

ESCOTISTAS



ESCOTEIROS
DO BRASIL



OS PRIMEIROS
MESES DE UMA
NOVA TROPA SÊNIOR

OS PRIMEIROS MESES DE UMA NOVA TROPA SÊNIOR

2ª edição - Setembro de 2014

3.000 exemplares

EDIÇÃO

Luiz Cesar de Simas Horn | Vitor Augusto Gay

REVISÃO DE TEXTOS

Shenara Pantaleão | Marcos Carvalho

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis Klimavicius

Todos os Direitos Reservados.

Nenhuma parte desta publicação, incluindo as ilustrações, pode ser traduzida ou adaptada, reproduzida, armazenada ou transmitida, sob qualquer forma ou meio, sem prévia autorização expressa da Diretoria Executiva Nacional da União dos Escoteiros do Brasil.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde - Curitiba PR - CEP 80250 100

Tel.: (41) 3353-4732 | www.escoteiros.org.br

APRESENTAÇÃO

O manual “Os primeiros meses de uma nova tropa sênior” é um documento da estratégia de crescimento dos Escoteiros do Brasil e representa um esforço com o objetivo de apoiar a criação de novas tropas e, na maioria dos casos, a fundação de novos grupos escoteiros.

O propósito é auxiliar os escotistas a aplicarem as primeiras reuniões de uma nova tropa até que obtenham a experiência necessária para realizarem suas próprias atividades.

Não é necessário ter sido escoteiro e tampouco se exige qualquer experiência prévia para ser um chefe de tropa sênior. O importante é que seja uma pessoa idônea e interessada em colaborar com o Escotismo e na educação dos jovens para a vida.

As atividades que compõem este documento têm os seguintes objetivos:

1. Preparar os jovens para a integração e para a Promessa;
2. Apresentar aos jovens os tipos de atividades típicas em uma tropa sênior;
3. Preparar os jovens tecnicamente para o desenvolvimento de atividades ao ar livre;
4. Fomentar nos jovens o sentimento de pertencer a “grande Fraternidade Mundial dos Escoteiros”;
5. Preparar a tropa sênior para desenvolver os próximos ciclos de programa.

Este livro foi desenvolvido pelos Escotistas Altamiro Vilhena, Fábio Conde, João Rodrigo França, Moacir Starosta, Rafael Vasquez e Siagrio Pinheiro, a quem queremos registrar nossos agradecimentos por esta contribuição ao Escotismo e aos Escoteiros do Brasil.

Também incluímos neste livro um conjunto de fichas técnicas produzidas pela Região Escoteira do Rio de Janeiro, constando sempre os seus autores.

Com o objetivo de adequar a linguagem e o conteúdo do documento ao programa educativo dos Escoteiros do Brasil, o manual foi revisado e complementado com o apoio dos escotistas: Marcos Carvalho, Vitor Augusto Gay, Luiz Cesar de Simas Horn e Fábio Conde.

É importante ressaltar que neste documento se encontram ideias de atividades, mas que a leitura do “Manual do Escotista Ramo Sênior”, e do livro “Escotistas em Ação – Ramo Sênior” é a etapa seguinte na preparação do adulto que vai atuar com os jovens de 14 a 17 anos. Também é importante que, no prazo adequado, os adultos que se dispõem a atuar voluntariamente como escotistas participem dos cursos de formação oferecidos pelos Escoteiros do Brasil, por meio das regiões escoteiras.

Diretoria Executiva Nacional

ÍNDICE

A Tropa Sênior	7
Marco Simbólico - Superar seus próprios desafios	7
As reuniões da Tropa Sênior	8
Ciclo de Programa no Ramo Sênior	9
Elementos de uma reunião de Tropa Sênior	10
Literaturas de apoio para ajudar a começar	13
1ª Reunião da Tropa Sênior	14
2ª Reunião da Tropa Sênior	21
3ª Reunião da Tropa Sênior	27
4ª Reunião da Tropa Sênior	32
5ª Reunião da Tropa Sênior	34
6ª Reunião da Tropa Sênior	40
7ª Reunião da Tropa Sênior	46
8ª Reunião da Tropa Sênior	55
9ª Reunião da Tropa Sênior	60
10ª Reunião da Tropa Sênior	65
11ª Reunião da Tropa Sênior	70
12ª Reunião da Tropa Sênior	74
13ª Reunião da Tropa Sênior	80
14ª Reunião da Tropa Sênior	87
15ª Reunião da Tropa Sênior	91
16ª Reunião da Tropa Sênior	95
17ª Reunião da Tropa Sênior	104
18ª Reunião da Tropa Sênior	109
19ª Reunião da Tropa Sênior	113
Organizando uma reunião do conselho de pais da seção	120
Reuniões normais de seção - Check List	125
Modelo para avaliação de uma reunião de tropa	128
Estudos de caso - Auxílio na discussão de valores	130

A TROPA SÊNIOR

A tropa sênior é uma comunidade que possui uma estrutura, uma forma de organização e códigos de conduta pelos quais se rege.

A tropa sênior é formada por jovens entre 14 e 17 anos, tendo seu efetivo máximo em 24 jovens.

Para organizar melhor o funcionamento da tropa sênior, são formados pequenos grupos denominados de patrulhas, cada uma delas formada por no mínimo quatro e no máximo seis jovens. As patrulhas se constituem em base permanente, autônoma e autossuficiente para a realização de excursões, acampamentos, trabalhos, jogos, boas ações, atividades comunitárias e demais atividades escoteiras. Cada tropa sênior poderá ter idealmente quatro e no máximo cinco patrulhas, desde que respeitado o efetivo máximo.

Cada patrulha sênior adota um nome característico, que pode ser o de um acidente geográfico ou o de uma tribo indígena nacional.

Do ponto de vista educativo, a organização das patrulhas é fundamental, pois exercita a liderança, a responsabilidade, iniciativa pessoal, a autonomia e tomada de decisão.

MARCO SIMBÓLICO - SUPERAR SEUS PRÓPRIOS DESAFIOS!

O marco simbólico proposto aos jovens do Ramo Sênior é representado por meio da expressão “superar seus próprios desafios!”. Na faixa etária dos jovens do Ramo Sênior, se intensifica o processo de formação da identidade pessoal. Para cada jovem já não se trata somente de descobrir o mundo, mas também de identificar o espaço que ele ocupará neste mundo. Para isso, precisará se conhecer melhor, testar seus limites, aceitar e aprimorar suas características pessoais, se desafiar constantemente na busca de sua identidade. Por esses motivos, o marco simbólico dá ênfase no caráter pessoal do desafio, próprio dessa fase. Fazer com que os jovens “superem seus próprios desafios”, nas diversas áreas de desenvolvimento, é o que propomos nas atividades do Ramo Sênior.

AS REUNIÕES DA TROPA SÊNIOR

As reuniões de sede são 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. Essa reunião é o momento em que os escotistas e os jovens interagem: o escotista criando espaços e situações atraentes para que os jovens possam ampliar seus conhecimentos, em um clima propício para uma convivência saudável e alegre em condições de segurança, onde possam aprender com liberdade e desenvolver as suas capacidades.

Uma reunião semanal deve contribuir para a conquista das competências previstas para o Ramo Sênior, contemplar cerimônias escoteiras, jogos, atividades práticas e progressivas ao ar livre, desafios, vida em equipe, entre outras.

Um bom escotista deve buscar sempre as melhores estratégias para atrair e prender a atenção dos jovens, pois assim haverá maiores chances de alcance dos objetivos propostos. Isso exige da equipe de escotistas um bom planejamento, levando em conta o interesse e expectativas dos jovens, o propósito do Movimento Escoteiro, o Método Escoteiro, as atividades pessoais do Guia do Desafio Sênior e os recursos disponíveis. Na tropa sênior tudo se realiza sob a forma de atividades e projetos. Nas patrulhas e na tropa, os jovens são protagonistas das atividades. De maneira gradativa, os escotistas devem criar um ambiente onde os jovens participem do processo de organização, execução e avaliação das atividades.

As reuniões podem conter vários elementos, 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.

Os elementos mais utilizados nas reuniões de tropa sênior são:

- *Cerimônias escoteiras*
- *Dramatizações*
- *Jogos variados*
- *Treinamento dos sentidos*

- *Histórias*
- *Reflexões*
- *Canções e danças*
- *Debates*
- *Trabalhos manuais*
- *Celebrações de espiritualidade*
- *Técnicas escoteiras*
- *Corte de honra*
- *Atividades aventureiras*
- *Atividades do Guia do Desafio Sênior*
- *Serviço*
- *Projetos*

Antes de organizar uma reunião, é importante que o escotista busque informações sobre as cerimônias da tropa sênior.

Os documentos “Manual do Escotista – Ramo Sênior”, “Escotistas em Ação! Ramo Sênior” e “Manual de Cerimônias dos Escoteiros do Brasil” trazem orientações gerais sobre as cerimônias e descrevem como proceder no hasteamento/arriamento da Bandeira Nacional.

Conhecer este material tornará mais fácil a condução do cerimonial de abertura e encerramento, momentos importantes das reuniões de tropa sênior.

CICLO DE PROGRAMA NO RAMO SÊNIOR

É uma ferramenta de planejamento participativo, pois se preocupa em valorizar a opinião e os desejos dos jovens e de suas patrulhas, sem deixar de considerar os escotistas da seção. O diagnóstico do estado atual da tropa, as mudanças previstas para o futuro, a execução de um programa de atividades e a avaliação dos resultados alcançados completam o ciclo, todo ele realizado com a participação pró-ativa dos seniores e guias.

A equipe de escotistas e os jovens organizam tudo o que acontece na vida da tropa, como as suas atividades e projetos, sejam de patrulha e/ou da tropa. E, como acontece com toda ferramenta, sua habilidade em aplicá-la irá melhorando à medida que é utilizada.

De forma bastante resumida, um ciclo de programa tem quatro fases sucessivas:

Fase 1 - Diagnóstico de Tropa;

Fase 2 - Proposta e seleção de atividades e projetos;

Fase 3 - Organização e preparação de atividades e projetos;

Fase 4 - Desenvolvimento e avaliação de atividades e projetos.

Este livro apresenta o programa de atividades referente ao 1º ciclo de programa de uma nova Tropa Sênior, podendo obviamente sofrer ajustes conforme interesse dos jovens e eventuais necessidades.

Para saber mais sobre o funcionamento do ciclo de programa, sugerimos a leitura dos livros “Manual do Escotista do Ramo Sênior” e “Escotistas em Ação do Ramo Sênior”.

ELEMENTOS DE UMA REUNIÃO DE TROPA SÊNIOR

1. CERIMÔNIAS

a. Cerimônia de abertura

É o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:

- **Formação da tropa:** o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determina a sua formação;
- **Boas vindas:** após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas vindas;

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

b. Cerimônia de Encerramento

Com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

2. JOGO “QUEBRA-GELO”

Como o nome já diz, é um jogo que tem por objetivo elevar o estado de ânimo e integrar os jovens da tropa.

Deve ser um jogo geral, rápido, alegre e que não seja de competição, pois é um jogo de integração.

3. CONTEÚDO TÉCNICO OU TÉCNICAS ESCOTEIRAS

São conhecimentos e habilidades típicas das atividades escoteiras que ensinamos aos jovens durante as reuniões, para que estejam preparados para acampamentos e excursões.

Aqui também são consideradas as atividades pessoais previstas para a conquista das competências do Ramo Sênior. Para conhecer quais são essas atividades, consulte o guia **“Escotistas em Ação! Ramo Sênior”**.

Normalmente, em uma tropa haverá jovens de diferentes idades e experiências, de tal forma que alguma coisa pode ser nova para uns e conhecida para outros, razão pela qual as propostas devem sempre ser oferecidas de modo atraente. Pode ser ensinado por meio de um jogo, por intermédio dos monitores, em um sistema de bases, com carta-prego, tarefa dirigida, maquete, demonstração, etc.

Esse sistema deve variar para que, embora os conteúdos possam se repetir, a forma seja sempre atraente.

4. OUTRAS ATIVIDADES QUE COMPLEMENTAM A REUNIÃO

Durante as reuniões da tropa, podem ser desenvolvidas outras atividades, tais como jogos, canções, dramatizações, histórias, trabalhos manuais, danças, debates, boas ações, projetos, reuniões específicas das patrulhas, etc.

Aprender a ganhar e a perder é um dos objetivos do escotismo. Uma das formas de cumprimentar os vencedores de um jogo é utilizando a Palma Escoteira. A Palma Escoteira é uma forma muito particular de saudar, congratular, agradecer, festejar todos aqueles que merecem uma salva de palmas especial. Além de ter começo e fim, seu ritmo único ajuda a aumentar o volume do som e nos desafia a fazer o “Melhor Possível”. Ao chamado de um membro do Movimento Escoteiro, que brada “um! dois! três!”, todos iniciam o aplauso com o ritmo a seguir (cada número é uma palma e cada traço uma pausa bem curta):

1 2 3 4 - 1 2 - 1 2

1 2 3 4 - 1 2 - 1 2

1 2 3 4

1 2 3 4

1

LITERATURAS DE APOIO PARA AJUDAR A COMEÇAR

Além deste livro, listamos abaixo algumas literaturas que poderão ser bastante úteis no início dos trabalhos em uma nova tropa sênior:

- **“Escotistas em Ação – Ramo Sênior”**: guia de bolso, destinado aos adultos. É um manual para consultas rápidas e pretende ser um apoio para os escotistas da tropa sênior em seu trabalho com os seniores e guias.

- **“Ramo Sênior em Ação”**: guia de bolso, destinado aos seniores e guias. A publicação contém informações sobre o funcionamento da tropa sênior e suas atividades. Pode ser utilizado pelos jovens desde as primeiras atividades.

- **“Manual de Cerimônias”**: manual que traz informações sobre os procedimentos quanto às cerimônias escoteiras.

- **“Padrões de Atividades Escoteiras”**: manual que traz procedimentos quanto ao planejamento e execução de atividades escoteiras, de modo prudente e eficaz.

- **“Manual do Escotista do Ramo Sênior”**: destinado aos escotistas, o material apresenta orientações práticas para desempenhar sua função, bem como para realizar as atividades do Ramo Sênior com mais eficiência.

- **“Guia do Desafio Sênior”**: material para os seniores e guias, mais completo que o “Ramo Sênior em Ação”. É um bom auxiliar na seleção dos conteúdos a serem abordados nas reuniões.

- **“Guia Prático para Monitores”**: material destinado aos monitores. Traz informações úteis sobre como liderar a patrulha.

Além das literaturas, os Escoteiros do Brasil oferecem um sistema de formação para os adultos voluntários.

1ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião Boas vindas	
	20'	Jogo 1 (ativo): "Bola no mastro"	
	30'	Conteúdo técnico: Histórico do Movimento Escoteiro e do Ramo Sênior	
	15'	Jogo 2 (observação): "Kim"	
	15'	Jogo 3 (criatividade): "Mímica animal"	
	15'	Jogo 4 (ativo): "Estoura canela"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

O chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, reúne a tropa junto ao mastro da bandeira. Lá se desenvolve a cerimônia de abertura conforme descrito anteriormente.

Nessa oportunidade, o escotista responsável deve dar as boas vindas aos jovens, demonstrando alegria em poder contar com sua presença.

JOGO 1 (ATIVO): "BOLA NO MASTRO"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 20
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre
- Modo: ativo

- Formação: por patrulha
- Material necessário: bola, um bastão por patrulha, uma lata de leite em pó por patrulha

Regras para atividade:

Cada patrulha escolhe um jovem que irá segurar o bastão onde fica enfiada uma lata de leite em pó na ponta. Esse jovem ficará dentro de um círculo, onde os demais não podem entrar. Cada círculo fica em uma das pontas da quadra.

O objetivo das patrulhas é acertar a lata de sua patrulha, derrubando-a. O goleiro deve ajudar, mas não pode deliberadamente inclinar o bastão para derrubar a lata. Quem está com a bola pode dar no máximo três passos sem passar a bola.

CONTEÚDO TÉCNICO: HISTÓRICO DO MOVIMENTO ESCOTEIRO E DO RAMO SÊNIOR

Utilizando-se dos textos abaixo, os escotistas reúnem os jovens e falam um pouco sobre o funcionamento, a história e a origem do Ramo Sênior no Brasil. Para deixar a atividade mais interessante, os escotistas podem utilizar recursos audiovisuais.

O fundador do escotismo, Robert Baden-Powell, carinhosamente chamado por nós escoteiros, de B-P, utilizou a palavra “escoteiro” por que ela significava, de maneira genérica, explorador, montanhista, mateiro, guia, navegante, missionário, descobridor, pesquisador e todo aquele que “vai à frente”, para descobrir caminhos por onde poderiam seguir os demais.

O que é ser sênior ou guia?

No Movimento Escoteiro, os rapazes de 15 a 17 anos recebem o nome de sênior e as moças recebem o nome de guia. A tropa pode ser formada só por rapazes, nesse caso será chamada tropa sênior, ou formada somente por moças, intitulada de tropa guia, ou por ambos os sexos, chamada então de tropa sênior mista.

O sênior ou a guia é aquele (a) que:

- Encara desafios de maneira responsável com outros amigos;
- Faz atividades aventureiras;
- Explora, acampa, aprecia a vida ao ar livre;
- Investiga, aprende, cresce;
- Conhece pessoas diferentes e lugares distantes;
- Ajuda as pessoas;
- Realiza coisas importantes para a comunidade;
- Aprende coisas diferentes;
- Deseja se superar e ser melhor a cada dia;
- Compromete-se com um estilo de vida...

Além disso, participa de uma fraternidade de mais de 40 milhões de jovens e adultos, garotos e garotas em todo o mundo; e, de um movimento com mais de cem anos de história, pelo qual já passaram mais de 500 milhões de pessoas.

Ser escoteiro e, no seu caso, sênior ou guia é isso tudo e muito mais! Contudo, acreditamos que acima de todas essas definições, ser escoteiro é comprometer-se a viver de acordo com a Promessa e a Lei Escoteira. Falaremos sobre elas mais adiante.

Como surgiu o Movimento Escoteiro?

Um dia, em meados de junho de 1907, Baden-Powell (B-P) enviou cartas a diversas famílias, pais de meninos de 11 e 12 anos de idade, velhos amigos do Exército, pais de membros da Companhia de Brigada de Rapazes (movimento juvenil já existente à época), jovens de escolas secundárias do governo, empregados em fazendas ou filhos de operários convidando-os para uma atividade que se tornaria o primeiro acampamento escoteiro realizado.

Nessas cartas, ele dizia: “Me proponho a realizar um acampamento com 18 garotos para aprenderem exploração, durante uma semana, nas férias de agosto”. O local escolhido para o primeiro acampamento foi a Ilha de Brownsea, na Inglaterra.

Alguns meses depois, em janeiro de 1908, B-P publicou os fascículos do “Escotismo para Rapazes”, vendido em tiragens quinzenais, e que se revelou um sucesso, com os jovens se organizando em patrulhas para realizar as atividades sugeridas. Em maio daquele ano B-P lançou uma edição completa, na forma de livro.

Foram os próprios jovens que começaram o Movimento Escoteiro. Antes das tropas, dos grupos escoteiros e das associações; antes que tudo isso existisse, existiram os jovens - da mesma idade que você! - e suas patrulhas.

A expansão do Movimento Escoteiro

Em 1910 já existiam mais de 100 mil escoteiros no Reino Unido. A tradução do “Escotismo para Rapazes” para vários idiomas e as viagens de B-P ajudaram a difundir o Movimento Escoteiro, que se transformou, de uma iniciativa para jovens, britânicos em um movimento mundial.

Além dos meninos, o escotismo atraiu a participação de meninas, que já em 1909 pediram a B-P que as aceitasse como “Girl Scouts”, e logo o Movimento abriu suas portas para elas. Também as crianças mais novas queriam participar, então Baden-Powell criou o Ramo Lobinho. Daí em diante, até sua morte, o fundador dedicou-se a organizar e ampliar o escotismo em todo o mundo.

No Brasil, o Movimento Escoteiro chega em 1910, por meio de um grupo de suboficiais da Marinha - lotados no navio “Minas Gerais” - que haviam tido contato com o Movimento Escoteiro (recém-criado por B-P, na Inglaterra) e, ao retornar, fundaram o “Centro de Boys Scouts do Brasil”, no Rio de Janeiro.

Em 1914 foi fundada em São Paulo a “Associação Brasileira de Escoteiros”, e por meio da orientação dessa entidade se propagou o Movimento Escoteiro em todos os estados do país. Outras associações foram fundadas na sequência, até que, em 1924, as principais delas se reuniram e fundaram a União dos Escoteiros do Brasil, reconhecida por Baden-Powell como a única organização escoteira em nosso país.

A origem do Ramo Sênior no Brasil

Baden-Powell criou somente os Ramos Lobinho, Escoteiro e Pioneiro, e esses foram os três Ramos implementados inicialmente no Brasil. Assim permaneceu durante vários anos, quando no início da década de 40 o chefe João Ribeiro dos Santos percebeu a necessidade de criar um ramo que dividisse o Ramo Escoteiro. Essa necessidade surgiu devido à longa duração deste ramo, que comportava jovens entre 11 e 18 anos, onde se notavam inúmeras disparidades no desenvolvimento dos jovens.

Dr. João Ribeiro dos Santos acreditava que os jovens com idades entre 15 e 18 anos precisavam de um programa, objetivos e incentivos diferentes daqueles existentes para os jovens de 11 aos 14 anos. Pesquisando sobre o assunto, Dr. João descobre que nos EUA já existia um ramo solucionando este problema, denominado Senior Scouts. Pediu então autorização à UEB para implantar esse ramo em seu grupo escoteiro. Logo, em 20 de novembro de 1945, foi criada a Tropa Sênior do GE Guilhermina Guinle – Fluminense F.C., a primeira tropa sênior do Brasil, hoje Grupo Escoteiro João Ribeiro dos Santos, no Rio de Janeiro.

JOGO 2 (OBSERVAÇÃO): “KIM”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: ilimitado
- Local: indiferente
- Modo: sossegado
- Material necessário: 24 objetos distintos, papel e caneta por patrulha

Regras para atividade:

Jogo de observação tradicional do Movimento Escoteiro. Os jovens observam os objetos durante um minuto. Depois o escotista cobre os objetos e as patrulhas devem relacioná-los.

Diversas variantes podem ser aplicadas nessa atividade, como aumentar o número de objetos, reduzir o tempo de observação e fazer com que a lista de objetos seja individual e não coletiva.

JOGO 3 (CRIATIVIDADE): “MÍMICA ANIMAL”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: ar livre
- Modo: revezamento, ativo
- Formação: em coluna, por patrulha
- Material necessário: cartões com o nome de animais diferentes

Regras para atividade:

As patrulhas formam em linha. Ao sinal do escotista, o primeiro corre até uma caixa onde há diversos cartões com nomes de animais, retira um e deve interpretar esse animal, sem realizar sons, de forma que a patrulha consiga descobrir qual é. Assim que a patrulha descobrir, ele volta para a fila e outro o substitui em revezamento até que a patrulha identifique corretamente oito animais.

Os cartões devem trazer o nome de animais diferentes inclusive entre cada patrulha, para que não aconteça “cola”, isto é, que uma patrulha acerte por ter visto a mímica de outra patrulha.

JOGO 4 (ATIVO): “ESTOURA CANELA”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo de duas patrulhas
- Local: ar livre
- Modo: ativo
- Formação: por patrulha
- Material necessário: sisal e bexigas

Regras para atividade:

Cada jovem prende uma bexiga no tornozelo. Quando o escotista soa o apito, todos devem tentar estourar as bexigas dos jovens que não são da sua patrulha. Vence a patrulha em que sobram mais bexigas ao final.

Este jogo pode ter várias rodadas, de forma a todos participarem mais. Uma variável pode ser feita com reposição do balão estourado por um novo. A vitória é da patrulha que tiver menos bolas estouradas no final.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Como essa é a primeira atividade da tropa sênior, é importante que os escotistas se esforcem para realizá-la de maneira bastante animada, para que os jovens se divirtam e retornem na próxima reunião. O dinamismo da primeira atividade é o segredo do sucesso, para que os jovens retornem no sábado seguinte.
- É o primeiro contato dos jovens com o Movimento Escoteiro, assim, aproveite a oportunidade para treinar os sinais manuais e de apito, lembrando aos jovens quando necessário, de forma que se torne rotineiro nas próximas reuniões.
- Se a equipe de escotistas for nova e inexperiente, aproveitem a oportunidade para aprender na prática. Com o tempo você perceberá que o planejamento antecipado das atividades facilita bastante. Antes da reunião é importante verificar se todos os escotistas sabem o que tem que fazer, e se o material está preparado. Os escotistas devem participar do Curso Preliminar tão logo seja possível.

- Como as patrulhas ainda não foram formalmente constituídas, para efeito dos jogos devem ser montadas equipes temporárias. As patrulhas serão montadas e terão caráter permanente a partir da terceira reunião.
- Essa reunião se reveste de características especiais, uma vez que é a primeira reunião da tropa em formação. Dessa forma, não há ainda treinamento para monitores ou reunião de patrulha.

2ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "10 Passes"	
	20'	Conteúdo técnico: Lema do escoteiro, Sinal e Saudação	
	15'	Jogo 2 (revezamento): "Corrida maluca"	
	20'	Conteúdo técnico: Estrutura de uma tropa sênior	
	10'	Canção do sênior	
	20'	Assembleia de tropa Onde será a atividade?	
	15'	Jogo 3 (ativo): "Resgate do ícone sagrado"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): “10 PASSES”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: espalhados na quadra
- Material necessário: bola e apito

Regras para Atividade:

O escotista da atividade joga a bola para o alto e soa o apito. Os participantes tentam pegar a bola e passá-la entre os membros de sua equipe. Cada passe deve ser contado em voz alta até que se consiga atingir 10 passes. Cada vez que uma patrulha dá os 10 passes com a bola é considerado um ponto. Vence a que faz mais pontos. Os participantes não podem correr mais de três passos com a bola na mão.

CONTEÚDO TÉCNICO: LEMA ESCOTEIRO, SINAL E SAUDAÇÃO

Com base no conteúdo do livro “Ramo Sênior em Ação”, os escotistas deverão explicar aos jovens como deve ser feita a Saudação, Sinal Escoteiro e o Lema, explicando o significado de cada um desses elementos.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): “CORRIDA MALUCA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas

- Local: ar livre
- Modo: revezamento – ativo
- Formação: em coluna, por patrulha
- Material necessário: cartões com formas de correr diferentes

Regras para Atividade:

As patrulhas formam em linha. Ao sinal do escotista, o primeiro pega um cartão em um saco adiante da patrulha onde há diversos cartões com formas de correr e segue a orientação, indo até uma distância pré-determinada naquela forma e voltando o mais rapidamente possível. Todos fazem a mesma coisa em revezamento. Vence a primeira patrulha a concluir o percurso.

Formas de correr: (podem ser modificadas ou inventadas outras variações)

- 1 – com as mãos no tornozelo
- 2 – de costas
- 3 – com o pé direito
- 4 – com o pé esquerdo
- 5 – de quatro (mãos e pés no chão)
- 6 – rastejando (mãos e pés no chão, corpo abaixado)
- 7 – saltitando com os dois pés
- 8 – de joelhos

CONTEÚDO TÉCNICO: ESTRUTURA DA TROPA SÊNIOR

Com base no Livro “Escotistas em Ação – Ramo Sênior”, os escotistas deverão explicar a estrutura de uma tropa sênior, destacando a função e importância de seus organismos (patrulhas, corte de honra, assembleia de tropa). Nessa oportunidade os escotistas também deverão explicar qual é o papel do monitor, submonitor e demais encargos dentro da patrulha, bem como os demais elementos que simbolizam a patrulha (distintivo, bandeirola, cores, grito, etc).

Para saber mais sobre o papel do monitor, consulte o “Guia Prático para Monitores”.

CANÇÃO DO SÊNIOR

(Refrão)

Temos 15, 16, 17 anos

O futuro é nosso, vamos prosseguir

Vemos longe a brilhar a nossa estrela d'alva

Quando se é jovem não se pode desistir

Marchar avante, e sempre avante,

Por sobre a terra, sobre os ares e pelo ar

Continuando se os outros param

Sorrindo sempre se há vontade de chorar.

Não sentir fome, não sentir sede

Ter persistência, paciência e resistir

Ser mais que humano, querer por dez

E conquistar a nossa meta no porvir

A humanidade busca a verdade

Pela ciência, pelo estudo e o saber

E a mocidade é a como a flecha

Que vai do arco até o alvo sem tremer.

A fé nos guia, coragem temos

Temos amor prá dar aos outros e ajudar

E o que é mais fraco, mas nosso irmão

E todos juntos o sucesso conquistar

ASSEMBLEIA DE TROPA - ONDE SERÁ A ATIVIDADE?

- Quantidade de ajudantes: um

- Duração média em minutos: 30

- Participantes: toda a tropa
- Local: sede da tropa
- Modo: sossegado
- Formação: ferradura – sentados
- Material necessário: recortes de jornal e revistas falando sobre as opções para a atividade

Regras para Atividade:

Os jovens chegarão à sala e o cenário já estará armado, com fotos estimulantes de cada um dos lugares em vista para a primeira atividade da tropa. Em seguida, o chefe de seção fala sobre cada um dos locais a escolher para a realização da atividade. Se houver mais de um assistente, cada um pode falar sobre um lugar distintivo. A apresentação pode ser feita com o auxílio de um computador, e mostrar as belezas do local e as dificuldades a serem enfrentadas.

Uma vez feita a exposição os jovens devem debater e escolher onde será realizada a primeira atividade externa da tropa. A primeira atividade externa será realizada na 4ª reunião.

JOGO 3 (ATIVO): “RESGATE DO ÍCONE SAGRADO”

- Quantidade de ajudantes: 2
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre
- Modo: ativo geral
- Formação: por equipe
- Material necessário: lenço ou fita de lã (“escalpe” ou “vida”) por elemento + ícone sagrado

Regras para atividade:

Existe um objeto escondido na área de jogos, o ÍCONE SAGRADO. O objetivo das diferentes “tribos” é buscar o ícone sagrado e entregá-lo ao sumo sacerdote – o dirigente da atividade. Para isso, todos devem ir com cuidado, pois encontrando elementos da tribo adversária, poderá haver conflito de vida ou morte – que acontece quando a pessoa perde seu “escalpe”. O “escalpe” é um lenço que cada participante leva na cintura ou uma fita de lã no punho.

Uma vez tenha perdido o “escalpe” o participante deve ir aos sacerdotes auxiliares (escotistas) que irão fazê-los voltar à vida e ao jogo, entregando um novo lenço ou lã, após o prazo de um minuto. Vence a patrulha que encontrar o ícone sagrado e o entregar ao sumo sacerdote.

O sumo sacerdote também não se encontra fixo em um único lugar. Ele se movimenta ao longo da área do jogo, e descobri-lo também faz parte do jogo.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Segundo as normas escoteiras, a prática do Escotismo no Brasil somente é permitida aos registrados na União dos Escoteiros do Brasil. Essa informação deve ser repassada aos jovens e seus responsáveis. Os registros devem ser providenciados com rapidez.
- A atividade externa escolhida pelos jovens nessa reunião será realizada na 4ª reunião. É importante que os escotistas conheçam os procedimentos, bem como as autorizações necessárias, com antecedência. Recomendamos a leitura do livro “Padrões de Atividades Escoteiras”.

- Na próxima reunião os jovens definirão os nomes das patrulhas e suas respectivas cores. O escotista deverá fornecer a lista de nomes de patrulha, como sugestão, conforme previsto no livro “POR – Princípios, Organização e Regras”.

3ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (quebra-gelo): “Futebol de três pernas”	
	20'	Conteúdo técnico: Hasteamento e arriamento da Bandeira	
	20'	Composição das patrulhas, definição dos nomes das patrulhas, eleição dos monitores	
	20'	Treinamento para monitores: Preparando-se individualmente para atividades	
	15'	Atividade para patrulha: “Armando a barraca”	
	20'	Monitores treinam as patrulhas	
	15'	Jogo 2 (ativo): “Lata com tarefas”	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspecção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): “FUTEBOL DE TRÊS PERNAS”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo seis
- Local: quadra
- Modo: ativo – movimentado
- Formação: duas equipes
- Material necessário: cabos de vassoura, sisal

Regras para atividade:

Os participantes são divididos em duplas. Cada dupla se abraça e tem os pés que estão em contato amarrados, para que tenham que correr obrigatoriamente juntos. Assim, cada dupla passa a ter três pés, e irá participar de uma partida de futebol.

Se houver muitos participantes, pode haver também goleiro. Caso sejam poucos participantes, faz-se um gol pequeno e a meta é jogar a bola dentro do gol.

Uma variante pode ser feita com a regra de só ser válido o gol feito com o pé amarrado.

CONTEÚDO TÉCNICO - HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA

Todo integrante do Movimento Escoteiro deve saber como preparar, hastear e arriar a Bandeira Nacional. Os escotistas deverão ensinar como e porque se faz essas cerimônias, permitindo que os jovens vivenciem essa experiência na prática.

Os procedimentos quanto ao hasteamento e arriamento da Bandeira estão descritos no Manual de Cerimônias.

COMPOSIÇÃO DAS PATRULHAS, DEFINIÇÃO DOS NOMES DAS PATRULHAS, ELEIÇÃO DOS MONITORES

Os escotistas deverão orientar os jovens para composição das patrulhas, constituindo-se como grupo de amigos que, desse momento em diante, se organizarão para explorar, acampar, jogar e viver juntos os desafios que o Movimento Escoteiro propõe. Nessa oportunidade também serão eleitos os monitores e definidos os submonitores das patrulhas.

Os jovens também definirão o nome das patrulhas, suas cores, seu grito, seu distintivo e sua bandeirola. Essas providências não precisam ser imediatamente solucionadas, podendo os jovens realizá-las nas próximas atividades.

Para as definições acima, o escotista deverá orientar os jovens a seguir as recomendações do “Manual do Escotista do Ramo Sênior”, “Escotistas em Ação do Ramo Sênior” e do POR.

TREINAMENTO PARA MONITORES - PREPARANDO-SE INDIVIDUALMENTE PARA ATIVIDADES

Uma das características do escotismo é fazer atividades ao ar livre. Existem diversos tipos de atividades (acampamentos, excursões, jornadas, bivaques, etc), e para cada uma delas é necessário uma preparação específica. Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto aos materiais a serem utilizados para cada tipo de atividade, bem como elaboração do “chek-list” do material individual.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os demais escotistas deverão aplicar outro tipo de atividade com o restante da tropa (um jogo, por exemplo).

ATIVIDADE PARA PATRULHA: “ARMANDO A BARRACA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: indiferente
- Local: gramado

- Modo: técnico – moderado
- Formação: por patrulha
- Material necessário: uma barraca por patrulha

Regras para atividade:

Cada patrulha recebe uma barraca que deve armar da forma correta no menor tempo possível. Este é um jogo que permite que os jovens que não acamparam e entraram no Movimento Escoteiro comecem a se familiarizar com as barracas.

Tropas mais avançadas podem realizar o mesmo jogo com todos de olhos vendados.

MONITORES TREINAM AS PATRULHAS

Utilizando-se das informações repassadas anteriormente pelos escotistas sobre a preparação individual para atividades, os monitores deverão treinar os demais integrantes das patrulhas.

Cada patrulha deverá preparar uma lista simples de materiais necessários para a excursão da próxima semana.

JOGO 2 (ATIVO): “LATA COM TAREFAS”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: movimentado
- Formação: por patrulha
- Material necessário: bola, cartões com tarefas, giz, latas de leite em pó (cinco a oito)

Regras para atividade:

Existem vários círculos traçados com giz dentro da quadra. Dentro de cada círculo há uma lata. Dentro de cada lata há um cartão com uma tarefa relacionada com a técnica escoteira que foi repassada pelos monitores para a patrulha.

Os participantes se dispersam pela quadra e, quando o escotista joga a bola para o alto e soa o apito, todos disputam a bola e tentam derrubar uma das latas. Quem consegue derrubar a lata tem o direito de abrir o seu conteúdo e correr até algum dos auxiliares a fim de realizar a tarefa proposta no cartão ou responder a pergunta.

Quem está com a bola pode dar no máximo três passos sem passar a bola. É proibido entrar nos círculos onde estão as latas.

Só vale o ponto para quem acertar a pergunta sobre a técnica ou conseguir realizar a tarefa proposta no cartão. Quem errar perde um ponto.

Obs.: cada lata pode ter mais de um cartão com tarefa ou pergunta, mas quem acerta a lata só tem o direito de pegar, aleatoriamente, um único cartão.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Durante a 5ª reunião será realizada uma dinâmica sobre a Promessa e Lei Escoteira. Os escotistas deverão repassar para os jovens algum material impresso, contendo os artigos da Lei e da Promessa Escoteira, solicitando que façam a leitura e reflitam sobre seu conteúdo durante as próximas semanas.
- A próxima reunião será uma atividade externa, conforme escolhido pelos jovens na reunião anterior. Os escotistas deverão providenciar as autorizações

necessárias (pais e grupo), bem como checar os registros dos jovens. O registro escoteiro é condição indispensável para participação da atividade externa.

4ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Conforme definido na 2ª reunião da tropa sênior, os jovens realizarão sua primeira atividade externa. Será uma atividade de um dia inteiro, que exigirá especial atenção dos escotistas, devendo ser preparada com antecedência, sem esquecer de enviar autorização para os pais, exigindo sua devolução por escrito e assinada.

Deve ser feita em um local ao ar livre, em que se tenha fácil acesso. Os escotistas devem visitar o local da atividade com antecedência, de modo a conhecer seu acesso, peculiaridades e cuidados especiais com relação à segurança.

Os jovens devem ser orientados a levar seu almoço, que na verdade será um “lanche” reforçado. Os escotistas deverão orientar os jovens quanto ao tipo de alimentação mais indicada, bem como quanto à questão da correta hidratação.

A programação pode incluir jogos diversos, atividades técnicas ou exploração do local. O espaço ao ar livre deve ser aproveitado para realizar atividades que costumeiramente não são realizadas na sede.

O livro “Padrões de Atividades Escoteiras” traz todas as informações necessárias para realização de atividades externas.

SEGUEM ABAIXO ALGUMAS IDEIAS DE ATIVIDADES:

Excursão em montanha

A atividade consiste na subida em uma montanha na região. É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais

quentes. Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, bem como uma lista com os alimentos indicados para esse tipo de atividade. Como é o primeiro contato da nova tropa com esse tipo de atividade, sugerimos que seja uma montanha acessível, indicada para iniciantes. Deve-se ter cuidado com a escolha dos calçados, pois precisam ser fechados, confortáveis, resistentes e preferencialmente com cano médio ou alto, para protegerem os tornozelos. A ajuda de um guia também é importante.

Excursão de bicicleta

A atividade consiste em uma excursão ciclística com percurso de aproximadamente 15 quilômetros em área de pouco trânsito, preferencialmente em estrada de terra. Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, bem como uma lista com os alimentos indicados para esse tipo de atividade. É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes. Para essa atividade, é fundamental a presença de um carro de apoio, pronto para qualquer emergência e que vá sinalizando após o último ciclista.

Excursão em caverna

A atividade consiste na visita das grutas existentes na região. Caso exista uma gruta com percurso extenso o suficiente, o lanche pode ser feito no interior da gruta, com cuidados redobrados em relação aos resíduos que de forma alguma podem ser deixados no interior da mesma. Atenção para grutas ricas em estalactites e fendas que exigem o uso do capacete como material de proteção individual. A ajuda de um guia especializado é importante. Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, bem como uma lista com os alimentos indicados para esse tipo de atividade.

Trekking

A atividade consiste em uma excursão através de trilhas e morros com percurso de cerca de 10 quilômetros em área de pouco trânsito,

preferencialmente em estrada de terra. Os jovens devem receber uma lista com o equipamento básico, de acordo com a técnica escoteira, bem como uma lista com os alimentos indicados para esse tipo de atividade. É importante cuidar da hidratação abundante, especialmente nas regiões mais quentes.

Além das atividades citadas acima, a tropa pode optar por uma visita a um parque da cidade, teatro, museu ou outro tipo de atividade que mais lhe interesse.

5ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (quebra-gelo): "Corrida de três pernas"	
	15'	Jogo 2 (técnico): "Arrume a mochila"	
	20'	Treinamento de monitores: cardápios para acampamentos	
	15'	Jogo 3 (técnico): "Fazendo compras para a patrulha"	
	30'	Dinâmica de grupo: a Promessa e a Lei Escoteira	
	5'	Canção: "Acampei lá na montanha"	
	20'	Conteúdo técnico: vestuário / uniforme escoteiro - Sistema de progressão do Ramo Sênior	
	5'	Jogo 4: "Ajoelhe para seu superior"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): “CORRIDA DE TRÊS PERNAS”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo quatro
- Local: amplo
- Modo: ativo em dupla
- Formação: em dupla
- Material necessário: cordas e/ou cabos solteiros para unir as pernas dos participantes e apito para o escotista

Regras para atividade:

Dois seniores lado a lado ligam as pernas (direita de um com esquerda de outro), e assim se unem todos os concorrentes dois a dois, que formam atrás de uma linha de partida. A um sinal sonoro partem correndo para o ponto de chegada, obedecendo ao trajeto pré-determinado. Vence a dupla que chegar primeiro.

JOGO 2 (TÉCNICO): “ARRUME A MOCHILA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: ativo em revezamento
- Formação: por patrulha
- Material necessário: envelopes contendo o tipo de atividade a ser selecionada / equipamentos variados e mochilas, por patrulha

Regras para atividade:

A tropa deverá formar por patrulha, tendo o monitor uma mochila às costas, a uma distância razoável do local onde se encontram diversos equipamentos individuais para as atividades. Cada patrulha selecionará um envelope que deve conter um tipo de atividade escoteira - este será o referencial para o tipo de equipamento que será pego pelos elementos da patrulha no local indicado.

Ao sinal do escotista, cada jovem correrá até o local onde se encontram os equipamentos, na posição de caranguejo (de costas, utilizando os pés e as mãos), pegar um dos equipamentos, retornar até a patrulha trazendo o equipamento selecionado e colocar na mochila que está nas costas do monitor - após o equipamento ser posto na mochila, outro jovem da patrulha deverá fazer o mesmo trajeto para pegar outro equipamento, e assim sucessivamente, até que todos os equipamentos necessários para a atividade selecionada sejam colocados na mochila.

Vencerá a patrulha que colocar todos os equipamentos necessários para a atividade selecionada por ela, por primeiro na mochila nas costas do monitor.

É importante que sejam utilizados equipamentos bem variados, em número e tipo, devendo haver o suficiente para cada patrulha montar a mochila, de acordo com a atividade selecionada.

TREINAMENTO DE MONITORES: CARDÁPIOS PARA ACAMPAMENTOS

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto à elaboração de cardápios para acampamentos.

Enquanto os monitores recebem esse treinamento, os demais escotistas deverão aplicar outro tipo de atividade para o restante da tropa.

JOGO 3 (TÉCNICO): “FAZENDO COMPRAS PARA A PATRULHA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo 10 pessoas, divididas em duplas
- Local: amplo
- Modo: ativo em revezamento
- Formação: por patrulha
- Material necessário: folhas de papel e canetas, por patrulha

Regras para atividade:

A tropa deverá formar por patrulha, a uma distância razoável do local onde se encontra uma folha de papel e uma caneta.

Inicialmente a patrulha sorteará, entre diversos cartões, um deles que irá conter o cardápio para uma refeição.

Ao sinal do escotista, cada dupla de jovem correrá até o local onde se encontram as folhas de papel, na posição de carrinho de mão (um jovem segurará o outro pelas pernas e este corre apoiando o corpo com as mãos no chão) até a folha de papel, onde deve escrever apenas um tipo de alimento ou tempero a ser comprado para a refeição da patrulha, indicando também a quantidade.

Após isso, retornará correndo normalmente até a patrulha, devendo tocar na mão de um dos jovens da próxima dupla a fazer o mesmo trajeto e cumprir a mesma tarefa, sendo seguida sucessivamente pelas demais duplas, até que todos os alimentos e temperos necessários sejam descritos, inclusive nas quantidades necessárias para a refeição selecionada.

Vencerá a patrulha que relacionar todos os ingredientes necessários para a refeição em primeiro lugar, nas quantidades corretas.

Os jovens podem, durante o jogo, discutir entre si quais os ingredientes e quantidades devem ser relacionados.

DINÂMICA DE GRUPO: A PROMESSA E A LEI ESCOTEIRA

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 30
- Participantes: mínimo uma patrulha
- Local: ao ar livre ou na sede
- Modo: discussão dirigida
- Formação: círculo
- Material necessário: tirinhas individuais, contendo a Promessa e os artigos da Lei Escoteira

Regras para atividade:

Essa atividade será feita com a distribuição aleatória de tiras de papel com artigos da Lei e Promessa Escoteira, desenvolvendo-se através da emissão de opiniões de todos sobre o assunto de forma sintetizada e em ordem.

Ao final do tempo estipulado o escotista deverá concluir o assunto, reforçando a importância da Promessa e da Lei Escoteira, como compromisso de vida e aquisição de valores.

CANÇÃO: 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.
Todos devem ter um grande ideal,
E por ele lutar e vencer.

Referência: <http://www.vagalume.com.br/cancoes-escoteiras/acampe-la-na-montanha.html>

CONTEÚDO TÉCNICO:

VESTUÁRIO / UNIFORME ESCOTEIRO - SISTEMA DE PROGRESSÃO DO RAMO SÊNIOR

De acordo com o conteúdo do livro “Escotistas em Ação – Ramo Sênior”, os escotistas devem explicar o funcionamento do sistema de progressão do ramo, bem como os distintivos que são utilizados, indicando em um manequim onde cada distintivo deve ser aplicado, e seu significado.

JOGO 4 : “AJOELHE PARA SEU SUPERIOR”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 05
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: ativo por duplas
- Formação: por patrulha – em linha
- Material necessário: apito

Regras para atividade:

As patrulhas deverão formar em linha, dispostas uma de frente à outra, de maneira que cada jovem fique de frente para um jovem de outra patrulha. Os dois seniores colocados frente a frente dão-se as mãos, cruzando os braços. Feito isto, após o sinal do escotista, cada jovem deverá tentar obrigar seu oponente a pôr os joelhos no chão fazendo força para baixo com as mãos entrelaçadas. É vencedor o que conseguir fazer isso. Toda a tropa deverá realizar a tentativa ao mesmo tempo, ao sinal dado pelo escotista. A patrulha vencedora será aquela que obtiver o maior número de conquistas, numa “melhor de três”.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- A patrulha deverá preparar um cardápio para uma refeição, de fácil realização, que será preparada na semana seguinte (todos os ingredientes e utensílios devem ser providenciados pela patrulha).
- Como na próxima semana a atividade será externa, todas as autorizações necessárias devem ser providenciadas.
- O contato com a tropa sênior a ser visitada na reunião seguinte deve ser feito com antecedência. A programação dessa reunião deve ser previamente acordada com os escotistas da outra tropa. As atividades propostas na próxima reunião representam apenas uma sugestão, baseada no atual grau de desenvolvimento da nova tropa.

6ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

REUNIÃO EM CONJUNTO COM TROPA SÊNIOR DE OUTRO GRUPO ESCOTEIRO

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (quebra-gelo): "Handspanja"	
	30'	Jogo 2 (técnico): "Alimentando a patrulha"	
	20'	Treinamento de monitores: transporte de feridos e estojo de primeiros socorros	

	20'	Jogo 3: "Palavras cruzadas escoteiras"	
	15'	Jogo 4 (técnico): "Ambulâncias"	
	5'	Jogo 5: "Salto triplo"	
	30'	Visita à sede do grupo e à sala da tropa	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da bandeira nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): "HANDSPONJA"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: ativo geral
- Material necessário: dois baldes com água e duas esponjas

Regras para atividade:

Os participantes são divididos em duas equipes. Cada equipe se espalha do seu lado do campo. O escotista dará início jogando a esponja molhada para cima, o jovem que pegar terá que passá-la aos outros de sua equipe, dando, no máximo, três passos com a esponja nas mãos, tentando acertar no gol (balde) do adversário. A equipe que fizer o gol terá a posse da esponja para reiniciar o jogo. Ganha a equipe que fizer mais gols.

JOGO 2 (TÉCNICO): “ALIMENTANDO A PATRULHA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 30
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: técnico – por patrulha
- Formação: xx
- Material necessário: bandeirola alusiva ao evento e todos os ingredientes e utensílios necessários para o preparo da refeição para a patrulha (os escotistas deverão providenciar que a tropa visitante saiba dessa necessidade previamente, de modo que também possam participar da atividade).

Regras para atividade:

As patrulhas, de posse dos ingredientes providenciados previamente, deverão cozinhar uma refeição rápida, de acordo com o que foi aprendido sobre cardápios na semana anterior.

Todo o trabalho deve levar em consideração as regras de segurança e higiene necessárias.

As patrulhas que conseguirem realizar a tarefa dentro do tempo determinado, com uma boa apresentação do prato e seguindo as normas de higiene e segurança, deverão receber uma bandeirola alusiva ao evento.

TREINAMENTO DE MONITORES:

TRANSPORTE DE FERIDOS E ESTOJO DE PRIMEIROS SOCORROS

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas devem orientar os monitores quanto ao transporte de feridos e organização de um estojo de primeiros socorros.

Enquanto os monitores recebem o treinamento, os outros escotistas deverão aplicar o jogo abaixo para os demais jovens.

JOGO 3: “PALAVRAS CRUZADAS ESCOTEIRAS”

** Este jogo deve acontecer com os demais jovens, enquanto os monitores estão recebendo as informações sobre transporte de feridos e organização do estojo de primeiros socorros.*

- Quantidade de ajudantes: xx
- Duração média em minutos: 20
- Participantes: mínimo seis
- Local: amplo
- Modo: calmo / inteligência
- Formação: xx
- Material necessário: folhas com as palavras cruzadas

Regras para atividade:

Deverá ser entregue a cada patrulha um folheto contendo palavras cruzadas, referenciando às expressões normalmente utilizadas em todas as técnicas úteis ensinadas desde o início das atividades da tropa. Tal folheto deverá ser formulado pela equipe de escotistas da seção, previamente à atividade.

JOGO 4 (TÉCNICO): “AMBULÂNCIAS”

** Antes da realização deste jogo, os monitores devem se reunir com suas patrulhas e repassar as técnicas aprendidas no treinamento anterior: transporte de feridos e estojo de primeiros socorros.*

- Quantidade de ajudantes: equipe de voluntários
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: técnico - ativo geral
- Formação: xx

- Material necessário: estojos de primeiros socorros para todas as patrulhas, etiquetas de acidentes para cada integrante da equipe que sofreu o desastre

Regras para atividade:

Uma patrulha ou uma equipe de voluntários parte para um local pré-determinado pelos escotistas, onde simulará um desastre. Cada sênior integrante de uma equipe de voluntários terá uma etiqueta indicando seu ferimento, um deles (o menos ferido) volta mancando ou se arrastando ao local onde ocorre a reunião geral e grita por socorro, indicando o local onde se acham os outros feridos.

Os monitores reúnem as patrulhas e partem com a máxima rapidez para o local indicado - lá chegando, as patrulhas tratam de socorrer e transportar os feridos para o local da reunião geral.

Cada patrulha ganha 10 pontos por ferido convenientemente transportado e socorrido, a patrulha que chegar mais rápido ao local, devidamente equipada e preparada para o transporte dos feridos, ganha 15 pontos, a patrulha perde cinco pontos por transporte feito sem os devidos cuidados e dois pontos por curativos errados e mal feitos. Vence a patrulha que alcançar mais pontos no fim do jogo.

JOGO 5: “SALTO TRIPLO”

- Quantidade de ajudantes: xx
- Duração média em minutos: cinco
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: ativo - círculo
- Formação: círculo
- Material necessário: apito

Regras para atividade:

Inicialmente marcam-se linhas, com três círculos concêntricos, simulando um alvo, tendo no centro do alvo uma caixa com bombons.

Os jovens formam em torno da linha traçada mais extrema.

Ao primeiro apito devem tomar impulso e saltar com os dois pés juntos o mais longe possível, permanecendo no local. Em sequência, ao segundo sinal sonoro pular mais uma vez, devendo ficar parado, e ao terceiro sinal sonoro pular novamente.

Aqueles que conseguirem saltar, nessas condições, até o interior do menor círculo onde se encontram os bombons, dividirão o conteúdo, somando-se também um ponto por jovem da patrulha que saltar até lá.

É importante que os círculos fiquem distantes o suficiente para que não seja uma tarefa muito fácil, mas que também não seja algo impossível de se realizar.

VISITA À SEDE DO GRUPO E À SALA DA TROPA

Acompanhados pelos integrantes do grupo escoteiro anfitrião, os jovens conhecerão as dependências da sede do grupo escoteiro e do canto da tropa sênior. Nessa oportunidade pode ser realizado um lanche em conjunto.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Ao final da reunião, os jovens devem receber um bilhete contendo: hora, local e demais informações pertinentes sobre o conselho de pais que será realizado na próxima semana. O chefe de seção deve reforçar a importância da participação dos pais/responsáveis nessa reunião. Veja mais informações no anexo ao final deste livro.

- Deve ser providenciada a bandeirola do jogo técnico 2: alimentando a patrulha, da próxima semana.
- Reuniões da corte de honra devem acontecer pelo menos a cada 15 dias. Procure mais informações no “Escotistas em Ação – Ramo Sênior” e realize uma corte de honra com os jovens para avaliar o andamento das atividades até o momento, bem como para delinear as próximas reuniões. A participação dos monitores no planejamento das reuniões é muito importante.

7ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

REALIZAÇÃO DO CONSELHO DE PAIS

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (quebra-gelo): “O roubo dos bastões”	
	20'	Treinamento de monitores: tratamento para estado de choque e hipotermia	
	20'	Canção: “Epitáfio Escoteiro”	
	20'	Jogo 2 (técnico): “Dramatização: o acidente”	
	15'	Atividade de patrulha: um problema no jamboree	
	60'	Reunião dos pais e jovens da tropa sênior	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): “O ROUBO DOS BASTÕES”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: ativo geral – por equipe
- Material necessário: dois bastões ou cabos de vassoura

Regras para atividade:

Os jovens são divididos em duas equipes, em um terreno dividido em duas partes iguais. Os bastões são colocados em cada extremo, sob a vigilância de um “guardião”. Em cada metade do terreno, deve ser estabelecido um espaço que será a “prisão”, cuidada por um “carcereiro”. O objetivo do jogo é capturar o bastão dos adversários. Quando um jogador for tocado em território inimigo, torna-se prisioneiro, mas pode ser libertado pelo colega de sua equipe que o tocar.

TREINAMENTO DE MONITORES: TRATAMENTO PARA ESTADO DE CHOQUE E HIPOTERMIA

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto ao tratamento para estado de choque e hipotermia.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas devem aplicar a canção abaixo para os demais jovens.

CANÇÃO: EPITÁFIO ESCOTEIRO

** Esta canção deve acontecer com os demais jovens, enquanto os monitores estão recebendo as informações sobre tratamento para estado de choque e hipotermia. Algum outro jogo, definido pelos escotistas ou sugerido pelos jovens, também pode ser aplicado.*

Devia ter acampado mais
Ter vibrado mais
Ter visto o sol nascer
Devia ter cozinhado mais
Até trabalhado mais
Ter feito minha patrulha vencer
Devia ter aceitado
A opinião do chefão
Cada um sabe a alegria
De ser escoteiro de coração
E B-P vai me proteger
Enquanto eu traçar meu caminho
E B-P vai me proteger
Enquanto eu traçar...
Devia ter complicado menos
Reclamado menos
Ter visto o sol se pôr
Devia ter me importado menos
Com problemas pequenos
Fazer as coisa com amor
Queria ter me esforçado
Assim como o escoteiro é
O escotismo nos dá alegrias
Pra por um acampamento de pé
E B-P vai me proteger
Enquanto eu traçar meu caminho
E B-P vai me proteger

Enquanto eu traçar..
Devia ter complicado menos
Reclamado menos
Ter visto o sol se pôr

Esta canção é uma paródia que se utiliza da música “Epitáfio” dos Titãs (compositor: Sérgio Britto): <http://letras.mus.br/titas/48968/>

Segue outro link contendo apenas o instrumental da música para facilitar a adaptação: <https://www.youtube.com/watch?v=HcLqM8iWOkk>

JOGO 2 (TÉCNICO): “DRAMATIZAÇÃO ‘O ACIDENTE’”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 20
- Participantes: mínimo oito
- Local: amplo
- Modo: técnico – dramatização
- Formação: xx
- Material necessário: cartões com a descrição dos acidentes

Regras para Atividade:

As patrulhas deverão receber cartões contendo a descrição de uma situação onde ocorre um acidente em que a vítima encontra-se em estado de choque. Para tanto, a patrulha deverá realizar uma dramatização do acidente, realizando o tratamento necessário e enfatizando as características e cuidados para tal.

ATIVIDADE PARA PATRULHA: UM PROBLEMA NO JAMBOREE

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo uma patrulha

- Local: indiferente
- Modo: calmo - inteligência
- Formação: por patrulha
- Material necessário: folhas contendo o texto abaixo

Regras para atividade:

Distribuir o texto abaixo para cada patrulha, que deve estudar o problema e solucioná-lo. **Cuidado para não copiar a resposta, que segue abaixo.**

Jean é um escoteiro da França.

Eiko é uma graciosa guia do Japão.

E Jean quer conversar e trocar distintivos com a Eiko.

Mas, além de francês, Jean estudou somente espanhol.

E Eiko, além de japonês, aprendeu português para visitar seus primos em São Paulo.

Ele entende turco, embora não fale o idioma.

Então, Jean não conseguiu conversar com a Eiko e por isto ficou muito triste!

Mas... num acampamento, todos querem ajudar.

Há dois escoteiros da Espanha: Jaime e Manuel.

Jaime fala várias línguas: francês, inglês e turco.

E o Manuel fala as línguas da Itália, Japão e Turquia.

No Jamboree também estão três escoteiros de Portugal: Os irmãos Pedro, José e Antônio.

Pedro tem especialidade de Artes Marciais nível 3 e fala japonês muito bem.

José entende japonês, mas não sabe falar.

E o Antônio também entende, mas não fala japonês. O que ele fala bem é francês.

Margaret, a amiga inglesa de Antônio, fala muito bem turco e japonês.

Cada patrulha, em seu canto de patrulha, deve descobrir:

1. Qual a maneira mais eficiente de ajudar o tristonho Jean;
2. Quantas pessoas são envolvidas na ajuda.

- Tempo: 10 minutos para discutir na patrulha e um minuto para cada patrulha apresentar sua resposta.

- Material: Uma ficha com a história para o escotista e uma para cada monitor (que só serão entregues no momento de cada patrulha ir para seu canto).

Resposta: *Antônio pode ajudar sozinho: Ele fala francês e português.*

Resposta alternativa: *Algum escoteiro da Liga de Escoteiros Esperantistas pode dar a Jean e Eiko um exemplar do livro Jhamborea Lingvo ("A Língua dos Jamborees") que, segundo orientação de B-P, ensina a língua internacional esperanto para os membros da patrulha. Assim, os dois podem conversar sem a ajuda de intérprete.*

REUNIÃO DOS PAIS E JOVENS DA TROPA SÊNIOR

Tempo	Atividade	Responsável
2'	Oração	Um jovem
10'	Jogo de representação	Assistente
20'	Método Escoteiro	Chefe de seção
20'	Programação do Ciclo de Programa	Chefe de seção
10'	Pais de apoio	Assistente
15'	Envolvimento dos pais no grupo escoteiro	Assistente
15'	Encaminhamentos para cerimonial de integração e Promessa	Chefe de seção
2'	Oração	Um jovem
2'	Agradecimentos	Chefe de seção

Dicas para a reunião do conselho de pais

- O conselho de pais pode coincidir com a reunião se houver escotistas em quantidade suficiente para ambas as atividades.
- Durante a realização do conselho de pais, os jovens podem preparar um coquetel ao final da reunião.
- Deve-se passar uma lista de presença.
- Deve-se fazer anotações dos principais assuntos tratados/debatidos e conclusões para compor a ata do conselho, que deverá ser assinada pelos participantes e arquivada no grupo escoteiro.

Descrição do conselho de pais da tropa

Objetivos:

- conhecer os pais dos jovens;
- apresentar o Método Escoteiro e como funcionam as atividades escoteiras;
- envolver os pais como apoio nas atividades;
- motivar os pais para as tarefas do grupo escoteiro.

Oração inicial

Um jovem lê uma mensagem previamente preparada por ele.

Jogo de apresentação

Os pais e jovens estão dispostos em “ferradura”. O primeiro diz seu nome e o que mais gosta de fazer ou comer. O segundo repete o que o primeiro falou e se apresenta da mesma forma. O terceiro repete o que o primeiro e o segundo falaram e se apresenta. O jogo segue até que todos se apresentem.

O Método Escoteiro

O escotista apresenta o Método Escoteiro, bem como as principais características do Ramo Sênior, enfatizando os seguintes itens:

- programação feita pelos jovens;
- trabalho da corte de honra visando o desenvolvimento da liderança;
- planejamento envolvendo atividades visando o desenvolvimento físico, social, intelectual, afetivo, espiritual e especialmente do caráter;
- desenvolvimento por meio da progressão individual, especialidades e responsabilidades assumidas.

Programação do ciclo de programa

O chefe de seção distribui aos pais uma cópia da programação do ciclo de programa e explica as atividades, principalmente as que ocorrerão fora da sede, salientando os aspectos relacionados com a segurança e a necessidade de autorização para que os jovens possam participar das atividades fora da sede, etc.

Pais de apoio

Explicar a necessidade de pais com carros para apoio em atividades externas visando o atendimento de emergência, segurança e eventualmente transporte de materiais e jovens.

Os pais também podem contribuir com a tropa como instrutores de especialidades conforme os conhecimentos e habilidades de cada um.

Envolvimento dos pais no grupo escoteiro

Incentivar os pais a colaborarem nas tarefas do grupo escoteiro tais como: cantina, coordenação de eventos, almoxarifado, manutenção e construção da sede, boas ações.

Encaminhamentos para o cerimonial de integração e promessa

O chefe de seção deve explicar o que é a integração e a Promessa Escoteira, os procedimentos, bem como a importância da participação dos pais nesse importante momento. A cerimônia de integração e Promessa será realizada na 9ª reunião da tropa.

Canção

Essa é a hora da descontração onde todos os jovens ensinam aos pais uma canção escoteira alegre e previamente selecionada e treinada pelos jovens.

Oração Final

Um jovem faz uma oração ou lê uma mensagem preparada.
Após a oração, o chefe da seção agradece a participação dos pais.

Encerramento da reunião

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Para o conselho de pais, procure organizar tudo com bastante antecedência. Conheça mais dicas no material em anexo a este livro.

8ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "Bulldog"	
	15'	Jogo 2 (força/equilíbrio): "Pirâmide 1"	
	30'	Treinamento para monitores: nós e amarras	
	15'	Jogo 3: Quebra-cabeças	
	30'	Atividade técnica: nós e amarras	
		Assembleia de tropa: Organização do cerimonial de integração e Promessa	
	30'	Jogo 4 (técnico): "Corrida dos nós"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): "BULLDOG"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: duas linhas e um jovem no meio
- Material necessário: apito

Regras para atividade:

Formam-se duas linhas (marcando no chão esse limite) com os integrantes das patrulhas, distantes cerca de 10 metros uma da outra. Um jovem selecionado ficará no meio do campo – será o “pegador”. Ao apito, as patrulhas devem trocar de lugar, evitando ser pegas. O “pegador” deverá capturar quantos jovens for possível, agarrando-o e erguendo do chão, enquanto conta: “um, dois, três, bulldog inglês” (se o elemento consegue deixar alguma parte do corpo em contato com o chão, por exemplo, mão, pé...), a contagem não vale e ele é considerado salvo. O jovem capturado passa a auxiliar o “pegador”. O jogo prossegue até termos o “campeão”. Os pegadores não podem, após a contagem, “atirar” o capturado no chão.

JOGO 2 (FORÇA/EQUILÍBRIO): “PIRÂMIDE 1”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo seis
- Local: ar livre
- Modo: força/equilíbrio
- Formação: x
- Material necessário: x

Regras para atividade:

Os integrantes da tropa deverão formar uma pirâmide humana (uns de pé sobre os ombros dos outros) de três andares. Na 1ª vez será permitido utilizar uma parede ou árvore para se apoiarem e terem equilíbrio.

TREINAMENTO PARA MONITORES: NÓS E AMARRAS

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto aos nós volta redonda, lais de guia, nó em oito, balso pelo seio, nó de aselha, catau e amarra quadrada.

Enquanto os monitores recebem o treinamento, os outros escotistas deverão aplicar a atividade abaixo para os demais jovens.

JOGO 3: QUEBRA-CABEÇAS

** Este jogo deve acontecer com os demais jovens, enquanto os monitores estão recebendo as informações sobre nós e amarras.*

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo uma patrulha
- Local: indiferente
- Modo: sossegado - intelectual
- Formação: por patrulha
- Material necessário: puzzles (natureza, distintivos escoteiros do mundo...)

Regras para atividade:

Distribuir um quebra-cabeça para cada patrulha, que deverá montá-lo no menor tempo possível. Caso nenhuma das patrulhas consiga montá-los, vence a que tiver conseguido encaixar o maior número de peças.

ATIVIDADE TÉCNICA: NÓS E AMARRAS

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens a executarem os nós volta redonda, lais de guia, nó em oito, balso pelo seio, nó de aselha, catau e amarra quadrada.

ASSEMBLEIA DE TROPA:

ORGANIZAÇÃO DO CERIMONIAL DE INTEGRAÇÃO/PROMESSA ESCOTEIRA

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 30
- Participantes: toda a tropa

- Local: sede da tropa
- Modo: sossegado
- Formação: sentados

Regras para atividade:

Com a orientação dos escotistas, os jovens devem verificar todos os preparativos para o cerimonial da semana seguinte, tais como: local da cerimônia, materiais necessários, convites, etc.

Devem também quantificar a necessidade de bebidas e comida necessária, tendo em vista o número de convites entregues para o coquetel que será realizado logo após a cerimônia de integração e Promessa.

Os escotistas devem acompanhar atentamente essa assembleia, buscando sanar todas as dúvidas e dando todo apoio e orientação necessária.

JOGO 4 (TÉCNICO): “CORRIDA DOS NÓS”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre
- Modo: aplicação treinamento
- Formação: em coluna, por patrulha
- Material necessário: cabos (dois por jovem)

Regras para atividade:

As patrulhas estão formadas a aproximadamente 10m dos “juízes” (um por patrulha). Junto aos juízes encontram-se os cabos e os bastões, no chão. Ao apito, os monitores correm até os juízes, que solicitam a confecção de um nó ou amarra. Com o material disponível, ele deve fazê-lo e mostrá-lo. Com a aprovação do juiz, ele retorna para a patrulha e libera o próximo elemento para que se dirija aos juízes e também execute o seu nó. E assim por diante, até o submonitor.

Vence a patrulha que primeiro formar, após todos os elementos terem feito os nós solicitados corretamente.

Atenção: Caso o número de integrantes das patrulhas seja diferente, recomenda-se que o dirigente escolha um (ou mais, se necessário) elemento da menor para ir duas vezes.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Entregar para os monitores uma cópia do Capítulo 5 – Regras de Segurança, do livro “Padrões de Atividades Escoteiras”. Sugerir que leiam o material durante a semana, pois eles serão os responsáveis por compartilhar as informações com os demais integrantes da patrulha. Destacar que são informações importantes que orientarão as demais atividades da tropa, especialmente as atividades externas.
- Para a cerimônia de integração/Promessa da reunião seguinte, é importante avisar os pais com antecedência, para que possam providenciar o vestuário/uniforme. Os jovens devem estar preparados e a presença dos pais na cerimônia é muito importante, e faz com que os jovens sintam-se valorizados. Os escotistas devem verificar todos os materiais necessários (lenços, arganéis, distintivos e certificados de promessa, etc), de modo que não falte nada nesse importante momento.
- Antes da próxima reunião, podendo ser durante a semana, ou até mesmo antes da 8ª reunião, os escotistas deverão checar com os jovens se todos concluíram as atividades previstas. Para esse acompanhamento, devem ser seguidas todas as orientações do guia “Escotistas em Ação – Ramo Sênior”.

9ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "Quebra canela"	
	20'	Conteúdo técnico: segurança ao ar livre	
	15'	Jogo 2 (ativo): "Tiro nas latas"	
	60'	Cerimonial de integração / Promessa Escoteira dos novos seniores	
	30'	Coquetel de confraternização	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da bandeira nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): "QUEBRA CANELA"

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: em coluna
- Material necessário: apito/bastão

Regras para atividade:

As patrulhas formam em coluna, uma atrás da outra. Os escotistas se posicionam à frente da coluna, segurando nas extremidades do bastão.

Ao soar o apito e o escotista determinar “por cima”, eles devem correr ao longo da coluna, levando o bastão a uma altura (inicial) de 50 centímetros. Os participantes devem pular por cima do mesmo. Ao chegarem ao final da coluna, retornam correndo com o bastão à mesma altura ou, caso seja dado o comando de “por baixo”, a um metro, sendo que os participantes deverão se abaixar. As alturas irão variando (para cima e para baixo) para dificultar os pulos e abaixamentos. Quem for “pego” pelo bastão, sai do jogo.

CONTEÚDO TÉCNICO: SEGURANÇA AO AR LIVRE

Com base no material passado na semana anterior, os monitores deverão passar as informações contidas no capítulo 5 – regras de segurança, do livro “Padrões de Atividades Escoteiras”. Os escotistas devem ficar à disposição para sanar eventuais dúvidas.

JOGO 2 (ATIVO): “TIRO NAS LATAS”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo quatro
- Local: ar livre - quadra
- Modo: força / agilidade / pontaria
- Formação: x
- Material necessário: duas latas de refrigerante vazias / bola de tênis

Regras para atividade:

As patrulhas formam dois times, que irão defender o “gol” - uma lata dentro de um círculo de um metro, feito no chão.

O juiz atira a bola ao alto, apitando o início do jogo. Assim que um jovem pegar a bola, o restante (tanto da sua patrulha, como da adversária) deve ficar parado. A seguir, deve ser feita uma “linha de passes” com no mínimo cinco passes entre os integrantes da patrulha, antes de ser feito o arremesso da bola (de fora do círculo) para tentar derrubar a lata. No caso de, durante o passe, a bola cair no chão, a posse passa para a outra patrulha.

CERIMONIAL DE INTEGRAÇÃO/PROMESSA ESCOTEIRA DOS NOVOS SENIORES

A cerimônia de integração é entendida como a acolhida “oficial” do sênior ou guia no grupo escoteiro e isso é simbolizado pela entrega do lenço escoteiro. Por ser também a apresentação desse novo membro do grupo à comunidade escoteira, muitos grupos realizam a cerimônia de integração com todas as seções reunidas.

A tropa ou grupo estão formados em “ferradura” em frente ao local de hasteamento já com as bandeiras hasteadas ou desfraldadas. Em seguida, o escotista da seção responsável pela cerimônia solicita que o monitor traga o jovem a ser integrado. O chefe o apresenta à tropa ou ao grupo. O diretor presidente ou seu representante lhe entrega o lenço do grupo juntamente com o certificado da cerimônia, e diz algumas palavras ao jovem. O monitor entrega o distintivo de patrulha e, ao término, todos podem dar um “bem vindo!” ao jovem que retorna para a patrulha com o monitor.

As cerimônias de integração e a Promessa são realizadas, preferencialmente, no mesmo dia. Assim, depois de apresentado ao grupo, o jovem poderá assumir o compromisso pessoal com a Lei Escoteira, realizando sua Promessa.

Este é o momento em que ele irá confirmar que realmente deseja seguir sua vida pelos valores contidos na Promessa e nos artigos da Lei Escoteira. Em um momento anterior, o jovem deve ser orientado a refletir sobre seus valores e sobre o que representa ser um membro do Movimento Escoteiro em sua vida. Essa é uma reflexão muito importante e deve ser feita com um dos escotistas da seção que está acompanhando a progressão do jovem.

O monitor da patrulha desse jovem vai avisar ao chefe da seção que o jovem concluiu as atividades do período introdutório e que está pronto para tomar a decisão de realizar sua Promessa. As atividades do período introdutório estão descritas no guia “Escotistas em Ação – Ramo Sênior”. A maioria das atividades propostas no período introdutório já foram oferecidas e realizadas nas reuniões anteriores.

Sugere-se que essa cerimônia seja realizada com a participação de todos os componentes da tropa e também os pais e responsáveis do jovem, além de um representante da diretoria do grupo e demais convidados que sejam importantes para o jovem, como amigos e parentes.

Esta cerimônia requer certa formalidade e deve ser realizada, sempre que possível, com a presença da Bandeira Nacional previamente hasteada ou desfraldada. Por isso, geralmente é realizada no início ou final de uma atividade.

Devemos recordar que o texto da Promessa remete aos deveres para com Deus, o próximo e consigo próprio.

Os jovens em “ferradura” estão de frente para a Bandeira e o escotista chefe da seção solicita ao monitor da patrulha a qual pertence o jovem que o traga para frente da “ferradura”. O monitor apresenta-o ao escotista e retorna para a “ferradura”.

O escotista explica ao jovem como será realizada sua Promessa e o deixa tranquilo para a cerimônia. Em seguida, o escotista faz o sinal para que toda a tropa fique em alerta e diz: “A Promessa em saudação!”. Nesse instante, o jovem faz o sinal da Promessa e fala o texto da mesma em voz alta. Todos ouvem e no final ficam em posição de alerta novamente. O jovem também fica em alerta e recebe o distintivo de Promessa do escotista e seu cumprimento.

Além disso, recebe o certificado de Promessa Escoteira do diretor presidente do grupo ou seu representante.

Após os cumprimentos de seus familiares o jovem se volta para a tropa, pronuncia sua saudação: “sempre alerta!”, e volta para sua patrulha que celebra a Promessa dando o seu grito de patrulha.

Mais informações sobre a cerimônia de integração e de Promessa, leia:

- “Manual do Escotista – Ramo Sênior”;
- “Escotistas em Ação – Ramo Sênior”;
- “Manual de Cerimônias Escoteiras”.

COQUETEL DE CONFRATERNIZAÇÃO

Ao final do dia, após a cerimônia de integração/Promessa, os jovens servem um lanche simples: salgadinhos, canapés, biscoitos, suco e etc. (aquilo que for possível oferecer, dentro do bom senso).

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Pode ser que um jovem, ao fazer sua integração ao grupo, ainda não se sinta preparado para fazer a Promessa Escoteira, pedindo um tempo a mais para refletir sobre seu conteúdo. Isso pode acontecer, mas deve-se estabelecer um tempo não maior do que dois meses para isso, visto que é impossível fazer o Método Escoteiro funcionar sem a adesão à Lei e Promessa Escoteiras.
- Não se esqueça de avisar a diretoria do grupo, bem como providenciar todos os materiais necessários (distintivos, certificados, lenços) para cerimônia de integração/Promessa com antecedência.

10ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "Escalpe"	
	15'	Jogo 2 (força/equilíbrio): "Pirâmide 2"	
	30'	Treinamento para monitores: sinais de pista	
	15'	Jogo 3: "Kim pelo tato"	
	30'	Atividade técnica: sinais de pista	
	30'	Jogo 4 (técnico): "Percurso com tarefas"	
	15'	Jogo 5 (ativo): "Briga de galo"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da bandeira nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): "ESCALPE"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: patrulhas
- Material necessário: apito/lenço

Regras para atividade:

Os “escalpes” (lenços) devem ser passados pelo cinto, nas costas do jogador (ele não pode ser amarrado, nem fixado de outra forma).

No apito, as patrulhas (utilizando a tática que organizarem) saem para caçar os escalpes dos “inimigos”, pegando os lenços. Quem tiver seu escalpo pego, sai do jogo. Cada escalpe capturado conta um ponto. Vence a patrulha que conseguir maior número de escalpes do adversário.

JOGO 2 (FORÇA/EQUILÍBRIO): “PIRÂMIDE 2”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo seis
- Local: ar livre
- Modo: força/equilíbrio

Regras para atividade:

Os integrantes da tropa deverão formar uma pirâmide humana (uns de pé sobre os ombros dos outros) de três andares. Nessa segunda vez não será permitido utilizar uma parede ou árvore para se apoiarem e terem equilíbrio. Uma variação é tentar, agora com o apoio da parede, um quarto andar.

TREINAMENTO PARA MONITORES: SINAIS DE PISTA

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto à aplicação de sinais de pista.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas deverão aplicar uma atividade para os demais jovens.

JOGO 3: “KIM PELO TATO”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo uma patrulha
- Local: indiferente
- Modo: sossegado – inteligência
- Formação: agrupados por patrulha
- Material necessário: 24 objetos, papel, caneta, lenços

Regras para atividade:

Os 24 objetos deverão ser preparados sobre uma mesa. Devem ter diversas formas e texturas (lanterna, pano de prato, lápis, anel de lenço, panela, etc).

Os jovens, vendados, um a um, terão um minuto para apalpar os objetos. A seguir, deverão fazer uma lista individual dos objetos de que se lembrem (ou pensarem que são). Quando toda a patrulha houver concluído, devem juntar as listas e fazer a lista da patrulha.

Pontuação: lista da patrulha com mais itens corretos: cem pontos. Listas das outras patrulhas: descontar (dos cem pontos) cinco pontos por objetos a menos.

ATIVIDADE TÉCNICA: SINAIS DE PISTA

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens a executarem os sinais de pista.

JOGO 4 (TÉCNICO): “PERCURSO COM TAREFAS”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 30
- Participantes: duas patrulhas
- Local: ar livre

- Modo: aplicação treinamento
- Formação: x
- Material necessário: percurso previamente marcado/cartões com as perguntas

Regras para atividade:

As patrulhas sairão em seguimento a uma pista sinalizada previamente. Deverão anotar todos os sinais de pista encontrados, bem como o seu significado. Além disso, será solicitado que prestem atenção a todas as coisas que existem ao longo do percurso.

Podem ser elaboradas duas pistas ou, no caso de somente uma, deve-se dar um tempo mínimo (cinco minutos) entre a partida de uma patrulha e outra.

No retorno, além da planilha com os sinais, as patrulhas deverão responder a questões como:

- Quantas lojas de vestuário havia ao longo do percurso? E sapatarias?
- Quantas placas de sinalização de trânsito?
- Há alguma farmácia? E telefones públicos?
- Com quantos carros a patrulha cruzou?

Para a zona rural:

- Quantos animais (tipo, etc) havia ao longo do percurso;
- Quantas árvores, porteiras.

JOGO 5 (ATIVO): “BRIGA DE GALO”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - quadra
- Modo: ativo geral

- Formação: patrulhas
- Material necessário: apito/bastão

Regras para atividade:

Os jovens das patrulhas serão numerados de 1 a X, conforme o número de participantes.

Um integrante de cada patrulha será chamado ao meio do campo e eles devem se agachar, passando o bastão pela dobra das pernas e segurando em suas extremidades com as mãos. Nesta posição é dado início ao jogo onde, com o ombro, deve deslocar (desequilibrar) o adversário e fazer com que ele caia no chão (ou apoie uma das mãos ou joelhos). Assim, seguem sequencialmente até o final.

No caso de não ter os bastões, a posição de “galo” pode ser obtida segurando os tornozelos com as mãos.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- A próxima reunião terá em sua programação um treinamento quanto ao uso de ferramentas de corte. Ao final da 10ª reunião, os monitores deverão ser orientados a ler as informações do “Guia do Desafio Sênior” quanto ao tema. Durante a semana os escotistas devem se reunir com os monitores a fim de sanar as dúvidas e orientá-los quanto ao uso dessas ferramentas, capacitando-os para repassar essa informação para suas patrulhas.
- Na próxima reunião também será realizado um debate. Ao final da 10ª reunião, os jovens deverão decidir o tema que será debatido.

11ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (quebra-gelo): "Ilha das moscas"	
	30'	Atividade técnica: usando ferramentas de corte com segurança	
	15'	Jogo 2 (revezamento): "Cavaleiros japoneses"	
	60'	Debate: tema escolhido pelos jovens	
	5'	Jogo 3 (ativo): "Pandemônio"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): "ILHA DAS MOSCAS"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo 12
- Local: ar livre
- Modo: ativo
- Formação: três equipes com o mesmo número de integrantes
- Material necessário: giz para delimitar as áreas

Regras para atividade:

- 1 - Delimitar uma ilha (círculo de dois metros), num lago (círculo de 15 metros)
- 2 - Na margem de fora do lago ficará a turma com 1/3 do número de jovens que serão os “sapos”;
- 3 - Dentro do lago ficará outro 1/3 dos jovens que serão as “cegonhas”;
- 4 - Dentro da ilha ficará o 1/3 dos jovens que serão as “moscas”;
- 5 - Os sapos devem ir até a ilha e pegar (tocar) as moscas, pulando num só pé;
- 6 - Se o sapo for derrubado pela cegonha, volta à margem para recomeçar;
- 7 - Se conseguir tocar a mosca ganha um ponto;
- 8 - Vence o sapo que tocar mais moscas, no prazo de quatro minutos;
- 9 - Alterar a posição das equipas, para que todos ocupem diferentes papéis.

ATIVIDADE TÉCNICA – USO DE FERRAMENTAS DE CORTE COM SEGURANÇA

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens a utilizarem as ferramentas de corte, tais como facão, machadinha, canivete, com segurança. Como os jovens ainda são inexperientes e pelo fato dessa atividade envolver certo risco, é importante que os escotistas acompanhem sua aplicação.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): “CAVALEIROS JAPONESES”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ½ quadra
- Modo: revezamento
- Formação: por patrulha
- Material necessário: dois copos furados, uma panela com água, um par de “palitinhos”, quatro garrafas grandes e ração por patrulha

Regras para atividade:

As patrulhas devem montar um esquema de trios em que um vai em pé, outro vai abaixado, segurando a cintura do de pé e o terceiro vai sentado sobre o que está abaixado (é o “cavaleiro”). Ao dar o sinal, o trio corre com o cavaleiro levando um copo de água e um par de “palitinhos” japoneses (hashi). O copo está cheio de água, e o objetivo é encher uma garrafa que fica a cerca de 20 metros de distância. O problema é que o copo tem um furo... naturalmente, a água vaza. Assim, a pressa é fundamental. Uma vez que o cavaleiro tenha colocado a água no copo, deve pegar um grão de ração com o “palitinho” e retornar à patrulha. Tudo isso deve ser feito sem o cavaleiro colocar o pé no chão em nenhum momento.

Quando o trio retorna, outro trio da patrulha corre e faz o mesmo trajeto. Vence a patrulha que se sair melhor enchendo a garrafa de água no menor tempo.

Obs.: todos da patrulha devem ir ao menos uma vez como “cavaleiros”. O mesmo “cavaleiro” não pode ir duas vezes seguidas, devendo ir outro no intervalo da corrida.

DEBATE

O debate é uma ferramenta extremamente útil, cuja finalidade é permitir que as pessoas com diferentes posições sobre alguma questão possam apresentar seus pontos de vista de forma democrática e organizada.

Seguindo as orientações do Guia do Desafio Sênior, os escotistas deverão organizar um debate com toda a tropa sênior. O tema deve ser escolhido pelos próprios jovens na reunião anterior.

JOGO 3 (ATIVO): “PANDEMÔNIO”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: cinco (o jogo deve ser de curta duração)
- Participantes: mínimo oito

- Local: ar livre
- Modo: ativo
- Formação: por patrulha
- Material necessário: quatro fichas com as seguintes tarefas:

1º- A patrulha 1 deverá roubar os calçados da patrulha 2;

2º- A patrulha 2 deverá roubar os calçados da patrulha 3;

3º- A patrulha 3 deverá roubar os calçados da patrulha 4;

4º- A patrulha 4 deverá roubar os calçados da patrulha 1.

Regras para atividade:

A principal delas é: não pode machucar o “adversário”. Muito cuidado ao cumprir sua missão! Lembrem-se: “O escoteiro é leal”.

Desenvolvimento: dado o sinal, cada patrulha deverá cumprir sua tarefa.

Pontuação: vence a patrulha que tiver mais componentes calçados.

Obs.: deve-se ter cuidado com o solo, que não deve ser muito duro devido às possíveis quedas. O jogo não deve se estender por mais de cinco minutos, para evitar excessos.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

12ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1: "Pi pó"	
	30'	Treinamento para monitores: Tratamento cortes, contusões e escoriações	
	15'	Jogo 2 (intelectual): "Desafio intelectual"	
	30'	Atividade Técnica: tratamento cortes, contusões e escoriações	
	15'	Jogo 3: "Escalada trágica"	
	15'	Jogo 4 (ativo): "Árgola índia"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1: "PI PÓ"

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: quadra
- Modo: ativo
- Formação: disperso
- Material necessário: bastão, jornal e apitos

Regras para atividade:

Faz-se um círculo com a tropa. Dentro dele, colocam-se dois jovens de olhos vendados. Um deles estará segurando o bastão de jornal e será o “pó”. O outro jovem não possui nada nas mãos e será o “pi”. O “pi” pode se deslocar no círculo e regularmente gritar “pi”. O “pó” também pode se deslocar no círculo, tentando ouvir onde está o “pi” para acertá-lo com o bastão de jornal. Quando isso ocorrer mudam-se as duplas.

TREINAMENTO PARA MONITORES - TRATAMENTO CORTES, CONTUSÕES E ESCORIAÇÕES

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto ao tratamento de cortes, contusões e escoriações.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas deverão aplicar uma atividade para os demais jovens. Um jogo ou uma canção é uma boa pedida.

JOGO 2 (INTELLECTUAL): “DESAFIO INTELLECTUAL”

- Quantidade de ajudantes: xx
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas pessoas
- Local: indiferente - silencioso
- Modo: intelectual
- Formação: por patrulha
- Material necessário: envelopes com as tarefas do desafio intelectual

Regras para atividade:

As patrulhas deverão tentar responder algumas perguntas de desafio lógico que serão entregues em envelopes numerados de 1 ao 4. Ao

solucionarem a pergunta do primeiro envelope, deverão passar à pergunta do envelope seguinte e assim sucessivamente, até o último envelope. As patrulhas que responderem às perguntas corretamente receberão um ponto por resposta correta. Ao terminarem os envelopes, a patrulha deverá dar o grito de patrulha, avisando que cumpriu a tarefa totalmente.

** Cuidado para não imprimir o desafio com as respostas, que seguem logo abaixo das perguntas.*

Perguntas do desafio intelectual:

1) Que país é esse?

- A letra “L” está oposta ao “N” e também está à esquerda do “E” e à direita do “A”;
- A letra “N” está entre o “H” e o “A”;
- A letra “M” está oposta ao “A” e também está entre o “E” e o “A”;
- Se as letras forem colocadas nos lugares indicados, vai ser descoberto o nome de um país. Qual?

Resposta: Alemanha.

2) Os quitandeiros:

- A semana começou mal na quitanda do seu Joaquim.
- Na segunda-feira, ele só vendeu duas frutas, mas as vendas foram melhorando até domingo;
- A cada dia, ele vendia o dobro da quantidade vendida no dia anterior;
- Por outro lado, para o seu Roberto tudo começou bem: com 128 frutas vendidas, mas as vendas foram se reduzindo inversamente às vendas do seu Joaquim;
- Em que dia da semana os dois venderam a mesma quantidade?;
- Quantas frutas cada um vendeu nesse dia?

Resposta:

- # Segunda-feira: Seu Joaquim vende duas frutas e o Seu Roberto 128;
- # Terça-feira: Seu Joaquim vende quatro frutas e o Seu Roberto 64;
- # Quarta-feira: Seu Joaquim vende oito frutas e o Seu Roberto 32;
- # Quinta-feira: Seu Joaquim vende 16 frutas e o Seu Roberto 16
- # Sexta-feira: Seu Joaquim vende 32 frutas e o Seu Roberto oito;
- # Sábado: Seu Joaquim vende 64 frutas e o Seu Roberto quatro;
- # Domingo: Seu Joaquim vende 128 frutas e o Seu Roberto duas.

3) Os soldados e as fileiras:

- Para testar os conhecimentos do sargento Guedes, o capitão Jair ordenou que separasse 10 soldados e os dispusesse em cinco fileiras com quatro homens;
- Como o sargento conseguiu realizar esta tarefa?

Resposta:

- # Desenhar numa estrela de cinco pontas;
- # Em cada ponta, colocar um soldado (cinco soldados);
- # Em cada interseção, colocar um soldado (cinco soldados).

4) O padre:

- O pai do padre é filho único do meu pai... O que o padre é meu?

Resposta: Filho

ATIVIDADE TÉCNICA - TRATAMENTO CORTES, CONTUSÕES E ESCORIAÇÕES

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens quanto às técnicas para tratamento de cortes, contusões e escoriações.

JOGO 3: “ESCALADA TRÁGICA”

- Quantidade de ajudantes: xx
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo uma patrulha
- Local: meia quadra
- Modo: técnico
- Formação: por patrulha
- Material necessário: lenços e ataduras

Regras para atividade:

Explicar à seção que, durante uma escalada, um jovem sofreu um acidente por não estar usando o equipamento de segurança corretamente, vindo a sofrer uma fratura na tíbia direita, no rádio esquerdo e na cabeça.

A patrulha deverá realizar um resgate do acidentado, realizando os primeiros socorros no local.

Desenvolvimento: Colocar na vítima as tipóias com o lenço correspondente às fraturas e, após confeccionar uma maca com peças do uniforme, transportá-la por um trajeto determinado. Vence a patrulha que providenciar as tipóias e a maca corretamente e transportar a vítima em segurança, até o local determinado, o mais rápido possível.

JOGO 4 (ATIVO): “ARGOLA ÍNDIA”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: duas a quatro patrulhas
- Local: quadra
- Modo: ativo
- Formação: dispersos na quadra
- Material necessário: dois cabos solteiros emendados em formato de argolas/
dois bastões

Regras para atividade:

- A tropa deverá ser dividida em duas equipes.
- Cada equipe possui uma argola feita de cabo solteiro e um bastão.
- Os bastões das equipes deverão ser carregados por um dos jogadores, de maneira que fiquem elevados a altura máxima que o jogador conseguir, não podendo abaixar para evitar que seja laçado, mas podendo se movimentar livremente pelo local demarcado para o jogo.
- Ao ser dado o sinal de início de jogo, cada equipe deverá tentar laçar o bastão da equipe adversária e, ao mesmo tempo, evitar que seu bastão seja laçado.
- Cada vez que uma equipe conseguir laçar o bastão da equipe adversária ganha um ponto.
- Vence a equipe que conseguir laçar mais vezes o bastão da outra equipe, dentro do tempo limite de 15 minutos.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Na próxima reunião será realizada uma atividade técnica relacionada à montagem, acendimento e segurança quanto a fogueiras. Os monitores devem ser orientados a providenciar os materiais (lenhas, iscas, etc) com antecedência.

13ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "Disco voador"	
	15'	Jogo 2 (de patrulha): "Bombardeiro russo"	
	30'	Treinamento para monitores: tipos de fogueiras	
	15'	Atividade para patrulha: torre de Hanói	
	30'	Atividade técnica: equipamentos individuais	
	30'	Estudo de caso - inauguração	
	15'	Jogo 3 (ativo): "Caça às bruxas"	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): "DISCO VOADOR"

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: movimentado/ativo
- Formação: dois times em extremos opostos
- Material necessário: bacia com água e disco para cada equipe

Regras para a atividade:

As patrulhas serão divididas em duas equipes. O objetivo de cada equipe é fazer o gol na bacia da equipe adversária, utilizando como “bola” um disco. Máximo de três passos, depois o disco tem que ser passado. Para o gol ser validado, tem que passar pelo menos por três jogadores antes de ser arremessado a gol. Vence a equipe com maior número de gols.

JOGO 2 (DE PATRULHA): “BOMBARDEIRO RUSSO”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: movimentado/revezamento.
- Formação: em coluna (ver descrição abaixo)
- Material necessário: giz, garrafa e “balas de canhão” por patrulha

Regras para a atividade:

Formação: as patrulhas formarão em colunas, uma ao lado da outra. Numa distância de 10 metros, será marcado no chão um grande alvo (único para todas as patrulhas). Esse alvo consistirá de três círculos concêntricos, pontuados por 3, 2, 1 pontos de dentro para fora, respectivamente. Após o alvo, dois metros adiante será marcada uma linha e, após a linha - 10 metros mais adiante - serão colocadas quatro garrafas na direção de cada patrulha (representando uma garrafa de vodca russa).

Desenvolvimento: Os jovens sairão com uma “bala de canhão” em uma das mãos (a bala pode ser confeccionada com feijão, dentro de um saco plástico e envolvida por fita adesiva como reforço), se dirigirão até a garrafa, onde colocarão a testa, dando cinco voltas em torno da mesma (sem tirar a testa do gargalo). Depois, se dirigirão para uma linha marcada antes do alvo, onde farão seu bombardeio (arremesso), pontuando de 0 a 3, de acordo com o seu

“tiro”. Após o arremesso, recolhem suas respectivas “balas” e retornam à sua patrulha, passando-a para outro jovem, que adotará o mesmo procedimento. Vence a patrulha que obtiver maior pontuação, valendo a ordem de chegada como critério de desempate. Os escotistas deverão ficar atentos durante todo o jogo, para que seja marcada (anotada) corretamente a pontuação da patrulha. Ao final do jogo, os escotistas deverão alertar os jovens quanto à alteração dos sentidos e outros malefícios causados pelo consumo exagerado de álcool.

TREINAMENTO PARA MONITORES: MONTAGEM DE FOGUEIRAS

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto às regras de segurança, tipos, montagem e acendimento de fogueiras.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas deverão aplicar uma atividade para os demais jovens.

ATIVIDADE PARA PATRULHA - TORRE DE HANÓI

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: meia quadra
- Modo: movimentado/revezamento
- Formação: por patrulha, em fila
- Material necessário: cinco objetos por patrulha para serem empilhados (do maior para o menor)

Regras para a atividade:

São marcados quatro pontos no chão (o inicial, o final e dois intermediários). Serão dados 15 minutos para que a patrulha leve a torre do ponto inicial para o final, onde a torre deverá estar empilhada como no início (com o objeto maior na base, e o menor no topo). Cada jovem só poderá

levar um objeto por vez, em um jogo de revezamento, devendo em seguida tocar a mão do companheiro e passar a vez para outro. O objeto pode passar por qualquer base, mas nunca um objeto maior poderá “estacionar” sobre um menor (podendo “pular” um menor, mas não estacionar sobre). Vence a patrulha que acertar tudo. A ordem de entrega valerá como desempate.

ATIVIDADE TÉCNICA: MONTAGEM DE FOGUEIRAS

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens quanto às regras de segurança, tipos, montagem e acendimento de fogueiras.

Os jovens devem estar atentos quanto às regras de segurança durante a execução dessa atividade, verificando local, materiais adequados, acendimento das fogueiras, etc. Os escotistas devem estar atentos e acompanhar sua execução, fazendo as orientações que julgarem necessárias.

ESTUDO DE CASO – INAUGURAÇÃO

Antes de aplicar essa atividade, verifique mais orientações nos documentos em anexo (Estudos de Caso - Auxílio na Discussão de Valores).

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 30
- Participantes: quatro participantes
- Local: silencioso
- Modo: sossegado
- Formação: por patrulha
- Material necessário: estudo de caso impresso

Obs.: Retirado do livro “Estudos de Caso para a Tropa Sênior – Um Auxílio na Discussão de Valores”, editado pela Região Rio de Janeiro – 2ª Edição – 2006. O texto será inicialmente discutido por patrulha e posteriormente discutido em uma plenária geral com toda a tropa. O escotista atua como moderador.

Personagens:

Verônica - Chefe da Tropa Sênior

Adão - Monitor da Patrulha Pedra do Sino

Júlia - Submonitora da Patrulha Pedra do Sino

JC - Monitor da Patrulha Dedo de Deus

Bob - Submonitor da Patrulha Dedo de Deus

Assunto: Expansão da tropa

Todos estavam ansiosos. Após a inauguração da tropa, esta seria a primeira corte de honra.

- Gente, conforme eu falei a vocês, esta reunião será um marco para nossa tropa, pois vocês agora assumem de verdade. Todas as decisões devem ser tomadas por vocês. Meu papel principal será de auxiliar nesta reunião – começou a chefe Verônica, talvez ainda mais nervosa do que os próprios seniores.

Dito isto, foi feita rapidamente a eleição, que nomeou Adão o presidente da corte de honra e JC o escriba. Na pauta havia dois assuntos principais, que haviam sido detalhados em uma folha entregue por Verônica a Adão logo após a votação.

- Então vocês já sabem. - começou Adão. - Nós temos uma importante discussão. Temos que discutir e chegar a algumas idéias para fazer nossa tropa crescer.

- Isso é fácil - disse Bob. - É só a gente fazer um monte de propaganda. Colocar anúncio nas escolas e tudo mais...

- Montar uma exposição escoteira! - gritou Júlia. - Pode até ser no shopping!

- Legal! Beleza! - exclamaram todos.

- Peraí gente – interveio Verônica. – Falar é fácil, mas vamos parar para pensar. Nós somos poucos, cada patrulha só tem quatro pessoas, e temos nossas atividades diárias: trabalho, estudo... Temos que tomar cuidado para não sobrecarregar ninguém e desenvolver projetos dentro de nossas possibilidades.

- É isso mesmo - falou Adão. - Então vamos ver o que cada um pode fazer e dividir as tarefas.

Esta é a primeira tarefa de vocês:

1) Desenvolver o plano de trabalho para fazer a tropa sênior crescer. O que vocês acham que pode ser feito por uma tropa pequena sem sobrecarregar muito a cada um? Definam funções, tarefas, um cronograma e local onde as atividades deveriam ser desenvolvidas considerando a sua cidade.

- Bem, isso já foi resolvido. Agora vamos ao segundo ponto. O grupo vai comprar as barracas e os toldos para nós, mas não vai sobrar dinheiro, ao menos por enquanto, para os facões, lampiões, serrotes e todo o material de sapa.

- Caramba, mais abacaxi! - resmungou Júlia.

- Abacaxi nada! Nós somos ou não somos da Tropa Sênior?! Temos que conseguir resolver isso – bradou Adão decidido.

- É... Mas lembra que acabamos de fazer esse baita plano para os novos membros e já vamos ter outra preocupação.

- Por isso que a Verônica falou que tínhamos de saber certinho os compromissos que assumiríamos! Bem, mas vamos pensar. Se nós que somos a corte de honra já estamos desanimados, como vamos motivar nossas patrulhas? – perguntou Adão.

- Grande patrulha... Tem mais gente aqui do que fora da reunião - disse JC.

- Ô JC, você é monitor ou não é? Olha que vou me candidatar na próxima eleição - riu Bob. - Vamos para cima. Com certeza tem como conseguirmos fazer isso. A programação da tropa é beleza, lembra, parece que a Verônica já tinha previsto isso e o acampamento é só daqui a três meses, antes tem uma atividade mateira e uma jornada, que só precisam de... barraca iglú!

- Ela é chefe não é à toa né Bob! Claro que ela já planejava isso – resmungou JC.

- *É... Não tem jeito. O negócio é eu me animar e trabalhar. Vamos então Adão... Começar tudo de novo...*

E assim Adão reiniciou as discussões.

2) Como eles poderiam fazer para conseguir o dinheiro? Lembro novamente que a tropa ainda é pequena, e que todos devem ter tarefas definidas e dentro de um plano de ação para 3 meses. Achem soluções, apresentem propostas.

Ao trabalho!

JOGO ATIVO FINAL: “CAÇA ÀS BRUXAS”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: dispersos
- Material necessário: esponjas, guache e balde com água

Regras para a atividade:

Formação: demarcada uma área (quadra), os membros da tropa (todos marcados com um “X” feito com guache na testa – representando uma maldição) se colocam em uma extremidade e o pegador (caçador de bruxas), com uma esponja umedecida, se coloca ao centro esperando as bruxas atravessarem a quadra.

Desenvolvimento: ao sinal, os bruxos e bruxas têm que atravessar de uma linha de fundo da quadra até a outra sem ser pego (como no bulldog). Para o caçador de bruxas capturar uma bruxa ou bruxo, basta que ele pegue alguém e apague com a esponja o “sinal da maldição” da testa no jogador pego. Quem for pego, vira caçador de bruxa também e passa a ajudar.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Durante a próxima semana, os jovens devem ser orientados sobre como elaborar cardápios, bem como sobre os materiais individuais e de patrulhas necessários para acampamentos. Baseado no “Guia do Desafio Sênior”, o escotista pode entregar material impresso para que os jovens tenham acesso a essas informações.

14ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): “Círculos andantes”	
	30'	Treinamento para monitores: bússola e azimute	
	15'	Jogo 2 (revezamento): “Três em um”	
	30'	Atividade técnica: bússola e azimute	
	30'	Conselhos de patrulha: cardápio do acampamento e lista de materiais	
	15'	Jogo 3 (ativo): “Bola na lata”	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspecção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): “CÍRCULOS ANDANTES”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: ativo
- Formação: espalhados pela quadra
- Material necessário: uma bola para a tropa e um bambolê por patrulha

Regras para atividade:

Em uma quadra, os jovens se dispersam de forma espontânea, tendo cada patrulha “plantado” seu círculo (bambolê ou cabo amarrado nas pontas) em um local diferente.

Disputada bola, o objetivo é colocar a mesma dentro do seu círculo. Cada patrulha terá um integrante que será o “andante”. Enquanto acontece a disputa, o escotista dará um apito, momento em que o “andante” de cada patrulha deverá trocar o seu círculo de lugar, para um local distante do anterior (pode-se demarcar quatro pontos de círculo na quadra, e estabelecer um rodízio obrigatório). Entre os intervalos dos apitos, os “andantes” podem disputar a bola, mas não podem colocá-la no círculo. Vence patrulha com maior número de gols.

TREINAMENTO PARA MONITORES: BÚSSOLA E ORIENTAÇÃO

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto ao uso da bússola e técnicas de orientação.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas deverão aplicar uma atividade para os demais jovens.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): “TRÊS EM UM”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: área com no mínimo 10 metros
- Modo: revezamento
- Formação: em linha
- Material necessário: canudo, feijão, balão de gás, hashi (palitinhos)

Regras para atividade:

Cada jovem deverá executar as três tarefas (cada uma de uma vez) e após a execução, passar a vez para o próximo da patrulha. As tarefas são:

- Aspirar um feijão com um canudo e levá-lo até a base distante, cerca de 10 metros;
- Com palitinhos japoneses (hashi), transportar um feijão até a base, distante cerca de 10 metros;
- Soprando um balão de gás, levá-lo até a base distante, cerca de 10 metros. Vence a patrulha em que todos os integrantes executaram as três tarefas; e formar primeiro.

ATIVIDADE TÉCNICA: BÚSSOLA E AZIMUTE

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens quanto ao uso de bússola e azimute.

CONSELHOS DE PATRULHA: CARDÁPIO DO ACAMPAMENTO E LISTA DE MATERIAIS

As patrulhas deverão se reunir separadamente para discutir a elaboração de um cardápio (que seja nutritivo e balanceado, seguindo as orientações do “Guia do Desafio Sênior”), bem como elaboração da lista de materiais necessários para o próximo acampamento.

JOGO 3 (ATIVO): “BOLA NA LATA”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: ativo
- Formação: dispersos na quadra, com goleiro
- Material necessário: bola para o jogo, bastões e latas por equipe

Regras para atividade:

Para este jogo, as patrulhas podem ser divididas em equipes, ou uma enfrenta a outra em torneio eliminatório. Em uma quadra, são marcados dois círculos em suas extremidades, onde ficarão os goleiros das equipes, segurando um bastão com uma lata colocada na ponta; o restante das equipes se espalha pelo campo.

O objetivo é derrubar a lata do goleiro oponente, que poderá desviar seu bastão, mas tomando cuidado para que a lata não caia. O goleiro não pode sair do círculo e os jogadores não podem entrar. Três passos é o máximo e a bola deve ser passada por três membros da equipe antes de ser tentado o gol. Vence a patrulha com o maior número de gols.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Os escotistas devem providenciar as bússolas para a atividade técnica.
- A 16ª reunião será o 1º acampamento da tropa. Os escotistas devem visitar o local e tomar todas as providências necessárias para a realização do acampamento, conforme descrito no livro “Padrões de Atividades Escoteiras”.

15ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): “Carro-pipa”	
	30'	Treinamento para monitores: percurso de Gilwell	
	15'	Jogo 2 (revezamento): “Defesa de base”	
	30'	Atividade técnica: percurso de Gilwell	
	30'	Preparação do material para o acampamento	
	15'	Jogo 3 (ativo): “Highlander”	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (ATIVO): “CARRO-PIPA”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: quadra
- Modo: ativo
- Formação: em fila
- Material necessário: uma bacia por patrulha, água, esponja por patrulha e pequenos recipientes (tipo pote de filme) para os membros da patrulha

Regras para atividade:

Marca-se no chão um grande círculo (seis metros de diâmetro). Colocam-se as bacias das patrulhas com água, nas extremidades opostas umas das outras. A equipe (patrulha) alinha-se em fila, logo atrás de sua bacia. O círculo não pode ser adentrado em nenhum momento!

Ao sinal, os jovens virarão “carros-pipa”, passando a correr no sentido horário e utilizando-se do seu instrumento (um integrante da patrulha terá uma esponja, os demais terão pequenos copos, como de café ou potes de filme). O objetivo é encher seu recipiente na bacia da outra patrulha e despejar em sua bacia. Ao apito do chefe, a direção de corrida muda obrigatoriamente! Vence a equipe (patrulha) com maior quantidade de água em sua bacia.

TREINAMENTO PARA MONITORES: PERCURSO DE GILWELL

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os monitores quanto à elaboração do percurso de Gilwell.

Enquanto os monitores recebem este treinamento, os outros escotistas deverão aplicar uma atividade para os demais jovens.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): “DEFESA DE BASE”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo duas patrulhas
- Local: meia quadra
- Modo: ativo
- Formação: disperso
- Material necessário: giz, garrafa com peso (água) e bola

Regras para atividade:

Desenham-se no chão, dois círculos concêntricos (seis e um metro de diâmetro, respectivamente). Uma patrulha se posicionará fora dos dois círculos com uma única bola de futebol, não podendo em nenhuma hipótese adentrar qualquer círculo. A outra patrulha se posicionará entre os dois círculos, não podendo entrar no menor, nem sair do maior. No círculo central haverá uma garrafa com peso (água).

Ao sinal, a patrulha de dentro defenderá a garrafa por dois minutos, enquanto a patrulha de fora atacará com a bola, sem adentrar os círculos. Derrubada a garrafa, o escotista posiciona a mesma em pé novamente, sem parar o tempo. Sempre que a bola for defendida pela equipe de defesa, deverá ser devolvida a equipe de ataque, sem “zunir” a mesma, somente jogando a mesma para fora do círculo. Após os dois minutos, trocam-se as funções das patrulhas, a que estava defendendo passa a atacar e vice-versa.

Vence a patrulha que derrubar a garrafa o maior número de vezes dentro do tempo determinado (dois minutos).

ATIVIDADE TÉCNICA: PERCURSO DE GILWELL

Em suas respectivas patrulhas, os monitores ensinam os demais jovens quanto à elaboração do percurso de Gilwell.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL PARA O ACAMPAMENTO

Cada patrulha deverá separar os materiais para o acampamento (toldos, barracas, materiais de sapa, panelas, etc). Como é o primeiro acampamento dos jovens, os escotistas deverão acompanhar esse processo nas patrulhas, de modo que nada seja esquecido.

JOGO 3 (ATIVO): “HIGHLANDER”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: duas equipes
- Local: quadra
- Modo: ativo geral
- Formação: dispersos na quadra
- Material necessário: um lenço por participante

Regras para atividade:

Em uma quadra, sem poder sair das linhas demarcadas nas quatro extremidades, cada equipe tem um “Highlander” (lenço na cabeça) e vários “soldados” (lenço preso SEM AMARRAR no cinto ou calça).

Ao sinal, as equipes tentam tirar os lenços umas das outras, sendo que somente “Highlander” pode pegar “Highlander” e “soldados”. “Soldados” só podem pegar “soldados”. Os “soldados” podem ajudar a segurar o “Highlander”, mas não podem tirar a sua “vida” (lenço). Vence a equipe que “exterminar” toda a equipe adversária.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- Na próxima semana será realizado o primeiro acampamento da tropa. Os escotistas deverão entregar as autorizações para os jovens. É recomendável que a equipe de escotistas se reúna antes do acampamento e revise em conjunto a programação, checando todos os materiais e dividindo as responsabilidades.

16ª REUNIÃO - ACAMPAMENTO DA TROPA SÊNIOR

O acampamento é a atividade fixa mais importante da programação de atividades, pois o Método Escoteiro não é compreensível sem a vida ao ar livre. Os seniores/guias devem acampar pelo menos três vezes por ano, procurando alcançar um total de não menos que 15 dias de acampamento. Dependendo da temporada, a duração de um acampamento varia entre dois e cinco dias. Mas há grupos que promovem atividades de mais de 10 dias, nos feriados letivos dos jovens.

Tenha em mente que um acampamento não é a ampliação de uma reunião urbana da tropa, sendo na verdade uma oportunidade para realização de grandes jogos, Fogo de Conselho, ações de serviço, atividades de exploração, projetos ecológicos, entre outros.

Também não deve ser sobrecarregado com uma programação muito apertada. Deve oferecer oportunidade para o silêncio interior e para o contato com a natureza, com tempo suficiente para observar, descansar e até ficar sem fazer nada. É uma oportunidade para realmente viver.

Para desenvolver um acampamento, é necessário tomar as seguintes providências:

- Ter um local adequado para acampar, previamente visitado, com segurança e que conte com a autorização do proprietário;
- Montar uma programação, definindo tempo para atividades e tempo de descanso;

- Ter uma equipe de escotistas, com responsabilidades previamente definidas;
- Definir os cardápios que deverão ser executados pelas patrulhas;
- Organizar todo o material e equipamento necessário;
- Definir transporte de ida e volta;
- Ter definido estratégias de comunicação e atendimentos de urgência;
- Ter autorização da diretoria do grupo escoteiro;
- Ter autorização expressa dos pais, por escrito.

O livro “Padrões de Atividades Escoteiras” traz todas as informações necessárias para organização desse tipo de atividade. Não deixe de solicitar apoio aos dirigentes do grupo escoteiro, bem como aos pais.

A seguir damos uma sugestão de programação, que obviamente poderá sofrer variações conforme o local, condições da estrutura, distância da sede, interesse dos jovens, etc.

PRIMEIRO DIA		
Hora	Tempo	Descrição da Atividade
7h	30'	Concentração
7h30	90'	Saída da sede
9h	30'	Chegada ao local - descarregar pertences
9h30	15'	Abertura do acampamento (bandeira, oração e avisos)
9h45	15'	Jogo 1 (ativo): “Nunca três”
10h	120'	Montagem do acampamento
12h	120'	Almoço por patrulha
14h	15'	Jogo 2 (vezamento): “Mudem de posição”
14h15	165'	Atividade técnica: construção de pioneirias
17h	60'	Tempo livre
18h	60'	Arreamento da bandeira
19h	120'	Jantar com convidado
21h	60'	Jogo noturno

22h	60'	Corte de honra
23h		Silêncio/descanso

SEGUNDO DIA		
Hora	Tempo	Descrição da Atividade
7h	60'	Alvorada / café da manhã
8h	30'	Inspeção do campo
8h30	15'	Bandeira / oração / avisos
8h45	75'	Jogo 3 (ativo): "Pólo de patrulha"
10h	120'	Atividade técnica: torneio de orientação
12h	60'	Atividade técnica: comida mateira
13h	90'	Almoço comida mateira
14h30	150'	Pista de cordas
17h	60'	Tempo livre
18h	60'	Arreamento da bandeira
19h	120'	Jantar - Preparação esquetes para fogo de conselho
21h	60'	Jogo noturno
22h	60'	Fogo de conselho
23h		Silêncio / descanso

TERCEIRO DIA		
Hora	Tempo	Descrição da Atividade
7h	60'	Alvorada / café da manhã
8h	30'	Inspeção do campo
8h30	15'	Bandeira / oração / avisos
8h45	15'	Jogo 4 (ativo): "Fila cega"
9h	180'	Olimpíadas escoteiras
12h	120'	Almoço coletivo

14h	60'	Desmontagem de campo
15h	60'	Pente fino / inspeção de campo
16h	30'	Encerramento (bandeira / oração / avisos)
16h30		Retorno para sede

JOGO 1 (ATIVO): “NUNCA TRÊS”

Os jovens devem formar pares. Devem ficar sem par um ou dois jovens. Ao comando do escotista, 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. Serão vencedores os jovens que não repetirem a parceria até o final.

JOGO 2 (REVEZAMENTO): “MUDEM DE POSIÇÃO”

Os primeiros jovens das equipes devem ficar a uma distância de 15 metros com uma bola de tênis. Ao comando, devem arremessar a bola para o jovem que está à frente de sua patrulha. Ao pegá-la, ele deve correr até onde está o primeiro da patrulha e repetir a tarefa. Vence a patrulha que mudar de posição por primeiro.

ATIVIDADE TÉCNICA: CONSTRUÇÃO DE PIONEIRIAS

De acordo com o local e experiência da tropa será escolhido o tipo de pioneiria a ser executada. Por exemplo, se o local oferecer um rio seguro ou lago, podemos explorar a construção de uma balsa. Caso não seja possível, da mesma forma atraente é a construção de uma torre ou ponte com um trabalho bem feito de ancoragens.

Em todas as hipóteses, é necessária a orientação aos jovens quanto à segurança, como: coletes salva-vidas para as balsas (mesmo para os super-heróis nadadores). A mesma atenção para o trabalho na construção de pontes e torres, com o tensionamento de cabos e o manejo de grandes pesos, como madeiras, bambus, troncos, etc.

JANTAR COM CONVIDADOS

Nesta atividade, pode ser proposto que uma patrulha seja convidada pela outra para um jantar. Pode ser um jantar simples, ou temático, como comidas regionais e até internacionais, valendo inclusive a caracterização da patrulha.

JOGOS NOTURNOS

Existem diversas opções de jogos noturnos. Na sua maioria, são jogos entre duas equipes, com objetivos comuns. O importante é usar a criatividade e a imaginação, para que o jovens entrem no clima. Mas atenção, regras simples levarão o jogo para o caminho do sucesso! Confira mais informações no anexo deste guia.

JOGO 3 (ATIVO): “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 jovens 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, ele conduzirá a bolinha ao buraco, fazendo assim um ponto. Durante o tempo do jogo se pode reiniciá-lo várias vezes, mudando apenas o ponto de início. Vencerá a patrulha que mais vezes encaçapar a bola.

ATIVIDADE TÉCNICA: TORNEIO DE ORIENTAÇÃO

Será entregue a cada patrulha uma planilha contendo uma coluna com o número do trecho, a distância em metros a ser percorrida e a visada (azimute) a ser seguida.

Será dado um tempo para que cada patrulha faça a conversão de metros pra passo/passos-duplo. Após esse tempo, através de sorteio, será dada a largada para o enduro a pé, com um intervalo de 15 minutos entre cada patrulha.

Nessa mesma planilha podem ser inseridas perguntas/tarefas a serem cumpridas pelas patrulhas em determinados trechos, bem como em algum trecho poderão ser inseridas bases com tarefas relâmpago.

O objetivo é que a patrulha faça todo o trajeto, cumprindo as tarefas e respondendo corretamente as perguntas (é essencial que essas tarefas e perguntas sejam sobre algo que exista naquele trecho, assim a patrulha só poderá cumprir a tarefa ou responder a pergunta, tendo seguido o caminho correto).

Vence a patrulha com o maior número de pontos, servindo o tempo só como critério de um eventual empate.

ATIVIDADE TÉCNICA: COMIDA MATEIRA

Utilizando as informações do “Guia do Desafio Sênior”, os escotistas deverão orientar os jovens quanto à execução de algumas receitas da culinária mateira.

Para essa demonstração, sugerimos que os escotistas montem uma fogueira padrão, e preparem as receitas antecipadamente, demonstrando o passo-a-passo de cada uma delas, possibilitando também que os jovens façam a degustação dos pratos. Como receitas, sugerimos as seguintes:

- Pão à caçador;
- Arroz sem panela;
- Ovo no espeto;
- Batata recheada.

Após a demonstração, as patrulhas deverão executar as receitas que foram ensinadas em seus próprios acampamentos.

O programa do YouTube “Farofa: Gourmet Escoteiro” oferece outros pratos de comida mateira, saudáveis e inovadores. Visite o site: www.youtube.com/watch?v=pw_AwdDSsiE

PISTA DE CORDAS

Circuito de obstáculos compostos por: comando crawl, falsa baiana, prussik, rappel, teia de aranha, cadeirinha de bombeiro, etc.

Cada membro da patrulha passará pelo circuito cronometrado, somando-se o tempo de todos os membros teremos o tempo total da patrulha, vencendo a patrulha que percorrer todo o circuito no menor tempo.

FOGO DE CONSELHO

Em um Fogo de Conselho todos se reúnem ao redor de uma grande fogueira para cantar juntos e apresentar pequenas peças. Para tornar o Fogo de Conselho ainda mais marcante, um tema pode ser sugerido. Algumas dicas para realização do fogo de conselho:

Dirigente do Fogo - É preciso de alguém para conduzir o fogo do acampamento e agir como um mestre de cerimônias. Pode ser uma só pessoa, mas é melhor um dirigente e um animador. O primeiro faz abertura e encerramento, e o segundo preparara uma lista de canções para cantar e um programa para o Fogo de Conselho.

Canções - Devem ser colocadas canções que a maioria das pessoas conheça. A recomendação é incluir alguns dos jovens no planejamento, uma vez que sabem melhor as músicas que seus amigos conhecem e gostam. Uma forma normal para planejar um Fogo de Conselho é ter canções mais animadas no começo e ir para as músicas lentas e emotivas no final.

Apresentações - É divertido deixar que cada patrulha prepare uma peça curta e engraçada, com aproximadamente 2-4 minutos de duração. Mas no caso de um efetivo maior as apresentações devem ser feitas por tropas. Em todo caso,

é importante que estas designações sejam feitas com antecedência, que se certifique que as apresentações foram de fato ensaiadas e que estão dentro do tempo previsto.

Segurança - Deve-se ter sempre água por perto para apagar o fogo em caso de necessidade. É uma boa ideia ter alguém com a responsabilidade de manter e controlar a fogueira, tanto para que não se apague como para se certificar de que não se espalhe.

Mais informações sobre a organização e estrutura de um Fogo de Conselho você pode conferir no livro “Fogo de Conselho”.

JOGO 4 (ATIVO) – “FILA CEGA”

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 à sua frente e que, por sua vez, tocará o primeiro da fila. Quando for um toque no ombro direito a direção a ser seguida deverá 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 é em frente e um puxão para trás quer dizer parar.

Obs.: O escotista determinará o percurso com obstáculos que somente o ultimo jovem vai saber.

OLIMPIADAS ESCOTEIRAS

Neste módulo, podemos trabalhar o espírito olímpico, somado às técnicas escoteiras, criando modalidades esportivas escoteiras, tais como:

* **Corte de machadinha:** jogo de revezamento – um jovem por vez tem determinado tempo para executar o corte de um tronco grosso. Vence a patrulha que cortar o tronco primeiro.

É importante que se encontrem troncos de mesma bitola. Máxima atenção para que todos os jovens tenham o domínio do manejo da ferramenta.

* **Serra veloz:** similar ao “corte de machadinha”, mas utilizando a serra ou serrote para o corte da madeira.

* **Corrida de perna-de-pau:** é dado um tempo para que a patrulha confeccione uma perna-de-pau de bambu; após a confecção, será feita uma corrida.

* **Arremesso de cepo:** escolhido um cepo pelos escotistas, cada jovem fará o lançamento do mesmo de um local marcado (linha), tendo registrada a distância alcançada. Somam-se as distâncias atingidas pelos arremessos dos jovens e a patrulha que atingir a maior distância no somatório dos arremessos, será a vencedora.

* **Fogueiras:** Esta modalidade consiste no simples acendimento de uma fogueira, iniciando a competição com a lenha já colhida, mas a fogueira totalmente desmontada. É oferecido um número limitado de palitos de fósforo. Vence quem acender a fogueira por primeiro. Uma variante é fazer uma prova da fogueira que atinja a maior altura (podendo-se colocar um sisal esticado como objetivo). Outra opção é quem estoura primeiro a bomba (lata com quantidade de água dentro). Neste caso, além da montagem da fogueira, a patrulha terá que fazer a bomba explodir (todas as latas devem ter a mesma quantidade de água e estar bem fechadas para evitar o vazamento – ao atingir uma determinada temperatura, a pressão criada fará a tampa voar longe).

* Entre outras modalidades que poderão ser criadas, observando-se técnicas escoteiras e com total SEGURANÇA.

DICAS/LEMBRETES:

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

17ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1 (ativo): "A conquista do Everest"	
	90'	Atividade técnica: noções de escalada	
	15'	Jogo 2 (técnico): "Corrida dos nós"	
	15'	Avaliação da atividade	
	10'	Encerramento	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos. Nesta oportunidade, o escotista explicará o funcionamento da atividade, bem como apresentará o convidado, caso haja.

JOGO 1 (ATIVO): “A CONQUISTA DO EVEREST”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre - amplo
- Modo: ativo
- Formação: por patrulha
- Material necessário: balões de gás, baldes ou bacias, água

Regras para atividade:

A tropa será dividida em duas equipes, sendo uma equipe formada por 1/3 do efetivo da tropa e outra formada pelos 2/3 restantes.

A menor equipe representará o Monte Everest que, em sua imponência, decide quando e quem chegará ao seu cume. A segunda equipe representará os alpinistas que tentarão escalar a famosa montanha, conhecida como o topo do mundo, buscando prazer pessoal e fama.

A equipe que representa o Everest terá em seu poder 50 bolas cheias d'água, que simbolizarão a neve descendo o monte em desabalada carreira, formando então as avalanches, que soterrarão os alpinistas menos experientes.

O local onde o jogo ocorrerá deve ser dividido em dois, sendo uma extremidade o cume onde os alpinistas deverão tentar chegar, e o outro lado as paredes geladas da montanha, por onde os alpinistas subirão.

A equipe que representa o Everest tentará impedir a progressão dos alpinistas, atirando as bolas cheias d'água. Caso algum alpinista seja atingido, este sairá do jogo.

Se nenhum alpinista conseguir atingir o cume, a equipe do Monte Everest será a campeã, mas caso algum alpinista consiga chegar ao cume sem ser atingido, a equipe vencedora será a dos alpinistas.

ATIVIDADE TÉCNICA: NOÇÕES DE ESCALADA

Esta reunião poderá ser realizada na sede do grupo, caso haja espaço suficiente para todas as atividades descritas, inclusive para o rapel, que poderá ser realizado em uma árvore, por exemplo, ou em outro local mais apropriado, como uma academia de escalada, por exemplo.

Será desenvolvida por meio de bases (oficinas) onde as patrulhas passarão ao longo de períodos determinados. Lembrando que os horários são diferenciados entre as bases, por isso, nada impede que seja formada uma única equipe com toda a seção. Obviamente que se for uma seção muito grande, deve-se dividir em ao menos duas equipes, mas sempre atentando para os horários - para que nenhuma equipe fique com tempo ocioso – se necessário, efetuar uma modificação na sequência das bases, ou até mesmo a inserção de atividades para completar o tempo. Os temas a serem trabalhados nas bases podem ser os seguintes:

- História da escalada;
- Estilos de escalada;
- Equipamentos para escalada em rocha;
- Nós utilizados;
- Fazendo a segurança (teoria e prática);
- Técnica do rapel;
- Prática de rapel;
- Projeção de um vídeo.

Logicamente, caso não haja pessoas habilitadas e com conhecimento técnico necessário, o responsável pela seção deverá contatar alguém que possua tal habilidade. Isso é facilmente encontrado em clubes excursionistas da cidade ou mesmo em outros grupos escoteiros.

Também não devemos nos esquecer, assim como em qualquer atividade aventureira, que nas atividades de escalada a atenção quanto às regras de segurança deve ser uma constante, para que haja somente diversão, sem acidentes.

Ao final da reunião, durante os cerimoniais do encerramento, deve-se agradecer aos colaboradores (caso haja).

JOGO 2 (TÉCNICO): “CORRIDA DOS NÓS”

- Quantidade de ajudantes: um por patrulha
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito
- Local: ar livre
- Modo: técnico em revezamento
- Formação: por patrulha
- Material necessário: folhas de papel com o nome dos nós escrito, envelopes opacos, cabos para nós - em número suficiente para as patrulhas (preferencialmente, visando um melhor aproveitamento, utilize cabos solteiros entre 9-12 milímetros; caso não seja possível, podem ser usados cabos pequenos para o treinamento dos nós) -, cabos solteiros em número suficiente para as patrulhas (estes vão ser os que os jovens usarão para subir até o ponto onde os envelopes estarão – podem ter as mesmas dimensões dos anteriores)

Regras para atividade:

Divida a seção por patrulha e as posicione paralelamente, de forma que fiquem alinhadas.

A uma distância razoável, num ponto alto (aproximadamente três metros) onde os jovens tenham que alcançar com o auxílio de uma corda, serão postos os envelopes contendo o nome do nó que deve ser confeccionado pelo jovem subsequente, na ordem da formatura.

O primeiro jovem (normalmente o monitor) correrá até a corda, subirá por ela até o local onde os envelopes foram colocados, pegará apenas um

envelope e retornará à sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá executar o nó correspondente. Tão logo o tenha feito, informa, mostrando a execução que será verificada por algum escotista. Sendo autorizado, este então correrá para a corda, subirá até onde os envelopes estão colocados e pegará um, retornando ao local onde se encontra sua patrulha. O jovem imediatamente atrás do que pegou o envelope, deverá executar o nó correspondente. E assim sucessivamente, até que todos os envelopes tenham acabado. Vence a patrulha que primeiro executar todos os nós, corretamente.

Caso o nó não seja executado corretamente, o jovem deverá tentar, até que o faça, podendo ser auxiliado somente por meio de informações dos outros jovens, sem que toquem no cabo ou façam o nó por ele, para, somente após a correta confecção, ir em busca de outro envelope.

AVALIAÇÃO DA ATIVIDADE

Em conjunto com todos os jovens da tropa, os escotistas deverão conduzir um processo de avaliação sobre a atividade realizada, buscando informações sobre os pontos positivos e pontos negativos, o que mais gostaram e que tipo de atividade pode ser realizado com base no aprendizado do dia.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

DICAS/LEMBRETES:

- A realização da atividade técnica sobre noções de escalada exige a participação de especialistas. Procure buscar por colaboradores e organizá-la com antecedência.

- A próxima reunião é a última do ciclo de programa e ao seu final será oferecido um “churrascão sênior”. Os itens (refrigerantes, carne, salada, pães, etc) poderão ser divididos entre os jovens. Os pais podem ser convidados (não esquecer de mandar o convite com antecedência).

18ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

ÚLTIMA REUNIÃO DO CICLO DE PROGRAMA

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	10'	Abertura da reunião	
	5'	Jogo 1 (quebra-gelo): “Enchendo a casa”	
	30'	Reuniões de conselho de patrulha	
	15'	Jogo 2: “Clássicos do cinema”	
	15'	Jogo 3 (ativo): “Shaman”	
	60'	Festa de final de ciclo: churrascão sênior	

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1 (QUEBRA-GELO): “ENCHENDO A CASA”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 5
- Participantes: mínimo oito / máximo 32

- Local: ar livre
- Modo: ativo
- Formação: por patrulha
- Material necessário: um apito, 15 bolas de tênis (ou papel jornal) para cada patrulha

Regras para atividade:

Marca-se no campo de jogo o canto de cada patrulha (ou utiliza-se um balde), e nele se colocam as bolas de papel (ou bolinhas de tênis). Marca-se também um grande círculo, que consiga abranger os cantos de todas as patrulhas. Explica-se aos jogadores que todos deverão correr apenas no sentido horário. O jogo consiste em que cada membro da patrulha, correndo no sentido horário, apanhe uma bola em cada mão, e coloque no seu canto, percorrendo o círculo todo. Vencerá a patrulha que, ao final de determinado tempo, tiver o maior número de bolas em seu canto. Quando for dado o sinal de encerramento do jogo, os jovens que tiverem bolas em suas mãos deverão levá-las para o seu canto.

REUNIÕES DE CONSELHO DE PATRULHA

Oriente as patrulhas para que reúnam seus conselhos de patrulha com o propósito de conversar sobre o ciclo que está terminando. Neste conselho de patrulha deve acontecer o seguinte:

- Discussão sobre como anda a patrulha e a tropa; sobre o que gostaram e o que não gostaram; e elaboração de sugestões de atividades (de patrulha e de tropa) que gostariam de realizar no próximo ciclo.
- Cada membro da patrulha fala sobre a sua progressão - que atividades acha que realizou -, e seus amigos analisam e ponderam, concordando ou não. Com o resultado dessa análise, cada jovem deve, nos próximos dias, conversar com o escotista encarregado de acompanhar a progressão pessoal da patrulha para concluir a sua avaliação pessoal.

JOGO 2: “CLÁSSICOS DO CINEMA”

- Quantidade de ajudantes: um
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: x
- Local: independe
- Modo: desenvolvimento dos sentidos
- Formação: “ferradura”
- Material necessário: 15 cartões com títulos de filmes

Regras para atividade:

As patrulhas deverão formar pequenas ferraduras, distantes dois metros, umas das outras. Um jovem será escolhido, aleatoriamente, para sortear um cartão contendo o nome de um filme. Este jovem - em total silêncio e através de gestos -, terá o tempo de 90 segundos, para transmitir o título do filme.

Os jovens deverão observar e tentar descobrir o nome do filme escolhido. Aquele que tiver um palpite levantará a mão e gritará o nome. Se o palpite estiver correto o referido participante deverá substituir o responsável pela mímica, sortear outro cartão e tentar transmitir o nome de outro filme. Vence a patrulha que conseguir acertar o maior número de títulos.

JOGO 3 (ATIVO): “SHAMAN”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em minutos: 15
- Participantes: mínimo oito / máximo 24
- Local: quadra de esportes
- Modo: ativo
- Formação: duas equipes
- Material necessário: giz para demarcar área e escalpes

Regras para atividade:

A tropa é dividida em duas equipes com “escalpes”. O objetivo é tirar as vidas dos adversários e, em seguida, levá-las a uma área sagrada. Quem perde sua vida vai para o “cemitério”, e de lá só sairá caso alguém roube a vida de um adversário e lhe entregue. Vence a equipe que ao final tiver mais vidas. Em tempo: as vidas para os “mortos” também podem ser obtidas na área sagrada adversária, nunca na sua própria.

Obs.: alguns cuidados com os “escalpes”: Um lenço, geralmente de cor diferente para cada lado, ou um pedaço de atadura de gaze de uma polegada podem ser usados em torno do braço, bem visível, entre cotovelo e ombro.

FESTA DE FINAL DE CICLO: CHURRASCÃO SÊNIOR

Como o grupo escoteiro é uma “unidade familiar”, nada como integrar pais e filhos comemorando as conquistas dos últimos meses e marcar o encerramento desse ciclo de programa.

Os pais/responsáveis são “atraídos” para a seção por meio do contato com os escotistas interessados no desenvolvimento e nas atividades realizadas pelos filhos. A ideia é que as famílias se reúnam, se conheçam e estabeleçam laços de amizade. O fruto dessa amizade será um grupo escoteiro reconhecido e fortalecido.

O ambiente deve ser informal e descontraído, podem e devem ser levadas fotos e vídeos das atividades realizadas no semestre. Como forma de integrar, pode ser realizada alguma dinâmica unindo pais e filhos.

DICAS/LEMBRETES:

- Um pai ou outro colaborador pode ser contatado para ser o assador do churrasco.

19ª REUNIÃO DA TROPA SÊNIOR

DEFINIÇÃO DAS ATIVIDADES PARA O PRÓXIMO CICLO

Hora	Duração	Atividade	Responsável
	60'	Corte de honra (antes da reunião)	
	10'	Abertura da reunião	
	15'	Jogo 1: "Contrabandistas"	
	60'	Assembleia de tropa: definição das atividades para o próximo ciclo de programa	
	15'	Jogo 2: "Queima barbante"	
	10'	Encerramento	

CORTE DE HONRA - ANTES DA REUNIÃO

Com os conselhos de patrulhas realizados na semana anterior, deve ser marcada uma reunião da corte de honra, especialmente para discutir o próximo ciclo de programa e, para isso, os monitores e submonitores usarão o que foi concluído nos seus respectivos conselhos de patrulha. Esta reunião pode ser ao longo da semana ou logo antes da reunião da seção. Nela deve acontecer o seguinte:

- Elaborar o diagnóstico da tropa, ou seja, obter uma visão atual de como está a tropa. Para isso os escotistas podem alimentar a discussão fazendo perguntas que envolvem diretamente a aplicação do Método Escoteiro, como por exemplo: "como está a vivência da lei escoteira nas patrulhas?"; "os membros das patrulhas estão aprendendo as técnicas?"; "os cargos da patrulha estão distribuídos e funcionando?"; ou ainda "você está satisfeito com as atividades ao ar livre que fizemos?".

Observação importante: idealmente, os escotistas da tropa deverão também se reunir para discutir estes mesmos assuntos antes da Corte de Honra, para depois encaminharem as questões mais críticas à aplicação correta do programa e do Método Escoteiro, conforme a realidade de cada tropa. Algumas questões básicas para os escotistas discutirem entre si, antes de orientarem a formação do diagnóstico da corte de honra:

- As atividades têm sido “duras”: desafiantes, úteis, recompensantes e atraentes?
- A aplicação de todos os elementos do Método Escoteiro se reflete na vida das patrulhas e da tropa?
- Existe um equilíbrio entre atividades fixas e variáveis?
- As atividades realizadas oferecem aos jovens oportunidades equilibradas de desenvolvimento em todas as áreas?
- Etc.

Este diagnóstico vai dizer onde a tropa está; então se deve escolher para onde se quer ir, ou como a tropa quer estar no futuro próximo. É assim que será definida a ênfase para o próximo ciclo, que sinaliza o caminho a seguir.

Uma observação importante: na reunião de diagnóstico da Corte de Honra podem aparecer vários pontos importantes que merecem ser trabalhados, porém, a ênfase deve ser escolhida entre aquilo que diz respeito a toda a tropa, ou seja, questões de aplicação do programa e do Método Escoteiro. Os pontos que mereçam uma ação corretiva ou de motivação - como a falta de preenchimento da ficha individual, necessidade de material de acampamento, ou a constante falha no uso do vestuário ou uniforme, por exemplo -, devem ser trabalhados diretamente e em paralelo (sem necessidade de ser a ênfase) por iniciativa dos escotistas.

- Uma vez que já exista ênfase na Corte de Honra serão aceitas sugestões de atividades variáveis para o próximo ciclo que atendam este interesse. Nessa discussão já se faz uma pré-seleção daquilo que a Corte de Honra acha melhor,

ficando com quatro ou cinco sugestões para apreciação da assembleia de tropa. Somente são pré-selecionadas atividades variáveis - excepcionalmente alguns aspectos das atividades fixas, como por exemplo, o lugar no qual se irá acampar ou a definição de um projeto de longa duração, como a da próxima aventura sênior da tropa. É recomendável pré-selecionar o dobro de atividades que considerem viáveis para serem realizadas durante o ciclo. Isso aumenta as opções e promove o surgimento de outras ideias.

- Considerando as atividades variáveis da tropa e as atividades fixas - mais aquilo que está no calendário anual do grupo escoteiro, e também as atividades de patrulha -, será montada a proposta de calendário para o próximo ciclo, reservando as datas disponíveis para as atividades que serão decididas na assembleia de tropa.

Na montagem do calendário é conveniente considerar certos critérios:

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

- As atividades devem ser variadas e deve-se evitar repetir atividades realizadas recentemente.

- Comece colocando no calendário as diferentes atividades fixas, tendo em mãos o calendário nacional, regional e de grupo (exemplo: aniversário do grupo escoteiro, acampamentos da tropa, excursões ao ar livre, atividades regionais, etc..).

- São consideradas todas as atividades selecionadas, sejam de patrulha ou de tropa. É provável que a articulação de todas as atividades implique em adiar ou modificar algumas atividades selecionadas; neste caso, é preciso considerar as prioridades estabelecidas no processo de seleção. As alterações devem ser aprovadas pela assembleia da tropa.

- Em seguida, trabalhe com as atividades variáveis, levando em conta que muitas delas são realizadas de maneira simultânea e que, durante as atividades fixas (reuniões, acampamentos) se desenvolvem muitas atividades variáveis. Comece pelas de maior duração.
- Sem afetar a ênfase fixada, é conveniente incluir atividades variáveis que permitam aos jovens avançar em todas as áreas de desenvolvimento.
- Não é necessário incluir no calendário a variedade das atividades fixas de curta duração (jogos, canções, etc...).
- Considere o tempo necessário para se projetar e preparar uma atividade.
- Logo que comecem os projetos, considerando que se tenha escolhido como prioritário um projeto de longa duração, não é recomendável realizar outro projeto ao mesmo tempo.
- Sem que se deixe de fazer atividades, é preciso estimar um tempo ao final do ciclo de programa para a conclusão do processo de avaliação da progressão pessoal dos jovens.
- O calendário deve ser flexível, permitindo redistribuir ou substituir atividades diante de situações imprevistas, porém, esta não deve ser uma prática constante.
- A Corte de Honra deve apresentar então o diagnóstico, a ênfase e a proposta de calendário com as atividades pré-selecionadas na assembleia de tropa, que acontecerá na sequência desta reunião.

ABERTURA DA REUNIÃO

Inspeção, hasteamento da Bandeira Nacional, oração, avisos.

JOGO 1: “CONTRABANDISTAS”

Marca-se um quadrado de três metros quadrados que será a prisão. Uma patrulha será a polícia e a outra os contrabandistas, que uma vez tocados pelo policial ficarão presos. 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.

ASSEMBLEIA DE TROPA: DEFINIÇÃO DAS ATIVIDADES PARA O PRÓXIMO CICLO DE PROGRAMA

A assembleia de tropa é então convocada para escolher quais, entre as atividades variáveis sugeridas, devem ser realizadas. De maneira participativa, serão escolhidas uma ou duas atividades variáveis para o próximo ciclo de programa. Em uma assembleia de tropa (todos da tropa), acontece o seguinte:

- O presidente da Corte de Honra e os demais monitores e submonitores apresentam a ênfase fixada pela Corte de Honra, explicando sua fundamentação;
- Divulgam a proposta de calendário com as atividades e projetos pré-selecionados, incluindo a duração estimada de cada um;
- Motivam uma troca de opiniões sobre as diversas ideias de atividades que estão em discussão: as propostas pela Corte de Honra e outras que podem surgir no momento, como resultado da análise da ênfase fixada;
- Neste debate, a assembleia elege as atividades que deseja realizar, numa ordem de prioridade de acordo com as preferências. A troca de ideias se encerra com uma decisão sobre as atividades que a tropa realizará no próximo ciclo e, se for o caso, indicando as equipes de interesse que propõem criar.

Importante: O debate na assembleia de tropa permite que se expresse a vontade da maioria. Por meio da assembleia de tropa, os jovens apresentam suas ideias, defendem posições, aprendem a argumentar e a aceitar posições

contrárias a sua, 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 -, resulta num grande debate que se funde com todas as outras atividades que a tropa realiza habitualmente. Vez por outra, pode-se aplicar um jogo democrático, mas o foco deve ser o debate com a participação ativa dos jovens.

Aprovado o calendário (em assembleia da tropa), as atividades são projetadas e executadas. Durante todo o ciclo, avaliam-se naturalmente as atividades e a progressão pessoal dos jovens.

Confira no “Manual do Escotista – Ramo Sênior” e “Escotistas em Ação – Ramo Sênior” mais informações sobre a organização de um ciclo de programa.

JOGO 2 – “QUEIMA BARBANTE”

- Quantidade de ajudantes: dois
- Duração média em Minutos: 15
- Participantes: mínimo oito / máximo 24
- Local: área a céu aberto
- Modo: ativo
- Formação: duas equipes
- Material necessário: quatro pedras do mesmo tamanho, uma corda de cinco metros de comprimento, sisal, caixas de fósforo, lenha

Regras para atividade:

A corda de cinco metros será estendida paralelamente ao solo (a uma altura de mais ou menos 1,5 metros). Ao longo de sua extensão serão penduradas quatro pedras seguras pelo sisal. Deve haver uma distância razoável entre uma pedra e outra e todas devem estar à mesma distância do solo. Cada patrulha deverá se colocar à frente de uma pedra e receberá uma

caixa de fósforos. Ao apito, um dos jovens deve correr e iniciar a montagem de uma fogueira com o material existente. Quando soar outro apito há troca de jovens. Quando a patrulha julgar que tem material suficiente, acende a fogueira e tenta queimar o sisal para derrubar a pedra. Vence a patrulha que derrubar a pedra por primeiro.

ENCERRAMENTO DA REUNIÃO

A cerimônia de encerramento é realizada como descrito anteriormente.

ORGANIZANDO UMA REUNIÃO DO CONSELHO DE PAIS DA SEÇÃO

Todo chefe de seção tem que, mais cedo ou mais tarde (quanto mais cedo melhor), convocar e realizar uma reunião com os pais dos jovens com quem trabalha. Como a tarefa do escotista é a tarefa de um educador - que aplicando o Método Escoteiro se propõe a influir na formação do caráter dos jovens -, há que reconhecer que é necessária a aproximação e o diálogo com os pais. Essas reuniões, quando bem preparadas, são muito úteis.

Para ajudar a organização da sua próxima reunião, aqui vão algumas sugestões. Para facilitar, vamos dividir as providências em cinco passos.

1º PASSO - O CONVITE

O trabalho do escotista tem que ser movido a otimismo, a uma visão positiva dos fatos e das oportunidades, assim, seja qual for o motivo da reunião, o convite deve sempre ser redigido de forma a despertar o interesse e expressar a importância da presença dos responsáveis. Vejamos um exemplo:

Senhores pais,

O 200º Grupo Escoteiro Praia Vermelha está completando 18 meses de funcionamento pleno de realizações. Nós estamos ocupados e entusiasmados com as providências para o acampamento de férias de julho, do qual seu filho/a vai participar. Imagine sete dias de contato com o ar livre num local de grande beleza natural, muito movimento, alegria e atividades atraentes e variadas, tudo temperado com um clima de aventura, bem ao gosto dos jovens. Para inteirar-se dos detalhes da realização do acampamento é muito importante a sua presença na reunião do conselho de pais em nossa sede no próximo dia 20/6/2003 às 19h. (trinta dias antes da atividade que consta na programação da tropa distribuída aos pais anteriormente).

Por favor, entre em contato pelos telefones xxxxxxxx / xxxxxxxx para confirmar sua presença.

(Por favor, destacar e mandar pelo seu filho/a na próxima reunião).

Agradeço o convite que me foi entregue pelo meu filho/a _____ e estarei presente à reunião do Conselho de Pais no próximo dia 20/6/2003.

Nome
Assinatura

Os convites devem ser entregues ao final da rotina que encerra a reunião da seção para diminuir o risco de perda.

2º PASSO - PREPARANDO A REUNIÃO

Acerte com seus assistentes todos os detalhes para a reunião:

- Estabelecer um roteiro ou pauta dos assuntos que vão ser abordados;
- Disponibilidade do local para a reunião;
- Decoração do local com fotos de atividades, cartazes, etc.
- Cadeiras confortáveis e suficientes para os convidados, arranjadas de forma que todos possam ver o chefe de seção e sua apresentação;
- Uma mesa com café, bolachas e refrescos;
- Um equipamento de som e CDs com músicas escoteiras para tocar antes do início;
- Um projetor com imagens ou cartazes com um mapa de localização do acampamento e os principais tópicos a serem abordados são recursos valiosos para o desenvolvimento da reunião;

(Esses recursos devem ser instalados e testados antecipadamente, de maneira que todas as pessoas possam ver a projeção ou exibição. Verificar a

possibilidade de reflexos que possam atrapalhar a visualização. Tenha certeza de que há tomadas e extensões suficientes para os equipamentos utilizados).

- Cópias de “autorização de atividade” para serem entregues aos pais;
- Cópias com todas as informações relacionadas ao acampamento de férias.

3º PASSO - A RECEPÇÃO

No dia da reunião, as pessoas encarregadas dos diversos itens de sua organização devem chegar no mínimo uma hora antes e verificar se tudo está em ordem.

Lista de Verificação:

- Todos os materiais estão disponíveis?
- Existe ventilação adequada?
- A iluminação é suficiente?
- Os equipamentos estão prontos e testados?
- Há cadeiras suficientes
- A arrumação da sala é satisfatória?
- O lanche está pronto?

Aproximadamente 30 minutos antes da hora marcada, ligar o aparelho de som com os CDs de música escoteira, como música ambiente.

O chefe de seção e seus assistentes devem estar disponíveis para cumprimentar os participantes assim que eles chegarem, fazendo-os sentirem-se bem vindos.

Aproveitar a oportunidade para levar os responsáveis para ver os cartazes com fotos das últimas atividades realizadas pela seção que estão sendo exibidos. Ofereça café, refrescos, biscoitos, que devem estar numa mesa preparada para tal.

4º PASSO - A REUNIÃO

A reunião deve ter a duração máxima de 90 minutos e como tempo ideal uma hora. Deve ser conduzida com leveza e objetividade, evitando descer a detalhes que não sejam relevantes.

- Apresente-se em poucas palavras dizendo qual a sua atividade profissional ou o que está estudando, e diga da sua satisfação de trabalhar com um movimento que ajuda na formação dos jovens. Apresente os seus assistentes. Dê as boas vindas aos presentes e inicie a pauta da reunião;
- Use projetor ou os cartazes para apresentar o conteúdo da reunião;
- Fale devagar e transmita entusiasmo;
- Procure se dirigir a todos, passeando o olhar igualmente por todos os presentes;
- Seja objetivo e dê as informações de forma clara e direta;
- Explique em linhas gerais como é o local, seus atrativos, acesso, condições de segurança, facilidades de atendimento médico;
- Teça também alguns comentários breves sobre o programa do acampamento;
- Incentive os pais mais novos a falar, a fazer perguntas, a colocar seus receios e ansiedades;
- Convide pais cujos filhos já participaram de outros acampamentos para comentar sobre a alegria do filho no retorno da atividade;
- Distribua os formulários de “Autorização de Atividade” e as cópias com as informações sobre o acampamento;
- Para encerrar, agradeça a presença de todos, reiterando a importância dos pais no acompanhamento da vida escoteira de seus filhos;
- Convide para um café com biscoitos ou refrescos.

5º PASSO - APÓS A REUNIÃO

Após a saída dos últimos convidados, deve-se proceder ao seguinte:

- Fazer uma rápida avaliação da reunião;

- Verificar se há necessidade de conversa adicional com algum dos responsáveis;
- Arrumação do salão;
- Agradecimentos aos que colaboraram para o sucesso da reunião.

Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro
Elaborada por Ivan Bordallo Monteiro

REUNIÕES NORMAIS DE SEÇÃO - CHECK LIST

Os indicadores abaixo servirão como referência para avaliar o desempenho dos escotistas na aplicação das atividades dos primeiros meses da nova tropa sênior. A lista apresentada abaixo é flexível, podendo ser ampliada conforme outras necessidades que surgirem. O objetivo é que a equipe de escotistas da seção identifique suas qualidades e acertos, mantendo-as, e gradativamente avance na melhoria dos pontos falhos. Nas reuniões de sua tropa sênior você se preocupa com:

	Nunca	Às vezes	Sempre
Local (espaço, clima, pessoas estranhas, etc)			
Atividades e materiais alternativos em caso de chuva			
Horário			
Dinâmica (evitando espaços vazios, intervalos entre as atividades)			
Material (suficiente para todos, separado previamente)			
Cópias da reunião para todos os escotistas			
Encontro dos escotistas no mínimo 30 minutos antes da reunião			
Uma patrulha de serviço responsável pela bandeira			
Oração (expressiva) no início e no término da reunião			
Cantos de patrulha na área da reunião (locais para a patrulha se reunir)			

Explicações para as patrulhas por intermédio dos monitores			
Explicações para a seção por intermédio de “ferradura”			
Presença de tradições (bandeirolas, gritos, distintivos de patrulha, livros, canto de patrulha, etc)			
Reunião dos escotistas após o término da reunião para avaliação			
Vestuário/uniforme dos jovens da seção (inspeção)			
Postura dos escotistas (vestuário ou uniforme, atenção nas atividades, bom exemplo)			
Linguagem dos escotistas (compreensível, adequada, alegre e jovial)			
Espírito escoteiro da seção (antes, durante e depois da reunião)			
Divisão de tarefas entre os escotistas (revezamento equilibrado)			
Correta realização das cerimônias e utilização de sinais/vozes de comando			
Espaço reservado para ensino e desenvolvimento de habilidades técnicas			
O conteúdo da sua reunião está de acordo com seu planejamento			
Sua reunião foi atraente e variada			
Progressividade nas atividades desenvolvidas			

Observar se os jovens demonstram prazer em realizar as atividades			
Priorizar as atividades práticas, evitando palestras			
Preparação antecipada para atividades futuras			
Equilíbrio no ritmo da reunião			
Abordar temas e especialidades para despertar o interesse dos jovens			
Acompanhar o alcance educativo das atividades desenvolvidas			
Possibilitar a realização de trabalhos manuais			
Despertar a atitude conservacionista do meio ambiente			
Prazer dos adultos em trabalhar com os jovens			
Arrumação da sala, dos cantos de patrulha e dos materiais utilizados ao final da reunião e das atividades			
Atividades de serviço, boas ações			
Acompanhamento da progressão			
Incentivo à conquista de especialidades			

MODELO PARA AVALIAÇÃO DE UMA REUNIÃO DE TROPA

Escotistas	<input type="checkbox"/> Reunião dirigida por uma única pessoa <input type="checkbox"/> Escotistas sem sincronia <input type="checkbox"/> Conduzida pelo chefe de seção, mas com tarefas nitidamente delegadas a assistentes e instrutores
Movimento/animação	<input type="checkbox"/> Pouco movimentada e mal elaborada <input type="checkbox"/> Às vezes animada, porém confusa, com pausas frequentes e sem sequência <input type="checkbox"/> Ordenada e no horário
Programação	<input type="checkbox"/> Nenhuma evidência de programação planejada <input type="checkbox"/> Alguma evidência de programação planejada <input type="checkbox"/> Programação detalhadamente escrita, com esquema e duração e cópias nas mãos de todos os assistentes
Local	<input type="checkbox"/> Inadequado <input type="checkbox"/> Adaptável <input type="checkbox"/> Adequado, limpo e seguro
Interesse dos jovens	<input type="checkbox"/> Evidência de desinteresse <input type="checkbox"/> Parecem, às vezes, perder o interesse <input type="checkbox"/> Jovens entusiasmamente interessados
Presença	<input type="checkbox"/> Menor que 50% <input type="checkbox"/> Entre 50% e 80% <input type="checkbox"/> Maior que 80%
Treinamento	<input type="checkbox"/> Nenhuma evidência de treinamento, ESQUECIDO <input type="checkbox"/> Fraco treinamento, LEMBRADO <input type="checkbox"/> Bom treinamento, PLANEJADO

Desenvolvimento físico	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Desenvolvimento intelectual	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Desenvolvimento espiritual	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Desenvolvimento social	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Desenvolvimento afetivo	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Desenvolvimento do caráter	<input type="checkbox"/> FOI ESQUECIDO <input type="checkbox"/> FOI LEMBRADO <input type="checkbox"/> FOI PLANEJADO
Relacionamento escotistas x jovens	<input type="checkbox"/> O escotista não parece capaz de manejar os jovens <input type="checkbox"/> Os jovens parecem aceitar os escotistas <input type="checkbox"/> Os jovens apoiam seus escotistas

ESTUDOS DE CASO - AUXÍLIO NA DISCUSSÃO DE VALORES

O QUE SÃO ESTUDOS DE CASO?

Os estudos de caso são atividades bastante úteis para a tropa sênior, mas também podem ser utilizadas pelos Ramos Escoteiro e Pioneiro. O objetivo é apresentar um tema de forma prática, permitindo a identificação dos jovens com a situação e levando-os a considerar que poderiam estar na mesma situação.

O estudo de caso pode ser desenvolvido para discutir uma questão específica da tropa ou um problema em potencial. Dentro do primeiro caso, podemos citar o exemplo de uma tropa em que se descobriu que um dos jovens fuma maconha. Logicamente o assunto não deve ser abordado com todos, mas a tropa pode discutir o assunto sem nada saber, chegando as suas conclusões que ajudarão inclusive a nortear o trabalho dos escotistas. Por outro lado, pode haver uma discussão sobre o caso do chefe que namora uma guia antes de tal tipo de fato acontecer, como forma de se saber a opinião dos jovens sobre o assunto. A opinião de todos os jovens neste tipo de atividade é extremamente importante. Quando você desenvolver algum Estudo de Caso deve procurar fazer com que todos falem e emitam suas opiniões sobre o assunto. Esta será também uma ferramenta útil para que você conheça melhor seus seniores e guias.

Os estudos de caso desenvolvem diversos aspectos do indivíduo, como capacidade de expor suas idéias, raciocínio, liderança, autoconfiança (todos apresentam suas ideias), criatividade, disciplina (afinal, existe a hora de falar e hora de ouvir), além de ampliar as ideias sobre determinado tema.

COMO APLICAR A ATIVIDADE?

Há várias formas que você pode utilizar para aplicar os estudos de caso. Em todas, o local pode ser sugestivo para o tema em questão. Assim, em uma atividade ligada com fé, pode haver som com música sacra ao fundo.

Em outro estudo em que será abordada a questão das drogas, pode haver revistas e pôsteres sobre o assunto.

Sugestão 1: Reúna toda a tropa e peça para um dos jovens ler a apresentação do caso. Todos emitem suas opiniões sobre o tema, baseado nas perguntas feitas no final do estudo.

Sugestão 2: Divida a tropa por patrulhas. Os temas são inicialmente discutidos por patrulha e posteriormente discutidos em uma plenária geral com toda a tropa.

Sugestão 3: Os jovens se dividem em duplas e discutem o assunto. Depois, cada dupla se junta a uma nova dupla, voltando a discutir até chegarem a um consenso. As equipes de quatro se reúnem duas a duas chegando a um novo consenso. Por fim se reúne toda a tropa em busca de uma conclusão final.

Sugestão 4: Estas atividades também podem ser realizadas em reuniões de patrulha, com as conclusões sendo discutidas pela tropa na reunião seguinte ou em uma atividade.

Sugestão 5: Alguns temas especiais podem contar com participantes de fora. Por exemplo, ao discutir a gravidez de uma guia da tropa, pode ser chamado um médico que trabalhe com adolescentes grávidas para complementar as opiniões.

Sugestão 6: Alguns temas podem ser enriquecidos com pesquisas prévias ou tarefas posteriores, inseridas dentro da programação. Assim, antes de se discutir um caso de envolvimento com drogas, pode haver uma pesquisa sobre as drogas mais comuns e as consequências quanto ao seu uso. Em outra oportunidade, após a discussão sobre o sênior que dirigia aos 16 anos, pode ser feita uma visita a uma unidade de polícia de trânsito.

COMO CONSEGUIR OS ESTUDOS DE CASO?

Você poderá construir os seus próprios estudos de caso, baseados em problemas vivenciados pela tropa ou em questões que você deseja abordar. Em antigos manuais escoteiros de cursos de monitores também se encontram

com facilidade os casos “Beto” e “Boca do Mato”, muito conhecidos. Por fim, a Região Escoteira do Rio de Janeiro lançou o livro “Estudos de Caso para o Ramo Sênior - Um Auxílio para a Discussão de Valores”, com mais de vinte casos sobre temas atuais e variados.

*Ficha Técnica da Região Escoteira do Rio de Janeiro
Elaborada por Altamiro Vilhena*

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.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde
CEP 80250 100 - Curitiba - Paraná
Tel.: 41. 3353 4732 | www.escoteiros.org