerramento desta segunda fase, acontecem os seguintes fatos:

- Cada patrulha apresenta as atividades de patrulha que decidiu realizar, incluindo a ordem de prioridade que estabeleceu para elas e a duração estimada de cada uma.
- Em seguida, cada patrulha, utilizando um jogo democrático que se determinou previamente, apresenta sua proposta de atividades de Tropa.
- Seguindo a dinâmica do mesmo jogo, a Assembléia elege as atividades que deseja realizar, numa ordem de prioridade que traduz o resultado do jogo democrático.

OS JOGOS DEMOCRÁTICOS SÃO UMA ATIVIDADE A MAIS E PERMITEM QUE SE EXPRESSE A VONTADE DA MAIORIA

Os jogos democráticos são simulações em que os jovens representam um determinado papel e, atuando de acordo com as regras do ambiente simulado, procuram obter o apoio da Tropa para sua proposta.

São denominados desta maneira porque permitem que, sob a forma de um *jogo de desempenho de papéis*, a vontade da maioria se expresse, mesmo quando em tais simulações nem sempre se representa uma instituição ou atividade privativa da vida democrática.

Por meio do jogo, os jovens apresentam suas idéias, defendem posições, aprendem a argumentar, fazem opções e desenvolvem muitas outras habilidades e atitudes que são próprias de um processo democrático de tomada de decisões.

Desta maneira, a seleção de atividades, assim como todas as demais fases do ciclo de programa, se converte em uma atividade a mais, que se funde com todas as outras que a Tropa realiza habitualmente.

MUITAS ATIVIDADES PODEM SER UTILIZADAS COMO JOGO DEMOCRÁTICO

O jogo democrático pode consistir em um debate parlamentar, um processo

eleitoral, uma defesa ante um tribunal, um leilão público, uma rodada de compras em um mercado, um pregão da bolsa de valores, uma reunião ministerial ou qualquer outra situação semelhante.



O homem e a mulher que pretendemos oferecer à sociedade

Desejamos que os jovens que tenham sido Escoteiros façam o seu melhor possível para ser:

Um homem
ou uma mulher reto de caráter,
limpo de pensamento,
autêntico em sua forma de agir,
leal,
digno de confiança

Um homem
ou uma mulher capaz de tomar suas próprias decisões,
respeitar o ser humano,
a vida e o trabalho honrado;
alegre.
e capaz de partilhar sua alegria,
leal ao seu país,
mas construtor da paz,
em harmonia com todos os povos.

Um homem
ou uma mulher líder a serviço do próximo
integrado ao desenvolvimento da sociedade,
capaz de dirigir,
de acatar leis,
de participar,
consciente de seus direitos,
sem se descuidar de seus deveres.
Forte de caráter,
criativo, esperançoso,
solidário, empreendedor.

Um homem
ou uma mulher amante da natureza.
e capaz de respeitar sua integridade.
Guiado por valores espirituais,
comprometido com seu projeto de vida,
em permanente busca de Deus
e coerente em sua fé.
Capaz de encontrar seus próprios caminhos
na sociedade e ser feliz.