

Fogo de conselho, Lamparada e Flor Vermelha

Origem do Fogo de Conselho

Baden-Powell em suas andanças observou que os nativos da Ásia, da África e da América e também os colonizadores brancos, reuniam-se, à noite, em torno do fogo que com sua luz e calor, espantavam a treva, o frio e os animais selvagens. Era o momento em que se encontravam para conversar, cantar, contar histórias, realizar cerimônias religiosas, planejar caçadas, guerra ou a paz.

Para o Escotismo, o Fogo de Conselho é uma reunião em que, à noite, iluminados por uma fogueira, todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças folclóricas, para refletir ou aprender algo de novo pela palavra do Chefe.

O Fogo de Conselho, como muitas outras atividades que caracterizam a mística e a ambientação do Programa de Jovens, tem sua origem nas observações do fundador sobre, os costumes, valores e tradições culturais dos muitos povos que conheceu durante suas viagens.

Importância do Fogo de Conselho como Elemento do Programa de Jovens

O Fogo de Conselho é uma atividade muito importante, sobretudo em acampamentos ou acantonamentos. É uma ocasião que pode e deve ser utilizada como elemento de desenvolvimento do caráter e da responsabilidade dos jovens.

Através de representações, jogos, pequenas palestras, canções e danças, num clima jovial e alegre, movimentado, interessante e informal, criam-se situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem:

- A criatividade e a imaginação
- A facilidade de expressão
- A alegria
- A sociabilidade
- A autoconfiança
- Habilidades artísticas.

Para que essa finalidade educacional seja alcançada é indispensável que o Chefe ou Dirigente cuide sempre para que as atividades do Fogo de Conselho caracterizem sua expressão pelos Princípios Escoteiros. Necessário se faz, portanto, que situações inconvenientes sejam tratadas com cortesia e firmeza.

O Dirigente pode valer-se desses acontecimentos, que serão raros, para propor uma reflexão de todos os presentes sobre o acontecido.

Tipos de Fogo de Conselho

Há pelo menos três tipos de Fogo de Conselho:

- a. De Seção: É normalmente realizado em acampamentos. Dele participam apenas os membros da Seção e os seus Chefes.
- b. De Grupo: É realizado com menos frequência que o primeiro. Dele devem participar todas as Seções do Grupo Escoteiro que prepararão as representações por Seção. Nessas ocasiões podem ser convidados os pais, antigos escoteiros e amigos do Grupo.
- c. De Relações Públicas: É uma atividade programada com o objetivo de dar ao público ou a determinada parcela da comunidade uma amostra dessa atividade escoteira. A sua realização deve ser cercada dos maiores cuidados, na preparação do local, do conteúdo do programa, da fogueira e de todos os outros detalhes.

Esse tipo de Fogo de Conselho é mais um espetáculo de teatro de Arena à luz do fogo e que por isso mesmo perde muito da característica do Fogo de Conselho - o improvisado, a espontaneidade e o clima informal.

É uma atividade válida, mas sua organização tem que ser cuidadosa, pois, muitas vezes um pequeno detalhe distorce a imagem que gostaríamos de transmitir.

É o Fogo de Conselho de Seção que, sem dúvida, mais se aproxima da ideia do Fundador ao incluí-lo nas atividades do Escotismo.

Diferenças

- Fogo de Conselho – É uma atividade noturna, feita ao ar livre e em volta de uma fogueira.
- Lamparada – É uma atividade noturna, feita em ambiente fechado e em volta de um foco de luz (pode ser: lâmpada, lampião ou carbureto). Em Minas Gerais vamos encontrar esse tipo de atividade com o nome de “Carbeto”.
- Flor Vermelha – É a festa do fogo, momento ideal para cantar e dançar em torno de uma fogueira, demonstrando a capacidade de expressão e o gênio artístico de lobinhos e lobinhas. Seu nome provém do episódio da história de Mowgli em que ele parte para a aldeia dos homens em busca do fogo, única forma de afugentar Shere-Khan e os que queriam matar Akelá (a flor vermelha é uma atividade exclusiva da Alcateia.)

Planejamento

No Fogo de Conselho a chave do sucesso também se chama planejamento. É preciso, portanto, tomar as medidas necessárias para que essa atividade cumpra os seus objetivos.

- O Local : Não deve ser muito afastado do acampamento, mas será ótimo que não tenha sido usado para outras atividades. Deve permitir que todos se sentem em torno do fogo a uma distância tal que haja espaço para as representações.
- A Fogueira : Deverá ser preparada com antecedência pelos Chefes ou pela Patrulha de Serviço (que deverá possuir os conhecimentos para cumprir essa tarefa. Se não for esse o caso, o Chefe poderá estar presente para orientação do trabalho da Patrulha.) Não esquecer de observar a direção do vento e o tamanho da fogueira pois o calor de chamas muito altas pode perturbar os participantes.

É muito importante que haja sempre duas pessoas encarregadas de alimentar o fogo em caso de necessidade. Nesse caso, deverão fazê-lo entre um número e outro para não interferir nas representações, palestras, etc. Há portanto, necessidade de lenha de reserva fora do círculo do Fogo de Conselho.

Isclas - são materiais utilizados para auxiliar no início do fogo. Os tipos comuns de isclas são: jornal com parafina, algodão com parafina, massa de isopor, acendelha (gravetos, arrepiados, grimpas, folhas secas, etc).

Atenção: um cuidado especial deve ser dado a líquidos combustíveis (álcool, gasolina, querosene, parafina e outros) - nunca devem ser colocados após o fogo ter sido aceso a partir da garrafa ou recipiente que a contém, pois existe o risco do fogo residual incendiar e explodir a garrafa. O procedimento correto é colocar o líquido em uma lata ou recipiente de boca larga e utilizar uma haste para levá-la ao fogo.

O Programa

Um bom programa tem os seguintes ingredientes: canções calmas ou movimentadas, alegres ou inspiradoras - jogos calmos ou agitados, concursos, histórias curtas, palestras curtas, representações. Esses elementos intercalados de maneira adequada e dirigidos com entusiasmo resultam no sucesso da atividade.

Devemos fazer que se torne um clima de camaradagem, relaxamento, alegria, inspiração, entretenimento saudável e criativo, de desinibição geral. Para conseguir um bom programa é preciso três coisas: um bom dirigente e um bom animador do Fogo de Conselho e a preparação prévia.

É necessário que o dirigente ou o Chefe da Seção avise aos jovens, o dia e a hora do Fogo de Conselho com antecedência, pedindo então, que cada Matilha/Patrulha prepare uma apresentação ou número que seja de interesse e adequado à ocasião.

Nas Seções novas é conveniente dar temas, que facilitem e orientem o trabalho dos jovens sem, no entanto, impedir sua criatividade. Melhor ainda, é apresentar uma lista de sugestões e deixar que escolham ou sugiram algo equivalente. O importante é que não façam algo medíocre por falta de inspiração.

Uma hora antes da atividade o dirigente terá montado o programa ficando as canções, jogos e histórias das Matilhas / Patrulhas intercaladas, adequadamente, para produzir um conjunto equilibrado.

Como parte importante do programa estão a abertura e o encerramento, ambos têm que ser momentos marcantes. Não precisam ser graves, mas devem ser inspiradoras.

Antes do encerramento deve haver uns cinco minutos que o Chefe da Seção preencherá com uma palestra curta, sobre um tema inspirador. (Palavra do Chefe).

O encerramento deve ser com uma canção calma.

Direção

O Dirigente do Fogo de Conselho deve reunir, as seguintes características:

- Jovialidade;
- Cortesia;
- Firmeza;
- Entusiasmo;
- Liderança; e
- Conhecer canções e atividades próprias de um Fogo de Conselho.

Com o programa traçado caberá ao dirigente a tarefa de manter a animação e o interesse dos participantes.

Dá a importância de reunir as características já descritas e conduzir a atividade com entusiasmo, sabendo criar um clima de alegria, animação e movimento, mas também disciplinado e apropriado para os momentos de reflexão.

Com esses cuidados teremos um Fogo de Conselho não só divertindo mas também cumprindo com o nosso propósito de educar com alegria e espontaneidade.

Disposição

Contrariamente ao que a maioria pensa, o círculo com o fogo no centro não é a melhor disposição para o Fogo. Com efeito, qualquer imagem projeta a fumaça para cima, de uma parte dos participantes que fica sendo incomodada pela mesma. Os figurantes não são bem vistos quando se encontram, em relação aos participantes, do outro lado da fogueira. Os escoteiros encarregados de manter o fogo alimentado são obrigados a passar pelos elementos colocados ao lado da reserva de lenha. Assim, na boa prática, o Fogo de Conselho deve ser arena em ferradura, ficando o fogo na abertura da ferradura e o eixo de arame no sentido do vento dominante, de forma a projetar a fumaça para fora da ferradura, não incomodando os participantes. Por sua vez, as demonstrações e o

animador, ficarão entre a fogueira e os participantes, sendo, desta forma, visto por todos.

Abertura – geralmente tem um caráter formal. Pode ser feita por uma ou mais pessoas. Itens que podem compor a abertura:

- Saudação aos participantes e mensagem de otimismo
- Acendimento do Fogo com tochas ou engenhoca
- Declaração oficial de abertura do fogo feita pelo dirigente
- Canção animada de abertura

Canções – podem ter temas variados, desde as tradicionais do Movimento Escoteiro até modernas músicas populares. Não deve se utilizar canções complicadas que ninguém conhece. Elas devem ser simples e de fácil assimilação. Para criar um ambiente mais alegre, podem ser usados toca-fitas, CDs ou instrumentos musicais, inclusive os improvisados pelos jovens, que criam efeitos especiais, tais como: latas com pedras, areia, sopros em garrafas, batidas em garrafas com água... Canções com gestos e danças.

Programa

Já foi dito que o programa precisa ser bem equilibrado. Lembramos que o Fogo de Conselho não deve ultrapassar uma hora de duração, sendo este tempo dado como recomendação e não como obrigação. Efetivamente pode durar mais, se a programação for muito boa e o nível de interesse estiver sendo bem sustentado.

Apresentamos abaixo um Programa que consideramos básico mas que, evidentemente, pode ser alterado.

TEMPO (minutos)		RESPONSÁVEL	OBSERVAÇÃO
2	Abertura	Ch. De Tropa/clã	Início do Fogo
2	Quebra-gelo-gesticulada	Animador(a)	Todos em pé
2	Dança em círculo		Todos em pé
10	Jogo de F.C. em círculo		Em pé ou sentados
2	Canção geral		Sentados

10	1ª Apres. Patrulha	Patrulha X/Equipe	Sentados
2	Canto coral ou Canção geral		Sentados
10	2ª Apres. Patrulha	Patrulha Y/Equipe	Sentados
10	Momento de reflexão		Sentados
3	Canção		Sentados
5	A palavra do Chefe	Diretor(a) do Fogo	Sentados
1	Oração		Em pé
1	Encerramento		Em pé
60	TOTAL		

NOTA 1: Evitar mudanças de posição - em pé, sentado, em pé, sentado.

NOTA 2: Os aplausos não contam tempo, pois eles são muito rápidos. Só são necessários após apresentações de grupos.

Brincadeira, Charadas e Jogos – estas atividades alegram o Fogo de Conselho. Os Chefes devem cuidar para que elas não causem constrangimentos, humilhações ou medo nos participantes. Elas devem ser agradáveis a todos.

Histórias – bem contadas cativam os participantes.

O escuro da noite e o fogo criam um clima propício para contar histórias.

Esquetes – são representações teatrais de curta duração feitas pelas Matilhas / Patrulhas ou por alguns jovens. Criam oportunidades para os jovens perderem a inibição, desenvolvendo a facilidade de expressão, comunicação e criatividade. Assim como outras atividades no Movimento Escoteiro, as esquetes também evoluem de forma progressiva: quando os jovens têm poucas experiências, as apresentações e os papéis que representam são simples, sendo incentivada e esperada a busca de melhorias no conteúdo e na representação de esquetes. A escolha dos temas pode ser feita pela Seção, pela Chefia ou pela livre escolha da Matilha/Patrulha. A falta de treinamento, criatividade, motivação ou tempo para a pesquisa do tema e elaboração do roteiro da esquete e ensaios, faz com que os jovens improvisem as esquetes, repetindo muitas

vezes os programas de TV, diminuindo a possibilidade do jovem desenvolver sua criatividade. Critérios para avaliação das esquetes:

- O tema é apropriado para o momento e tipo de Fogo de Conselho?
- O tema trará interesse e novidades aos participantes?
- O tema é adequado? Está de acordo com os Princípios da Promessa Escoteira?
- A distribuição dos papéis dá oportunidades a todos os jovens da Matilha / Patrulha ou equipe?

Minuto do Chefe – é o momento em que o Chefe apresenta uma mensagem final relacionada aos valores, com o objetivo de levar os participantes a uma reflexão. A mensagem não deve ser lida, nem ser moralista com o objetivo de criticar, mas sim deve ser contada como uma história, ser uma mensagem positiva e ser de curta duração.

Encerramento – geralmente o encerramento do Fogo de Conselho também tem um caráter formal. Pode ser formada uma Cadeia da Fraternidade e cantada uma canção. É muito usada a Canção da Despedida.

Finalidade do Fogo de Conselho

- Estimula a disciplina pois a criança deve aprender a escutar, a aplaudir na hora certa, obedecer com alegria as ordens do sentar, levantar, cantar. Além, é lógico da sua disciplina em esperar o momento exato da sua apresentação, bem como a disciplina que teve que ter antes da apresentação, durante o ensaio com a sua matilha ou sua equipe.
- Diverte e relaxa. Essa é a finalidade mais óbvia. Depois de um dia no campo, depois de realizar uma série de atividades físicas, nada mais gratificante do que se reunir, contar e escutar algumas boas histórias.
- Sociabiliza pois a criança se vê forçada a participar como uma peça importante do todo. Mesmo que ela não participe como elemento principal ela é necessária quer como plateia, quer como elemento secundário.

Além disso, todo o fogo de conselho é uma grande dramatização; é nesse ambiente familiar e amigo que a criança sente-se encorajada a representar e é através da observação dos outros que ela melhora e passa a reforçar a confiança em si mesma.

- Relembra a fraternidade mundial Como uma das nossas mais caras tradições. Além disso, o dirigente do Fogo de Conselho sempre deve abri-lo dizendo: "Nesta mesma hora, em outros locais, outros escoteiros estão reunidos com essa mesma finalidade". A frase a ser dita no ato da abertura não precisa ser exatamente esta, mas uma que contenha esse mesmo pensamento.
- Reforça a mística e estimula a imaginação que é o "tapete mágico" que levará a criança onde nós queiramos. Uma sala pode virar um acampamento cigano, um pedaço de quintal pode virar um navio pirata ou um pedacinho do Japão. É através dela que

contaremos estórias e que, principalmente, falaremos sobre lealdade, dever, honra, felicidade, etc., de maneira sucinta, mas tocante.

- Fortalece o espírito de grupo pois o Fogo de Conselho é, na maioria das vezes, uma forte experiência vivida em conjunto.

Importante:

- Abertura é 75% do êxito.
- Encerramento confirma o êxito.
- O animador é parte do sucesso.
- Nunca iniciar com uma canção desconhecida.
- É recomendável iniciar com um quebra-gelo (canções alegres e vibrantes como: Yêpo, Canção do Periquito, etc).
- É necessária uma equipe para a direção, para dar continuidade ao Fogo.
- Para encerrar, é conveniente uma canção moderada, como preparação para a oração (a canção CUMBAIÁ tem caráter espiritual e pode substituir a oração final, dependendo naturalmente do Dirigente do Fogo).
- “Aplausos” devem ser selecionados, inventados e preparados com antecedência, entretanto, poderão ser apresentados novos aplausos, caso seja oportuno.

** Para saber mais sobre Fogo de Conselho, consulte o Livro Fogo de Conselho*

** Para saber mais sobre Lamparada e Flor vermelha, consulte Manual do Escotista, Ramo Lobinho*