



GUIA DE ESPECIALIDADES



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor



Guia de Especialidades

17ª edição | Julho de 2020 | 5.000 exemplares

Diretoria Executiva Nacional

Rafael Macedo | Cristine Ritt | Roberlei Beneduzi | Carla Neves
Celso Menezes | Márcio Albuquerque | Sérgio Marangoni
Paula Acirón | Lidia Ikuta

Diretor de Métodos Educativos

Celso Menezes

Organização de conteúdo

Mauro Lages | Vitor Augusto Gay

Equipe Nacional de Especialidades

Bruno Lima | Lia Nishizawa | Luisa Cerejo | Mauro Lages (Coordenador)
Monique Sales | Vitor Manzke

Edição

Vitor Augusto Gay

Capa e diagramação

Raphael Luis K.

Imagens

Para esta publicação foram utilizadas imagens em geral,
que fazem parte do acervo da UEB.

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.

Obra editada em conformidade com os propósitos educacionais
do Movimento Escoteiro do Brasil.



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor

ESTE GUIA PERTENCE A:

Nome: _____

Unidade Escoteira Local: _____

Matilha ou Patrulha: _____

Telefone: _____

E-mail: _____



ÍNDICE

As Especialidades	17
O que é uma Especialidade?	17
As Especialidades são voluntárias, individuais e flexíveis	19
Conquiste Especialidades, mas sem pressa!	20
Quando você pode conquistar uma Especialidade?	21
E se você nunca teve contato com um tema?	22
Um escotista não é um “Dr. Sabe tudo”!!!	24
As Especialidades permitem aprender, fazer e servir	26
Os Ramos de Conhecimentos	28
Criando uma nova Especialidade	30
As Especialidades e as Modalidades	34
A conquista das Especialidades é reconhecida pela outorga de distintivos e certificados	36
Como usar o Guia de Especialidades	38
E agora... vamos trabalhar!	39



Ciência e Tecnologia

Aeromodelismo	43
Anatomia Humana	45
Animais Peçonhentos	47
Aquariofilia	49
Arqueologia	51
Arquitetura	53
Astronáutica	55
Astronomia	57
Automodelismo Rádio Controlado	59
Biologia (nova)	61
Ciências da Terra	63
Comunicações	65
Criptografia (nova)	67
Echolink	69
Egiptologia	71
Eletrônica	73
Energia	75
Engenharia	77
Engenharia Aeronáutica	79
Entomologia	81
Espeleoturismo	83
Geografia	85
Geologia	87
GPS	89
Herpetologia (nova)	91
Hidrografia	93

Ictiologia (nova)	95
Informática.....	99
Invenção	101
Matemática (nova)	103
Meliponicultura	105
Meteorologia	107
Microbiologia (nova)	109
Mineralogia	111
Oceanologia.....	113
Ornitologia	115
Paleontologia	117
Planador	119
Programação (nova)	121
Química	123
Robótica	125
Saneamento Ambiental (antiga Engenharia Sanitária)	127
Simulação Aérea	129
Técnica Aeronáutica	131
Web design	133
Zoobotânica	135



Cultura

Anime.....	139
Arte da Marinharia	141
Artes Cênicas.....	143
Arte em Origami	145

Artes Gráficas	147
Artesanato	149
Bateria	151
Budismo (nova)	153
Canto (nova)	155
Cinefilia	157
Coleções	159
Comédia	161
Cosplay	163
Cultura Brasileira	165
Dança	167
Dança Folclórica	169
DJ	171
Ecumenismo	173
Estudos da Bíblia	175
Fotografia	177
Fotografia Digital	179
Genealogia	183
Grafite	185
História Aeroespacial	187
História Brasileira	189
História da Arte	191
História da Igreja Católica	193
História Local	195
História Marítima	197
História Mundial	199
HQ (nova)	201
Jogos de Cartas Colecionáveis	203
Leis	205
Leitura	207
Literatura	209
Mágica e Ilusionismo	211

Malabares	213
Mitologia	215
Multimídia	217
Museologia.....	219
Música	221
Numismática	223
Oratória.....	225
Pintura e Desenho Artístico	227
Pintura em Tela.....	229
Pipas	231
Plastimodelismo	233
Poesia (nova)	235
Produção Áudio Visual	237
Rock	239
Slime (nova)	241
Tradições.....	245
Tradições Indígenas	247
Videogame.....	249



Desportos

Arco e Flecha	253
Artes Marciais	255
Basquetebol	257
Boxe	259
Canoagem	261
Capoeira.....	263

Ciclismo.....	265
Corrida de Orientação.....	267
Corrida de Rua.....	269
Cubo Mágico.....	271
Desportos Inclusivos (nova).....	273
E-sports (nova).....	275
Escalada.....	277
Esgima (nova).....	279
Estudos Desportivos.....	281
Excursões.....	283
Futebol.....	285
Futebol de Mesa.....	287
Gamão.....	289
Geocaching (nova).....	291
Ginástica.....	293
Ginástica Rítmica.....	295
Handebol.....	297
Hipismo.....	299
Hipismo Rural.....	301
Ioíó.....	303
Jogos de Tabuleiro (nova).....	305
Mergulho Autônomo Amador.....	307
Mergulho Livre.....	309
Montanhismo.....	311
Mountain Bike.....	313
Musculação.....	315
Natação.....	317
Paraquedismo.....	319
Parkour (antiga Le Parkour).....	321
Patinação.....	323
Pesca.....	325
Prática Desportiva.....	327

Quebra-cabeça (nova)	329
Remo	331
Road Bike (nova)	333
RPG (Role-playing Game)	335
Skateboard	337
Slackline	339
Softbol (nova)	341
Stand Up Paddle (nova)	343
Surf	345
Tecido Acrobático	347
Técnicas Verticais	349
Tênis	351
Tênis de Mesa	353
Triatlo	355
Vela	357
Voleibol	359
Xadrez	361
Yoga	363



Serviços

Administração	367
Agricultura	369
Alfabetização	371
Animação da Fé	373
Aquicultura	375
Arte Digital	377

Babá	379
Barismo	381
Biblioteconomia.....	383
Bolsa de Valores	385
Braille.....	387
Carpintaria.....	389
Cartografia	391
Churrasco	393
Civismo	395
Comércio Exterior	397
Confeitaria	399
Compostagem (nova)	401
Construção Civil	403
Contabilidade (nova)	405
Costura	407
Criação de Animais de Estimação	409
Cuidados Bucais	411
Cuidados com Idosos	413
Culinária Vegetariana	415
Decoração	417
Defesa Civil	419
Defesa Nacional	421
Dublagem	423
Educação Financeira	425
Empreendedorismo.....	427
Encadernação	429
Entrega de Mensagens	431
Estilismo	433
Etiqueta	435
Faixa do Cidadão	437
Fiscalização de Pátio de Aeródromo	439
Garçom	441

Horticultura	443
Inclusão	445
Informações Turísticas	447
Internet.....	449
Investigação	451
Jardinagem	453
Jornalismo	455
Libras	457
Licenciatura	459
Lides Campeiras	461
Línguas	463
Liturgia Católica	465
Manicure	467
Manutenção Elétrica	469
Maquete	471
Maquiagem	473
Marcenaria	475
Mecânica Aérea	477
Mecânica de Automóveis	479
Mecânica de Motor de Popa	481
Minhocultura	483
Missionário Católico	485
Navegação Aérea	487
Nutrição	489
Observação Aérea	491
Paisagismo	493
Pintura	495
Plantas Medicinais	497
Prevenção a Fake News (nova)	499
Prevenção ao Alcoolismo	501
Prevenção ao Bullying	503
Prevenção ao Crime	505

Prevenção ao Uso de Drogas	507
Prevenção de Incêndio	559
Prevenção em Saúde	511
Primeiros Socorros	513
Produção de Laticínios	515
Propaganda e Marketing	517
Proteção Animal (nova).....	519
Proteção de Animais Silvestres (nova).....	523
Radioamadorismo.....	525
Radioescuta	527
Reciclagem	529
Recreação Infantil	531
Reparos Domésticos	533
Reparos Navais (antiga Reparos em Fibra)	535
Salvamento.....	537
Secretariado	539
Segurança	541
Segurança Aérea (nova)	543
Segurança Doméstica	545
Segurança no Mar	547
Segurança no Trabalho	549
Segurança Pública	551
Segurança no Trânsito	553
Serralharia	555
Sinalização	557
Sobrevivência	559
Sobrevivência no Mar	561
Socorrismo	563
Topografia	565
Trabalho Voluntário	567
Transporte Ferroviário	569
Vendas	571

Video Maker (nova).....	573
Vigilância Epidemiológica (nova).....	575
Vitrines	577



Habilidades Escoteiras

Acampamento	581
Acampamento de Mínimo Impacto	583
Almoxarifado	585
Cidadania do Mundo	587
Culinária	589
Culinária Mateira	591
Ferramentas de Corte	593
Fogo de Conselho	595
História do Escotismo	597
Lenhador	599
Marinharia	601
Pioneiria	603
Rastreamento	605
Técnicas de Sapa	607

Índice das Especialidades em ordem alfabética	609
--	------------

ÍNDICE DAS ESPECIALIDADES POR MODALIDADE

Modalidade básica

Acampamento	581
Cartografia	591
Cidadania do Mundo	587
Corrida de Orientação	567
Culinária	589
Culinária Mateira	591
Excursões	583
Ferramentas de Corte	593
História do Escotismo	597
Lenhador	599
Meteorologia	107
Pioneiria	603
Rastreamento	605
Sinalização	557
Sobrevivência	559
Técnicas de Sapa	607

Modalidade do ar

Aeromodelismo	43
Astronáutica	55
Astronomia	57
Engenharia Aeronáutica	79
Fiscalização de Pátio de Aeródromo	439
História Aeroespacial	187
Mecânica Aérea	477
Meteorologia	107
Navegação Aérea	487
Observação Aérea	491
Ornitologia	115

Paraquedismo	319
Planador	119
Plastimodelismo	233
Radioamadorismo	525
Segurança Aérea	543
Simulação Aérea	129
Técnica Aeronáutica	131

Modalidade do mar

Aquariofilia	49
Aquicultura	375
Arte da Marinharia	141
Canoagem	261
Hidrografia	93
História Marítima	197
Marinharia	601
Mecânica de Motor de Popa	481
Mergulho Autônomo Amador	307
Mergulho Livre	309
Meteorologia	107
Natação	317
Oceanologia.....	113
Pesca	325
Remo	321
Reparos Navais	535
Salvamento	537
Segurança no Mar	547
Sinalização	557
Sobrevivência no Mar	559
Stand Up Paddle	343
Surf	345
Vela	357

AS ESPECIALIDADES

Quantas vezes ouvimos alguém dizer que gostaria de ter aprendido determinada coisa ou de ter adquirido essa ou aquela habilidade, mas que deixou de fazê-lo porque nunca teve oportunidade ou porque jamais conheceu alguém que o estimulasse naquela direção?

Você - lobinho, lobinha, escoteiro, escoteira, sênior ou guia – é um privilegiado! Escolha que coisas você quer aprender, quais habilidades você deseja adquirir, converse com os escotistas, com seus amigos da alcateia ou tropa e... **CONQUISTE MAIS UMA ESPECIALIDADE!**

Os escotistas poderão dar dicas valiosas e orientá-lo na sua conquista. Conquistar uma Especialidade é uma excelente oportunidade para conhecer algo novo, para despertar as suas aptidões e também para demonstrar aquilo em que você realmente se considera bom.

O que é uma Especialidade?

Uma especialidade é um conhecimento ou uma habilidade particular que se possui sobre um determinado tema.

Dispor de tempo, estudar e dedicar-se são condições necessárias para que alguém se torne um “especialista”. Quase sempre existe um ponto de partida, geralmente uma pessoa ou um conjunto de circunstâncias, que nos estimulam numa determinada direção.

As Especialidades pretendem ser esse ponto de partida, estimulando a obtenção e o exercício de habilidades em torno de um tema, ajudando-o a desenvolver novas aptidões, motivando a exploração de novos interesses e, como consequência, ajudando-o a se tornar uma pessoa mais bem preparada para enfrentar a vida.

A conquista de uma Especialidade não faz de você um especialista. O mais importante é que você se esforce para conhecer uma coisa nova e desenvolva uma nova habilidade.

Você poderá ter contato com os mais variados temas para, mais tarde, escolher aquele ou aqueles em que você efetivamente vai querer conhecer e se aprofundar, quem sabe até definindo sua futura profissão. Nada mal, não é mesmo?

Neste guia, você encontrará uma série bastante grande de sugestões e ideias para a conquista de Especialidades, mas nada impede que você tenha outros interesses ou aptidões que não estejam incluídas no guia. Isso não tem nenhuma importância.

Qualquer um dos seus interesses ou aptidões pode ser convertido numa Especialidade (mais adiante, vamos explicar como isso acontece e como você pode criar uma especialidade). Depois que isso acontecer, isto é, depois que você houver criado, com a ajuda da alcateia ou da tropa, a “sua”

Especialidade, ela até poderá ser incorporada numa próxima edição deste guia, enriquecendo-o e servindo de orientação e estímulo para outros que, como você, se interessam pelo mesmo assunto.

Aproveite a oportunidade, veja as opções de Especialidades que este guia oferece e selecione aquelas que você quer conquistar. Portanto, mãos à obra!

As Especialidades são voluntárias, individuais e flexíveis

- **Voluntárias:** Ou seja, a decisão de conquistar uma Especialidade é inteiramente sua! Você decide se quer conquistar Especialidades, da mesma maneira como você decide quais Especialidades quer conquistar e qual é o melhor momento para fazê-lo. Neste guia você encontrará uma série bastante grande de sugestões e ideias.

- **Individuais:** Você deve realizar as atividades individualmente, trabalhando segundo seu próprio ritmo, desenvolvendo seus próprios esforços. A qualquer momento você tem a liberdade de desistir do empreendimento, caso perceba que, num determinado ponto da caminhada, você perdeu o interesse pelo assunto ou caso aconteça qualquer coisa que o impeça de prosseguir. Nada impede que você e mais um pequeno grupo de amigos (ou até mesmo toda a matilha ou patrulha) tenham um interesse em comum e decidam conquistar uma Especialidade. Mesmo nesse caso cada um deverá realizar as atividades e conquistá-la individualmente.

• **Flexíveis:** Os requisitos, assim como as ações e os objetivos, delimitam o grau de conhecimentos ou habilidades que você deve adquirir, em cada um dos níveis, mas devem ser considerados como uma espécie de referência, podendo ser ajustados e adaptados, levando em conta as diferenças geográficas, culturais, sociais, econômicas e outras, próprias do ambiente em que você vive.

IMPORTANTE

Como é um trabalho individual, a conquista de uma Especialidade não deve ser incluída na programação da alcateia ou da tropa.

Você deve dedicar à conquista de Especialidades um tempo adicional, que não o afaste das atividades normais da seção, com as quais você está comprometido.

Conquiste Especialidades, mas sem pressa!

Assim como está comprometido com as atividades normais da alcateia ou tropa, você também tem outros compromissos, com os estudos, com as atividades que pratica, com o repouso, com o convívio familiar e com o lazer.

A conquista de uma Especialidade não deve criar problemas para o atendimento de nenhum desses compromissos e, por

isso, você deve saber distribuir o tempo. Para distribuir seu tempo de maneira equilibrada, **NÃO TENHA PRESSA!**

Dependendo do tema escolhido e de sua complexidade, dos seus conhecimentos anteriores sobre o assunto, da maior ou menor habilidade que você tenha para desenvolver essa ou aquela habilidade e de sua própria disponibilidade, o tempo para a conquista de uma Especialidade pode variar bastante.

Quando você pode conquistar uma Especialidade?

Depois da Cerimônia de Integração você pode começar a conquistar Especialidades.

Não existe nenhum limite para o número de Especialidades que você pode conquistar.

Se existe um assunto a respeito do qual você tem interesse e se você acha que está com tempo disponível para assumir mais esse compromisso, sem prejuízo dos seus outros afazeres, na alcateia ou na tropa, na escola, em casa ou em qualquer outro lugar, vá em frente!

Quando se trata de aprender alguma coisa, de adquirir alguma habilidade, de desenvolver uma aptidão, qualquer hora é hora. O saber não ocupa espaço, e a mente humana é como um pára-quadras: só funciona bem se estiver aberta!

E se você nunca teve contato com um tema?

Mesmo que você nunca tenha tido contato com um assunto, você pode escolhê-lo como tema para a conquista de mais uma Especialidade.

Para tornar isso possível, os requisitos para a conquista de cada Especialidade foram estabelecidos em níveis progressivos, que não têm nenhuma relação com o ramo em que você se encontra.

Independente de você estar no Ramo Lobinho, Ramo Escoteiro ou Ramo Sênior, é o seu grau de conhecimento sobre o assunto, bem como a profundidade com que você pretenda desenvolvê-la, que vai determinar em que nível você vai conquistar determinada Especialidade.

Ou seja: Uma criança do Ramo Lobinho pode, de acordo com seus conhecimentos e habilidades, conquistar uma determinada Especialidade no nível 3. Bem como um jovem do Ramo Sênior pode, de acordo com seus interesses, conhecimentos e habilidades, conquistar uma determinada especialidade somente no nível 1, sem a necessidade de desenvolver os demais níveis.

Assim, se você não conhece completamente o tema de uma Especialidade, mas deseja conquistá-la, você pode trabalhar,

inicialmente, sobre os requisitos mais simples, isto é, aqueles que constituem a base de conhecimentos mínimos que você deve adquirir para conquistar tal especialidade.

Uma vez atendidos esses requisitos, você terá conquistado a Especialidade no nível 1, e poderá decidir depois se quer prosseguir realizando os requisitos da mesma especialidade, para conquistar seu nível 2, ou se a conquista do nível 1 já foi suficiente para atender sua expectativa.

Da mesma forma, depois de conquistar o nível 2, você decidirá se quer buscar os requisitos restantes, para alcançar o nível 3, ou se vai parar no nível 2.

Por outro lado, se você já tem alguma intimidade com o assunto e se considera possuidor daqueles conhecimentos mínimos exigidos para a conquista do nível 1 de uma Especialidade, você pode perseguir, logo de uma vez, requisitos mais avançados, que lhe permitam conquistar o nível 2 da mesma Especialidade ou, até mesmo, seu nível 3, independentemente do ramo em que você se encontra.

Para facilitar o controle de sua progressão, o número de requisitos para conquista de cada Especialidade é, sempre, um múltiplo de três, ou seja:

Para conquistar o nível 1: você deverá conquistar um terço dos requisitos;

Para conquistar o nível 2: você deverá conquistar dois terços dos requisitos;

Para conquistar o nível 3: você deverá conquistar a totalidade dos requisitos.

Os requisitos de cada Especialidade não necessitam ser conquistados em ordem! O melhor de tudo é que você, em contato com o adulto que o estará ajudando em sua conquista, é quem vai decidir a ordem em que os requisitos devem ser atendidos!

Como as Especialidades são conquistadas por meio do seu esforço pessoal, você conservará o direito de usar os distintivos mesmo quando mudar de ramo.

Assim, se você foi ou é lobinho e, nessa condição conquista, por exemplo, os níveis 1 e 2 de uma determinada Especialidade, a qualquer tempo, mesmo como escoteiro ou como sênior, você poderá atender aos requisitos ainda não atendidos dessa mesma Especialidade e conquistar, então, seu nível 3.

Um escotista não é um “Dr. Sabe tudo”!!!

Os escotistas de sua alcateia ou de sua tropa conhecem uma variedade muito grande de assuntos; afinal de contas, eles têm a responsabilidade de auxiliá-lo em seu desenvolvimento, e isso exige que eles se esforcem por conhecer muitas coisas.

Mas nenhum deles é o “Dr. Sabe-Tudo”, e há de chegar um momento em que você se interessará por uma Especialidade que seja desconhecida para todos eles. Também pode acontecer que, mesmo que o escotista domine o assunto, ele não tenha tempo disponível para orientá-lo em sua conquista.

Mas nada disso impede que você seja atendido em seu desejo de conquistar uma Especialidade. Depois que você manifestar seu desejo, os escotistas saberão encontrar alguém, dentro ou fora do Movimento Escoteiro, que o oriente, como instrutor ou examinador da Especialidade.

Um instrutor ou examinador de Especialidade é aquela pessoa - escotista ou não - que foi designada pelo responsável pela seção para apoiá-lo no desenvolvimento de uma Especialidade.

Evidentemente, essa pessoa foi designada porque conhece o assunto e pode ajudá-lo em sua caminhada. Os escotistas da alcateia ou da tropa a conhecem muito bem, sabem de suas qualificações e sabem, também, que ela está disposta a colaborar nesse trabalho. Por estes motivos confiam nela e têm a certeza de que o contato com essa pessoa será muito proveitoso para você.

Uma vez que você escolha o tema e que o escotista defina quem será o instrutor ou examinador que vai apoiá-lo, é com ele que você vai negociar sobre os objetivos da Especialidade, sobre as ações que serão desenvolvidas e sobre os requisitos que deverá realizar para que a conquista se concretize.

Mesmo que você tenha optado por uma Especialidade que conste nesse guia e cujos requisitos já estejam, portanto, definidos, é conveniente repassá-los com seu instrutor ou examinador, levando em conta sua situação particular.

Relembramos que:

Os requisitos, assim como as ações e os objetivos, delimitam o grau de conhecimentos ou habilidades que você deve adquirir, em cada um dos níveis, mas devem ser considerados como uma espécie de referência, podendo ser ajustados e adaptados, levando em conta as diferenças geográficas, culturais, sociais, econômicas e outras, próprias do ambiente em que você vive.

O bom critério do instrutor ou examinador que o está orientando saberá distinguir entre o que você pode ou não pode alcançar.

As Especialidades permitem aprender, fazer e servir

Quando você decide conquistar uma Especialidade é porque está disposto a:

APRENDER: Para fazer coisas, você deve possuir um mínimo de informações prévias, isto é, você deve, antes de mais nada, aprender alguma coisa. Seu instrutor ou examinador vai estimulá-lo a buscar esses conhecimentos, usando como motivação para essa busca as coisas que você será capaz de fazer, depois de aprender.

FAZER: Além de adquirir um determinado conhecimento as Especialidades te darão a oportunidade de colocar em prática algumas habilidades relacionadas com o tema escolhido. As Especialidades permitem que você faça coisas, realize, desenvolva algo a partir de um determinado conhecimento.

SERVIR: Depois de conquistar uma determinada Especialidade, você deve demonstrar sua utilidade, prestando algum serviço onde possa aplicar esses conhecimentos e habilidades. Você deve colocar seus conhecimentos e habilidades a serviço do próximo, isto é, procurar fazer com que tudo aquilo que você aprendeu e praticou seja útil e atenda a uma necessidade de alguém.

Assim, independentemente do nível que você se considera capaz de conquistar, o **APRENDER, FAZER e SERVIR** sempre deverão estar presentes nas Especialidades!

Normalmente, o instrutor ou examinador não vai ensinar nada a você, mas vai orientá-lo para que você descubra o assunto e possa aprofundar seus conhecimentos. Excepcionalmente, e somente quando essa busca de informações por você mesmo não se mostrar suficiente, ele poderá lhe transmitir alguns conhecimentos complementares.

As Especialidades representam crescimento e, no Movimento Escoteiro, crescer é igual a ser mais útil, ser mais participante, ser mais responsável.

Os Ramos de Conhecimentos

Tudo aquilo que o homem “sabe”, ou pode vir a saber, pode ser enquadrado em um determinado conjunto, que denominamos de Ramos de Conhecimentos.



O Ramo de Conhecimentos denominado de **CIÊNCIA & TECNOLOGIA** inclui todos os assunto de natureza científica ou tecnológica e cobre temas que vão desde a agricultura até a cibernética. Como o desenvolvimento científico e tecnológico parece não ter fim, é impossível estabelecer um limite para os temas que, no futuro, poderão ser incluídos neste ramo. A esfera armilar e o microscópio representam este Ramo de Conhecimento.



As manifestações artísticas e outras relacionadas com os mais variados aspectos da natureza cultural, também atraem a atenção do ser humano e, assim, os conhecimentos relacionados com essas manifestações, como a fotografia, a

dança, a música, a pintura, a escultura e diversas outras, como o conhecimento das religiões, da história, e do folclore, estão incluídos no ramo de conhecimentos denominado **CULTURA**, que é representado por um livro aberto e a palheta do pintor.



O interesse do homem pelas atividades físicas que o ajudam a preservar sua saúde, a melhorar sua qualidade de vida e a superar a si próprio justificam seu envolvimento em atividades relacionadas com a prática desportiva, individualmente ou integrando equipes. Os temas relacionados com essa prática se incluem no ramo de conhecimentos a que denominamos **DESPORTOS**. Para representá-lo foram escolhidos os Aros Olímpicos e a Taça Jules Rimet, que o Brasil conquistou em caráter definitivo ao se tornar, em 1970, o primeiro tricampeão mundial de futebol.



Embora qualquer Especialidade possa ser útil ao próximo, o Ramo de Conhecimentos de **SERVIÇOS** envolve aquelas que se voltam, por excelência, para a prestação de um serviço de

qualquer natureza ao nosso semelhante, em todos os campos da atividade humana, incluindo a saúde, a religião, as tarefas de natureza doméstica ou comunitária e outras formas de servir. Este ramo é representado pela cruz e pá de pedreiro.



Finalmente, existe um Ramo de Conhecimentos que se relaciona mais diretamente com as habilidades necessárias para a vida ao ar livre e que os participantes do Movimento Escoteiro devem ser estimulados a desenvolver, em seu próprio proveito e no interesse da alcateia, da matilha, da tropa ou da patrulha que integram. As Especialidades com tais características situam-se no Ramo de Conhecimentos das **HABILIDADES ESCOTEIRAS**, que é representado por um nó de escota duplo.

Criando uma nova Especialidade

Você não precisa limitar seus interesses somente às Especialidades que aparecem neste guia. Você pode criar outras, seguindo um roteiro bastante simples.

1º passo: identificando um interesse

Como todo jovem, você é curioso e tem vontade de estar sempre aprendendo coisas novas. Digamos que, num determinado momento, você se interessa por um tema que nunca ninguém

pensou em converter em Especialidade, mas que você acredita que poderia resultar em uma Especialidade interessante.

Para fazer com que a alcateia ou a tropa perceba seu interesse, verifique com os seus companheiros de matilha ou de patrulha se eles gostam da ideia. Procure apresentá-la em uma Roca do Conselho ou em uma reunião da Corte de Honra.

Converse também com os escotistas da seção e, quando tudo estiver um pouco mais claro, decidam qual será o nome da nova Especialidade e em qual dos cinco Ramos de Conhecimentos ela estará inserida.

2º passo: definindo os requisitos

Uma pessoa que conheça o assunto - e que provavelmente acabará sendo designada para atuar como seu instrutor ou examinador - poderá auxiliá-lo a definir os requisitos para a conquista dessa nova Especialidade.

É muito importante que essa definição se faça mediante um processo de discussão e de negociação, para que todos tenham a certeza de que, depois que tudo isso estiver terminado, você terá efetivamente conquistado uma Especialidade, trilhando o caminho do aprender, do fazer e do servir. Não se esqueça de que o número de requisitos deve ser um múltiplo de três.

3º passo: conquistando a Especialidade

Depois de percorridos os dois passos anteriores, está definida uma "Especialidade de seção", e sua conquista não difere em nada da conquista de qualquer outra Especialidade.

Você, como autor da proposta, deverá ser o primeiro na alcateia ou na tropa a conquistar a nova Especialidade. Nada impede que alguns dos seus companheiros ou companheiras se empolguem pela proposta e também decidam conquistá-la.

Todos os que conquistarem a “Especialidade de seção”, poderão utilizar o distintivo. Como a Especialidade é ainda uma “recém nascida”, o distintivo conterà apenas o desenho do Ramo de Conhecimentos, conforme apresetamos abaixo:



4º passo: propondo a inclusão da Especialidade no Guia de Especialidades

Depois que você houver completado a conquista, pelo menos, do nível I da Especialidade que você mesmo propôs, é hora de sugerir sua inclusão no Guia de Especialidades. Dessa forma, crianças e jovens de outros pontos do Brasil também poderão tirar proveito de sua ideia.

Caso você seja lobinho, você deverá apresentar a proposta final (contendo nome da especialidade, Ramo de Conhecimento e seus requisitos) para a aprovação da Roca de Conselho. Caso seja aprovada, seu Akelá deverá enviá-la ao Escritório Nacional (pelo e-mail: especialidades@escoteiros.org.br).

Caso você seja escoteiro ou sênior, você deverá apresentar a proposta final (contendo nome da especialidade, Ramo de Conhecimento e seus requisitos) para a aprovação da Corte de Honra. Caso seja aprovada, o Chefe da seção deverá enviá-la ao Escritório Nacional (pelo e-mail: especialidades@escoteiros.org.br).

Após receber a proposta, o Escritório Nacional submeterá a sugestão da nova Especialidade à avaliação da Equipe Nacional de Especialidades, que examinará o assunto, introduzindo as modificações que se fizerem necessárias. Caso a proposta seja aprovada, a nova Especialidade será amplamente divulgada e incluída na próxima edição desse guia.

Se, por qualquer motivo, a proposta não for aprovada pela Equipe Nacional de Especialidades, o Escritório Nacional informará as razões da não aprovação e nenhum outro jovem deverá investir tempo e esforço na conquista daquela Especialidade. Ainda assim, conservam o direito de utilizar o distintivo correspondente todos aqueles que já a conquistaram, embora não possam pleitear prosseguir na busca dos requisitos necessários para a conquista de outros níveis.

As Especialidades e as Modalidades

Especialmente para os Ramos Escoteiro e Sênior, algumas Especialidades estão relacionadas diretamente as Insígnias das Modalidades (Básica, do Ar e do Mar) e, são requisitos para a conquista do respectivo distintivo especial.

Neste guia, as especialidades vinculadas às modalidades são identificadas pelos seguintes selos:



Lembre-se que este guia também possui um índice com todas as especialidades vinculadas as diferentes modalidades.

Insígnias das Modalidades



As Especialidades e os Distintivos Especiais

Você sabia que a conquista de algumas especialidades é requisito para conquista dos Distintivos Especiais?



Portanto, se você pretende conquistar os distintivos de Cruzeiro do Sul, Lis de Ouro ou Escoteiro da Pátria, confira abaixo as especialidades necessárias e mãos à obra! Não deixe de conferir também os demais requisitos necessários no guia de bolso do seu ramo, ou no mAPPa.

Cruzeiro do Sul: Para conquistar este importante distintivo o Lobinho (a) deverá conquistar, no mínimo, cinco especialidades distribuídas em pelo menos três ramos de conhecimentos diferentes, além dos demais requisitos necessários.

Lis de Ouro: Dentre os requisitos é necessário conquistar o Cordão Vermelho e Branco e, para isto, você deverá possuir 12 especialidades, estando entre estas a especialidade de Primeiros Socorros, no nível 2, e mais três especialidades do Ramo de conhecimentos Serviços, todas no nível 2.

Escoteiro da Pátria: Dentre os requisitos é necessário conquistar o Cordão Dourado e, para isto, você deverá possuir 15 especialidades, estando entre estas a especialidade de Primeiros Socorros, no nível 3 e mais três especialidades do ramo de conhecimentos Serviços, todas no nível 3.

A conquista das Especialidades é reconhecida pela outorga de distintivos e certificados

Atendidas as exigências estabelecidas neste Guia de Especialidades, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de seção, conferirá ao lobinho, ao escoteiro ou ao sênior o direito de usar distintivos de Especialidades.

Os distintivos de Especialidades são bordados sob a forma de sextavado, com 4 cm de largura, com fundo em amarelo para o nível 1, verde para o nível 2 e grená para o nível 3, trazendo no alto o nome da especialidade, na parte central o desenho correspondente, e no fundo, em marca d'água, a representação do Ramo de Conhecimentos ao qual a especialidade está vinculada. Na parte de baixo do distintivo consta a denominação ESCOTISMO.



Nível 1



Nível 2



Nível 3

Os lobinhos, escoteiros e seniores utilizarão no vestuário ou uniforme apenas o distintivo de nível mais elevado de cada Especialidade conquistada. Os distintivos de Especialidades correspondentes aos Ramos de Conhecimentos Habilidades Escoteiras e Serviços são usados na manga esquerda da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, sendo os demais usados na manga direita.

Distintivos de Especialidades
(Desportos / Ciência e Tecnologia / Cultura)



Distintivos de Especialidades
(Habilidades Escoteiras / Serviços)



Além do distintivo você receberá, para cada Especialidade conquistada, um certificado especificando, além do nome da Especialidade, os requisitos e o nível em que se deu a conquista. O certificado será assinado pelo seu instrutor ou examinador da especialidade, pelo escotista responsável pela tropa ou alcateia e pela diretoria da unidade local,

Como usar o Guia de Especialidades

Esta nova edição do Guia de Especialidades traz muitas novidades, especialidades que tiveram seus itens revisados e também uma série de novas especialidades bastante interessantes, que foram sugeridas por jovens de várias partes do país.

Os itens e especialidades que você já conquistou, continuam valendo! As especialidades que foram revisadas, e que tiveram seus itens alterados, estão indicadas neste guia com um selo específico. Para estes casos, orientamos que aqueles que eventualmente já tenham conquistado algum nível, que conversem com seu escotista, analisem aqueles itens que são equivalentes, mediante aos novos que foram apresentados, assinalem a validem as atividades correspondentes.

As novas especialidades, também estão indicadas com um selo específico e representam novos desafios, para você que quer aprender coisas novas e desenvolver novas habilidades.

Não deixe de registrar os itens realizados, assinalando o ícone ao lado de cada item e marcando a data da conquista.

E agora... vamos trabalhar!

Você já recebeu todas as orientações essenciais sobre o assunto “Especialidades”.

No restante deste guia, estão relacionados os requisitos que você deve atender para conquistar cada uma das Especialidades já existentes.

Por outro lado, você também já foi orientado sobre a criação das “Especialidades de seção”, que lhe permitirão ampliar, sem qualquer limitação, o número das Especialidades que você pode conquistar.

Daqui para frente, a iniciativa é sua.

Conheça coisas novas, aprenda, desenvolva novas habilidades,
CONQUISTE ESPECIALIDADES!

A stylized illustration in shades of green. In the background, a globe is depicted with a grid of latitude and longitude lines. Overlaid on the globe is a robotic arm with a gripper at the end, positioned as if holding a microscope. The entire scene is rendered in a clean, line-art style. The title 'CIÊNCIA E TECNOLOGIA' is written in bold, white, uppercase letters with a slight drop shadow, positioned vertically on the right side of the image.

CIÊNCIA E TECNOLOGIA



Aeromodelismo

- 1. Demonstrar quais os materiais empregados na construção de 1 (um) aeromodelo e como deve ser a técnica utilizada.
- 2. Construir 1 (um) planador lançado à mão que voe pelo menos 5 (cinco) segundos, na melhor de 3 (três) tentativas.
- 3. Construir 1 (um) planador lançado a cabo (no máximo cinquenta metros) que voe pelo menos quinze segundos, na melhor de 3 (três) tentativas.
- 4. Construir 1 (um) modelo a elástico que voe pelo menos 7 (sete) segundos, na melhor de 3 (três) tentativas.
- 5. Operar 1 (um) modelo U-Control (Voo circular) ou R-Control (rádio controlado) com segurança e precisão.
- 6. Ter participado de pelo menos 1 (um) torneio de aeromodelismo, com atuação destacada.
- 7. Construir 1 (um) avião em dobradura de papel e fazê-lo voar.
- 8. Construir uma pipa, com no mínimo 1 (um) metro de envergadura e elevá-la a uma altura de mais de vinte e 5 (cinco) metros.

- 9. Construir e apresentar uma miniatura de 1 (um) avião ou foguete, importante para a história da aviação, construída de qualquer tipo de material (madeira, papel, metal, EPS, etc.).
- 10. Construir uma réplica em escala de uma aeronave importante para a história, utilizando técnicas de dobradura e colagem de papel.
- 11. Montar 1 (um) modelo simples que reproduza os principais componentes da estrutura interna das asas, ou da fuselagem, ou da empenagem de uma aeronave de pequeno porte utilizando apenas material reaproveitado.
- 12. Projetar e construir, com o auxílio da matilha/patrolha, 1 (um) modelo de aeronave utilizando unicamente as técnicas de construção com nós e amarras, contendo fuselagem, asas, empenagem, manche e pedais, tamanho suficiente para ser carregado pela matilha/patrolha alojando em seu interior 1 (um) piloto.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Anatomia Humana

- 1. Conhecer a estrutura geral de uma célula humana e criar uma maquete ou modelo com massa de modelar, incluindo seus principais componentes.
- 2. Explicar a relação entre as células, os tecidos, os órgãos, os sistemas e o corpo humano.
- 3. Apresentar uma pesquisa sobre uma doença escolhida pelo seu examinador, que possa afetar 1 (um) dos sistemas do corpo humano, nomeando as estruturas que podem ser afetadas.
- 4. Citar os componentes do sistema respiratório, e apresentar os malefícios que o ar poluído pode ocasionar a este sistema.
- 5. Conhecer as estruturas do sistema digestório e apresentar como funciona o processo de digestão dos alimentos e onde os diferentes nutrientes são absorvidos.
- 6. Apresentar as classes de nutrientes alimentares e a importância de uma alimentação balanceada para o corpo humano.
- 7. Apresentar como é composto o sistema músculo- esquelético e a importância de praticar atividades físicas regularmente.
- 8. Conhecer a estrutura e os componentes do aparelho circulatório, nomear as partes do coração, diferenciar as artérias e as veias e saber a localização das principais artérias do organismo.

- 9. Conhecer os neurônios envolvidos no processo de percepção da dor e explicar como ocorre o reflexo de retirada da mão de uma superfície quente.
- 10. Apresentar as diferenças entre 1 (um) embrião e 1 (um) feto, buscando fotos que ilustrem os diferentes momentos da gestação.
- 11. Montar 1 (um) panfleto contendo informações sobre como o cigarro pode fazer mal à saúde, que estruturas do corpo humano podem ser afetadas, e distribuir cópias na sua escola, comunidade ou Grupo Escoteiro.
- 12. Conhecer as principais estruturas do aparelho urinário do homem e da mulher, e explicar como a água ingerida pela boca pode ser eliminada do organismo.
- 13. Citar os principais estudiosos de anatomia humana e expor, em seu Grupo Escoteiro, desenhos de partes do corpo humano, nomeando cada uma delas.
- 14. Fazer uma pesquisa sobre como eram realizadas as primeiras disseções de cadáveres para o estudo da anatomia humana.
- 15. Dissecar uma peça de frango mostrando quais estruturas do corpo é possível reconhecer e nomear cada uma delas.

● **NÍVEL 1** | 5 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 2** | 10 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 3** | 15 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Animais Peçonhentos

- 1. Diferenciar e exemplificar animais peçonhentos e venenosos citando os tipos de peçonha.
- 2. Identificar pelo menos 3 (três) animais peçonhentos e venenosos de sua região.
- 3. Identificar pelo menos 3 (três) animais peçonhentos ou venenosos aquáticos.
- 4. Apresentar as características que indicam se as cobras são peçonhentas ou não, ilustrando exemplos que seguem e exemplos que não seguem esses parâmetros.
- 5. Apresentar as espécies de escorpiões mais importantes no Brasil, exemplificando e mostrando fotos, imagens ou vídeos.
- 6. Identificar, por meio de imagens, pelo menos 5 (cinco) espécies de aranhas venenosas encontradas no Brasil, explicando suas particularidades.
- 7. Demonstrar como identificar os sintomas e os procedimentos corretos após 1 (um) acidente com animais peçonhentos de pelo menos 5 (cinco) espécies diferentes, explicando as diferenças em cada caso, tendo pelo menos 1 (um) exemplar de cada 1 (um) dos seguintes: cobras, escorpiões, aranhas e insetos.
- 8. Pesquisar sobre as leis ambientais e o impacto ambiental ao lidar com animais peçonhentos ou venenosos.

○ 9. Demonstrar como prevenir de ataques e evitar acidentes com animais peçonhentos.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Aquariofilia

1. Listar os componentes de 1 (um) aquário e descrever o processo de sua montagem.
2. Explicar a diferença entre termostato e termômetro.
3. Citar os diferentes tipos de filtros e oxigenadores, apresentando-os através de figuras, fotos ou desenhos.
4. Identificar 10 (dez) espécies de peixes de água doce e 10 (dez) de água salgada, apontando inclusive as diferenças entre machos e fêmeas, caso existam.
5. Elaborar e apresentar uma ficha contendo nome, nome científico, comprimento máximo, tipo de reprodução, PH mais adequado, comportamento, temperatura ideal da água, forma mais comum de convívio e origem de 5 (cinco) espécies diferentes de água doce e 5 (cinco) de água salgada.
6. Identificar 5 (cinco) espécies de plantas ou invertebrados marinhos.
7. Listar 5 (cinco) espécies de peixes mais adequadas para 1 (um) aquário de água doce do tipo comunitário e 1 (um) do tipo agressivo.

- 8. Listar no mínimo 3 (três) doenças que afetam os peixes de aquários, listando também suas causas, informando a forma de medicar e o método preventivo adequado para cada uma delas.
- 9. Tirar cria de qualquer espécie de água doce, apresentando 1 (um) pequeno histórico de desenvolvimento de 1 (um) casal e de seus filhotes.
- 10. Montar a estrutura de vidro e 1 (um) sistema elétrico para 1 (um) aquário de água doce de no mínimo trinta litros.
- 11. Manter 1 (um) aquário em pleno funcionamento e 1 (um) histórico de acontecimentos por 6 (seis) meses.
- 12. Explicar quais as possíveis consequências de introduzir 1 (um) espécime, seja ele peixe, crustáceo ou planta em 1 (um) habitat estrangeiro (outro estado ou país).

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Arqueologia

- 1. Apresentar, de maneira ilustrada, o que é arqueologia e qual sua importância.
- 2. Apresentar 4 (quatro) diferentes zonas arqueológicas, sendo duas delas brasileiras e duas de outros países.
- 3. Preparar e apresentar uma palestra ilustrada, tratando de uma das zonas arqueológicas do país, dando enfoque nos seguintes aspectos: localização, estado atual e importância histórica, social, econômica e turística.
- 4. Apresentar a biografia de 2 (dois) arqueólogos importantes na história mundial, destacando seus principais trabalhos, suas descobertas mais importantes e a corrente teórica em que trabalhavam.
- 5. Expor as teorias associadas à evolução humana e ao povoamento das Américas, decorrente de estudos arqueológicos, citando as principais descobertas e onde ocorreram.

○ 6. Apresentar 1 (um) estudo sobre a vida de 1 (um) povo antigo de sua livre escolha, baseado em pesquisas arqueológicas e ilustrando com fotos ou gravuras de escavações, documentos, monumentos ou objetos deixados por ele.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Arquitetura

- 1. Apresentar uma pesquisa sobre a história e a evolução da arquitetura.
- 2. Ter noções de urbanismo e apresentar sua explicação com exemplos reais, por meio de painéis com fotos ou recortes.
- 3. Citar 3 (três) exemplos que demonstrem conhecimento de diferentes tipos de construção, adequados ao terreno e ao clima.
- 4. Relacionar os diferentes tipos de estruturas utilizadas na construção.
- 5. Visitar 1 (um) escritório de arquitetura e reunir informações sobre os objetos utilizados para a elaboração de 1 (um) projeto e sobre a situação atual do mercado de trabalho.
- 6. Demonstrar que sabe interpretar 1 (um) projeto de construção de uma residência e relacionar os materiais a serem utilizados na obra.
- 7. Apresentar exemplos de arquitetura renascentista, barroca e modernista.

- 8. Apresentar projetos em tamanhos diferenciados de residência, edifício de habitação ou de escritórios e edifício público (aeroporto, museu, rodoviária etc.), identificando plantas, cortes e elevações e os símbolos do desenho arquitetônico.
- 9. Organizar e apresentar uma palestra, com auxílio de 1 (um) arquiteto ou estudante de arquitetura, com o objetivo de transmitir aos companheiros informações sobre: paisagismo, engenharia, design de interiores, restauração de patrimônio etc., mostrando suas aplicações.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Astronáutica

1. Apresentar a história da conquista do espaço.
2. Apresentar 1 (um) pequeno experimento que demonstre a Lei de Ação e Reação, que explica o funcionamento básico de 1 (um) foguete.
3. Construir uma base de lançamento de foguetes de garrafas PET (foguete de água) e executar 1 (um) lançamento, seguindo as regras de segurança adequadas.
4. Explicar o conceito do canhão de Newton.
5. Explicar o funcionamento do Sistema de Posicionamento Global (GPS).
6. Explicar o que é uma Estação Espacial, além de apresentar a história de uma das estações espaciais construídas até hoje.
7. Apresentar a biografia de 1 (um) dos personagens da conquista espacial.

- 8. Fazer uma apresentação, utilizando material midiático (cartazes, multimídia, etc.), acerca de 5 (cinco) satélites artificiais que se encontram no espaço sideral, explicando quais são os tipos e suas funções. Destacar sua importância nos dias de hoje.
- 9. Explicar o que foi a “Missão Centenário” e citar quais foram os experimentos realizados nesta missão.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Astronomia

01. Apresentar, usando esferas, lanterna e outros tipos de materiais, os conceitos de: dia e noite, estações, eclipses e fases da lua.
02. Apontar, em uma noite, pelo menos 3 (três) constelações, o polo celeste e o movimento aparente do céu. Encontrar os pontos cardeais usando constelações.
03. Apresentar uma palestra ilustrada sobre a evolução estelar.
04. Conhecer morfologia de galáxias, da Via-Láctea e a posição geral e do sistema solar da Via-Láctea.
05. Apresentar a atual teoria para a formação do universo e do Sistema Solar.
06. Conhecer os métodos de detecção de planetas extra solares.
07. Construir e expor em seu Grupo Escoteiro 1 (um) relógio de sol, explicando seu funcionamento.
08. Montar 1 (um) painel ilustrado, que apresente 5 (cinco) missões espaciais. Deve conter: objetivos da missão, destino, ano de lançamento e outras informações relevantes.

- 9. Construir uma luneta simples para observar o céu.
- 10. Visitar 1 (um) planetário ou observatório ou apresentar domínio de 1 (um) programa de computador que simula o movimento do céu.
- 11. Apresentar, usando ilustrações e texto, a biografia de 1 (um) astrônomo a sua escolha.
- 12. Utilizando o gnômon, apontar a hora da passagem meridiana do Sol e os pontos cardeais.”
- 13. Diferenciar as características dos pequenos corpos do Sistema Solar: satélites, anéis, planeta anão, cometa e asteroides.
- 14. Conhecer os sistemas de coordenadas horizontal.
- 15. Fazer uma análise comparativa de tamanhos e distâncias no universo. Conhecer o significado das principais unidades de distância usadas na astronomia: unidade astronômica, ano-luz e parsec.

● **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Automobilismo Rádio Controlado

- 1. Explicar as diferenças entre 1 (um) modelo on-road e outro off-road.
- 2. Explicar a diferença de caster e cambagem num automodelo e para que servem.
- 3. Afinar (ajustar) 1 (um) motor a combustão e em caso de motor elétrico trocar 1 (um) par de escovas (carvão).
- 4. Montar apresentar 1 (um) modelo escolhido.
- 5. Explicar o funcionamento de 1 (um) diferencial e como montá-lo.
- 6. Descrever o processo de limpeza e manutenção de 1 (um) automodelo.
- 7. Trimar o rádio de 1 (um) automodelo a combustão e no caso de automodelo elétrico, e ajustar 1 (um) speed control.
- 8. Ligar, ajustar (se necessário) e fazer uma demonstração num percurso rabiscado no chão em forma de oito.
- 9. Explicar qual a composição do combustível (metanol) para auto modelos a combustão e em casos de elétricos descrever o processo de carga e descarga de uma bateria elétrica.

- 10. Explicar qual a diferença básica entre rádio “stick” e “wheel” (volante).
- 11. Pintar, recortar e instalar uma bolha (carroceria).
- 12. Ter participado de pelo menos 1 (um) torneio de automodelismo.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Biologia

- 1. Relatar o que é a Biologia e o que ela estuda.
- 2. Descrever a importância das abelhas para o ecossistema mundial.
- 3. Apresentar o significado dos principais conceitos: conceito ecológico de espécie, população, comunidade, ecossistema e biosfera.
- 4. Escolher uma doença ocasionada por 1 (um) parasita e explicar seus sintomas, tratamento e prevenção.
- 5. Apontar as diferenças de células procariontes e eucariontes, e seres autotróficos e seres heterotróficos.
- 6. Explicar os 2 (dois) tipos de divisões celulares: mitose e meiose.
- 7. Explicar o sistema ABO e como ocorre a herança dos grupos sanguíneos, apresentando exemplos.
- 8. Explicar as teorias evolutivas propostas por Lamarck e Darwin, apontando suas diferenças.
- 9. Apresentar a explicação dos experimentos de Mendel com ervilhas e sua contribuição na genética.

- 10. Conhecer a teoria de geração espontânea e observações de Francesco Redi e apresentar as ideias e experimentos que contribuíram para anular a abiogênese.
- 11. Pesquisar e apresentar o que diziam os primeiros cientistas que tentaram propor uma classificação dos seres vivos até chegar na que é utilizada atualmente.
- 12. Apresentar características e principais diferenças entre briófitas, pteridófitas, gimnospermas e angiospermas, montando uma coleção botânica que tenha, no mínimo, 8 (oito) espécies e contemple os 4 (quatro) grupos citados.
- 13. Descrever as características principais do Reino Fungi e desenvolver 1 (um) meio de cultura caseiro, detalhando todo o experimento, relatando as observações durante o crescimento dos fungos.
- 14. Escolher 1 (um) filo do Reino Animália e explicá-lo com detalhes, dando exemplos de seres que pertencem a ele.
- 15. Descrever o processo de formação de gametas masculinos (espermatogênese) e femininos (ovogênese).

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 15 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Marcus Aurélio Telh

Avaliador(es): Yu Golfetti (Mestra em Zoologia pelo Instituto de Biociências - Universidade de São Paulo)



Ciências da Terra

- 1. Ter conhecimentos básicos sobre as ciências que estudam as diferentes composições terrestres Ciências da Terra; sobre as áreas que as integram e sobre o objeto de estudo de cada uma delas.
- 2. Organizar uma palestra informativa, com o auxílio de 1 (um) profissional (Geólogo, Biólogo, Químico ou Físico), discutindo assuntos como nomenclaturas científicas, esferas terrestres, sua profissão, a formação necessária, a abrangência de sua atuação profissional, mercado de trabalho, etc.
- 3. Enunciar as principais características das esferas da terra atmosfera, biosfera, hidrosfera e litosfera.
- 4. Descrever as principais características da atmosfera terrestre pressão atmosférica, composição, estrutura e sua importância para a sobrevivência.
- 5. Construir e apresentar uma maquete com a representação das diferentes camadas que compõem a atmosfera terrestre - troposfera, estratosfera, mesosfera, termosfera e ionosfera.

- 6. Descrever a definição e as principais características da biosfera terrestre biociclos e biomas, habitats naturais e espécies, biodiversidade, ecossistema, sua importância para a sobrevivência e consequências causadas à biosfera pela presença do homem.
- 7. Organizar uma exposição sobre as principais características da hidrosfera terrestre surgimento da água no planeta, distribuição de água na hidrosfera, condições da água do planeta, importância de racionamento e sua preservação e importância para a sobrevivência.
- 8. Explicar, por meio de uma demonstração, o ciclo da água, incluindo a definição e as principais características de cada um dos processos envolvidos.
- 9. Descrever as principais características da litosfera composição, tipos de rochas, estrutura e alterações sofridas pelos agentes externos e internos.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Comunicações

- 1. Montar 1 (um) painel mostrando as diferenças entre os meios de comunicação dos dias atuais e aqueles do passado.
- 2. Mostrar o uso do telefone convencional, tanto para as ligações nacionais como internacionais, e o uso da Internet, tanto para pesquisas como para a correspondência. Explicar o que é e como funciona a telefonia celular e demonstrar o uso de 1 (um) rádio HT ou VHF.
- 3. Transmitir uma mensagem utilizando Código Morse ou semafórico.
- 4. Elaborar 1 (um) editorial para 1 (um) jornal.
- 5. Ser o responsável pela organização de uma oficina de comunicação visual cujo objetivo será a apresentação em outdoor de 2 (dois) temas distintos.
- 6. Elaborar uma propaganda para televisão e 1 (um) pequeno texto com efeitos sonoros para rádio.
- 7. Promover 1 (um) debate com a participação de 1 (um) profissional de jornalismo, do rádio, da televisão ou da fotografia, tendo como tema os meios de comunicação e sua eficácia.

○ 8. Visitar uma estação de rádio, 1 (um) jornal, uma estação de televisão, de comunicação naval, de comunicação de aviação civil ou outra entidade com finalidade semelhante, elaborando posteriormente 1 (um) relatório ilustrado sobre a visita.

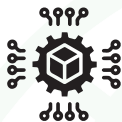
○ 9. Estabelecer 1 (um) sistema de comunicação adequado para 1 (um) acampamento, 1 (um) cruzeiro ou uma expedição de 2 (dois) ou 3 (três) dias.

● **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

● **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

● **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Criptografia

- 1. Entender o que é encriptação e decríptação e realizar uma apresentação sobre o assunto.
- 2. Saber o que é criptografia e explicar o seu significado e sua utilidade.
- 3. Conhecer e apresentar a história de Alan Turing e sua importância na história da criptografia.
- 4. Conhecer e explicar o que foi a Cifra de César e qual a importância dela na história da criptografia.
- 5. Conhecer a diferença entre Cifras e Códigos.
- 6. Conhecer e explicar a importância da frequência das letras em uma mensagem criptografada e qual sua vantagem para conseguir descryptografá-la.
- 7. Conhecer 3 tipos de cifras ou códigos incluindo a função totiente de Euler, quando foram criadas e para que são usadas.
- 8. Criar e apresentar sua própria cifra e código explicando-a.
- 9. Realizar 1 (um) texto com algum tipo de cifra e código falando sobre o escotismo com no mínimo quinze palavras.

- 10. Conhecer e explicar o sigilo perfeito exemplificando-o.
- 11. Conhecer e explicar o que é a configuração da chave e o que é o espaço da chave e o que é criptografia de chave pública.
- 12. Explique a importância da criptografia no armazenamento de dados e informações para a segurança pessoal.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Echolink

- 1. Baixar o software e configurá-lo no modo simples.
- 2. Fazer contato com pelo menos 3 (três) usuários e 3 (três) conferências de fora da sua unidade federativa.
- 3. Gravar pelo menos 9 (nove) minutos de conversação.
- 4. Ser possuidor de licença de radioamador.
- 5. Adquirir a licença de uso do Echolink.
- 6. Conectar através de Proxy.
- 7. Configurar o programa em modo link.
- 8. Montar uma interface para funcionar em modo link.
- 9. Criar 1 (um) anúncio para sua estação.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.





Egiptologia

- 1. Relatar o conceito de egíptologia e sua importância.
- 2. Apresentar 1 (um) estudo ilustrado sobre a “pedra de roseta” e mais 3 (três) artefatos egípcios já encontrados.
- 3. Representar por meio de uma maquete 1 (um) sítio de egíptologia.
- 4. Relatar processo de mumificação e qual o objetivo dos antigos egípcios com esta prática.
- 5. Fazer uma pesquisa e relatar sobre os 5 (cinco) principais deuses do Egito.
- 6. Visitar ao menos 1 (um) museu, feira ou exposição egípcia, registrando e apresentando a visita em imagens.
- 7. Citar ao menos 3 (três) egiptólogos conceituados.
- 8. Relatar como surgiu a egíptologia.
- 9. Confeccionar 1 (um) quadro do alfabeto egípcio e escrever seu nome e o de sua seção usando as regras desta escrita.
- 10. Pesquisar e relatar quem foi Howard Carter e qual a importância de sua descoberta para a egíptologia.

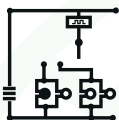
- 11. Reproduzir a “Máscara mortuária do Rei Tut”, utilizando técnicas como papietagem, atadura gessada ou outra técnica a sua escolha.
- 12. Pesquisar o reinado de 6 (seis) importantes Faraós egípcios, de pelo menos 3 (três) dinastias diferentes, e montar 1 (um) painel com suas descobertas.
- 13. Relatar os resultados de uma pesquisa sobre a religião do antigo Egito e descobrir o que significava para eles o termo “pesagem das almas”.
- 14. Pesquisar sobre jogos de tabuleiro no antigo Egito e confeccionar 1 (um) tabuleiro de SENET, realizando 1 (um) torneio com sua seção ou matilha/patrolha.
- 15. Pesquisar e realizar uma apresentação sobre os principais tesouros do antigo Egito, indicando em quais museu se encontram atualmente.

● **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Eletrônica

- 1. Projetar 1 (um) diagrama esquemático simples de 1 (um) aparelho eletrônico, utilizando resistores, capacitares, transistores e circuitos integrados; utilizar a simbologia correta para representar cada 1 (um) deles.
- 2. Demonstrar a forma correta de soldar e dessoldar componentes eletrônicos, bem como os cuidados a serem tomados para evitar sua inutilização.
- 3. Pesquisar sobre o desenvolvimento da válvula incandescente, como se deu sua descoberta, que utilizações teve e que tipos de material foram utilizados por seu inventor.
- 4. Pesquisar sobre o que é 1 (um) elemento "N" e 1 (um) elemento "P", de que materiais são elaborados e o que fazem estes elementos em dispositivos eletrônicos.
- 5. Conhecer os diodos e explicar como funcionam.
- 6. Projetar, desenhar, preparar e montar uma placa de circuito impresso.
- 7. Construir 1 (um) receptor simples de AM ou FM e entender seu funcionamento.

- 8. Demonstrar que conhece o uso correto de ferramentas e aparelhos de medição mais comuns em 1 (um) laboratório de eletrônica (osciloscópio, multímetro etc.).
- 9. Conhecer as principais áreas de aplicação da eletrônica, explicando uma delas.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Energia

- 1. Explicar quais são as diferenças entre usinas termoelétricas, nucleares, hidrelétricas (UHE E PCH), biomassa, eólica.
- 2. Apresentar 1 (um) trabalho sobre uma forma de energia, escolhendo entre a energia solar, a energia térmica a energia eólica, a energia hidráulica, a energia nuclear, energia provida de biomassa, energia maremotriz e energia geotérmica.
- 3. Apresentar o esquema de funcionamento de uma usina hidrelétrica (UHE e PCH).
- 4. Selecionar e analisar 2 (dois) artigos de jornal ou revista sobre 2 (dois) tipos diferentes de energia.
- 5. Apresentar 1 (um) estudo sobre as vantagens e desvantagens para o Brasil dos tipos de energia citados no item 2.
- 6. Formular e apresentar 1 (um) projeto para economizar energia em sua casa.
- 7. Entender e explicar as razões para a utilização do horário de verão.

- 8. Desenvolver 1 (um) projeto de captação e utilização de energia eólica, solar, hidráulica ou biomassa, construindo 1 (um) protótipo e explicando seu funcionamento.
- 9. Desenvolver 1 (um) trabalho de conscientização da comunidade (pode ser o próprio Grupo Escoteiro ou sua turma na escola) em relação à necessidade de economizar energia, aos impactos ambientais da utilização de diferentes formas de energia ou ao custo social da utilização da energia. Abordar também sobre: o significado e importância da MME, EPE, ANEEL, ONS, CCEE. Descrever como é formada a atual Matriz Energética Elétrica Mundial e Brasileira, mostrando as diferenças entre 1 (um) país a sua escolha e o Brasil. Explanar sobre os atuais grupos tarifários aplicados no Brasil conforme a resolução Aneel e as diferenças entre o consumidor residencial, comercial e industrial. Explicar sobre a composição do sistema elétrico em relação aos segmentos de geração, transmissão e distribuição (GTD).

◆ NÍVEL 1 | 3 itens ___ / ___ / ___

◆ NÍVEL 2 | 6 itens ___ / ___ / ___

◆ NÍVEL 3 | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Engenharia

- 1. Visitar 1 (um) canteiro de obras, discutindo com o engenheiro responsável o projeto, suas características e principais dados relativos à obra.
- 2. Visitar 1 (um) escritório de engenharia e relatar o dia-a-dia dos profissionais do ramo.
- 3. Apresentar 1 (um) trabalho sobre 4 (quatro) tipos de engenharia, escolhendo entre: civil, mecânica, química, eletrônica, de minas, de produção, elétrica, de alimentos, metalúrgica, agrônômica, cartográfica, industrial, física, de computação e florestal ou outra à sua escolha. O trabalho apresentado pode ser em forma de vídeo, cartaz, apresentação de slides ou outro recurso midiático à sua escolha.
- 4. Apresentar duas reportagens sobre uma das engenharias selecionadas no item 3, sendo uma recente e outra antiga (de pelo menos 10 (dez) anos), destacando a evolução da engenharia nesse período.
- 5. Falar sobre a importância dos cálculos e medidas de precisão utilizadas na engenharia, apresentando 6 (seis) casos onde são utilizadas, exemplificando cada um.

- 6. Apresentar 2 (dois) projetos referentes a pelo menos 1 (um) tipo de engenharia proposta no item 3, dando ênfase a sua necessidade.
- 7. Apresentar diferenças entre engenharia civil e arquitetura; diferenças entre a engenharia elétrica e eletrônica e diferenças entre a engenharia mecânica e mecatrônica.
- 8. Descrever o campo de trabalho de, pelo menos, 4 (quatro) tipos de engenharia, comentando sua importância social e para o desenvolvimento do país.
- 9. Apresentar pelo menos 4 (quatro) princípios de engenharia utilizados na Idade Média e no Renascimento e que são usados até hoje, destacando como eram utilizados naquela época e como são aplicados hoje em dia.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Engenharia Aeronáutica

- 1. Demonstrar com 1 (um) experimento simples o princípio de sustentação das asas.
- 2. Demonstrar com 1 (um) experimento simples o funcionamento de 1 (um) aeróstato, e como sua altitude pode ser controlada.
- 3. Apresentar a planta em 3 (três) vistas de uma aeronave projetada ou fabricada no Brasil, destacando na figura a fuselagem, asa, empengam, trem de pouso e motores.
- 4. Apresentar a vista superior de 3 (três) modelos diferentes de asas de aviões, sendo uma para voo supersônico, uma para planadores, e uma terceira à escolha do examinador, destacando as características que privilegiam seu uso.
- 5. Descrever o funcionamento dos motores a reação, destacando a aplicação, as semelhanças e as diferenças entre os diversos tipos (turbo jato, turbo hélice, turbofan, pulsojato, scramjet).
- 6. Discutir sobre alguns dos fatores da operação e do projeto que influenciam o alcance e o consumo de combustível de uma aeronave.
- 7. Montar uma tabela comparativa entre (ao menos) 5 (cinco) aeronaves, destacando alguns valores de projeto (altura, comprimento, envergadura, superfície da asa, peso vazio, peso máximo na decolagem, força de empuxo ou tração). Calcular e colocar na tabela as razões como relação peso/empuxo ou tração, peso/superfície alar, superfície alar/envergadura.

- 8. Sozinho ou em equipe, reproduzir em isopor, madeira ou papelão com desenho e colagem, o painel de 1 (um) avião com pelo menos 5 (cinco) instrumentos analógicos (convencionais), explicando a função e o princípio de funcionamento de pelo menos 3 (três) destes instrumentos.
- 9. Construir uma versão simplificada de 1 (um) "horizonte artificial" funcional, que permita visualizar a inclinação do instrumento em 2 (dois) eixos (arfagem e rolagem).
- 10. Explicar o que é a barreira do som e o que acontece quando uma aeronave ultrapassa Mach 1.0.
- 11. Explicar por que os telefones celulares e outros aparelhos eletrônicos devem ser desligados nos procedimentos de pouso e decolagem das aeronaves.
- 12. Construir sozinho ou em equipe 1 (um) modelo de aeronave (avião ou helicóptero) que responda aos comandos de uma cabine (manetes, manche, pedais) no movimento do modelo em seus 3 (três) eixos, ou nas superfícies de comando (leme de direção, profundor, aileron). O modelo pode ser construído em bambu ou palitos usando técnicas de pioneiria, ou em madeira, papelão e isopor utilizando técnicas de aeromodelismo, ou qualquer outra técnica.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Entomologia

- 1. Diferenciar insetos, aranhas e escorpiões.
- 2. Caracterizar os tipos de aparelhos bucais dos insetos, sabendo o tipo de alimentação realizado por cada tipo.
- 3. Caracterizar os tipos de pernas dos insetos, sabendo o habitat para cada tipo.
- 4. Caracterizar os tipos de asas dos insetos, sabendo diferenciá-las.
- 5. Diferenciar 5 (cinco) insetos de Ordens diferentes.
- 6. Apresentar as medidas de primeiros socorros a serem feitos em caso de picadas ou queimaduras causadas por insetos.
- 7. Elaborar 1 (um) texto explicando a importância dos insetos para o meio ambiente, falando sobre os insetos nocivos e úteis ao homem.
- 8. Caracterizar formigas, baratas, besouros, gafanhotos, percevejos e moscas quanto a Ordem, tipo de asa, tipo de pernas e aparelho bucal.

○ 9. Apresentar as doenças causadas por insetos, falando sobre os vetores, sintomas, formas de contágio e meios de prevenções.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Espeleoturismo

- 1. Explicar de forma clara a espeleogênese (surgimento de uma caverna) em 3 (três) tipos de litologia.
- 2. Relatar a influência e outras importâncias das cavernas no desenvolvimento da humanidade.
- 3. Identificar pelo menos 8 (oito) tipos de espeleotemas, exibindo-os em imagens.
- 4. Relacionar os itens de material e equipamentos essenciais para realizar atividades em cavernas.
- 5. Relatar quais os procedimentos de mínimo impacto, considerando entre outros, o lixo, dejetos humanos e capacidade de carga (números de pessoas por visita).
- 6. Apresentar 1 (um) trabalho contendo a importância das cavernas para o ecossistema local e os tipos mais comuns de vida encontrados em cavernas do Brasil.
- 7. Listar 3 (três) doenças que podem ser contraídas em cavernas com a respectiva prevenção e os sinais e sintomas que possam indicar seu diagnóstico.
- 8. Possuir a especialidade de Primeiros Socorros no Nível 2.
- 9. Relatar quais são os obstáculos encontrados em cavernas, e as respectivas técnicas e equipamentos para transpor estes obstáculos.

- 10. Identificar e explicar como devem ser prevenidos os riscos de acidentes em atividades em caverna seca; com lago e com rio em seu interior. Explicar os cuidados e como prevenir acidentes na exploração de abismos.
- 11. Aplicar pelo menos uma técnica de resgate ou transporte de acidentado no interior de caverna.
- 12. Relatar os trabalhos desenvolvidos por 1 (um) clube ou associação local ou estadual, referente a estudos e mapeamentos de cavernas.
- 13. Demonstrar conhecimentos de sistema de ancoragem e técnicas de subida e descida por cordas, aplicados em espeleologia.
- 14. Ter participado em 3 (três) expedições em cavernas, podendo uma delas ser uma Gruta Turística.
- 15. Ter participado de uma atividade em caverna, diferente do item 14, com permanência de no mínimo doze horas corridas em seu interior.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Geografia

- 1. Apresentar o conceito de geografia, como surgiu esta ciência e qual é a sua importância.
- 2. Construir e apresentar uma maquete representando, no mínimo, 3 (três) acidentes geográficos, explicando suas características.
- 3. Saber diferenciar América Latina, América do Sul, Continente Americano e Cone Sul.
- 4. Conceituar cartografia e ler uma carta geográfica (Mapa-Múndi), identificando e explicando as cores hipsográficas e batimétricas, escalas, latitudes e longitudes.
- 5. Apresentar 1 (um) trabalho a respeito de alguma zona de conflito atual, ressaltando a história do conflito em questão, suas causas e suas consequências para a população local e global.
- 6. Identificar pelo menos 5 (cinco) locais de extrativismo de diferentes minerais no Brasil, explicando a importância dos materiais extraídos para a atividade humana.
- 7. Elaborar e apresentar 1 (um) estudo sobre a importância dos oceanos, considerando os aspectos econômicos e a influência causada no clima.

- 8. Realizar e apresentar uma pesquisa ilustrada reunindo indicadores econômicos, sociais e demográficos atualizados do Brasil e do seu estado.
- 9. Elaborar e apresentar 1 (um) estudo sobre os diversos tipos de poluição do planeta, identificando suas consequências e o que se pode fazer para minimizá-la.
- 10. Elaborar e apresentar 1 (um) trabalho ilustrado sobre as diferentes formas de energia disponíveis no mundo natural (eólica, hidráulica, solar, térmica).
- 11. Identificar, caracterizar e ilustrar os fenômenos naturais causadores de grandes desastres.
- 12. Possuir o Nível 2 em uma das seguintes especialidades: meteorologia, mineralogia, topografia, oceanologia, energia, cartografia, ciências da Terra, comércio exterior, defesa nacional, geologia, GPS ou astronomia.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Geologia

- 1. Ter conhecimentos básicos sobre a ciência que estuda o planeta Terra - a Geologia; e de 5 (cinco) áreas específicas de estudo dentro da geologia, explicando o objeto de estudo de cada uma delas.
- 2. Organizar uma palestra informativa com o auxílio de 1 (um) Geólogo, destacando assuntos como nomenclaturas científicas, classificação de minerais e de rochas, a profissão de Geólogo, a formação necessária, a abrangência de sua atuação profissional, mercado de trabalho, etc.
- 3. Descrever as principais características que compõem a estrutura interna da Terra - núcleo, manto e crosta terrestre.
- 4. Descrever como ocorreu o surgimento da Teoria da Tectônica de Placas, a importância deste conhecimento à sociedade e as consequências de suas movimentações nos mais diversos ambientes terrestres.
- 5. Definir Tempo Geológico e dizer os nomes e momentos em que ocorreram os principais eventos geológicos.
- 6. Enunciar a definição de minerais e rochas e as principais características que distinguem os diversos tipos.
- 7. Apresentar o ciclo das rochas, incluindo a definição e as principais características de rochas ígneas, sedimentares e metamórficas.

- 8. Descrever Intemperismo e o que estes fenômenos (químicos e físicos) podem causar às rochas.
- 9. Construir e apresentar uma maquete que demonstre os recursos hídricos superficiais e subterrâneos da Terra.
- 10. Explicar o que são minérios e trazer 7 (sete) objetos de seu uso cotidiano, exemplificando a partir de quais minérios eles foram fabricados.
- 11. Desenvolver, antes de 1 (um) acampamento, uma pesquisa que permita identificar a que tipo de formação geológica está integrada a área da atividade. Durante o acampamento, fotografar e registrar exemplares que possam identificar o tipo de formação geológica no local. Após o acampamento, montar 1 (um) painel com os registros encontrados.
- 12. Visitar 1 (um) geoparque, fotografar os diferentes processos geológicos apresentados pela instituição e montar uma exposição, explicando cada processo. Na ausência de 1 (um) geoparque, utilizar fotos e recortes de jornais, revistas, cartões, etc.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



GPS

- 1. Possuir noções de coordenadas geográficas, coordenadas UTM, paralelos e meridianos.
- 2. Fazer 1 (um) breve relato sobre o sistema GPS e suas aplicações.
- 3. Explicar o que é o Datum no sistema GPS, e mostrar onde encontrar o Datum de 1 (um) mapa e como alterar o Datum do aparelho de GPS.
- 4. Saber os fatores que fazem com que o GPS não forneça sua localização.
- 5. Estar familiarizado com os termos habitualmente utilizados no Sistema de Posicionamento Global.
- 6. Conhecer o Sistema Glonass, Galileo e Compass.
- 7. Explicar o multicaminhamento e outros fatores que afetam a precisão do Sistema GPS.
- 8. Demonstrar como transferir pontos de 1 (um) mapa para a memória do GPS.
- 9. Demonstrar como marcar pontos.
- 10. Encontrar 1 (um) ponto de coordenadas solicitado pelo examinador.

- 11. Fazer uma jornada de 2 (dois) quilômetros marcando pontos de interesse do examinador.
- 12. Efetuar 1 (um) mapeamento de uma área de acampamento definido pelo examinador.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Herpetologia

- 1. Realizar uma apresentação sobre Herpetologia, explicando do que se trata, sua importância e traçando as diferenças entre as outras áreas da zoologia.
- 2. Realizar uma apresentação sobre a importância dos répteis e anfíbios para o equilíbrio ambiental.
- 3. Realizar uma apresentação sobre a importância das serpentes no desenvolvimento de medicamentos e cosméticos.
- 4. Montar uma ficha técnica de 1 (um) réptil e 1 (um) anfíbio, de sua região, apontando todas as suas características, tais como nome científico, alimentação, reprodução, habitat e distribuição geográfica, além de outras peculiaridades.
- 5. Indicar por meio de 1 (um) exemplo o ciclo de vida de 1 (um) réptil e de 1 (um) anfíbio; nascimento, crescimento, reprodução e morte.
- 6. Realizar uma apresentação sobre as principais diferenças dos répteis e anfíbios.
- 7. Descrever as causas para a extinção de pelo menos 10 (dez) espécies de répteis e anfíbios.

- 8. Organizar uma exposição fotográfica com imagens de pelo menos 10 (dez) répteis e anfíbios.
- 9. Desenvolver, no Grupo Escoteiro e/ou no ambiente escolar, uma campanha de conscientização de preservação de répteis e anfíbios.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Hidrografia

- 1. Saber interpretar uma carta náutica e plotar a derrota de uma singradura proposta pelo examinador.
- 2. Reconhecer e explicar aproximadamente quinze elementos da Carta 12.000 (INT 1).
- 3. Demonstrar domínio no uso da régua paralela e do compasso na plotagem de uma derrota, 1 (um) ponto da derrota ou distâncias na carta náutica.
- 4. Apresentar uma palestra sobre as seguintes Publicações de Auxílio à Navegação: Tábuas das Marés, Roteiro (da sua região), Almanaque Náutico, RIPEAM.
- 5. Mostrar que é capaz de transpor para a carta náutica correspondente alteração do Folheto Quinzenal de Aviso aos Navegantes (Avisos Permanentes, Preliminares e Temporários).
- 6. Conhecer o Sistema de Balizamento da IALA "B" fazendo uma demonstração em sede.
- 7. Demonstrar que conhece o conteúdo e a forma de transmissão dos diferentes tipos de Avisos - Rádios Náuticos: Avisos Costeiros, Avisos Locais, Avisos NAVAREA e Avisos SAR.

- 8. Saber identificar em uma carta náutica ou apresentar imagens de no mínimo 10 (dez) faróis de nossa costa.
- 9. Visitar a Diretoria de Hidrografia e Navegação, ou 1 (um) Navio Hidroceanográfico ou 1 (um) Farol, explicando o trabalho que executa.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ictiologia

- 1. Explicar o que é a ictiologia, e mostrar a importância do conhecimento dos peixes.
- 2. Apresentar o histórico de 3 (três) ictiólogos, no mínimo um do Brasil, ressaltando qual a contribuição que deram a ictiologia.
- 3. Explicar o que é ictismo, apresentado exemplos concretos, de preferência com espécies existentes na região onde você vive.
- 4. Construir uma maquete do litoral marinho (escolhendo um tipo de costa: rochoso, arenoso, etc.) ou de um ambiente fluvial ou lacunar ou de um ambiente estuarino, indicando as zonas que abrigam diferentes grupos de peixes.
- 5. Pesquisar e realizar uma apresentação sobre 3 (três) espécies extintas e 3 (três) espécies em risco de extinção em sua região (município, estado preferencialmente), indicando as causas que contribuem para este risco e a sua categoria na classificação da IUCN¹.
- 6. Apresentar, de maneira ilustrada, a diversidade de formas e tamanhos (comprimento) os maiores e menores espécies e comparar com formas fósseis significativas como *Carcharocles Megalodon*, *Latimeria chalumnae* (celacanto).

- 7. Explicar os diferentes tipos de migrações dos peixes, incluindo, obrigatoriamente o que é a piracema e qual a importância dela para a preservação das espécies.
- 8. Listar as principais características de 3 (três) espécies de peixes de água doce, de 3 (três) peixes marinhos e 3 (três) espécies que migram entre estes ambientes, na medida do possível da região em que você mora.
- 9. Explicar as características e principais diferenças entre Condrictes, Ciclostomos e Osteíctes, citando 3 (três) espécies de cada.
- 10. Listar as principais espécies de peixes que habitam um rio de sua região, indicando os espaços que ocupam naquele ambiente.
- 11. Visitar um museu de zoologia ou similar, aquário, ou laboratório especializado, ou realizar uma visita virtual a uma coleção científica de peixes, e entrevistar (presencial ou remotamente) um ictiólogo sobre a importância da ictiologia e suas aplicações, comprovando com um relatório.
- 12. Conceber um desenho esquemático da morfologia dos peixes, indicando as estruturas que caracterizam estes animais.

- 13. Apresentar os tipos de reprodução que podem ser apresentados pelos peixes e o significado biológico de cada uma das estratégias reprodutivas.
- 14. Descrever no mínimo 3 (três) artes de pesca, suas características, vantagens e desvantagens.
- 15. Pesquisar e relatar sobre os impactos da atividade pesqueira no meio ambiente, em especial na preservação de espécies.

¹ IUCN - União Internacional para a Conservação da Natureza - <https://www.iucn.org/>

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3 | 15 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Edimilson Pinheiro dos Santos

Avaliador(es): Dr. Joaber Pereira Jr. (Instituto de Oceanografia - Universidade Federal do Rio Grande)





Informática

- 1. Apresentar a história dos computadores, desde os primeiros instrumentos, como o ábaco, até os equipamentos mais modernos, caracterizando as diferenças entre cada uma das gerações de computadores pessoais.
- 2. Listar as partes internas de 1 (um) microcomputador, os acessórios básicos para seu funcionamento, montá-lo e desmontá-lo corretamente demonstrando conhecer os cuidados necessários para sua ligação à rede elétrica e apontar as boas e más práticas de operação.
- 3. Apresentar uma pesquisa com os significados e as funções e/ou aplicações na informática dos seguintes verbetes e siglas: RAM, ROM, HD, CPU, IDE, SATA, Widescreen, Flat, PS2, USB, RJ45, Serial, FireWire, MB, GB, TB, PB, KBPS, GBPS, MHZ, GHZ, VGA, HDMI, BIOS, Wireless, Modem, HUB, Switch, Bluetooth e outros que o examinador solicitar.
- 4. Digitalizar uma ou mais imagens, de 1 (um) livro ou revista, aplicá-las em 1 (um) dos seguintes documentos (1) jornal da seção ou matilha/patrolha ou (2) circular sobre uma atividade externa, com croqui de acesso ao local ou (3) cartaz de divulgação do Escotismo ou evento escoteiro ou (4) relatório de atividade,
- 5. Apresentar uma pesquisa sobre Software Livre e Inclusão Digital e quais são os seus benefícios para a sociedade.
- 6. Citar 10 (dez) profissões onde o computador seja a ferramenta de trabalho principal ou 10 (dez) aplicações da informática no mercado de trabalho.

- 7. Apresentar os tipos de ameaças virtuais, quais são os seus perigos, quais são as formas mais comuns de contaminação, como combatê-los e as melhores práticas para evitar o contágio.
- 8. Citar pelo menos 3 (três) diferentes sistemas operacionais, demonstrando o uso de pelo menos 1 (um) através das seguintes tarefas: (1) criar, renomear e excluir pastas, (2) gravar qualquer tipo de arquivo num CD ou DVD ou outro tipo de mídia externa, (3) configurar o desktop alterando sua aparência e (4) instalar e configuração pelo menos 2 (dois) aplicativos.
- 9. Citar o nome de 3 (três) diferentes programas de computador demonstrando conhecer o uso deles.
- 10. Definir o que é uma rede de computadores e citar quais as possíveis formas de conexão entre computadores.
- 11. Montar uma rede que interligue até 3 (três) computadores mostrando o seu funcionamento através da transferência de arquivos entre eles.
- 12. Mostrar conhecimento prático de uma linguagem de programação, fazendo 1 (um) programa que sirva como ferramenta para a resolução de 1 (um) problema proposto pelo examinador, discutindo com ele seus resultados.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Invenção

Pré-requisito: ser o inventor ou coinventor de 1 (um) produto, 1 (um) processo ou nova tecnologia que tenha aplicação prática em seu cotidiano; ou desenvolver o projeto e o protótipo de 1 (um) produto, processo ou nova tecnologia que tenha aplicação prática em seu cotidiano.

- 1. Apresentar 1 (um) relatório sobre sua invenção descrevendo todo o processo de criação, da idealização à construção do protótipo.
- 2. Apresentar o projeto da invenção, discriminando todos os componentes, os equipamentos e o investimento utilizados para sua construção ou para o processo de sua execução/ produção.
- 3. Demonstrar o funcionamento e aplicação de sua invenção.
- 4. Diferenciar invenção de inovação, exemplificando os 2 (dois) conceitos.
- 5. Demonstrar conhecimento sobre a legislação e o processo de registro de patentes de invenção no Brasil.

- 6. Apresentar uma pesquisa histórica sobre, pelo menos, 5 (cinco) grandes invenções que revolucionaram a humanidade, contendo informações sobre a invenção e seu inventor.
- 7. Apresentar uma pesquisa histórica sobre 3 (três) invenções de brasileiros, contendo informações sobre a invenção, seu inventor e seu processo de desenvolvimento.
- 8. Visitar uma instituição/empresa atuante na área científica relacionada com a invenção e apresentar 1 (um) relatório sobre o processo de produção de pelo menos 1 (um) de seus produtos.
- 9. Entrevistar 1 (um) inventor que tenha transformado sua invenção em algum produto comercial, abordando sobre a história de sua invenção e o efeito dela nas tarefas dos consumidores de seu produto.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Matemática

- 1. Definir matemática e dizer quais os seus 3 (três) principais ramos.
- 2. Apresentar a biografia de 2 (dois) matemáticos famosos, apontando suas contribuições para essa ciência.
- 3. Saber resolver as 4 (quatro) operações básicas.
- 4. Construir uma pioneiria com bambu e medir as áreas e perímetros das faces da pioneiria mostrando os mesmos num projeto desenhado no papel.
- 5. Ajudar alguém a estudar para uma prova de matemática, tirando suas dúvidas.
- 6. Ter participado de alguma Olimpíada de Matemática e explicar qual importância das olimpíadas científicas.
- 7. Ensinar, a seção ou a matilha/patrolha, como resolver 1 (um) Sudoku e explicar a importância dos jogos de lógica.
- 8. Construir uma Torre de Hanói com materiais recicláveis e jogar com os membros de sua seção ou patrolha.

○ 9. Apresentar a história do Tangram e montar, ao menos, 5 (cinco) figuras.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Meliponicultura

- 1. Pesquisar e realizar uma apresentação sobre abelhas sem ferrão, contendo:
 - 1.1. As funções dos habitantes de uma colmeia
 - 1.2. A importância destes insetos para o meio ambiente
 - 1.3. A descrição de 5 (cinco) espécies nativas do Brasil, preferencialmente do bioma onde o seu Grupo Escoteiro está inserido, apresentando: (1) Nome científico e popular (2) Foto (3) Bioma ou região de origem (4) Hábitos e (5) Fontes consultadas durante a pesquisa.
- 2. Citar as principais diferenças entre abelhas e vespas.
- 3. Descrever quais são as funções do mel, da própolis e do pólen numa colmeia.
- 4. Fazer 1 (um) resumo do conteúdo da Resolução CONAMA 346/2004 e pesquisar também se há legislações específicas em seu estado e/ou cidade*.
- 5. Listar os principais predadores de uma colmeia e o que deve ser feito para afastá-los/controlá-los, sempre usando soluções ecológicas.
- 6. Pesquisar sobre os cuidados com uma colmeia, especialmente em épocas de seca e/ou escassez de florada.

- 7. Construir e instalar iscas para a captura de enxameações**.
- 8. Enumerar as condições ideais de 1 (um) local para a instalação de uma colmeia.
- 9. Citar os tipos mais comuns de colmeias usadas na meliponicultura.
- 10. Construir uma colmeia apropriada para a espécie de interesse e transferir, com êxito, 1 (um) enxame capturado**.
- 11. Acompanhar, por 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses, o desenvolvimento da colmeia recém instalada, relatando a sua experiência e observações.
- 12. Extrair o mel, de maneira que os potes de cerume sejam preservados para futuros armazenamentos**.

* Pré-requisito para prosseguir com os itens 7, 10 e 12.

** É recomendável a presença do avaliador nestas etapas. O uso de equipamento de proteção coletivo (EPC) e individual (EPI) deve ser considerado.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Meteorologia

01. Explicar os grandes momentos da origem e da evolução da meteorologia.
02. Descrever os mecanismos que determinam os diferentes tipos de fenômenos meteorológicos.
03. Reconhecer as diferentes formações de nuvens e explicar o que significam, definindo o Nível da base e o Nível de precipitação.
04. Construir 1 (um) pluviômetro, 1 (um) barômetro, 1 (um) anemômetro e uma biruta, como recursos mínimos para formar uma estação meteorológica caseira, explicando sua utilização e como podem contribuir para a previsão do tempo.
05. Descrever as diferenças entre tempo e clima.
06. Descrever a simbologia empregada para registrar fenômenos nas cartas meteorológicas.
07. Manter 1 (um) registro de informações diárias do tempo, durante 1 (um) período mínimo de 1 (um) mês, incluindo temperatura, pressão, umidade, ventos, nuvens e precipitações.

○ 8. Formular uma estimativa razoavelmente exata do tempo, a partir de observações pessoais, para o dia seguinte a sua observação.

○ 9. Visitar uma estação meteorológica de 1 (um) aeroporto, instalação da Marinha, cooperativa agrícola, instituto de pesquisa, universidade, etc., pesquisando métodos para estudo e previsão do tempo.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Microbiologia

- 1. Explicar o conceito de microbiologia e sua história.
- 2. Apresentar os diferentes tipos de vírus, bactérias e fungos.
- 3. Diferenciar as doenças causadas por vírus, bactérias e fungos.
- 4. Pesquisar como são feitas e como funcionam as vacinas.
- 5. Debater sobre grandes epidemias e pandemias causadas por diversos agentes microbiológicos.
- 6. Demonstrar como desinfetar ou esterilizar diferentes objetos com pelo menos 3 (três) métodos diferentes de desinfecção ou esterilização.
- 7. Citar bactérias, fungos e vírus não nocivos à saúde e onde encontrá-los.
- 8. Realizar uma experiência de cultura de bactérias ou fungos.

○ 9. Construir e apresentar 1 (um) modelo (maquete) de 1 (um) micro-organismo.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mineralogia

- 1. Apresentar 1 (um) trabalho sobre o desenvolvimento da mineralogia e a sua importância na história da humanidade.
- 2. Explicar os métodos atuais para identificação dos minerais e suas propriedades.
- 3. Conhecer as diversas classificações dos minerais segundo suas características.
- 4. Mostrar 5 (cinco) minerais de diferentes estruturas cristalinas, explicando suas características.
- 5. Listar 10 (dez) minerais ou rochas que possuem aplicação prática na indústria, descrevendo a sua utilização e principais regiões de incidência no Brasil e no mundo.
- 6. Possuir uma coleção de pelo menos vinte rochas ou minerais, previamente ordenada e montada para exibição, destacando seu o local de coleta e as regiões de sua incidência.
- 7. Explicar a forma correta de coletar rochas e o uso das ferramentas básicas.
- 8. Explicar como identificar e classificar minerais e rochas.

○ 9. Pesquisar a localização das principais jazidas de minerais e a importância dessa indústria para o Brasil.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Oceanologia

- 1. Montar 1 (um) aquário e mantê-lo durante sessenta dias.
- 2. Explicar como respiram os animais marinhos.
- 3. Participar e relatar sobre uma visita a 1 (um) museu marinho.
- 4. Explicar o significado dos termos: ecossistema marítimo, Plataforma Continental e Zona Econômica Exclusiva (ZEE).
- 5. Identificar a importância do fitoplâncton marinho, do ponto de vista econômico e na cadeia alimentar.
- 6. Organizar e apresentar uma exposição fotográfica de animais e plantas marinhos.
- 7. Descrever as características dos oceanos em termos de monções, correntes marítimas, ressurgência, temperatura e salinidade e suas influências no clima terrestre e na quantidade de peixes.
- 8. Expor as consequências da poluição dos mares.
- 9. Descrever a cadeia alimentar e as distintas formas de vida animal e vegetal existentes no oceano.
- 10. Visitar 1 (um) Centro de Estudos Oceanográficos e preparar palestra sobre os trabalhos executados na instituição.

- 11. Explicar as principais convenções internacionais sobre a Zona Econômica Exclusiva (ZEE) e a Plataforma Continental.
- 12. Catalogar e conhecer o perfil das profissões diretamente relacionadas com o uso dos mares.
- 13. Desenvolver pesquisa estatística a respeito das seguintes atividades essenciais relacionadas com o mar no Brasil: transporte marítimo, comercial e de passageiros; pesca; extração de petróleo; construção e reparação naval.
- 14. Descrever os aspectos preocupantes relacionados com o mar e que dizem respeito a: pesca sem controle; poluição química e radioativa; aumento do Nível dos mares; exploração por estrangeiros da Zona Econômica Exclusiva (ZEE).
- 15. Dissertar sobre a importância do mar para a vida dos seres humanos em termos de: saúde, alimentação, lazer, economia e as expectativas da futura exploração do potencial dos oceanos em recursos minerais, não combustíveis e medicinais.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ornitologia

01. Especificar os critérios usados para a classificação das aves.
02. Descrever os procedimentos usados na observação de aves em seu habitat e mostrar o equipamento utilizado.
03. Apresentar uma coleção de fotografias de pelo menos quinze aves identificadas em áreas visitadas (em atividade escoteira ou não), com o nome vulgar e científico e pelo menos 5 (cinco) dados de classificação ou hábitos.
04. Construir 1 (um) comedouro para pássaros, cuidar da sua limpeza, manutenção e reposição de alimentos, fazendo 1 (um) relatório com fotos de 1 (um) período de pelo menos 1 (um) mês.
05. Identificar as principais partes e funções da anatomia das aves (em uma ilustração).
06. Visitar 1 (um) museu de história natural, ou zoológico, ou organização que trate de aves (treinamento ou recuperação), entrevistando o responsável pelo setor das aves, descrevendo as dificuldades de mantê-las em cativeiro, suas principais doenças e sua recuperação. Apresentar a ave que mais despertou curiosidade e a mais antiga do acervo, identificando suas origens. Apresentar 1 (um) breve relatório com fotos.

- 7. Descrever possíveis causas para a extinção, mudança comportamental ou migração de espécies de aves. Descrever os reflexos do comportamento das aves de uma dada região sobre a sociedade humana (na economia, na vida social, na saúde pública, na aviação, etc.).
- 8. Identificar uma área de incidência de uma espécie de pássaro, descrevendo o porquê da incidência, seus hábitos, a alimentação preferida e se essa espécie é encontrada em sua região.
- 9. Identificar as principais aves habitantes de sua região que estejam em risco de extinção e apresentar uma pesquisa sobre as causas e consequências possíveis desse processo.
- 10. Descrever as funções de pelo menos 5 (cinco) diferentes formatos de membros inferiores e/ou bicos de aves.
- 11. Identificar pelo menos 5 (cinco) diferentes cantos de aves, em campo ou numa gravação.
- 12. Explicar como se processa o voo de uma ave, identificando as funções dos diferentes grupos plumares.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Paleontologia

- 1. Explicar o conceito de paleontologia, a origem desta ciência e qual é a sua importância.
- 2. Construir uma maquete representando 1 (um) sítio paleontológico, com a presença de fósseis diversos.
- 3. Identificar em 1 (um) mapa-múndi a localização geográfica de 3 (três) sítios paleontológicos, justificando sua importância.
- 4. Apresentar 1 (um) estudo ilustrado sobre 5 (cinco) espécies pré-históricas diferentes, identificando suas características físicas e o ambiente natural em que viveram.
- 5. Identificar as técnicas e métodos científicos utilizados pela paleontologia.
- 6. Visitar uma exposição temática, sítio paleontológico, museu de ciências ou de história natural, elaborando relatório ilustrado (fotos) sobre as espécies extintas em exposição (animais e plantas).

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Planador

01. Efetuar uma inspeção pré-voo em 1 (um) planador.
02. Posicionar 1 (um) planador antes e depois de 1 (um) lançamento.
03. Demonstrar os sinais de lançamento de planadores.
04. Explicar a formação e o efeito das correntes termais.
05. Explicar as características e os limites de operação de 1 (um) determinado planador.
06. Participar de 1 (um) lançamento real em 1 (um) planador. No caso da impossibilidade de voo, fazer uso de 1 (um) simulador de voo.

◆ **NÍVEL 1 | 2 itens** _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2 | 4 itens** _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3 | 6 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.





Programação

- 1. Explicar como programas de computador e aplicativos podem facilitar tarefas do dia a dia.
- 2. Mostrar conhecimento sobre os fundamentos básicos da programação e o uso das cláusulas IF (se) e WHILE (enquanto), através de 1 (um) pequeno código funcional.
- 3. Escolher uma linguagem de programação e identificar quais os recursos mínimos, de hardware e software, são necessários para colocar 1 (um) programa em funcionamento.
- 4. Desenvolver 1 (um) programa que ao ser executado apresente na tela os dizeres "Alô Mundo".
- 5. Realizar uma apresentação sobre o que é software livre, citando exemplos.
- 6. Citar pelo menos 3 (três) tipos de licenciamento de programas e explicar como a pirataria pode ser prejudicial.
- 7. Desenvolver 1 (um) jogo ou aplicativo em qualquer linguagem ou 1 (um) site que utilize programação JavaScript ou equivalente com uma função relacionada ao escotismo. Após, apresentá-lo para a sua seção.

- 8. Explicar o uso de pelo menos 5 (cinco) funções em uma linguagem de programação bem como em que local pode-se buscar referências.
- 9. Citar 3 (três) repositórios de código e mostrar como podem agilizar a programação de software.
- 10. Demonstrar conhecimentos básicos sobre pelo menos 1 (um) ambiente de desenvolvimento integrado mostrando conhecimento quanto a sua utilização.
- 11. Pesquisar como funciona uma empresa de jogos digitais e relatar o seu funcionamento ao examinador.
- 12. Apresentar uma pesquisa sobre o que são emuladores.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Química

- 1. Definir Química, apresentando onde e como ela é utilizada no dia-a-dia, em sua casa, por exemplo.
- 2. Explicar a diferença entre fenômeno químico e fenômeno físico.
- 3. Apresentar 1 (um) trabalho sobre a vida e as realizações de 3 (três) químicos famosos.
- 4. Apresentar 1 (um) protótipo onde seja realizada uma eletrólise.
- 5. Descrever os principais materiais de laboratório e as regras de segurança num laboratório e explicar a diferença entre química orgânica, inorgânica e físico química.
- 6. Demonstrar o uso da Tabela Periódica.
- 7. Apresentar 2 (dois) diferentes métodos para medição do pH da água potável.
- 8. Explicar a diferença entre substâncias polares e apolares.
- 9. Visitar uma indústria química e apresentar 1 (um) relato. Na ausência de uma indústria química, a visita pode ser feita a uma indústria de alimentos, de componentes metálicos, de aditivos, a uma metalúrgica ou a 1 (um) curtume.

- 10. Realizar 3 (três) experiências diferentes, sendo uma de química orgânica, uma de química inorgânica e outra de físico-química.
- 11. Obter por meio de reações químicas, os seguintes gases: Dióxido de Carbono, Oxigênio e Hidrogênio.
- 12. Fabricar sabão, explicando o que ocorre durante o processo.
- 13. Explicar, em termos físicos - químicos os seguintes efeitos: Chuva Ácida, Efeito Estufa e SMOG Fotoquímico e organizar, preparar e executar uma palestra sobre 1 (um) dos temas propostos: a) Água: Propriedades, poluição e tratamento; b) Combustíveis; c) Poluição Atmosférica.
- 14. Montar e apresentar 1 (um) protótipo "Pau-Bola" onde sejam montadas as seguintes moléculas: de Água, de Etanol e de Cloreto de Sódio. Seguindo as devidas regras (quanto à cor e tamanho, por exemplo, dos átomos).
- 15. Montar e fazer funcionar uma pilha.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 15 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Robótica

- 1. Saber distinguir o que pode ou não ser considerado 1 (um) robô.
- 2. Conhecer os principais tipos de robô, suas características, propriedades e principais diferenças.
- 3. Apresentar 10 (dez) robôs utilizados na atualidade.
- 4. Montar e programar 1 (um) modelo com peças móveis e que tenha pelo menos 1 (um) componente eletroeletrônico para controlar os movimentos dos componentes móveis.
- 5. Montar 1 (um) modelo que tenha ao menos 3 (três) componentes móveis acionados por engrenagens, e/ou polias, e/ou correntes e seja rádio controlado ou controlado por 1 (um) dispositivo sem fio.
- 6. Montar e programar 1 (um) modelo que sirva como protótipo para a resolução por meio da robótica de algum problema mundial na atualidade.
- 7. Compreender e saber transmitir o conhecimento de qualquer robô construído, e a utilização do comando sem fio ou radio-controle ou a programação feita.
- 8. Montar e programar 1 (um) robô que possua pelo menos 2 (dois) sensores e utilize 1 (um) condicional e 1 (um) looping.
- 9. Montar e programar 1 (um) robô que possua pelo menos 4 (quatro) variáveis.

- 10. Montar e programar 1 (um) robô que possua duas variáveis e se comunique por WIFI ou bluetooth com outro robô do mesmo tipo.
- 11. Saber explicar duas funções já existentes no programa para Arduino, ou similar, em linguagem de programação (C++, Javascript, etc.).
- 12. Saber acender 1 (um) LED utilizando uma linguagem de programação (C++, Javascript, etc.).

Nota sobre a equivalência da versão anterior: a versão anterior desta especialidade continha 9 (nove) itens. Caso o jovem tenha conquistado a versão anterior desta especialidade, em algum de seus níveis, o escotista deverá realizar uma equivalência em conjunto com o jovem, para a conquista do Nível subsequente. Como a especialidade passou a contar com doze itens, considerar que o jovem deverá conquistar 1 (um) item a mais para a conquista do Nível seguinte. Caso o jovem já possua o Nível 3, não será necessário realizar mais nenhum item.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Saneamento Ambiental (antiga Engenharia Sanitária)

- 1. Explicar a importância de lavar as mãos e beber água limpa, relacionando com a prevenção de doenças transmitidas pela água contaminada.
- 2. Explicar os procedimentos simples para desinfecção da água.
- 3. Apresentar os conceitos de saneamento básico e ambiental e sua relação com a saúde.
- 4. Apresentar 1 (um) estudo sobre condições de vida em populações muito abaixo do Nível de pobreza, onde a carência de água é 1 (um) fator decisivo para a má condição de vida.
- 5. Identificar quais os principais contaminantes do meio ambiente e seus efeitos sobre a saúde.
- 6. Colaborar em uma campanha de saúde pública na sua cidade.
- 7. Possuir noções gerais sobre os problemas causados pelo lixo, e formas de separação, reciclagem e coleta seletiva, bem como a destinação adequada do lixo, de acordo com seu tipo e sua procedência.

- 8. Visitar uma estação de tratamento de água ou esgotos, centrais de triagem de resíduos ou aterros sanitários de sua localidade, elaborando relatório sobre as funções, tarefas e funcionamento.
- 9. Elaborar painel que demonstre como se dá a captação, o tratamento e a distribuição da água em sua localidade, bem como sua destinação após o uso.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Simulação Aérea

- 1. Fazer uma apresentação sobre o funcionamento e o desenvolvimento dos simuladores de voo e seu uso no aprendizado e treinamento para pilotagem.
- 2. Executar as manobras de guinada, arfagem e rolagem seguindo ordens do examinador, em 1 (um) simulador de voo.
- 3. Ensinar outro jovem a utilizar 1 (um) simulador de voo.
- 4. Decolar uma aeronave em 1 (um) simulador de voo.
- 5. Pousar uma aeronave em 1 (um) simulador de voo.
- 6. Realizar 1 (um) circuito de tráfego padrão para o pouso de uma aeronave em 1 (um) simulador de voo.
- 7. Executar as manobras regulamentadas para ultrapassagem de outra aeronave, cruzamento com outra aeronave e evasão de colisão frontal, explicando o procedimento, utilizando 1 (um) simulador de voo.
- 8. Seguindo uma carta de aproximação, realizar 1 (um) circuito de espera e 1 (um) procedimento de toque e arremetida utilizando 1 (um) simulador de voo.

- 9. Realizar com perfeição ao menos 4 (quatro) acrobacias aéreas dentre as opções: Tonneaux, Tonneaux Barril, Looping, Immelman, Meio 8 (oito) Cubano, 8 (oito) Cubano, utilizando 1 (um) simulador de voo.

Informação Técnica: Os itens 2 a 9 (podem ser executados com 1 (um) aeromodelo radio controlado, simulador de avião ou de aeromodelo. Os simuladores podem ser instalados em computadores, celulares, consoles de videogame ou outro equipamento similar, que permita a realização plena dos itens.

● **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Técnica Aeronáutica

- 1. Visitar uma Sala AIS e enunciar duas atividades desenvolvidas por ela.
- 2. Enumerar duas das principais diferenças de infraestrutura entre aeródromo, aeroporto e heliporto.
- 3. Demonstrar como se verifica o Nível de óleo do motor e como se drena o combustível das asas e da linha de alimentação de uma aeronave de pequeno porte.
- 4. Identificar as principais áreas de risco para a circulação de pessoas próximo a aeronaves à reação com hélice e em helicópteros, bem como os cuidados necessários para prevenir acidentes no solo.
- 5. Saber como se efetua uma inspeção pré-voos, a partir da Lista de Verificação (checklist) da aeronave.
- 6. Demonstrar como acionar e cortar o motor de uma aeronave de pequeno porte.
- 7. Saber demonstrar a conduta a ser adotada e as regras de segurança a serem observadas durante uma atividade desenvolvida no pátio de 1 (um) aeroporto.
- 8. Conhecer e demonstrar as regras de segurança a serem adotadas quando em uma aeronave.

- 9. Saber e demonstrar como auxiliar 1 (um) piloto nas tarefas de amarrar uma aeronave ao solo, calçar suas rodas, verificar se a parte elétrica está desligada e se as superfícies móveis foram travadas.
- 10. Descrever e demonstrar os procedimentos adequados para rebocar ou empurrar uma aeronave no pátio ou hangar.
- 11. Construir uma maquete e utilizá-la para explicar as diferenças entre pátio de estacionamento, pista de taxi, interseção e pista de pouso e decolagem, associando-as às diferentes situações de uma aeronave.
- 12. Apresentar em desenhos ou figuras as diferentes formas de identificação de 1 (um) heliporto, explicando seu significado.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Web Design

- 1. Pesquisar e apresentar o que faz 1 (um) Web Designer, qual a formação acadêmica necessária e em que tipo de empresas ele trabalha.
- 2. Apresentar o significado de design, web design, layout, wireframe, mapa do site, HTML, XHTML, JavaScript, CSS, acessibilidade e outros que o examinador escolher. Além disso, pesquisar e relatar os principais programas utilizados por web designers.
- 3. Construir o mapa do site do site nacional ou regional dos Escoteiros do Brasil ou 1 (um) outro escolhido pelo examinador.
- 4. Construir os wireframes de 1 (um) site de sua seção, matilha/patrolha ou então de 1 (um) evento organizado pelo seu Grupo Escoteiro.
- 5. Criar o layout de site, projetado por você, através dos wireframes, utilizando a ferramenta de edição gráfica de sua escolha.

○ 6. Montar o html do layout que você criou, tornando-o navegável aplicando ao site toda a interação necessária entre as páginas e se possível adicionar algum tipo de interação.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Zoobotânica

- 1. Ter conhecimentos básicos sobre a ciência que estudam seres vivos - a Biologia, sobre as áreas que a integram e sobre o objeto de estudos de cada uma delas.
- 2. Demonstrar, por meio de 1 (um) exemplo (ciclo vital de 1 (um) animal ou vegetal), a sequência de acontecimentos - nascimento, crescimento, reprodução, degeneração e morte - que ocorrem nos seres vivos.
- 3. Organizar uma palestra informativa com o auxílio de 1 (um) Biólogo, discutindo assuntos como nomenclatura científica, classificação animal e vegetal, a profissão de Biólogo, a formação necessária, a abrangência de sua atuação profissional, mercado de trabalho etc.
- 4. Desenvolver, antes de 1 (um) acampamento, pesquisa que permita identificar a que tipo de ecossistema está integrada a área da atividade e quais a flora e a fauna características desse ecossistema. Durante o acampamento, fotografar e registrar exemplares que possam ser observados. Após o acampamento, montar 1 (um) painel comparando os resultados da pesquisa com os resultados reais e discutir sobre as prováveis razões das diferenças encontradas.

- 5. Visitar 1 (um) Jardim Zoológico e fotografar animais dos diferentes ecossistemas brasileiros; organizar 1 (um) álbum com as fotos, identificando os animais por seus nomes vulgar e científico e indicando a região ou regiões onde podem ser encontrados. Na ausência de 1 (um) Jardim Zoológico, utilizar fotos ou recortes de jornais ou revistas, cartões etc.
- 6. Preparar uma coleção com pelo menos 5 (cinco) moldes em gesso de pegadas de animais domésticos e silvestres, estabelecendo as diferenças entre elas.
- 7. Preparar uma exposição com partes de animais e vegetais (conchas, exúvias, esqueletos, penas, flores, sementes, raízes, folhas, cascas de árvores etc.), relacionando a que grupo de animais ou vegetais pertencem e pelo menos duas características do grupo.
- 8. Apresentar uma coleção de gravuras de pelo menos quinze diferentes tipos de árvores identificadas por seus nomes vulgar e científico e localizando a região ou regiões brasileiras em que podem ser encontradas.
- 9. Construir e manter, por 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses, com registros semanais, 1 (um) terrário ou aquário, apresentando relatórios periódicos.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

The background is a solid light blue color. It features faint, stylized outlines of a microscope and an open book. The microscope is positioned in the upper right quadrant, and the book is in the lower right quadrant. The word "CULTURA" is written in a bold, white, sans-serif font, oriented vertically in the lower right area of the page. The text has a slight drop shadow effect.

CULTURA



Anime

- 1. Escolher 1 (um) anime de sua preferência e apresentá-lo, discorrendo sobre sua trama, personagens, criadores, artistas envolvidos, época de criação, etc.
- 2. Realizar uma apresentação sobre a história dos animes, destacando seu surgimento, o desenvolvimento no país de origem, os principais títulos, os principais autores e artistas e sua chegada e exibição no Brasil.
- 3. Organizar uma exposição ilustrada com personagens de animes de sua preferência, citando suas características, a que obra pertencem e quem foi seu criador.
- 4. Descrever ao menos 5 (cinco) gêneros de anime, explicando as particularidades de cada um.
- 5. Explicar a importância da restrição de faixa etária em determinados animes.
- 6. Apresentar 1 (um) relato audiovisual contendo ao menos 5 (cinco) animes assistidos por você. O relato deve conter o título original, e se houver o nacional, ano de produção, país de origem, gênero e uma breve sinopse de cada 1 (um) dos animes.

- 7. Demonstrar conhecimento sobre as principais tecnologias utilizadas na produção, gravação e reprodução de animes.
- 8. Apresentar 1 (um) trabalho sobre 3 (três) grandes festivais de anime pelo mundo, sendo pelo menos 1 (um) brasileiro, e explicar as particularidades de cada 1 (um) deles.
- 9. Promover uma sessão de vídeo, preferencialmente para sua seção ou matilha/patrolha, para assistir 1 (um) anime.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Arte da Marinharia

- 1. Fazer 8 (oito) nós, além dos comumente recomendados nos guias dos ramos.
- 2. Fazer falças adequadas para os chicotes dos cabos em que estiver laborando.
- 3. Fazer em papel machê, madeira ou massa de modelar, peças marítimas para aquários, quadros de nós, maquetes ou objetos de decoração.
- 4. Explicar as definições conforme o livro 'Arte Naval': bitola, chicote, nós e voltas, alma, costuras, cabo solteiro, seio, engaiar, percintar, forrar, trincafiar, encapar ou emangueirar.
- 5. Fazer ao menos 1 (um) trabalho de gaxetas, botões, redes, aboçaduras, percintar ou forrar, costuras mão ou de alça e ter noção de como são os demais.
- 6. Fazer trabalhos com cabos no bastão de patrulha, com chaveiros, em corrimões ou outros locais da sua residência, canto de patrulha, embarcação, ou sede do Grupo Escoteiro, que tenham por objetivo embelezar ou fazer campanha financeira com as artes marinheiras.
- 7. Confeccionar 3 (três) tipos de coxins.

- 8. Embutir uma alma exposta ou uma defesa.
- 9. Pesquisar e apresentar sobre o embasamento histórico da arte do marinho.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Artes Cênicas

Pré- Requisitos: Entreter (sozinho ou com companheiros) uma assistência mista de adultos, jovens e crianças, com 1 (um) programa que contenha, por exemplo: mímica, declamação, canções, danças, histórias, anedotas, mágicas, malabarismo, imitações, ventriloquismo, instrumentos musicais, etc.:

Nível 1: por 1 (um) período mínimo de quinze minutos.

Nível 2: por 1 (um) período mínimo de 10 (dez) minutos.

Nível 3: por 1 (um) período mínimo de vinte minutos.

- 1. Analisar uma peça de teatro que tenha assistido, comentando o valor do roteiro, o trabalho dos artistas, a direção, os efeitos especiais, a maquiagem.
- 2. Atuar como ator principal em uma das seguintes apresentações: (1) Teatro musicado - canção ou dueto com dança ou movimentação interpretativa, (2) Comédia - uma comédia de 1 (um) ato ou (3) Drama - 1 (um) monólogo ou cena de peça clássica.
- 3. Maquiar-se para representar 1 (um) personagem.
- 4. Planejar, organizar e executar uma peça de teatro de, no mínimo, quarenta minutos de duração.

- 5. Conhecer o interior de 1 (um) teatro e a terminologia empregada quanto ao palco, cenários, iluminação etc.
- 6. Ler uma peça de teatro e comentar seu conteúdo.
- 7. Lidar com cenários, ou desempenhar as funções de contrarregra, ou lidar com iluminação e sonoplastia.
- 8. Apresentar a história da origem do teatro.
- 9. Ter ido ao teatro nos últimos 6 (seis) meses, pelo menos 3 (três) vezes.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Arte em Origami

Pré-Requisitos: Fazer uma exposição com, no mínimo:

Nível 1: 10 (dez) dobraduras simples de até trinta dobras.

Nível 2: Vinte e 5 (cinco) dobraduras, dentre elas algumas peças com mais de trinta dobras, incluindo caixas simples e "kusudama" (bola com peças modulares).

Nível 3: Quarenta dobraduras, dentre elas alguns mais complexos com mais de cinquenta dobras, "kusudama" com mais de trinta peças e figuras geométricas.

- 1. Apresentar 1 (um) relatório sobre o significado da palavra "origami", a origem desta arte e do papel, descrevendo seus benefícios.
- 2. Montar esquema que apresente a linguagem do origami (símbolos utilizados na dobradura: Linha do vale, linha da montanha, virar, girar, dobrar por dentro, dobrar por fora, plissagem, achatar ou afundar).
- 3. Apresentar por escrito bibliografia sobre o Origami: sobre 2 (dois) autores famosos nacionais ou internacionais e possuir pelo menos 1 (um) livro de origami.

- 4. Expor seus trabalhos de origami sozinho ou com outros origamistas em outro local, como escola, biblioteca, associações ou exposição internacional.
- 5. Visitar uma exposição de origami mostrando fotos ou participar de “workshop” de origami apresentando, posteriormente, as dobraduras feitas.
- 6. Utilizar origamis como decoração de 1 (um) evento, preferencialmente, promovido pelo Grupo Escoteiro, seção ou matilha/patrolha.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Artes Gráficas

- 1. Identificar os vários tipos de impressão.
- 2. Citar 3 (três) tipos de letras (fontes) usadas em revistas ou jornais.
- 3. Identificar os formatos de papéis.
- 4. Visitar 1 (um) parque gráfico, apresentando 1 (um) relatório ilustrado de sua visita.
- 5. Compor 1 (um) informativo, jornal ou revista para a seção ou matilha/patrolha.
- 6. Relatar como se utiliza máquinas copadoras (tipo “xerox”) e de offset.
- 7. Elaborar 1 (um) folder sobre o Movimento Escoteiro para ser divulgado em sua comunidade.
- 8. Trabalhar com 1 (um) software de Desktop Publishing.
- 9. Compor e imprimir 1 (um) jornal de 10 (dez) páginas durante 1 (um) mês, com edições semanais.
- 10. Explicar o processo de confecção de 1 (um) fotolito.
- 11. Apresentar em papel vegetal uma arte final para serigrafia, para impressão em duas cores.

○ 12. Preparar a arte de 1 (um) distintivo alusivo a 1 (um) evento do Grupo Escoteiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Artesanato

Pré-Requisitos:

Nível 1: Executar 1 (um) trabalho artesanal com 1 (um) dos materiais abaixo.

Nível 2: Executar 2 (dois) trabalhos artesanais com 1 (um) ou mais dos materiais abaixo.

Nível 3: Executar 3 (três) trabalhos artesanais com 1 (um) ou mais dos materiais abaixo.

Sugestões de materiais:

- Argila
- Corda
- Couro
- E.V.A.
- Garrafa PET
- Jornal
- Madeira
- Metal
- Papel machê
- Pedra
- Vidro ou Vime

- 1. Pesquisar sobre as ferramentas e as matérias primas empregadas em pelo menos 2 (dois) tipos de trabalho artesanal.
- 2. Citar o artesanato predominante em 5 (cinco) cidades do Brasil, explicando sua importância na cultura local.
- 3. Visitar uma exposição ou feira de artesanato.
- 4. Passar uma manhã ou uma tarde com 1 (um) artesão, elaborando 1 (um) relatório que descreva suas atividades.
- 5. Promover uma exposição de pelo menos 3 (três) artesãos onde eles possam demonstrar e debater suas técnicas artesanais.
- 6. Ensinar 1 (um) trabalho artesanal para outros jovens.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Bateria

Pré-requisitos:

Nível 1: Executar pelo menos 2 (dois) rudimentos.

Nível 2: Executar pelo menos 7 (sete) rudimentos.

Nível 3: Executar pelo menos quinze rudimentos.

- 1. Possuir noções básicas sobre a história da bateria.
- 2. Executar ao menos 3 (três) ritmos em diferentes estilos musicais.
- 3. Demonstrar conhecimento das técnicas de baqueta como pinça e rebote.
- 4. Explicar a diferença entre compasso simples e compasso composto.
- 5. Diferenciar os instrumentos que compõem a bateria apenas ouvindo e demonstrar conhecimentos básicos sobre a afinação dos instrumentos.
- 6. Demonstrar conhecimento básico na leitura de partitura de bateria, explicando o significado de pulsação, andamento e fórmula de compasso.

- 7. Demonstrar conhecimento sobre diferentes tipos de pegada: tradicional (tradicional grip) e moderna (matched grip), levando em consideração as 3 (três) formas da pegada moderna.
- 8. Explicar o sistema de divisão rítmica e executar as seguintes figuras musicais em andamento de livre escolha: semínima, colcheia, semicolcheia, fusa e semifusa.
- 9. Explicar e executar duínas, tercinas e figuras pontuadas.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Budismo

- 1. Apresentar a história do Buda Shakyamuni e a origem do budismo.
- 2. Apresentar uma breve explicação sobre as 3 (três) grandes linhas de pensamento Budistas, ou 3 (três) Veículos: Hinayana, Mahayana e Tantrayana.
- 3. Explicar o que são os Sutras e citar três.
- 4. Explicar o que são Mantras, escolher 1 (um) deles e recitar para o examinador.
- 5. Definir o que é joia tríplice e o significado de tomar refúgio na joia tríplice.
- 6. Explicar o que são bodisatvas, relatando a história e características de 1 (um) deles.
- 7. Apresentar pelo menos 3 (três) preceitos budistas.

- 8. Relacionar os fundamentos budistas com 3 (três) artigos da Lei Escoteira.
- 9. Visitar 1 (um) templo e participar de uma cerimônia budista.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Canto

- 1. Conhecer e executar no mínimo 5 (cinco) exercícios vocais para aquecer a voz, explicando sua funcionalidade.
- 2. Citar e descrever as principais categorias de voz.
- 3. Descrever ao menos uma técnica do canto em seu aspecto físico.
- 4. Descrever os benefícios do canto para sua saúde.
- 5. Escrever, e apresentar ao examinador, uma breve biografia de 1 (um) cantor conhecido internacionalmente, de qualquer gênero musical, descrevendo sua principal característica de técnica vocal.
- 6. Apresentar uma música, para o examinador, de qualquer gênero musical.
- 7. Apresentar-se, cantando, diante de uma plateia mínima de cinquenta pessoas.
- 8. Fazer ou ter feito aula de canto por 1 (um) período mínimo de 6 (seis) meses.

○ 9. Ter assistido a 1 (um) show de 1 (um) cantor conhecido nacional ou internacionalmente, de qualquer gênero musical.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Alice Konrad Hauers

Avaliador(es): Vitinho Manzke (Mestre em Música, Professor e Coordenador do Curso de Música - Universidade de Caxias do Sul)



Cinefilia

Pré-requisito: Ter assistido, no mínimo: Nível 1: 10 (dez) filmes. Nível 2: Vinte e 5 (cinco) filmes. Nível 3: Cinquenta filmes.

- 1. Apresentar uma pesquisa sobre a história do cinema mundial e brasileiro.
- 2. Apresentar 1 (um) relato audiovisual, contendo pelo menos 10 (dez) filmes já assistidos por você. O relato deve conter: o título nacional e original, ano de produção, país de origem e gênero de cada 1 (um) dos filmes. Os filmes deverão ser de pelo menos 7 (sete) gêneros diferentes e terem sido produzidos em, no mínimo, 7 (sete) países diferentes.
- 3. Possuir uma cinemateca pessoal, organizá-la e catalogar os filmes informando os títulos nacionais e originais, ano de produção e gênero, de pelo menos vinte filmes.
- 4. Demonstrar conhecimento sobre as principais tecnologias utilizadas na produção, gravação e reprodução de filmes desde a criação do cinema.
- 5. Apresentar uma pesquisa contendo a biografia e filmografia de pelo menos 5 (cinco) atores, sendo ao menos 3 (três) brasileiros, e 5 (cinco) diretores, sendo ao menos 2 (dois) brasileiros, que atuam ou atuaram no cinema.
- 6. Demonstrar conhecimento sobre a história de pelo menos 3 (três) grandes festivais internacionais de cinema, sendo pelo menos 1 (um) brasileiro.

- 7. Demonstrar conhecimento sobre 8 (oito) profissões relacionadas com a indústria cinematográfica e analisar a atuação dos profissionais num filme de sua preferência.
- 8. Demonstrar conhecimento sobre a legislação que trata do crime de violação de direitos autorais.
- 9. Participar da produção e/ou interpretação de 1 (um) filme curta-metragem de quinze minutos, no mínimo, podendo ser uma produção inédita ou encenação de 1 (um) clássico do cinema.
- 10. Criar e manter por 3 (três) meses, no mínimo, 1 (um) informativo para a divulgação de produções cinematográficas, incluindo as nacionais, podendo ser produzido em 2 (dois) formatos: impresso para distribuição na sede do Grupo Escoteiro ou digital para divulgação em redes sociais.
- 11. Organizar uma sessão para exibição de 1 (um) filme de sua preferência para 10 (dez) convidados, no mínimo, escoteiros ou não, e promover 1 (um) debate sobre o tema apresentado.
- 12. Visitar uma sala de cinema ou produtora de filmes e apresentar 1 (um) relatório sobre sua estrutura e equipamentos utilizados para seu funcionamento.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Coleções

- 1. Relatar como e porque iniciou sua coleção e qual a importância desses itens em sua vida.
- 2. Descrever a história do conjunto dos itens e suas características.
- 3. Apresentar sua forma de organização, tendo uma coleção bem montada.
- 4. Demonstrar as técnicas para conservação de sua coleção.
- 5. Explicar como adquire os objetos de sua coleção, indicando, se for o caso, as oportunidades de troca.
- 6. Manter contato com outros colecionadores, relacionando-se com clubes ou associações, se for o caso.
- 7. Realizar uma exposição de sua coleção.
- 8. Participar de, ou promover, um encontro de colecionadores ou evento relacionado a sua coleção.

- 9. Orientar alguém na organização e manutenção de uma coleção.

Considera-se coleção o conjunto de, pelo menos, 2 itens pertencentes a um determinado tema e devidamente organizados. No caso de uma coleção excepcional (itens raros ou caros), caberá ao examinador avaliar a possibilidade de abrandar a quantidade mínima.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Comédia

- 1. Relatar como surgiu a comédia e quais os seus principais gêneros.
- 2. Contar pelo menos 5 (cinco) piadas a sua escolha sendo 3 (três) delas específicas da sua região, podendo as piadas estarem em 1 (um) mesmo roteiro (stand-up) ou não.
- 3. Contar detalhes sobre seu filme, show ou livro de comédia predileto, relatando suas partes prediletas e como estão estruturadas as piadas.
- 4. Contar qual a situação mais engraçada que você vivenciou, dramatizando de uma forma bem engraçada.
- 5. Escrever 1 (um) esquete curta de comédia com sua matilha ou matilha/patrolha, e apresentar num fogo de conselho ou flor vermelha.
- 6. Explicar como se estrutura uma piada, usando para isto 1 (um) roteiro/piada escrito por você ou apresentar (e executar) como funciona 1 (um) jogo de improviso na comédia.
- 7. Criar uma paródia engraçada de uma música famosa e apresentar sozinho ou com sua matilha/patrolha ou matilha num fogo de conselho ou flor vermelha.

- 8. Criar e contar uma piada relacionada ao escotismo.
- 9. Fazer 1 (um) esquete engraçada sobre a história de Baden-Powell e do escotismo.
- 10. Assistir a uma peça teatral de comédia e depois relatar a experiência.
- 11. Produzir 1 (um) vídeo de comédia sozinho ou com os membros da sua matilha/patrolha, apresentando-o na internet.
- 12. Escrever e apresentar 1 (um) show de comédia de no mínimo 5 (cinco) minutos.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cosplay

- 1. Apresentar a origem do Cosplay, contando sua história e falando sobre sua chegada no Brasil.
- 2. Apresentar 1 (um) de seus personagens de Cosplay favoritos, devidamente caracterizado como tal, compartilhando informações a respeito de sua origem e história.
- 3. Participar de 1 (um) evento ou concurso de Cosplay.
- 4. Definir o que é Cosplayer e entrevistar um, através de uma entrevista gravada ou escrita.
- 5. Listar os principais festivais ou eventos de Cosplay que acontecem em sua cidade, estado país e mundo, destacando suas principais características.
- 6. Apresentar uma lista de no mínimo 5 (cinco) verbetes comuns ao mundo do Cosplay, com seu respectivo significado.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cultura Brasileira

- 1. Organizar 1 (um) álbum com as principais obras de 1 (um) artista plástico brasileiro, comentando-as.
- 2. Apresentar uma palestra, de pelo menos quinze minutos, sobre a influência de outro povo que tenha migrado para o Brasil, na cultura brasileira.
- 3. Fazer 1 (um) relatório sobre a evolução das artes plásticas no Brasil, destacando as principais obras.
- 4. Relatar a história do Teatro no Brasil, identificando os principais grupos de teatro (por exemplo: Teatro Brasileiro de Comédia - TBC, Teatro de Arena, Teatro Oficina, Asdrúbal Trouxe o Trombone etc.), autores e peças.
- 5. Relatar a história da arquitetura no Brasil, identificando os seguintes estilos de época: barroco, neoclássico, eclético, neocolonial e contemporâneo.
- 6. Identificar em sua cidade construções que representem, pelo menos, 3 (três) diferentes estilos de época da arquitetura brasileira.
- 7. Explicar a importância da Semana de Arte Moderna de 1922 na cultura brasileira.

- 8. Explicar a importância do Cinema Novo na cultura brasileira.
- 9. Promover 1 (um) debate sobre a cultura brasileira e suas formas de manifestação.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Dança

- 1. Pesquisar e apresentar 3 (três) ritmos de dança diferentes, detalhando o(s) de sua preferência.
- 2. Estar frequentando aulas de dança por 1 (um) período não inferior a 1 (um) ano.
- 3. Dançar 3 (três) ritmos diferentes, trajando-se e maquiando-se adequadamente para cada 1 (um) deles.
- 4. Apresentar fotos ou vídeos obtidos em 3 (três) apresentações públicas de que tenha participado.
- 5. Preparar e apresentar uma coreografia com duração mínima de 2 (dois) minutos.
- 6. Apresentar a biografia de 2 (dois) artistas destacados na modalidade que pratica.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Dança Folclórica

- 1. Fazer parte do quadro de dança de 1 (um) grupo folclórico por 1 (um) período não inferior a 1 (um) ano.
- 2. Apresentar fotos ou vídeos obtidos em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
- 3. Explicar as diferenças e semelhanças entre folclore, tradições, lendas e mitos.
- 4. Ser reconhecido por seus colegas de grupo folclórico pela assiduidade, responsabilidade, dedicação e bom companheirismo, nos ensaios e apresentações públicas.
- 5. Localizar em 1 (um) mapa as regiões de onde provêm as danças que seu grupo folclórico representa. No caso de grupos folclóricos que representam outros países, identificar em 1 (um) mapa do Brasil onde se localizam as principais colônias de imigrantes.
- 6. Conhecer e explicar o significado dos movimentos de 3 (três) danças típicas.
- 7. Conhecer o significado das cores e adereços dos trajes típicos nas danças que representa.

- 8. Trajar-se e maquiar-se adequadamente para uma apresentação do grupo folclórico de que faz parte.
- 9. Fazer uma exposição sobre a dança folclórica que você pratica: mostrando os trajes, principais movimentos, origem, etc. e ao fim da exposição promover uma apresentação do seu grupo folclórico.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



DJ

- 1. Explicar o que é BPM (Batidas Por Minuto), e explicar sua utilização em mixagens.
- 2. Conhecer as técnicas para mixagem, equipamentos e softwares usados pelos principais DJs.
- 3. Fazer uma apresentação explicando a diferença entre 10 (dez) diferentes estilos musicais.
- 4. Animar uma festa usando uma seleção de músicas preparada por você.
- 5. Gravar 1 (um) set de no mínimo trinta minutos, utilizando algum software de mixagens de sua escolha.
- 6. Ter 1 (um) Podcast na internet, atualizado mensalmente, pelo período de 6 (seis) meses onde você vai postar seus sets para seus amigos poderem ouvir.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ecumenismo

- 1. Conhecer a diferença entre ecumenismo e diálogo inter-religioso.
- 2. Apresentar a diferença entre discordar e desrespeitar, afirmando que é possível manter sua identidade de fé e, ao mesmo tempo, respeitar a crença das outras pessoas.
- 3. Apresentar 1 (um) trabalho artístico com base na passagem bíblica de Jo 17 (,20-23).
- 4. Conhecer a origem e principais crenças e preceitos de 3 (três) religiões à sua escolha, comparando semelhanças e diferenças com sua fé.
- 5. Visitar ao menos 3 (três) templos de outras religiões, apresentando suas impressões.
- 6. Conhecer a história e o objetivo de, ao menos, 1 (um) destes organismos: Pontifício Conselho para a Unidade dos Cristãos, Pontifício Conselho para o Diálogo Inter-Religioso, Conselho Nacional de Igrejas Cristãs- CONIC.
- 7. Explicar o que é o Encontro Inter-Religioso de Assis.

- 8. Participar ou dirigir alguma celebração ecumênica ou inter-religiosa.
- 9. Saber o que é a Semana de Oração para a Unidade dos Cristãos, em que época se realiza, seus objetivos e participar de algum evento promovido por esta iniciativa.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Estudos da Bíblia

- 1. Relacionar os nomes dos 4 (quatro) evangelistas e os símbolos usados para representá-los.
- 2. Apresentar a Bíblia, explicando que é o livro sagrado dos cristãos, informando a todos: a) o significado da palavra Bíblia. b) de quantos livros é formada. c) como está dividida. d) sua importância para cristãos e judeus.
- 3. Montar 1 (um) presépio buscando na Bíblia os textos que relatam o nascimento de Jesus e representá-lo.
- 4. Contar, com encenação ou técnica de contar histórias, uma cena do Evangelho.
- 5. Possuir e usar frequentemente a Bíblia.
- 6. Demonstrar que sabe encontrar citações na Bíblia através designações numéricas (ex. Mt 5,1-4...).
- 7. Marcar no mapa da Palestina os lugares em que se deram os principais acontecimentos sobre a vida de Cristo.
- 8. Apontar os fundamentos bíblicos em pelo menos 3 (três) artigos da Lei Escoteira.

- 9. Organizar e apresentar, com sua matilha/patrolha, uma encenação teatral sobre uma passagem do evangelho.
- 10. Buscar no Antigo Testamento as principais profecias referentes a Cristo.
- 11. Traçar 1 (um) paralelo entre os 4 (quatro) evangelhos, ressaltando os fatos ou passagens narrados por mais de 1 (um) evangelista.
- 12. Preparar 1 (um) integrante de sua seção para uma das especialidades religiosas.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Fotografia

- 1. Listar os fundamentos da fotografia, relacionando os conhecimentos científicos que explicam o seu funcionamento.
- 2. Relatar a origem da fotografia e sua evolução histórica.
- 3. Citar os modelos mais comuns de câmeras fotográficas e a construção de 3 (três) delas, bem como os tipos de filme e suas características, tipos de filmes e sensores.
- 4. Demonstrar que entende o funcionamento do mecanismo de focalização, do disparador e do diafragma de sua máquina fotográfica.
- 5. Apontar o material mais comumente empregado na fotografia, seu manuseio e cuidados, citando os termos técnicos mais utilizados na fotografia.
- 6. Mostrar conhecimento de iluminação de interior e ao ar livre.
- 7. Realizar uma exposição de pelo menos vinte e 4 (quatro) fotografias de interiores, paisagens, animais e pessoas.
- 8. Diagnosticar erros em doze fotografias mostradas pelo examinador, ordenando-as segundo os méritos dos erros que apresentam, em sua opinião, justificando a ordenação.

○ 9. Explicar o que é 1 (um) filme fotográfico, seus formatos, diferenças de sensibilidade (ISO), diferença do filme preto e branco e colorido, slide e negativo e os principais fabricantes atualmente.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Fotografia Digital

- 1. Explicar o funcionamento básico de uma câmera fotográfica digital compacta.
- 2. Demonstrar o uso correto da câmera, como formatar o cartão de memória, escolher a resolução e a qualidade das fotos.
- 3. Demonstrar como tirar fotografias e transferi-las para computador.
- 4. Explicar os cuidados para manter o equipamento em boas condições de uso.
- 5. Explicar as vantagens/desvantagens de pelo menos 5 (cinco) formatos de arquivo digital e o uso recomendado para cada 1 (um) deles (por exemplo TIFF, PNG, GIF, JPG, BMP, DNG, RAW, CRW, CR2, NEF).
- 6. Explicar com exemplos de suas próprias fotografias, ou fotografias de terceiros, ou imagens em revistas ou livros ou retiradas da Internet, como esses elementos afetam a qualidade e o impacto de uma imagem:

- 6.1. O uso de luz natural e flash
- 6.2. O controle de abertura do diafragma (f-stop)
- 6.3. A velocidade do obturador
- 6.4. A regra dos terços
- 6.5. O foco seletivo
- 6.6. As linhas convergentes

○ 7. Utilizar uma máquina fotográfica digital avançada (D-SLR - Digital Single Lens Reflex) em modo manual. Demonstrar como instalar e remover o cartão de memória, formatá-lo, configurar a resolução e a qualidade das fotos, demonstrar como tirar fotografias em modo manual utilizando o fotômetro da máquina e transferir as fotos para 1 (um) computador. Explicar os cuidados para manter o equipamento em boas condições de uso.

○ 8. Demonstrar em 1 (um) computador como fazer o tratamento de fotografias digitais, acertando a exposição, contraste, temperatura das cores, luz de preenchimento, remoção de olho-vermelho, corte, etc. Escolher 5 (cinco) fotos suas que precisam de alguma forma de ajuste, fazer as correções necessárias, exportar uma versão das fotografias corrigidas e compará-las com os arquivos originais. Qualquer programa de ajuste de imagem pode ser utilizado.

○ 9. Fazer uma das seguintes atividades, que deve ser escolhida com a orientação do seu examinador:

9.1. Produzir 1 (um) registro fotográfico utilizando uma máquina fotográfica digital, de algum evento ou atividade, com 1 (um) enfoque foto jornalístico. Escolher de 8 (oito) a doze fotos que melhor contém a estória e preparar uma apresentação para a sua matilha ou matilha/patrolha, que pode ser com fotos impressas ou 1 (um) slide show no computador.

9.2. Escolher 1 (um) tema de seu interesse e realizar 1 (um) ensaio fotográfico sobre o assunto utilizando uma máquina fotográfica digital. Escolher de 8 (oito) a doze fotos que melhor representem o seu trabalho e preparar uma apresentação para a sua matilha ou matilha/patrolha, que pode ser com fotos impressas ou 1 (um) slide show no computador.

○ 10. Discutir as qualidades e os problemas de 10 (dez) fotos apresentadas pelo examinador. Explicar qual é a mensagem que cada foto está transmitindo e o que poderia ser feito para aumentar o impacto de cada uma dessas imagens.

○ 11. Fotografar com uma máquina fotográfica digital e imprimir em uma impressora pessoal ou numa empresa especializada, 5 (cinco) fotografias com 1 (um) tamanho mínimo de 10 (x) 15 cm.

○ 12. Com a orientação do seu examinador, escolher 1 (um) fotógrafo relevante, Brasileiro ou estrangeiro, da atualidade ou do passado, e fazer uma apresentação de 10 (dez) minutos sobre a vida e a obra do fotógrafo escolhido, e a importância do seu trabalho para o mundo da fotografia.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Genealogia

- 1. Explicar o significado de Genealogia.
- 2. Apontar a origem de sua família.
- 3. Trazer fotos de sua família onde apareçam, no mínimo, representantes de 4 (quatro) gerações.
- 4. Descrever sua árvore genealógica até, no mínimo, 5 (cinco) gerações, por parte de pai e mãe.
- 5. Identificar a origem do seu sobrenome.
- 6. Trazer 1 (um) documento que comprove informações sobre sua árvore genealógica.
- 7. Entrevistar seu familiar mais antigo e apresentar uma foto tirada em sua companhia.
- 8. Apresentar o brasão de sua família, se tiver; caso contrário, construir um, explicando.
- 9. Citar alguns países que adotam o sistema patriarcal e os que adotam o sistema matriarcal, quanto ao nome da família.
- 10. Explicar o significado de Heráldica.

- 11. Descrever os elementos que caracterizam 1 (um) brasão de família.
- 12. Descrever o brasão da família Imperial.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Grafite

- 1. Demonstrar conhecimento sobre o conceito e história do Grafite, citando alguns grafiteiros de renome, seus estilos e suas obras.
- 2. Explicar a diferença entre Grafite e pichação, entendendo a importância de obter autorização antes de grafitar qualquer local.
- 3. Conhecer os materiais utilizados no Grafite e usá-los em suas produções.
- 4. Explicar quais são as modalidades do Grafite apontando suas diferenças e reconhecendo-as em imagens que lhe forem apresentadas por 1 (um) examinador.
- 5. Realizar 1 (um) Grafite de tema livre na presença do examinador.
- 6. Criar e executar 1 (um) mural grafitado sobre o Movimento Escoteiro em local previamente autorizado.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História Aeroespacial

01. Apresentar a história do desenvolvimento do avião, desde a antiguidade até o desenvolvimento do Demoiselle por Alberto Santos Dumont, destacando os protagonistas de cada inovação.
02. Apresentar as contribuições de Alberto Santos Dumont na aeronáutica, destacando os estudos com balões, a conquista da dirigibilidade, o desenvolvimento do 14 Bis, o uso do balão número 14 para testes do avião 14 Bis e seu esforço para a popularização das máquinas voadoras.
03. Visitar 1 (um) aeródromo e buscar informações sobre sua criação e sua história. Fazer a pesquisa através de placas no local, fotografias antigas e entrevistando pessoas envolvidas com o aeródromo.
04. Contar a história de uma das mulheres pioneiras da aviação no Brasil.
05. Construir 1 (um) modelo de plástico ou papel (plastimodelismo ou papelmodelismo) ou fazer uma figura razoavelmente precisa de uma aeronave construída no Brasil, e apresentar junto com 1 (um) resumo que destaque as principais informações desta aeronave.

- 6. Assistir a 1 (um) filme que apresente parte da história aeroespacial, e conversar sobre os aspectos históricos envolvidos.
- 7. Realização uma exposição da sua coleção de objetos aeronáuticos (podem ser modelos, propagandas de aeronaves ou de companhias aéreas, revistas, objetos diversos).
- 8. Representar em forma de esquete, teatro de sombras, de fantoches ou assemelhado, 1 (um) episódio pitoresco de história aeroespacial.
- 9. Entrevistar ao menos 4 (quatro) pessoas envolvidas com atividades aeronáuticas ou espaciais, e montar 1 (um) pequeno documentário (escrito, falado ou em vídeo) destacando a trajetória pessoal, casos pitorescos e a motivação destas pessoas em suas atividades.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História Brasileira

- 1. Em 1 (um) mapa de seu município, marcar os principais monumentos históricos.
- 2. Relatar a história de 3 (três) dos monumentos assinalados no item 1.
- 3. Pesquisar sobre a biografia de 3 (três) vultos históricos do Brasil.
- 4. Organizar uma apresentação teatral de uma passagem histórica real de sua Região Geográfica (Norte, Nordeste, Centro-Oeste, Sudeste ou Sul), encenando a com companheiros de seção ou matilha/patrolha devidamente caracterizados.
- 5. Pesquisar sobre a evolução das Bandeiras Nacionais, explicando o significado da bandeira atual.
- 6. Apresentar uma reportagem sobre 1 (um) fato ou local histórico de nosso país.
- 7. Fazer 1 (um) mural com fotografias ou gravuras dos presidentes do Brasil, de 18 (18) a 19 (até hoje).

- 8. Identificar os principais momentos da História do Brasil (Descobrimiento, Colonização, Colônia-Reino, Independência, Primeiro Reinado, Segundo Reinado, República Velha, Estado Novo, Regime Militar, Abertura e Impeachment), demonstrando conhecimentos básicos sobre cada 1 (um) deles.
- 9. Descrever as raças que compõem o povo brasileiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História da Arte

- 1. Explicar a importância da arte na história e na cultura de uma civilização ou de 1 (um) povo.
- 2. Escolher um(a) artista plástico de sua preferência e fazer uma pesquisa iconográfica de sua obra. Montar uma exposição dessas imagens na sede de seu Grupo Escoteiro.
- 3. Pesquisar os endereços e horários de funcionamento dos principais museus de arte e teatros de sua cidade (ou eu estado), colocando essas informações à disposição da comunidade escoteira.
- 4. Escolher 5 (cinco) obras de arte visual de qualquer época ou lugar e indicar: material utilizado, técnica, estilo e importância.
- 5. Apresentar a biografia de um(a) representante das artes cênicas, à sua escolha.
- 6. Descrever as características de 5 (cinco) diferentes estilos de uma das linguagens artísticas à sua escolha.
- 7. Elaborar 1 (um) trabalho sobre a Semana de Arte Moderna de 1922 no Brasil, indicando os principais participantes e a importância desse movimento para a arte brasileira.

○ 8. Organizar, preferencialmente para sua seção ou matilha/patrolha, uma visita a uma exposição de pintura, exibição de balé, peça teatral ou orquestra.

○ 9. Demonstrar que conhece artistas de sua localidade (cidade, estado, país) e obras de arte da atualidade.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História da Igreja Católica

- 1. Ter conhecimento geral das grandes épocas da História da Igreja Católica.
- 2. Apresentar, em forma cênica, no ambiente do Fogo de Conselho, 1 (um) acontecimento histórico da Igreja no Brasil ou no mundo.
- 3. Saber definir a atitude da Igreja perante os problemas de ordem social, conhecendo as principais Encíclicas sociais, a partir de Leão XIII.
- 4. Descrever 1 (um) fato das origens da Igreja, extraído dos Atos dos Apóstolos.
- 5. Apresentar 1 (um) fato atual da Igreja (por exemplo, o Concílio Vaticano II, os Sínodos dos Bispos, as reuniões das conferências episcopais, as Jornadas Mundiais da Juventude, ou semelhante).
- 6. Apresentar a biografia de 1 (um) dos últimos Papas da Igreja.
- 7. Conhecer a história do Apóstolo Pedro.

- 8. Apresentar uma palestra sobre a construção e principais fatos históricos da edificação de uma Igreja em sua localidade.
- 9. Possuir e saber manusear o Catecismo da Igreja Católica e o Código de Direito Canônico.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História Local

- 1. Discorrer sobre a história de sua cidade natal.
- 2. Apontar a origem da população de seu Estado e de sua cidade natal.
- 3. Montar 1 (um) álbum com fotografias e gravuras sobre a história de sua cidade natal.
- 4. Montar 1 (um) álbum com fotografias e gravuras sobre a história da capital de seu Estado.
- 5. Citar a influência dos imigrantes na comida, na música, na dança e no vocabulário da população de seu Estado.
- 6. Identificar no mapa as principais cidades do Estado, apontando onde foi iniciada sua colonização.
- 7. Entrevistar pelo menos 3 (três) pessoas de origens diferentes que formaram a população do seu Estado, apresentando 1 (um) relatório sobre a experiência.

- 8. Aprender uma dança típica do seu Estado.
- 9. Fazer 3 (três) pratos típicos do seu Estado.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História Marítima

- 1. Pesquisar e apresentar a história do surgimento da navegação em geral no mundo e como se desenvolveu sua evolução até o presente.
- 2. Demonstrar conhecimentos sobre a Amazônia Azul, a Base Brasileira na Antártida e contar a história do seu grupo de escoteiros do mar ou do grupo mais antigo de seu estado.
- 3. Pesquisar e apresentar a história da Marinha Mercante do Brasil, destacando seus expoentes e líderes dentre Praças e Oficiais, com especial destaque a 1 (um) desses vultos, à sua escolha.
- 4. Pesquisar e apresentar a História da Marinha Mercante do Brasil (Império e República) demonstrando que sabe a história do seu patrono e apresentar as possibilidades da navegação fluvial no Brasil e suas diversas possibilidades nas diversas regiões geográficas.
- 5. Apresentar 1 (um) mapa com a localização das principais unidades das Marinhas de Guerra e Mercante (Distritos Navais, DPC, Escolas de Ensino, Bases Navais, etc.) identificando também o mar territorial brasileiro e suas bases que marcam os pontos extremos de limite. Localizar no mapa as sedes dos Grupos de Escoteiros do Mar e Clubes Náuticos de seu estado.

○ 6. Visitar algum museu ou feira náutica, apresentando relatório sobre a experiência.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História Mundial

- 1. Dizer em que períodos a história foi dividida, citando os acontecimentos que marcaram a transição de cada era.
- 2. Citar as principais maravilhas da antiguidade, e escrever 1 (um) texto resumido sobre uma das principais civilizações da antiguidade.
- 3. Apresentar as principais inovações da idade média, e elaborar 1 (um) texto explicativo sobre a estrutura de 1 (um) feudo.
- 4. Apresentar a história do Império Otomano que marcou a transição da idade média para a idade moderna.
- 5. Apresentar os principais países percussores do colonialismo, o que eles buscavam e as consequências para os países que foram colonizados e submetidos ao controle de suas metrópoles.
- 6. Explicar o que foi a Revolução Industrial e sua contribuição para o mundo atual.
- 7. Explicar o que foi a Belle Époque, e em que época e continente ela ocorreu.

○ 8. Expor 1 (um) texto sobre a Primeira Guerra Mundial, citando os principais percussores, o porquê da guerra e as consequências dela para a Europa e o resto do mundo.

○ 9. Expor 1 (um) texto sobre a Segunda Guerra Mundial, o porquê da guerra e as consequências dela para o resto do mundo.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



HQ

- 1. Apresentar 1 (um) personagem de Historinhas em Quadrinhos de sua preferência, discorrendo sobre sua origem, criador(es), seu(s) poder(es), possíveis inimigos, época de criação, suas lutas e desafios, além de outros detalhes que julgar interessante.
- 2. Apresentar a história das Historinhas em Quadrinhos, explicando o que são, origem, seu desenvolvimento e os principais títulos, citando as diferenças entre as HQs, os cartuns e as charges.
- 3. Apresentar as 5 (cinco) principais empresas que detém os direitos das principais Historinhas em Quadrinhos do mundo, citando qual o personagem mais conhecido de cada uma delas.
- 4. Organizar uma exposição ilustrada com 10 (dez) personagens de Historinhas em Quadrinhos de sua preferência (tendo, no mínimo, 2 (dois) personagens brasileiros), citando suas características, a que empresa pertence e quem foi seu criador.
- 5. Explicar quem são os principais autores e artistas no mundo e no Brasil, apresentando seus trabalhos mais reconhecidos.

- 6. Gravar 1 (um) vídeo de 1 (um) relato para apresentar à sua seção contendo ao menos 3 (três) Historinhas em Quadrinhos lidas por você, sendo obrigatoriamente uma nacional. O relato deve conter o título original, ano de produção, país de origem, gênero e uma breve sinopse de cada uma das Historinhas em Quadrinhos.
- 7. Apresentar 1 (um) trabalho sobre 3 (três) grandes festivais de Historinhas em Quadrinhos do mundo, sendo pelo menos 1 (um) brasileiro, explicando as particularidades de cada 1 (um) deles.
- 8. Promover uma sessão de vídeo para assistir 1 (um) filme de 1 (um) personagem de Historinhas em Quadrinhos.
- 9. Apresentar 1 (um) personagem criado e desenvolvido por você, podendo ser 1 (um) herói (na), vilã(o), personagem infantil ou pessoa comum, em qualquer gênero textual, mostrando sua imagem, seu surgimento, tempo, lugar, circunstâncias, personalidades, características físicas, outras que o distingam dos demais, seu objetivo e trajetória.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Juan Carlos De Souza Lima E Oliveira

Avaliador(es): Alexandre Cozza Ferreira, "Lorde Lobo"

(Jornalista ilustrador e Quadrinhista)



Jogos de Cartas Colecionáveis

- 1. Apresentar, de maneira ilustrada, a história dos Jogos de Cartas Colecionáveis.
- 2. Apresentar pelo menos 5 (cinco) franquias de Jogos de Cartas Colecionáveis.
- 3. Realizar uma apresentação sobre uma franquia de Jogos de Cartas Colecionáveis, contendo: Surgimento do jogo, principais regras, glossário de termos específicos, etc.
- 4. Ensinar outros jovens a jogar e, com eles, disputar uma partida demonstrativa.
- 5. Apresentar pelo menos 5 (cinco) características distintas de 3 (três) franquias Jogos de Cartas Colecionáveis.
- 6. Explicar o funcionamento do sistema de ranqueamento mundial dos campeonatos oficiais do Jogo de Carta Colecionável de sua preferência.
- 7. Promover 1 (um) campeonato não oficial do Jogo de Carta Colecionável de sua preferência.
- 8. Participar de 1 (um) campeonato oficial de 1 (um) Jogo de Carta Colecionável à sua escolha.

○ 9. Explicar o funcionamento de pelo menos 3 (três) tipos de pareamentos utilizados em campeonatos oficiais.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Leis

- 1. Definir Lei e Direito.
- 2. Discutir 1 (um) assunto escolhido entre:
 - 2.1. A Constituição Brasileira
 - 2.2. O Sistema Judiciário Brasileiro
 - 2.3. Um julgamento famoso realizado no Brasil
- 3. Explicar sucintamente, abordando o conteúdo, os assuntos tratados e as finalidades dos seguintes diplomas legais:
 - 3.1. Código Civil
 - 3.2. Código Penal
 - 3.3. Código Tributário
 - 3.4. Código Comercial
 - 3.5. CLT
 - 3.6. Código de Trânsito
- 4. Fazer uma análise do Código de Defesa do Consumidor, realizando em sua vizinhança uma pesquisa sobre sua correta aplicação, no dia-a-dia.

- 5. Explicar os processos de criação e reformulação das leis no Brasil.
- 6. Conhecer a diferença entre Leis Municipais, Estaduais e Federais. Distinguir Constituição, emendas à Constituição, leis complementares, leis ordinárias, leis delegadas, medidas provisórias, decretos legislativos e resoluções.
- 7. Descrever os critérios adotados para a escolha de jurados.
- 8. Explicar quais são os critérios adotados para a realização de 1 (um) Júri Popular.
- 9. Ter consciência sobre como colaborar para o fiel cumprimento das leis e normas vigentes no Brasil.
- 10. Conhecer as cláusulas pétreas relacionadas pela Constituição Brasileira e explicar qual é a importância dessa garantia.
- 11. Acompanhar uma sessão de 1 (um) julgamento no Tribunal do Júri.
- 12. Esclarecer os tipos de provas admitidas pelo Sistema Judicial Brasileiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Leitura

- 1. Colher 6 (seis) livros para leitura, observando, necessariamente, os seguintes gêneros: ficção, não ficção, poesia, biografia, crônicas e dramaturgia; após a leitura, apresentar 1 (um) resumo de cada obra, discutindo seus fundamentos.
- 2. Discutir sobre 3 (três) artigos extraídos de jornais e revistas que englobem 3 (três) diferentes assuntos de sua livre escolha (por exemplo: esporte, meio ambiente, política, religião e problemas sociais).
- 3. Dedicar pelo menos 4 (quatro) horas ao desenvolvimento de uma atividade de leitura em 2 (dois) locais diferentes escolhidos entre:
 - 3.1. uma creche
 - 3.2. um asilo de idosos
 - 3.3. uma instituição para cegos
 - 3.4. um hospital
- 4. Possuir uma biblioteca pessoal devidamente organizada e catalogada, com fichas bibliográficas de seus livros e periódicos.

- 5. Ler 5 (cinco) livros com temas relacionados ao Escotismo e discutir sobre suas conclusões (diferentes dos livros do item 8 ()).
- 6. Organizar ou colaborar na organização e na manutenção da biblioteca da seção ou matilha/patrolha.
- 7. Identificar as bibliotecas públicas de sua localidade e explicar os serviços que elas oferecem.
- 8. Ler o livro “Escotismo para Rapazes” e mais duas obras de BP, discutindo suas impressões.
- 9. Demonstrar que cuida satisfatoriamente de seus livros.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Literatura

- 1. Identificar os principais estilos de época da literatura brasileira (Quinhentismo, Barroco, Arcadismo, Romantismo, Realismo, Simbolismo, Modernismo), citando as principais obras e autores de cada estilo.
- 2. Apontar os diversos gêneros literários (romance, poesias, contos, crônicas etc.).
- 3. Citar os principais fatos da vida de 5 (cinco) escritores brasileiros e apresentar uma sinopse da obra de cada 1 (um) deles.
- 4. Elaborar uma redação sobre 1 (um) tema de sua livre escolha com pelo menos trinta linhas, demonstrando que conhece as técnicas de redação.
- 5. Escrever, com redação própria, uma carta de pelo menos vinte linhas, sobre 1 (um) assunto proposto verbalmente pelo examinador 5 (cinco) minutos antes da execução da tarefa.
- 6. Organizar o jornal mural da seção ou matilha/patrolha, durante 1 (um) período de 3 (três) meses.
- 7. Atuar como escriba da seção ou matilha/patrolha, durante 1 (um) período de 3 (três) meses.

- 8. Manter os livros de matilha/patrolha de modo satisfatório durante 6 (seis) meses.
- 9. Participar de 1 (um) concurso de expressão literária.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mágica e Ilusionismo

- 1. Explicar a diferença entre mágica e ilusionismo.
- 2. Apresentar 1 (um) trabalho com a biografia de 5 (cinco) grandes mágicos do mundo, sendo pelo menos 1 (um) contemporâneo, 1 (um) do século XX e 1 (um) do século XIX.
- 3. Realizar 1 (um) show de vinte e 5 (cinco) minutos, tendo no mínimo 10 (dez) mágicas e no máximo vinte mágicas de sua preferência.
- 4. Dizer os princípios básicos da mágica.
- 5. Elaborar 1 (um) texto explicando onde se originou a mágica e como ela vem evoluindo.
- 6. Demonstrar 5 (cinco) mágicas com baralho.
- 7. Elaborar 1 (um) texto explicando o que são gimmicks.
- 8. Demonstrar 5 (cinco) mágicas Close-Up e explicar o significado desse termo no mundo da mágica.
- 9. Elaborar 1 (um) texto que explique o que é o FISM e porque é 1 (um) evento tão importante para os mágicos.

- 10. Elaborar 1 (um) texto sobre o principal evento brasileiro de mágica.
- 11. Demonstrar 5 (cinco) mágicas de mentalismo.
- 12. Demonstrar 5 (cinco) mágicas com dinheiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Malabares

- 1. Encenar 1 (um) pequeno esquete ou gravar 1 (um) vídeo sobre a história do malabarismo.
- 2. Fazer com 3 (três) bolas os movimentos básicos durante 1 (um) minuto.
- 3. Conhecer os diversos tipos de malabares, elaborando uma atividade com sua matilha/patrolha ou matilha, onde os outros elementos possam fazer seus malabares através de materiais recicláveis.
- 4. Ensinar 1 (um) membro da matilha/patrolha ou amigo, os movimentos básicos de uma das modalidades de malabares.
- 5. Realizar uma apresentação, com no mínimo quinze minutos, para convidados à sua escolha.
- 6. Organizar, planejar e executar uma atividade com sua seção ou matilha/patrolha, em uma creche, escola, abrigo municipal ou outra entidade de apoio aos necessitados, de no mínimo duas horas, sendo obrigatória apresentação e ensinamento de malabarismo, não sendo vedado outras formas artísticas de interação.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mitologia

Pré-Requisitos: Escolher uma linha mitológica (Grego, Romano, Egípcio, Africano e etc.) e cumprir os itens trabalhando exclusivamente com ela.

- 1. Explicar o que é Mitologia, exemplificando pelo menos uma linha mitológica.
- 2. Realizar uma apresentação sobre a linha mitológica que você escolheu, apresentando alguns de seus símbolos e explicando suas crenças.
- 3. Comparar os deuses da linha mitológica que você escolheu com alguma outra linha mitológica a sua escolha.
- 4. Citar 4 (quatro) seres mitológicos da linha mitológica que você escolheu, detalhando suas características.
- 5. Confeccionar para si, 1 (um) traje de 1 (um) personagem da mitologia a sua escolha. O traje deverá ser usado enquanto faz uma apresentação sobre esse personagem e suas particularidades.
- 6. Ler, no mínimo, 2 (dois) livros contendo temas sobre a linha mitológica de sua escolha e, ao fim da leitura, realizar 1 (um) breve relato dos livros.

- 7. Apresentar os principais deuses da linha mitológica que você escolheu e contar uma história a sua escolha.
- 8. Produzir e apresentar 1 (um) vídeo encenando uma de suas histórias favoritas da linha mitológica que você escolheu.
- 9. Criar, de modo artesanal, 1 (um) objeto importante que seja característico da linha mitológica que você escolheu.
- 10. Assistir uma peça de teatro ou filme relacionado com a linha mitológica que você escolheu, depois relatar suas impressões.
- 11. Pesquisar uma música que seja relacionada a linha mitológica que você escolheu, ensinar para sua seção ou matilha/patrolha e cantar em 1 (um) fogo de conselho ou flor vermelha.
- 12. Desenhar 1 (um) mapa com cada ponto geográfico da história de algum dos heróis da linha mitologia que você escolheu. Contar a história com ajuda do mapa.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Multimídia

- 1. Realizar uma palestra sobre Multimídia e Teoria da Comunicação, explicando origens, definições, benefícios e limitações tecnológicas da atualidade.
- 2. Citar os equipamentos disponíveis para produção e visualização de material multimídia, mostrando o relacionamento de pelo menos 2 (dois) deles.
- 3. Organizar uma sessão de cinema com pelo menos 2 (dois) filmes que apresentem ideias revolucionários em termos de interação e multimídia.
- 4. Criar uma apresentação com no máximo vinte slides tratando de 1 (um) tema escoteiro, a sua escolha.
- 5. Produzir uma campanha para divulgar 1 (um) evento promovido pelo seu Grupo Escoteiro, seção ou matilha/patrolha.
- 6. Produzir 1 (um) stop motion contando uma passagem de sua vida escoteira ou da vida de Baden-Powell.
- 7. Produzir 1 (um) comercial de rádio sobre o Movimento Escoteiro, uma rádio novela escoteira e 1 (um) programa de rádio com pelo menos 5 (cinco) notícias sobre assunto a sua escolha.

- 8. Produzir uma propaganda de quinze segundos sobre o Movimento Escoteiro.
- 9. Produzir 1 (um) filme curta metragem com duração mínima de trinta minutos sobre assunto a sua escolha.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Museologia

Pré-requisito: Ter visitado, no mínimo: **Nível 1:** 2 (dois) museus. **Nível 2:** 4 (quatro) museus. **Nível 3:** 6 (seis) museus.

- 1. Demonstrar conhecimento sobre a importância da Museologia para a cultura mundial o que é, quem exerce a profissão e qual a sua função nas atividades dos museus. Apresentar 1 (um) catálogo de fotos demonstrando os profissionais desse ramo no exercício de suas profissões.
- 2. Apresentar uma pesquisa sobre a importância dos museus e os diversos temas que podem ser abordados em suas exposições, considerando as seguintes categorias: história, arte, cultura e ciência. Dê exemplos de cada um.
- 3. Demonstrar conhecimento sobre técnicas de registro, classificação e preservação de peças com valor histórico para 1 (um) museu.
- 4. Organizar ou participar da organização de uma exposição com objetos e fotos que descrevam a história de seu Grupo Escoteiro para o público interno e convidados (se possível), com registros, informações, classificação e cuidados de preservação para cada item.

- 5. Apresentar 1 (um) registro com imagens (fotos e/ou vídeos) dos museus existentes em sua região e os tipos de exposições apresentadas.
- 6. Realizar uma exposição com imagens (fotos e/ou vídeos) dos principais museus nacionais e internacionais e sua importância para a preservação do patrimônio cultural do Brasil e do mundo.
- 7. Montar 1 (um) acervo digital que represente a história de seu Grupo Escoteiro e divulgá-lo na internet.
- 8. Realizar uma entrevista ou ter participado de uma palestra realizada por 1 (um) profissional do ramo sobre e apresentar 1 (um) relatório de sua experiência.
- 9. Apresentar uma filmagem ou álbum fotográfico (impresso ou digital) contendo 1 (um) registro de uma visita realizada por você a 1 (um) museu, com explicações sobre a exposição. Caso não sejam permitidos registros por imagem por parte da instituição, apresentar 1 (um) relatório detalhado sobre ela.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Música

- 1. Tocar algum instrumento musical.
- 2. Ter noções básicas sobre a leitura de partituras.
- 3. Possuir 1 (um) cancioneiro com canções escoteiras.
- 4. Apresentar 1 (um) trabalho sobre música clássica, sendo o compositor de sua livre escolha; utilizar recursos audiovisuais e explicar sobre as características da obra apresentada.
- 5. Citar os instrumentos musicais mais utilizados em 4 (quatro) gêneros musicais de sua livre escolha, tais como: clássico, erudito, rock, pop, MPB, samba etc.
- 6. Fazer 1 (um) instrumento musical simples.
- 7. Apresentar uma composição de sua autoria para uma plateia mínima de cinquenta pessoas.
- 8. Descrever a estrutura e o funcionamento de uma orquestra e de 1 (um) coral.

○ 9. Apresentar duas canções escoteiras de sua autoria em 1 (um) Fogo de Conselho.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Numismática

Pré-requisitos: Possuir, entre cédulas e moedas, no mínimo:

Nível 1: Vinte itens de pelo menos 3 (três) países. **Nível 2:**

Cinquenta itens de pelo menos 7 (sete) países. **Nível 3:** Cem itens de pelo menos 10 (dez) países.

- 0 1. Explicar o que é numismática.
- 0 2. Explicar como começou sua coleção de moedas.
- 0 3. Explicar como é a fabricação de moedas e cédulas.
- 0 4. Explicar as seguintes partes de uma moeda: bordo, orla, legenda, campo e enxergo.
- 0 5. Explicar a forma de classificação do estado de conservação (flor de cunho, soberba, muito bem conservada, bem conservada regular e gasta), tanto em moeda como em cédulas, contendo 1 (um) exemplar de cada para exposição.
- 0 6. Conhecer 3 (três) diferentes maneiras de armazenar uma coleção e descrever os benefícios, inconvenientes e as despesas de cada método. Escolha uma para expor a sua coleção.

- 7. Conhecer e possuir literatura referente à numismática.
- 8. Organizar uma exposição de sua coleção.
- 9. Coletar e apresentar as moedas em circulação no Brasil, sendo todas do mesmo ano.
- 10. Identificar os animais, sem consulta, que contém nas cédulas vigentes no Brasil, relatando os elementos de segurança.
- 11. Descrever o papel da Casa da Moeda na distribuição do dinheiro no país.
- 12. Apresentar uma sequência de moedas que inicie na sua data de nascimento, não importando valor ou país de origem.
- 13. Visitar 1 (um) museu que tenha exposição de moedas ou visitar 1 (um) numismata e relatar a experiência.
- 14. Fazer 1 (um) cartaz sobre a história do dinheiro do Brasil.
- 15. Manter contato com outros colecionadores e realizar uma troca.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Oratória

- 1. Descrever a importância histórica da oratória.
- 2. Demonstrar que domina as técnicas de expressão em público, discorrendo sobre tema definido pelo examinador.
- 3. Escrever e ler em público 1 (um) discurso com pelo menos setecentos e cinquenta palavras.
- 4. Propor 2 (dois) assuntos e conduzir adequadamente 1 (um) debate sobre eles.
- 5. Falar durante 1 (um) debate sobre assunto convenientemente preparado, na presença do examinador, com apontamentos precisos e ordenados.
- 6. Ler corretamente 1 (um) texto com trezentas palavras que não tenha visto anteriormente.
- 7. Demonstrar que conhece os deveres do presidente de uma reunião ou debate, atuando nessa condição.
- 8. Fazer 1 (um) improviso, com duração entre 3 (três) a 5 (cinco) minutos, sobre 1 (um) assunto escolhido entre 3 (três) sugeridos pelo examinador.
- 9. Recitar uma poesia.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pintura e Desenho Artístico

Pré-requisito: **Nível 1:** Realizar 3 (três) pinturas ou desenhos artísticos. **Nível 2:** Realizar 5 (cinco) pinturas ou desenhos artísticos. **Nível 3:** Realizar 5 (cinco) pinturas ou desenhos artísticos.

- 1. Explicar sobre os materiais e ferramentas utilizados na realização de seus trabalhos.
- 2. Apontar as características das técnicas empregadas em cada pintura ou desenho realizados.
- 3. Identificar, a partir de uma pintura ou desenho real, as técnicas e materiais empregados.
- 4. Realizar uma pintura ou desenho, de observação ou de imaginação, na presença do examinador.
- 5. Demonstrar conhecimento sobre a obra de 5 (cinco) pintores e 5 (cinco) desenhistas
- 6. Visitar 1 (um) museu de arte ou galeria ou exposição e relatar a experiência.
- 7. Realizar a releitura de uma obra de arte conhecida e explicar os significados.

- 8. Passar 1 (um) período de no mínimo 4 (quatro) horas no ateliê de 1 (um) pintor ou desenhista e elaborar 1 (um) relatório oral que descreva as atividades do artista.
- 9. Promover uma exposição com cópias de obras de artistas famosos que mostrem as técnicas e princípios de 4 (quatro) estilos ou escolas de pintura.
- 10. Fazer uma apresentação sobre 1 (um) estilo de pintura ou desenho, ilustrando com figuras ou projeções e indicando as suas características e os mais notáveis representantes.
- 11. Promover no Grupo Escoteiro a exposição com obras e a presença de 1 (um) artista, que demonstre as suas técnicas.
- 12. Promover uma oficina de arte em seu Grupo Escoteiro ou seção, que possibilite a participação de todos e exponha os trabalhos ali realizados.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pintura em Tela

- 1. Apresentar os principais materiais necessários para uma pintura em tela e sua conservação.
- 2. Preparar a superfície para receber a pintura (o desenho em carvão).
- 3. Apresentar diversos tipos de tinta e identificar as diferenças de cada uma.
- 4. Apresentar as cores básicas.
- 5. Apresentar as possibilidades nas misturas das tintas quanto as cores primárias, secundárias e terciárias (palheta).
- 6. Pintar uma tela preparada misturando as tintas na palheta.
- 7. Aplicar as cores quentes e frias (cromáticas) branco e preto (acromáticas).
- 8. Explicar as diversas técnicas de pintura.
- 9. Usar além dos pincéis outras técnicas (espátulas, dedo, papel, etc.), e ter conhecimento dos tipos de pincéis utilizados na pintura.
- 10. Utilizar os distintos processos de limpeza dos materiais segundo o tipo de tinta usada (agarras, água, etc.).

- 11. Descrever os procedimentos de segurança quanto as tintas tóxicas e adotar na armazenagem a conservação correta do produto.
- 12. Apresentar uma declaração de frequência em curso de desenho e pintura, no mínimo, 5 (cinco) períodos, totalizando 20 (vinte) horas.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pipas

- 1. Explicar qual é a origem da pipa, como ela chegou ao Brasil, quais outros nomes ela possui e quais os riscos dela em ambiente urbano.
- 2. Apresentar os materiais necessários para a construção de 3 (três) modelos diferentes de pipas, explicando o papel de cada item.
- 3. Construir no mínimo 3 (três) modelos diferentes de pipas.
- 4. Empinar 3 (três) modelos diferentes de pipas por no mínimo 3 (três) minutos.
- 5. Ensinar 5 (cinco) outros jovens a construir/confeccionar uma pipa.
- 6. Organizar 1 (um) campeonato de pipa com pelo menos 3 (três) categorias.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Plastimodelismo

Pré-requisitos: Montar 1 (um) plastimodelo de sua escolha (avião, barco, carro, motocicleta, veículo militar, figura ou ficção).

- 1. Montar 1 (um) outro plastimodelo de sua escolha. (avião, barco, carro, motocicleta, veículo militar, figura ou ficção).
- 2. Fazer uma exposição de modelos que tenha construído ou montado.
- 3. Identificar fornecedores de modelos para montar, apontando os custos e dificuldades de montagem de 5 (cinco) diferentes modelos de sua livre escolha.
- 4. Instruir outros jovens sobre as regras e técnicas a observar na montagem de modelos.
- 5. Explicar técnicas de manutenção e conservação dos modelos montados.
- 6. Explicar quando devem ser utilizadas 3 (três) tipos de colas usadas no plastimodelismo.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Poesia

- 1. Conhecer a história da poesia.
- 2. Saber diferenciar poemas, poesias e sonetos.
- 3. Apontar fatos importantes sobre a vida e obra 3 (três) poetas brasileiros e 3 (três) poetas estrangeiros.
- 4. Citar e explicar as diferenças dos tipos de poema: Lírico, dramático e narrativo.
- 5. Escrever 1 (um) poema sobre 1 (um) tema escolhido pelo examinador.
- 6. Incentivar e instruir que pelo menos outros 5 (cinco) jovens de sua seção escrevam 1 (um) poema sobre a temática que eles desejarem.
- 7. Ler 1 (um) livro de poema e conversar com o examinador sobre pelo menos 1 (um) terço dos poemas contidos no livro lido.
- 8. Participar ou promover 1 (um) concurso de poesia ou 1 (um) sarau.

○ 9. Ler 1 (um) poema em 1 (um) fogo de conselho.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Maria Fernanda Veras Fernandes Marinho da Costa Barbosa

Avaliador(es): Vítinho Manzre



Produção Áudio Visual

Pré-requisitos: Planejar, organizar e executar 1 (um) filme de curta metragem, sonorizado, atendendo as exigências das técnicas básicas em vídeo:

Nível 1: De 5 (cinco) minutos.

Nível 2: De 10 (dez) minutos.

Nível 3: De quinze minutos.

- 1. Apresentar a história da televisão brasileira.
- 2. Identificar as diferenças entre capítulo, episódio, série e gênero.
- 3. Diferenciar o que é uma edição linear e uma edição não linear.
- 4. Conhecer 1 (um) estúdio de televisão e explicar o significado da terminologia empregada.
- 5. Explicar os principais sistemas televisivos (NTSC, PAL-M, HDTV).
- 6. Fazer 1 (um) roteiro para 1 (um) filme de 3 (três) minutos com o intuito de divulgar o Movimento Escoteiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Rock

- 1. Demonstrar que conhece a história do rock, desde as correntes musicais que lhe deram origem, até os dias atuais.
- 2. Apresentar uma linha do tempo com os principais artistas/bandas, momentos importantes da história do rock.
- 3. Apresentar, de maneira ilustrada, a história e/ou biografia de 3 (três) de seus artistas/bandas preferidas de rock.
- 4. Apresentar 1 (um) relatório ilustrado sobre, no mínimo, 3 (três) shows/apresentações que assistiu, com comentários detalhados sobre os eventos.
- 5. Apresentar o resumo de leitura de 3 (três) obras sobre o rock (ou biografias de bandas ou artistas).
- 6. Discorrer sobre as formações de bandas, relacionando os instrumentos e suas aplicações, conforme o estilo ou corrente.
- 7. Discutir sobre a relação de direitos autorais, compartilhamento de arquivos, pirataria, apresentando argumentos prós e contra embasados em opiniões de especialistas e artistas, e concluindo com sua opinião acerca do tema.

- 8. Assistir com sua seção a 1 (um) show (ao vivo, em vídeo ou pela internet) e fazer comentários durante a exibição com relação a composição, playlist e outros aspectos.
- 9. Realizar e apresentar uma entrevista com uma personalidade e/ou artista do rock local.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Slime

Observação: por se tratar de uma especialidade que mexe com produtos químicos, tomar todas as precauções necessárias para não ingerir os produtos.

- 1. Relatar como surgiu, quando e quem é o criador do slime.
- 2. Explicar como fazer 1 (um) slime e quais são os ingredientes utilizados.
- 3. Citar 10 (dez) tipos de slimes e suas características.
- 4. Fabricar no mínimo 3 (três) tipos de slimes diferentes, mostrando fotos e/ou vídeos que comprovem.
- 5. Ensinar, no mínimo 10 (dez) pessoas, a fazer 1 (um) slime.
- 6. Apresentar, no mínimo, 3 (três) manobras com slime.
- 7. Fazer uma exposição com seus slimes, com pelo menos 5 (cinco) tipos diferentes. Não esquecer de descrever as características de cada um, e contar o porquê do seu interesse por slime.

- 8. Demonstrar quais os cuidados para manutenção dos slimes.
- 9. Fazer uma entrevista, com mínimo 10 (dez) perguntas, com 1 (um) especialista em slime.

Alerta para riscos de intoxicação de crianças devido à fabricação de slime

“A manipulação de produtos químicos para a fabricação caseira de slime (massinha) é potencialmente perigosa e traz risco de intoxicação”.

RISCOS – Diversos malefícios podem ser associados ao uso inadvertido de substâncias potencialmente tóxicas. Entre os principais sintomas relatados nesses casos, estão as irritações na pele, respostas alérgicas e eventualmente lesões de mucosa, se houver contato com os olhos ou boca.

Além disso, a absorção de compostos do elemento Boro – bórax, ácido bórico, borato de sódio –, por longo tempo e repetidamente, pode causar prejuízos severos ao organismo, como problemas neurológicos e renais. Caso seja ingerido, o ácido bórico concentrado pode inclusive desencadear quadros sistêmicos graves.

“Os pais também devem estar atentos a quaisquer alterações gastrointestinais – como náuseas e vômitos –, além de irritações de pele, dores abdominais e cefaleia. Se a criança apresentar esses sintomas, é importante procurar assistência médica com urgência, levando a lista dos produtos químicos que a criança manuseou”.

Fonte: Sociedade Brasileira de Pediatria

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.





Tradições

- 1. Apresentar uma pesquisa sobre a cultura popular de seu Estado (antiga e atual).
- 2. Realizar e apresentar uma pesquisa sobre 1 (um) aspecto da antiga cultura de seu Estado, documentando os dados disponíveis.
- 3. Fazer uma exposição sobre a cultura popular visando sensibilizar a comunidade para sua importância.
- 4. Preparar uma apresentação no Fogo de Conselho sobre a antiga cultura popular de seu Estado (ou de outro Estado), com detalhes de vestimentas, canções e artefatos tradicionais.
- 5. Fazer 1 (um) mapa de nosso país identificando as tradições culturais de cada Estado.
- 6. Ter 1 (um) conhecimento geral sobre as vestimentas, costumes, festas populares, canções, instrumentos musicais, danças, artefatos de cerâmica e artesanato, em geral, de 6 (seis) Estados brasileiros.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Tradições Indígenas

- 1. Listar 10 (dez) grupos indígenas de nosso país, pelo menos 1 (um) de cada uma das regiões geográficas brasileiras, localizando-as em 1 (um) mapa.
- 2. Conhecer uma etnia presente em seu Estado no presente e uma que tenha sido extinta, identificando os fatores que levaram a isto.
- 3. Visitar uma reserva indígena ou 1 (um) museu sobre a cultura indígena, documentando o que foi observado.
- 4. Confeccionar a maquete de uma habitação indígena, somente com materiais naturais, especificando a tribo a que pertence.
- 5. Pesquisar e aplicar 2 (dois) jogos indígenas.
- 6. Preparar 2 (dois) pratos indígenas e cozinhá-los da forma indígena.
- 7. Mostrar e explicar a evolução de 8 (oito) práticas ou costumes atuais que tiveram origem indígena.

- 8. Organizar e apresentar a dramatização de uma lenda indígena, providenciando os objetos característicos necessários e, dentro do possível, com a devida caracterização.
- 9. Confeccionar para si 1 (um) traje indígena, mostrando a fonte de pesquisa.

Observação: Todos os itens se referem a índios brasileiros.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Videogame

- 1. Compreender o roteiro do jogo escolhido, terminando o jogo e fazendo 1 (um) relatório.
- 2. Relatar sobre procedimentos de segurança ao ligar aparelhos na rede elétrica.
- 3. Explicar a 1 (um) colega de seção como surgiram os videogames.
- 4. Explicar a importância da restrição de faixa etária em determinados jogos.
- 5. Montar com seu responsável ou pais, uma lista de tarefas incluindo 1 (um) horário para jogar videogame, realizar isso durante 1 (um) mês.
- 6. Escolher 1 (um) jogo de videogame que gostaria de comprar, efetuar uma pesquisa de preço ao menos com 3 (três) estabelecimentos, juntar e adquirir com suas economias, de preferência de pequenos trabalhos.
- 7. Promover 1 (um) debate ou estudo de caso sobre o tema da pirataria, juntamente com convidados.

○ 8. Jogar no mínimo duas horas de videogame com uma pessoa com mais de 65 anos e, ao final, aprender com essa pessoa, no mínimo 2 (dois) jogos da infância dela e aplicar aos jovens de sua seção.

○ 9. Organizar, coordenar e executar 1 (um) torneio de videogame na sua seção, convidando outros escoteiros e jovens da mesma faixa etária.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



DESPORTOS



Arco e Flecha

- 1. Elaborar 1 (um) trabalho escrito sobre arco e flecha, citando sua origem, evolução histórica e características.
- 2. Apresentar 1 (um) trabalho sobre a regulamentação da prática do arco e flecha como atividade esportiva.
- 3. Demonstrar todos os tipos de arcos, tipos de flechas, tipos de pontas e tipos de competição.
- 4. Demonstrar conhecimento sobre ancoragem, postura, nomenclatura e medidas envolvidas no esporte.
- 5. Ter conhecimento das regras de segurança para manejar 1 (um) arco e flecha.
- 6. Explicar o que faz a Associação Nacional e Internacional de Arco e Flecha e o tipo de competições desse esporte.
- 7. Ter conhecimento prático de arco e flecha mediante curso de tiro com arco e flecha, com prática mínima de 6h. Este item é obrigatório para qualquer Nível onde se conquiste itens que vão além da teoria fazendo uso do arco e flecha.

- 8. Participar de uma prova simulada de tiro de arco e flecha com pontuação mínima: sendo 50% das flechas pontuando a 10 (dez) metros- Alvo FITA ou IFAA e 30% das flechas pontuando a quinze metros Alvo FITA ou IFAA. Esse item só poderá ser efetuado, após curso de tiro com arco e flecha conforme item 7 (sete).
- 9. Participar de prova com monitoramento de juiz habilitado, item esse que só poderá ser efetuado mediante participação anterior em uma competição de tiro de arco e flecha conforme item 8 (oito).

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Artes Marciais

Pré-requisitos: comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 3 (três) anos.

- 1. Apresentar o desenvolvimento histórico e filosófico da arte marcial que você pratica.
- 2. Demonstrar juntamente com outro(s) praticante(s), as principais regras que regem as competições da arte marcial que você pratica.
- 3. Demonstrar conhecimento dos fundamentos básicos de sua arte marcial, incluindo bases, golpes, defesas e formas.
- 4. Apresentar técnicas da arte marcial escolhida, destacando a contribuição da prática dessa arte marcial na sua formação pessoal.

- 5. Participar de pelo menos 3 (três) competições da arte marcial escolhida, promovidas por entidade oficial (confederação, federação, liga, órgãos do governo, fundações municipais de desportos, etc.).
- 6. Comprovar, através de 1 (um) atestado emitido pela academia, que possui graduação mínima compatível conforme sua idade e tempo de prática da arte marcial escolhida, compreendendo e seguindo seus princípios e normas.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Basquetebol

- 1. Apresentar a história do basquetebol brasileiro, citando seus principais títulos.
- 2. Escrever uma breve biografia sobre 1 (um) jogador de basquetebol, que você considere relevante.
- 3. Demonstrar as regras básicas do basquetebol, encenando, quando aplicável.
- 4. Apresentar os principais esquemas táticos e a sua necessidade no desenvolvimento do jogo.
- 5. Assistir uma partida de basquetebol, com o examinador, e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em quadra.
- 6. Apontar os principais fundamentos técnicos usados, durante 1 (um) jogo.
- 7. Assistir a 1 (um) jogo de basquetebol televisionado, fazendo anotações, e nos intervalos fazer 1 (um) retrospecto dos melhores lances e assistir a 1 (um) jogo em 1 (um) ginásio, apresentando 1 (um) relatório no término.
- 8. Fazer uma visita a 1 (um) ginásio com quadra de basquetebol em 1 (um) dia que não haja jogo, e conhecer suas dependências.

- 9. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de basquetebol em 1 (um) ginásio, o que deve ser feito para evitar confusões e tumultos, dando sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos ginásios.
- 10. Apresentar o sistema de pontuação de campeonatos regionais e nacionais regulamentados pela FIBA.
- 11. Participar de uma competição de basquetebol, sendo capaz de reconhecer os principais gestos efetuados por 1 (um) árbitro.
- 12. Organizar 1 (um) torneio de basquetebol, na modalidade de sua preferência, na sua seção ou com outros grupos escoteiros e convidados, com no mínimo 4 (quatro) times, utilizando 1 (um) dos sistemas de pontuação apresentados no item 11.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Boxe

Pré-requisitos: comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 3 (três) anos.

- 1. Contar a história do boxe - nacional e mundial - para seu examinador.
- 2. Descrever suas regras e demonstrar as 5 (cinco) técnicas básicas de golpes no boxe, citando cada golpe e demonstrando com 1 (um) professor e/ou outro praticante juvenil.
- 3. Demonstrar 3 (três) tipos de saídas de golpes, 4 (quatro) tipos de defesa de golpes e duas defesas de mão.
- 4. Listar, para seu examinador, nomes dos maiores nomes boxeadores da história, destacando suas principais características.
- 5. Apresentar todas as federações (brasileiras e internacionais) de boxe e como se organizam suas categorias.

○ 6. Discorrer sobre os benefícios que o Boxe pode trazer para sua saúde e sua formação pessoal, apontando também os cuidados que se deve ter quanto à sua prática.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟠 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Canoagem

- 1. Explicar quais os tipos de canoas e suas origens.
- 2. Preparar uma canoa para esporte e passeio.
- 3. Explicar as quais as regras e equipamentos de segurança necessários para uma atividade com canoas.
- 4. Demonstrar as manobras de embarque e desembarque com segurança e que sabe governar a canoa em movimento.
- 5. Planejar e realizar com sua matilha/patrolha, equipe de competição ou amigos, a sua escolha uma das seguintes alternativas: 1 (um) treinamento na água; uma atividade embarcada com jogo naval; 1 (um) cruzeiro marítimo; uma missão náutica.
- 6. Participar de uma competição ou realizar trajeto de 5 (cinco) quilômetros em atividade embarcada.

◆ **NÍVEL 1** | 2 itens ___ / ___ / ___

◆ **NÍVEL 2** | 4 itens ___ / ___ / ___

◆ **NÍVEL 3** | 6 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Capoeira

Pré-requisitos: comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 3 (três) anos.

- 1. Explicar as diferenças entre os estilos de capoeira, Angola e Regional.
- 2. Contar a origem histórica da capoeira através de uma palestra para jovens da mesma faixa etária.
- 3. Demonstrar que sabe tocar os instrumentos musicais da capoeira (berimbau e pandeiro) e opcionais (agogô, reco-reco e atabaque).
- 4. Cantar 3 (três) músicas de capoeira.
- 5. Demonstrar movimentos básicos da capoeira (ginga, meia-lua, benção, esquivas, etc.).
- 6. Convidar seu grupo de capoeira para realizar uma roda no seu Grupo Escoteiro e demonstrar seu jogo na mesma.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ciclismo

Pré-requisitos: Demonstrar que sabe andar de bicicleta, fazendo 1 (um) percurso estabelecido pelo examinador, com o mínimo de quinhentos metros.

- 1. Demonstrar conhecimento sobre a mecânica das bicicletas.
- 2. Apresentar as regras de segurança e o Código de Trânsito para ciclistas, tanto na cidade como no campo.
- 3. Participar de 1 (um) evento de ciclismo (em asfalto ou trilha) promovido por uma entidade oficial (confederação, federação, liga, órgãos do governo, fundações municipais de desportos, etc.) de pelo menos quinze quilômetros ou participar de 1 (um) passeio ciclístico, em sua cidade, de pelo menos quinze quilômetros.
- 4. Saber efetuar reparos e regulagens em sua bicicleta, tais como: encher pneu, tirar e encaixar a roda do garfo dianteiro, trocar câmaras, etc.
- 5. Apresentar uma palestra ilustrada sobre os equipamentos e acessórios de segurança, bem como sua importância, previstos no código de trânsito.

- 6. Organizar uma atividade ciclística, levando em conta os aspectos de segurança, escolha dos percursos, equipamentos e acessórios obrigatórios, material e equipamento de primeiros socorros, etc.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Corrida de Orientação

- 1. Citar as modalidades de orientação.
- 2. Explicar as regras básicas dos campeonatos de orientação.
- 3. Usar prisma, o mapa e a bússola.
- 4. Saber as principais regras oficiais para corridas de orientação.
- 5. Ter participado de competições oficiais.
- 6. Citar a regra sobre consciência ecológica.
- 7. Citar a simbologia usada nos mapas.
- 8. Apresentar as imagens do uniforme e material usado nas competições.
- 9. Apresentar 1 (um) resumo sobre o esporte.
- 10. Montar uma pista azimute para sua seção ou matilha/patrolha com utilização de prismas.
- 11. Organizar uma competição que envolva pelo menos uma seção de outro Grupo Escoteiro.

- 12. Montar ou integrar uma equipe de membros do movimento escoteiro (selecionando, treinando) para participar de uma competição oficial.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Corrida de Rua

Pré-requisitos: Participar de duas corridas, sendo: **Nível 1:** De 1 (um) quilometro. **Nível 2:** De 4 (quatro) quilômetros. **Nível 3:** Entre 6 (seis) e 10 (dez) quilômetros.

- 1. Apresentar a história da modalidade, os maiores maratonistas da atualidade e a história do Etíope Abebe Bikila.
- 2. Conhecer o seu tipo de pisada e descrever cada uma das existentes: neutro, pronada ou supinada.
- 3. Explicar a diferença entre corrida de curta distância, meio-fundo e fundo.
- 4. Explicar pelo menos 4 (quatro) benefícios da prática de corrida.
- 5. Relatar a importância da hidratação em provas.
- 6. Explicar a importância de uma alimentação equilibrada, a ingestão de carboidratos e a preferência por alimentos de fácil digestão antes das provas.
- 7. Explicar a importância do aquecimento antes de uma corrida e da desaceleração e do alongamento ao final de uma prova.

- 8. Demonstrar conhecimento sobre as lesões mais comuns.
- 9. Conhecer uma associação de Corredores de Rua de seu Estado.
- 10. Conhecer as maiores corridas de rua de seu país.
- 11. Demonstrar conhecimentos sobre o World Major Marathon Series, as 5 (cinco) maiores maratonas do mundo.
- 12. Assistir a uma prova com percurso igual ou superior a 10 (dez) quilômetros, relatando sua experiência.
- 13. Demonstrar conhecimento sobre os principais tipos de treinos para corridas: Intervalado, Fartlek, Tempo Run, Subidas e Descidas, Longão e Treinamento Regenerativo.
- 14. Conhecer planilhas de treinos para uma prova de 10 (dez) quilômetros, uma Meia Maratona e para uma Maratona.
- 15. Fazer uma pesquisa sobre a roupa e o calçado mais adequados para este tipo de esporte.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cubo Mágico

Pré-requisitos:

Nível 1: Resolver o cubo 3x3x3 em até 1 (um) minuto e trinta segundos.

Nível 2: Resolver o cubo 3x3x3 em até 1 (um) minuto.

Nível 3: Resolver o cubo 3x3x3 em até quarenta segundos.

- 1. Conhecer o mecanismo interno do cubo 3x3x3. Desmontá-lo, remontá-lo e fazer os ajustes necessários e manutenção (limpeza das peças, lubrificação).
- 2. Saber o regulamento definido pela WCA (Associação Mundial de Cubo) para participação em campeonatos.
- 3. Participar de 1 (um) campeonato homologado pela WCA ou promover 1 (um) com no mínimo 8 (oito) participantes.
- 4. Conhecer as notificações de movimentos e rotações e aplicá-las ao cubo 3x3x3.
- 5. Conhecer o significado das siglas usadas em campeonatos.

- 6. Apresentar 1 (um) tutorial elaborado pelo próprio escoteiro com os primeiros passos para a montagem do cubo 3x3x3.
- 7. Saber montar outra modalidade de cubo mágico além do 3x3x3.
- 8. Demonstrar conhecimentos sobre a criação do cubo mágico e sua trajetória ao longo da história.
- 9. Conhecer os recordes nacionais, continentais e mundiais das principais modalidades.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Desportos Inclusivos

- 1. Explicar a diferença entre exclusão, inclusão, segregação e integração.
- 2. Realizar uma apresentação sobre a história dos jogos paralímpicos, descrevendo sua origem, quando veio para o Brasil, modalidades que compõem, principais atletas de cada modalidade, qual país é o recordista de medalhas.
- 3. Pesquisar e aplicar em sua seção, 3 (três) jogos paralímpicos, explicando as regras e participando junto no desenvolvimento dos jogos e finalizar com uma roda de conversa relatando como se sentiram.
- 4. Apresentar a biografia de 1 (um) atleta paralímpico.
- 5. Assistir a uma partida de uma modalidade paralímpica (ao vivo ou televisionado), acompanhado do examinador e jovens da sua seção, relatando as regras, funções e marcações da modalidade escolhida.

○ 6. Organizar com 1 (um) atleta ou organização que trabalhe com jogos adaptados, uma pequena palestra e demonstração da aplicação do jogo.

● **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Carlos Alexandre Gomes Lopes

Avaliador(es): Joana Lourdes Perozzi (Membro da Equipe Regional de Integração e Diversidade - Região Escoteira MS), Maria Dorothea de Moraes (Psicóloga e Psicopedagoga especialista em transtornos do desenvolvimento) e Monique Sales (Médica Pediatra)



E-Sports

- 1. Escolha dois de seus jogos favoritos e apresente seu fabricante, sua história, tipo de jogo, roteiro e jogabilidade.
- 2. Cite os principais jogos de e-sports e seus maiores campeonatos.
- 3. Jogue uma partida de um jogo considerado e-sport, explicando as regras, ações, objetivo e proibições.
- 4. Debater com sua matilha/patrolha sobre como os e-sports tem se tornado cada vez mais importantes no mundo e qual sua utilidade.
- 5. Apresentar uma pesquisa detalhada sobre as regras de um campeonato de e-Sports a sua escolha, falando sobre as divisões (rankings) que separam os jogadores no jogo escolhido, como é feita essa divisão e qual as diferenças encontradas em partidas ranqueadas e não ranqueadas.
- 6. Apresentar uma pesquisa sobre times de um e-sport a sua escolha ou sobre equipes que tenham times em múltiplos e-sports.
- 7. Assistir a uma partida de um torneio oficial explicando as estratégias usadas e ações tomadas pela equipe, dizendo o porquê daquelas ações e de que maneira agiria naquela situação.

- 8. Explicar quais as formas de comunicação presentes no jogo e como elas afetam as partidas e a relação entre as habilidades de comunicação e convivência necessárias para o trabalho em uma equipe de e-sports e os valores e leis escoteiras.
- 9. Realizar um campeonato com jovens do seu Grupo Escoteiro, seção ou matilha/patrolha, ensinando as mecânicas do jogo e suas funções.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Fernando "Kobaia" Silveira

Avaliador(es): Mateus de Carvalho Meneses (Player), Sérgio Paulo Delgado Fernandes (Player e Streamer) e Lígia Peçanha Grillo (Player)



Escalada

- 1. Conceituar os segmentos da escalada: clássica, esportiva, boulder e muro.
- 2. Distinguir escalada livre da escalada artificial.
- 3. Relacionar 10 (dez) palavras típicas do vocabulário da escalada e respectivos significados.
- 4. Conhecer e dominar o uso técnico dos seguintes equipamentos; cadeirinha, sapatilha, capacete, aparelho de segurança tipo manual e travamento autoblocante, mosquetão, costura, fita tubular.
- 5. Relatar os aspectos da física aplica à escalada relativo às ancoragens e ao fator de queda.
- 6. Relatar as características da corda dinâmica em sua estrutura, funcionalidade e período de vida útil, sabendo distinguir corda dinâmica de corda estática.
- 7. Pesquisar sobre o uso dos equipamentos de proteção móveis e fixos, apresentando-os à sua matilha/patrolha após analisado pelo examinador.
- 8. Realizar uma escalada em rocha com no mínimo duas cordadas, empregando o uso de equalização de 2 (dois) ou 3 (três) pontos.
- 9. Compreender e explicar à matilha/patrolha, a graduação de dificuldade de vias de escalada em rocha.

- 10. Programar e coordenar atividade de escalada, montando ancoragem em “top rope” para segurança na escalada, a ser executada preferencialmente para a matilha/patrolha, sob supervisão do examinador.
- 11. Citar 3 (três) formas de impactos ambientais possíveis de ocorrer numa via de escalada, sabendo como evitá-los ou minimizá-los.
- 12. Demonstrar compreensão da gestão de riscos em: eminência de chuva; pedras soltas e abelhas, ambos durante a prática da escalada.
- 13. Realizar, após a ascensão, descida da parede em segurança, com o emprego da técnica de rapel auto - bloqueado.
- 14. Relatar, com o máximo possível de detalhes, algum programa ou projeto proposto pela CBME (Confederação Brasileira de Montanhismo e Escalada).
- 15. Executar com qualidade, o nó 8 (oito) duplo, fiel, 8 (oito) costurado, nó de fita, nó UIAA, compreendendo suas aplicações.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Esgrima

Pré-requisitos: comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 3 (três) anos.

- 1. Contar a história da esgrima, citando sua origem, evolução histórica e características
- 2. Descrever os tipos de armas utilizadas na esgrima (Florete, Sabre e Espada), citando suas principais características.
- 3. Demonstrar as principais posições e movimentações utilizadas na esgrima (Guarda, Marcha, Romper, Marcha a fundo).
- 4. Apresentar, ao examinador, as regras oficiais utilizadas nas competições oficiais de Espada (Área de pontuação, Ponto duplo, faltas e tempo de jogo).

- 5. Apresentar as regras oficiais utilizadas nas competições oficiais de Florete (Área de pontuação, prioridade, faltas e tempo de jogo).
- 6. Apresentar as regras oficiais utilizadas nas competições oficiais de Sabre (Área de pontuação, prioridade e faltas).
- 7. Apresentar as principais regras e equipamentos de segurança (Jaqueta, protetores, máscaras e luvas).
- 8. Escolher uma arma, descrever e demonstrar a posição de mãos em relação às linhas, utilizada na esgrima olímpica.
- 9. Participar de uma competição promovida por 1 (um) órgão desportivo oficial (Confederação Brasileira, Federação Estadual, etc.)

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Carlos Alexandre Gomes Lopes

Avaliador(es): Alexandre Alves Teixeira (Confederação Brasileira de Esgrima)



Estudos Desportivos

- 1. Elaborar 1 (um) trabalho sobre os Jogos Olímpicos contendo sua origem, história e evolução, destacando seus principais momentos.
- 2. Escolher 1 (um) esporte individual e demonstrar que conhece sua origem, regras e equipamentos, citando os atuais recordistas, em âmbito estadual, nacional e mundial.
- 3. Escolher 1 (um) esporte coletivo e demonstrar que conhece sua origem, regras, dimensões do campo para sua prática e sistema de pontuação, citando os atuais campeões, em âmbito estadual, nacional e mundial.
- 4. Explicar os benefícios proporcionados à saúde física e mental pela prática constante de esporte, sabendo identificar riscos e prejuízos decorrentes de ações inadequadas, como os excessos, o uso de doping, etc.
- 5. Realizar, com os membros da seção, uma sessão de treinamento físico, técnico e tático de 1 (um) esporte coletivo de sua livre escolha.
- 6. Demonstrar conhecimento sobre os diferentes tipos de tabelas para a organização de campeonato, incluindo eliminatórias e rodízios em suas diferentes formas e para 1 (um) número variado de participante.

- 7. Descrever a estrutura da organização nacional de 1 (um) esporte de sua livre escolha, identificando os níveis, os órgãos integrantes e suas competências.
- 8. Elaborar e manter 1 (um) álbum com fotografias e reportagens sobre 1 (um) esporte de sua livre escolha, durante 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses.
- 9. Montar 1 (um) trabalho com a história de pelo menos 10 (dez) personalidades desportivas nacionais, destacando suas características e conquistas.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Excursões

Pré-requisitos: Ter excursionado ao ar livre com a seção ou matilha/patrolha, de pelo menos 2 (dois) tipos distintos e utilizando diferentes formas de deslocamento (a pé, de bicicleta, embarcado etc.), no mínimo: **Nível 1:** 3 (três) vezes. **Nível 2:** 6 (seis) vezes. **Nível 3:** 9 (nove) vezes.

- 1. Explicar qual o material individual necessário para diferentes tipos de excursões (a pé, embarcado, de bicicleta, etc.), de acordo com o programa da atividade e como arrumá-lo em sua mochila.
- 2. Ter participado de pelo menos 3 (três) excursões com a seção, de 2 (dois) tipos distintos e em locais diferentes, realizadas a pé.
- 3. Ter conhecimento de primeiros socorros, sabendo agir em caso de acidente e resgate, além de ser capaz de organizar o material de primeiros socorros para cada tipo de excursão.
- 4. Preparar o equipamento (segurança, alimentação, etc.) para diferentes tipos de excursão, acondicionando-o em sua mochila.

- 5. Participar de pelo menos 5 (cinco) excursões, diferentes das citadas no item 2, utilizando diferentes formas de deslocamento (a pé, de bicicleta, embarcado etc.).
- 6. Demonstrar, de forma prática, a correta utilização de mapas e bússolas.
- 7. Elaborar o esquema de segurança para uma excursão, levando em conta o número de participantes, a região e o terreno, orientando a seção quanto aos procedimentos a serem adotados, individual e coletivamente.
- 8. Organizar uma excursão para a seção, incumbindo-se da escolha do local e da forma de deslocamento e adotando as medidas de segurança necessárias.
- 9. Ter noções de radiocomunicação HT, sabendo informar ao médico ou equipe de socorro sua localização e dados essenciais, em caso de acidente.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Futebol

- 1. Apresentar a história do futebol brasileiro: de campo e futsal, citando suas principais competições e campeões.
- 2. Escrever uma breve biografia sobre 1 (um) jogador de futebol (campo ou futsal) que você considere relevante.
- 3. Demonstrar conhecer os principais esquemas táticos e comentá-los.
- 4. Explicar as regras básicas de futebol de campo e futsal, tais como impedimento, tiro de meta, escanteio, lateral e cartões.
- 5. Assistir a uma partida de futebol com o examinador e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em quadra e em campo.
- 6. Demonstrar conhecer pelo menos 3 (três) tipos de dribles e passes.
- 7. Assistir a 1 (um) jogo de futebol televisionado, fazer anotações, e nos intervalos fazer 1 (um) retrospecto dos melhores lances. E assistir a 1 (um) jogo em 1 (um) estádio, apresentando 1 (um) relatório no término.

- 8. Fazer uma visita a 1 (um) estádio de futebol em 1 (um) dia que não haja jogo e conhecer suas dependências.
- 9. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de futebol em 1 (um) estádio, e o que fazer para evitar confusões e tumultos, dar sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos estádios.
- 10. Organizar 1 (um) torneio de futebol, na modalidade de sua preferência, entre sua seção, outros grupos escoteiros e convidados, com no mínimo 4 (quatro) times.
- 11. Atuar como árbitro em 1 (um) jogo de futebol de campo e 1 (um) de futsal.
- 12. Conhecer pelo menos 2 (dois) sistemas de pontuação de campeonatos regionais e nacionais.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Futebol de Mesa

- 1. Apresentar a história do futebol de mesa, destacando os pioneiros no esporte, local de início e evolução do material utilizado ao longo do tempo.
- 2. Descrever brevemente quais são as regras aceitas oficialmente pela Confederação Brasileira de Futebol de Mesa (CBFM), as diferenças básicas entre elas e os locais onde são mais praticadas.
- 3. Entrevistar 1 (um) praticante do esporte que seja filiado a uma Federação Estadual.
- 4. Assistir a uma partida completa com o examinador, observando as características e estratégias de jogo utilizadas por cada treinador.
- 5. Detalhar as características dos botões (jogadores) de 1 (um) time de futebol de mesa, como por exemplo: altura do botão, diâmetro, grau de inclinação da área de chute, área de atrito do botão, e outras possíveis.
- 6. Assistir a uma competição oficial de futebol de mesa organizada por uma Federação Estadual ou pela Confederação Brasileira, fazendo 1 (um) relatório sobre a fórmula de disputa, participantes e organização geral.

- 7. Descrever quais os atributos vivenciados e aprendidos pelo praticante do futebol de mesa (concentração, coordenação motora, etc.). O que 1 (um) botonista leva do esporte para a vida?
- 8. Jogar uma partida completa de alguma regra do futebol de mesa aceita pela CBFM.
- 9. Fazer uma visita a 1 (um) clube de futebol de mesa que seja filiado a uma Federação Estadual, descrevendo como acontecem os torneios internos e a organização do clube.
- 10. Disputar uma competição (oficial ou não) de futebol de mesa, representando algum clube existente.
- 11. Organizar uma competição de futebol de mesa, com no mínimo 6 (seis) participantes, utilizando alguma das regras aceitas pela CBFM.
- 12. Decorar (fazer) 1 (um) time de botão com as cores de seu clube de preferência, inserindo pelo menos 3 (três) informações em cada botão, por exemplo: escudo, nome do jogador e numeração da camisa.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Gamão

- 1. Demonstrar conhecimento sobre: objetivo do jogo; posição inicial, movimentação normal e com dados duplos, captura e retirada das pedras.
- 2. Demonstrar conhecimento sobre: cubo de duplicar; cubo beaver e cubo racon.
- 3. Demonstrar conhecimento sobre: Regra de Crawford; Regra de Jacoby; desistência; vitória simples, por gamão ou por gamão triplo.
- 4. Demonstrar que conhece algumas estratégias do jogo, com base no uso das probabilidades e na contagem de distância.
- 5. Demonstrar que conhece pelo menos duas variações do jogo.
- 6. Conhecer as normas gerais de comportamento utilizadas durante as partidas.
- 7. Vencer 3 (três) partidas de 5 (cinco) pontos cada, contra adversários escolhidos pelo seu examinador.

- 8. Confeccionar 1 (um) tabuleiro de gamão.
- 9. Ensinar as regras do jogo e organizar 1 (um) torneio para no mínimo 8 (oito) participantes, com partidas de 3 (três) pontos, responsabilizando-se pela definição prévia das regras, montagem da tabela e registro das partidas.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Geocaching

- 1. Definir geocaching.
- 2. Definir os seguintes termos: cache tradicional, microcache, cache virtual, multi cache e travel bug
- 3. Apresentar 1 (um) receptor GPS e explicar (1) o seu funcionamento, (2) quais vantagens ou benefícios oferece para a sociedade e (3) que fatores afetam a acuidade do instrumento.
- 4. Demonstrar duas maneiras de encontrar a localização de uma geocache na sua região através do site do geocaching.
- 5. Demonstrar como inserir o registo das coordenadas de latitude e longitude num GPS para encontrar uma cache na sua região.
- 6. Mostrar que sabe da segurança e aspectos ambientais do geocaching.
- 7. Informar quais objetos podem ser deixados num geocache e quais os que não se pode deixar.
- 8. Encontrar 3 (três) caches na sua região, pelo menos 1 (um) tradicional e 1 (um) multicache e fazer o devido registo.
- 9. Conhecer e relatar a prática e regras de etiqueta dos travel bugs.

- 10. Criar uma cache, certificando-se da acessibilidade da sua localização a outros geocachers:
- 11. Submeter 1 (um) cache criada no website do geocaching.
- 12. Dar detalhes para que outros jovens possam encontrar a cache, incluindo o contexto histórico-cultural e geográfico dela.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ginástica

- 1. Demonstrar conhecimentos básicos de anatomia e fisiologia, descrevendo o sistema cardiorrespiratório e o mecanismo de contração muscular, citando a função dos exercícios aeróbicos e anaeróbicos.
- 2. Verificar a frequência cardíaca no processo de realização de exercícios, identificando a faixa de normalidade e os sinais de risco.
- 3. Conhecer a função dos alimentos, identificando e diferentes grupos, vitaminas e sais minerais, sendo capaz de descrever as necessidades normais de 1 (um) ser humano.
- 4. Praticar, de forma programada e constante, durante 1 (um) período mínimo de 6 (seis) meses, algum tipo de ginástica (musculação, aeróbica, hidroginástica, ginástica olímpica, ginástica rítmica, etc.).
- 5. Manter atualizados, durante 1 (um) período mínimo de 6 (seis) meses, os registros do seu programa pessoal de saúde, incluindo dados diários de peso, ingestão de calorias, horas de sono e realização de atividades físicas, além das medidas semanais de altura e massa muscular (perímetro de bíceps, cintura, peito, etc.),

- 6. Elaborar 1 (um) programa de exercícios físicos para alguém de sua idade, a ser desenvolvido durante 6 (seis) meses.
- 7. Elaborar trabalho escrito e ilustrado sobre ginástica, incluindo sua origem e evolução histórica e descrevendo 1 (um) mínimo de 5 (cinco) modalidades atuais, com suas características.
- 8. Ser aprovado em exame médico para a prática de exercícios físicos.
- 9. Demonstrar conhecimento de 3 (três) testes de aptidão física, identificando suas características e funções..

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ginástica Rítmica

Pré-requisitos: Comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

- 1. Apresentar a história da Ginástica Rítmica no Brasil e destacar os países que mais praticam esta modalidade.
- 2. Conhecer os aspectos básicos da Ginástica Rítmica tais como: dimensões da quadra de competição, altura, etc., tempo de séries individuais e de conjunto, bem como os aparelhos utilizados e as características dos mesmos (o que se pode fazer com eles, Ex.: bola quicar, rolar, lançar) previstos no código de pontuação.
- 3. Conhecer os elementos corporais básicos da Ginástica Rítmica: saltitos, saltos, giros, pivots e acrobáticos previstos no código de pontuação.
- 4. Identificar os elementos de flexibilidade inerentes a Ginástica Rítmica, tais como: ponte, vela, spaccato (direita, esquerda e frontal).

- 5. Participar de escolinhas, pré equipe ou equipe pelo período mínimo de 6 (seis) meses. Participar de séries (coreografia) a mãos livres.
- 6. Saber realizar o manejo com os aparelhos bola e corda, realizando movimentos de ginástica rítmica.
- 7. Saber realizar o manejo com os aparelhos arco, massas e fita, realizando movimentos de ginástica rítmica em escolinhas, pré-equipe ou equipe.
- 8. Participar de uma apresentação de Ginástica Rítmica.
- 9. Treinar pelo menos duas vezes por semana, com duração de 1 (um) hora e trinta minutos.
- 10. Participar de 3 (três) competições oficiais, sendo uma local e duas regionais, apresentando relato de sua experiência.
- 11. Saber aplicar os conhecimentos gerais sobre a pontuação da Ginástica Rítmica.
- 12. Participar de competição, apresentando relato de sua experiência.

◆ **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Handebol

- 1. Apresentar a história do handebol brasileiro, citando seus principais títulos.
- 2. Escrever uma breve biografia sobre 1 (um) jogador ou treinador de handebol de sua escolha.
- 3. Apresentar as regras básicas do handebol, explicando teoricamente e reproduzindo-as na prática.
- 4. Apresentar os principais esquemas táticos e comentá-los.
- 5. Assistir uma partida de handebol com o examinador e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em quadra.
- 6. Demonstrar, enquanto joga, domínio de no mínimo duas posições do handebol.
- 7. Assistir a 1 (um) jogo de handebol televisionado ou a 1 (um) jogo em quadra, apresentando 1 (um) relatório no término.
- 8. Fazer uma visita a 1 (um) ginásio com quadra de handebol em 1 (um) dia que não haja jogo e conhecer suas dependências.

- 9. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de handebol em 1 (um) ginásio; o que deve ser feito para evitar confusões e tumultos, dando sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos ginásios.
- 10. Realizar 3 (três) diferentes tipos de fintas.
- 11. Participar de 1 (um) campeonato de handebol, sendo capaz de reconhecer os principais gestos efetuados por 1 (um) árbitro.
- 12. Ser capaz de realizar o tiro de 7 (sete) metros e demonstrar como cobrar uma falta comum.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Hipismo

- 1. Demonstrar que conhece os cuidados no trato de 1 (um) cavalo, incluindo limpeza e alimentação.
- 2. Conhecer as principais doenças e epidemias que atingem os cavalos e como evitá-las, bem como os cuidados rotineiros com a saúde do animal.
- 3. Apresentar 1 (um) trabalho audiovisual sobre as características e origens de, pelo menos, 3 (três) raças de cavalos.
- 4. Demonstrar que sabe aparelhar convenientemente 1 (um) cavalo.
- 5. Conhecer, em linhas gerais, a história do hipismo e as características das competições.
- 6. Montar, desmontar e cavalgar nos 3 (três) andamentos (passo, trote e galope).
- 7. Saltar 1 (um) cavalete com trinta centímetros de altura.
- 8. Fazer 1 (um) percurso clássico de obstáculos com dimensões mínimas de 1, 10 (m de altura por 1,20 m de largura).

○ 9. Ter conhecimento da anatomia do cavalo e assistir a ferração de 1 (um) animal.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Hipismo Rural

- 1. Demonstrar que sabe aparelhar convenientemente 1 (um) animal.
- 2. Fazer 1 (um) percurso na prova dos 3 (três) tambores.
- 3. Fazer 1 (um) percurso na prova das balizas.
- 4. Demonstrar como apartar 1 (um) lote de bezerros.
- 5. Citar, em trabalhos escrito e ilustrado, as características de duas raças de cavalos mais utilizadas no hipismo rural, bem como sua origem e seu uso no mesmo
- 6. Relatar 3 (três) doenças que mais atingem os equinos, indicando seus tratamentos.
- 7. Montar, desmontar e cavalgar nos 3 (três) andamentos (passo, trote e galope).
- 8. Demonstrar que conhece os cuidados no trato de 1 (um) cavalo, incluindo limpeza e alimentação.
- 9. Em montaria, laçar 1 (um) bezerro solto em uma arena.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



ioiô

- 1. Demonstrar para o avaliador como enrolar corretamente a cordinha no ioiô.
- 2. Demonstrar controle em jogar o ioiô para baixo e fazer retornar para sua mão.
- 3. Executar as manobras clássicas “dorminhoco” e “cachorrinho passeando”.
- 4. Ensinar uma manobra de ioiô clássico para 1 (um) membro de seu Grupo Escoteiro.
- 5. Executar as manobras clássicas “meia volta” e “cachorrinho pulando cerca”.
- 6. Executar as manobras clássicas “balancinho” e “torre”.
- 7. Apresentar as modalidades esportivas de ioiô (1A, Double A, etc.)
- 8. Executar uma manobra com ioiô de rolamento.
- 9. Explicar o funcionamento do sistema de retorno do ioiô de rolamento.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Jogos de Tabuleiro

- 1. Explicar o que são jogos de tabuleiro.
- 2. Descrever a história dos jogos de tabuleiro no Mundo e no Brasil, incluindo jogos clássicos antigos, explicando a diferença entre os tabuleiros clássicos e modernos e por fim, falando da mudança do mercado mundial e brasileiro nos últimos anos.
- 3. Explicar o que são jogos de tabuleiros modernos, diferenciando seus estilos e mecânicas.
- 4. Realizar uma apresentação de pelo menos 5 (cinco) jogos de tabuleiro da atualidade, que tenham maior destaque no mercado nacional ou internacional.
- 5. Citar quais são as principais fabricantes de jogos de tabuleiro no Brasil e no Mundo e listar, pelo menos, 3 (três) dos jogos mais importantes de cada um.
- 6. Explicar a importância dos jogos de tabuleiro na atualidade, levando em consideração seu uso nas escolas e também em projetos sociais, do ambiente corporativo e também na saúde.
- 7. Citar os principais autores de jogos de tabuleiro modernos e listar, pelo menos, 3 (três) dos jogos mais importantes de cada um.

- 8. Realizar, com outros jovens, uma sessão de partidas de pelo menos 3 (três) jogos de tabuleiro com estilos de mecânicas diferentes.
- 9. Escolher 1 (um) tema, construir 1 (um) jogo de tabuleiro para ele, jogar com outros jovens e ao final, relatar suas decisões sobre a escolha do estilo e mecânica, assim como suas impressões sobre a aplicação dele.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Manoela Jaciani Bolsoni

Avaliador(es): Ly Pucca (Especialista em Jogos de Tabuleiro)



Mergulho Autônomo Amador

- 1. Demonstrar que sabe nadar e ser aprovado em exame médico para mergulhador.
- 2. Ser aprovado em curso teórico e prático de mergulho autônomo amador com certificação nacional ou internacional.
- 3. Explicar a legislação brasileira que regulamenta a prática de mergulho autônomo e as diferenças entre o mergulhador amador e o mergulhador profissional.
- 4. Elaborar trabalho escrito sobre mergulho autônomo, citando sua origem, evolução histórica e características, a física e a fisiologia aplicadas ao mergulho, os possíveis acidentes e tabelas de mergulho.
- 5. Fazer uma exposição fotográfica sobre a fauna e a flora subaquáticas, o mergulho e o meio ambiente, o mergulho e o meio científico e o mergulho turístico.
- 6. Ser aprovado em 1 (um) curso de aperfeiçoamento tipo mergulho noturno, orientação subaquática, mergulho em naufrágio, fotografia e vídeo subaquáticos, mergulho profundo, busca e resgate, biologia marinha e arqueologia.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mergulho Livre

- 1. Demonstrar que sabe nadar e ser aprovado em exame médico para mergulhador.
- 2. Ser aprovado em curso teórico e prático de mergulho livre com certificação nacional ou internacional.
- 3. Conhecer a legislação brasileira que regulamenta a prática de mergulho livre e explicar as características da pesca submarina.
- 4. Elaborar trabalho escrito sobre mergulho livre, citando sua origem, evolução histórica e características, a física e a fisiologia aplicadas ao mergulho, os possíveis acidentes e a contribuição do mergulho livre ao meio ambiente e à sociedade.
- 5. Participar como mergulhador, de uma atividade de cultivo marinho ou de limpeza (educação ambiental).
- 6. Executar 1 (um) levantamento fotográfico subaquático, em área de sua escolha, organizando uma exposição com as fotografias obtidas.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Montanhismo

- 1. Apresentar 1 (um) trabalho sobre as modalidades de escalada e montanhismo.
- 2. Descrever os equipamentos necessários para a realização das seguintes atividades: escaladas técnicas em paredes artificiais, escaladas naturais, travessia de cânion e atividades de montanha (três modalidades diferentes).
- 3. Demonstrar conhecimento sobre regras e equipamento de segurança nas diferentes modalidades de montanhismo e escaladas.
- 4. Participar de pelo menos 3 (três) atividades ligadas a montanhismo e escalada, tais como rapel, pista de cordas, escaladas técnicas em paredes, etc.
- 5. Realizar com a seção, sob supervisão direta do examinador, uma atividade de rapel.
- 6. Ter noções de radiocomunicação HT.
- 7. Participar de pelo menos duas ascensões a cumes com altura não inferior a quinhentos metros.

- 8. Apresentar projeto detalhado referente a uma expedição para a conquista de 1 (um) cume de pelo menos mil e quinhentos metros, especificando material e recursos necessários, treinamento, alimentação, transporte, etc.
- 9. Apresentar 1 (um) trabalho audiovisual sobre 3 (três) montanhas situadas na América.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mountain Bike

- 1. Dominar a Mountain Bike, mostrando destreza em diferentes relevos e situações.
- 2. Conhecer os equipamentos de segurança para provas de Mountain Bike, descrevendo sua importância.
- 3. Participar de competição oficial para Mountain Bike (Cross Country, Trip Trail, Maratona, Dow Hill).
- 4. Montar 1 (um) calendário com as principais competições de Mountain Bike a Nível regional, estadual ou nacional.
- 5. Fazer 1 (um) passeio de Mountain Bike com outros membros do Grupo Escoteiro, seção ou matilha/patrolha num percurso superior a cinquenta quilômetros.
- 6. Conhecer os nomes das peças e acessórios que compõem uma Mountain Bike.
- 7. Apresentar a importância do uso da Mountain Bike como atividade física, esporte, qualidade de vida e contato com a natureza.
- 8. Participar da organização de uma prova de Mountain Bike (Cross Country, Trip Trail, Maratona, Dow Hill).

○ 9. Desmontar, engraxar e montar novamente uma Mountain Bike.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Musculação

- 1. Explicar os fundamentos da musculação, destacando sua importância e cuidados a serem tomados em sua prática.
- 2. Explicar a importância do aquecimento e alongamento nos treinos, exemplificando quais exercícios são importantes antes, durante e depois do treino.
- 3. Pesquisar sobre o desenvolvimento dos grupos musculares mais exercitados (ombros, costa, peito, bíceps, tríceps, abdômen, glúteos, coxas e panturrilhas) destacando a composição de suas estruturas.
- 4. Apresentar os resultados de uma pesquisa sobre: perigos dos anabolizantes, o mal uso de suplementação alimentar, sobretreinamento, vigorexia e respeito e conduta no ambiente da academia.
- 5. Explicar a importância da dieta, da orientação profissional e da qualidade do sono para a prática esportiva e obtenção de resultados.
- 6. Demonstrar conhecimento sobre as técnicas de primeiros socorros e como tratar cada lesão comum para minimizar as consequências em caso de acidente.
- 7. Levar sua seção ou matilha/patrolha, para acompanhar seu treino ou conhecer uma academia de musculação.

- 8. Exemplificar pegadas pronadas, supinadas e neutras em pelo menos 3 (três) exercícios de grupos musculares diferentes, e os benefícios de cada uma.
- 9. Pesquisar e relatar quais são os principais objetivos que levam 1 (um) indivíduo à prática da musculação. Entrevistar praticantes com diferentes objetivos, dissertando sobre suas percepções quanto à prática da modalidade.
- 10. Praticar atividade física estruturada, pelo menos 3 (três) vezes na semana, e explicar se for o caso como a musculação pode auxiliar nos objetivos da modalidade praticada, fazendo 1 (um) paralelo entre os exercícios e músculos mais usados em ambas modalidades.
- 11. Apresentar quais as principais fontes energéticas para o treino de musculação.
- 12. Apresentar 1 (um) trabalho audiovisual sobre as principais competições relacionadas ao levantamento de peso da atualidade.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Natação

Pré-requisitos: Demonstrar que sabe nadar cinquenta metros em qualquer estilo.

- 1. Dar 1 (um) mergulho perfeito da borda de uma piscina.
- 2. Boiar de costas por 1 (um) período mínimo de 1 (um) minuto, sem bater pés ou mãos.
- 3. Nadar cinquenta metros, qualquer estilo, sem parada.
- 4. Nadar 5 (cinco) metros, vestido com calça, camisa e meias.
- 5. Buscar 1 (um) objeto submerso em uma piscina com profundidade mínima de 3 (três) metros.
- 6. Demonstrar de forma prática conhecimento de salvamento e de técnicas de recuperação de afogados, descrevendo as regras de segurança para atividades aquáticas.
- 7. Despir-se (calça, camisa e meias) dentro de uma piscina, sem encostar os pés no fundo, em menos de 1 (um) minuto.
- 8. Atravessar uma piscina submerso, numa distância mínima de 6m.

- 9. Nadar cem metros em cada estilo (crawl, costas, peito e borboleta).
- 10. Nadar oitocentos metros em qualquer estilo.
- 11. Mergulhar de uma prancha colocada a uma altura mínima de 3 (três) metros da superfície da água em piscina apropriada.
- 12. Rebocar outro nadador, em percurso mínimo de quinze metros.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Paraquedismo

- 1. Elaborar e apresentar 1 (um) trabalho escrito sobre paraquedismo, citando sua origem e evolução histórica e descrevendo suas modalidades.
- 2. Identificar, na sua região, o Clube de Paraquedismo mais próximo e descrever como proceder para a realização do salto de paraquedas.
- 3. Demonstrar conhecimento sobre equipamentos e acessórios utilizados na prática do paraquedismo.
- 4. Descrever e demonstrar as partes que compõem 1 (um) velame, container e suas funções.
- 5. Explicar o procedimento de embarque e desembarque em 1 (um) avião e helicóptero.
- 6. Conhecer o código esportivo da CBPq, enfatizando as normas de segurança e as categorias praticadas no paraquedismo.
- 7. Assistir uma palestra sobre os procedimentos de emergências, anormalidades, piques de alta e baixa velocidade com o velame.

- 8. Ser habilitado em curso e/ou instrução de paraquedismo, ministrado por entidade (escola/clube) afiliada à Confederação Brasileira de Paraquedismo (CBPq), para realização de saltos de paraquedas.
- 9. Realizar salto de paraquedas, levando em conta as normas da Confederação Brasileira de Paraquedismo (CBPq). Para realizar este item a idade mínima necessária é de 16 (anos).

● **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

● **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

● **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Parkour

- 1. Contar a história da prática do Parkour, seus fundamentos, criador, objetivos e outros pontos ao seu examinador.
- 2. Explicar e demonstrar a importância do aquecimento antes de uma prática física.
- 3. Demonstrar que tem conhecimento das roupas adequadas para prática de Parkour.
- 4. Ter conhecimento de como tratar e aplicar os primeiros socorros nas principais lesões da prática de Parkour, como escoriações, fraturas, entorses e demais variações de trauma por acidente ou fadiga.
- 5. Demonstrar conhecimento dos movimentos básicos da modalidade, além de 2 (dois) movimentos combinados ou de maior complexidade.
- 6. Fazer 1 (um) percurso de no mínimo quinhentos metros em 5 (cinco) minutos, com diferentes níveis de dificuldade, de preferência nas redondezas da sua unidade escoteira local.
- 7. Demonstrar de forma prática possuir habilidade sobre os diferentes tipos de aterrissagem e amortização de quedas.

- 8. Orientar, planejar, capacitar e executar em sua seção uma atividade onde exista 1 (um) percurso de no mínimo trezentos metros, com obstáculos de diferentes níveis, que envolva técnicas básicas destinadas a iniciantes.
- 9. Preparar e publicar na internet, 1 (um) vídeo dos jovens da sua seção e convidados, fazendo Parkour.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Patinação

- 1. Demonstrar o uso de 1 (um) tipo de patins de sua livre escolha, utilizando equipamento de proteção e enumerando as regras específicas de segurança.
- 2. Conhecer as partes de 1 (um) patim de sua livre escolha e demonstrar como proceder para sua perfeita manutenção.
- 3. Demonstrar habilidade para patinar em área livre, usando patins de sua livre escolha.
- 4. Ser capaz de realizar, sobre patins de sua livre escolha, os movimentos solicitados pelo examinador.
- 5. Realizar uma apresentação simples de uso de patins, explicando os movimentos e os diferentes graus de dificuldade.
- 6. Ensinar 4 (quatro) outros jovens a patinar, em 1 (um) período máximo de 2 (dois) meses.
- 7. Explicar o regulamento de uma competição de patinação artística de sua livre escolha, sendo capaz de executar alguns movimentos básicos.

- 8. Demonstrar conhecimento das regras de hóquei sobre patins (rodas ou gelo) e ser capaz de executar alguns movimentos básicos desse esporte.
- 9. Elaborar trabalho sobre a patinação, incluindo suas diferentes modalidades, suas origens, evolução histórica e prática como esporte.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pesca

- 1. Fazer trabalho ilustrado sobre os principais tipos de peixes brasileiros, de água doce e salgada, localização e numeração das Colônias de Pesca e os principais pontos de compra e venda de pescado na sua região.
- 2. Demonstrar conhecimento sobre os períodos de pesca, períodos de defeso e tipos de pesca proibida, citando o tamanho mínimo permitido para a pesca de 3 (três) tipos de peixes de sua livre escolha ou demonstrar o uso de covos e redes para pesca de subsistência.
- 3. Demonstrar conhecimento das regras de segurança e primeiros socorros no uso de equipamentos de pesca quando em local do continente e dentro de uma embarcação na água.
- 4. Montar e desmontar 1 (um) molinete ou carretilha, colocando isca e fazendo corretamente o lançamento ou realizar o lançamento e a utilização de uma tarrafa.
- 5. Preparar equipamento para a pesca de arremesso, incluindo vara, molinete ou carretilha, linha, empates e anzóis e chumbadas apropriadas.
- 6. Arremessar sua vara, atingindo diferentes pontos (distâncias e direções) indicados pelo examinador.

- 7. Demonstrar conhecimento sobre 5 (cinco) diferentes tipos de isca, para água doce e salgada, a utilização da isca adequada para tipos específicos de peixes e a forma correta de fixá-las ao anzol.
- 8. Participar de uma pescaria, apanhar, limpar e preparar uma refeição para duas pessoas a base de peixe.
- 9. Manter durante 3 (três) meses 1 (um) registro satisfatório de suas experiências de pescaria, com detalhes de datas, horários, condições de tempo, locais, marés (se for o caso), equipamento utilizado, iscas e quantidades de pescado (número de exemplares e peso total).

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prática Desportiva

- 1. Citar, em trabalho escrito, as características das diferentes modalidades de atletismo, incluindo pelo menos duas provas de corrida, duas de salto e duas de arremesso.
- 2. Demonstrar em local próprio os fundamentos básicos de duas diferentes provas de corrida, duas de salto e duas de arremesso.
- 3. Participar de 3 (três) competições desportivas, em esportes de sua livre escolha, promovidas por entidades oficiais (Confederação, Federação, Liga, órgãos do governo, fundações municipais de desportos etc.).
- 4. Apresentar uma palestra ilustrada sobre natação, citando as características das diferentes provas, incluindo técnicas e regras.
- 5. Demonstrar em local próprio as características de 1 (um) estilo de natação, incluindo largada, braçadas, respiração e virada.
- 6. Formar e orientar tecnicamente, na seção, uma equipe para competir em qualquer esporte, participando, em período de 6 (seis) meses, de pelo menos 6 (seis) jogos contra equipes de faixa etária equivalente.

- 7. Organizar uma competição esportiva para jovens do seu Grupo Escoteiro, com 1 (um) mínimo de 4 (quatro) equipes, responsabilizando-se pela obtenção de recursos materiais e humanos, montagem de tabelas, cerimônias de abertura e encerramento etc.
- 8. Demonstrar, utilizando recursos adequados, os fundamentos de 2 (dois) esportes coletivos de sua livre escolha.
- 9. Atuar como árbitro em uma partida de qualquer esporte coletivo realizado dentro das condições previstas pelas regras oficiais (quadra, bola, uniformes, etc.).

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Quebra-cabeça

Pré-requisitos:

Nível 1: Ter montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo duzentas peças

Nível 2: Ter adicionalmente montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo quinhentas peças

Nível 3: Ter adicionalmente montado 1 (um) quebra-cabeça de no mínimo mil peças

- 1. Criar 1 (um) quebra-cabeça com pelo menos trinta peças e apresentar para o examinador.
- 2. Apresentar e explicar o funcionamento de, no mínimo 3 (três) aplicativos que possibilitem a prática de quebra-cabeça.
- 3. Pesquisar e apresentar a história do quebra-cabeça e apresenta.
- 4. Montar 1 (um) quebra-cabeça 3D de no mínimo cem peças.

- 5. Organizar uma exposição para a seção com pelo menos 10 (dez) quebra-cabeças.
- 6. Utilizando 1 (um) Tangram efetuar cinquenta formas distintas de montagem.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Matheus Matos de Paula Silva

Avaliador(es): Vítinho Manzke (Mestre em Música, Professor e Coordenador do

Curso de Música – Universidade de Caxias do Sul)



Remo

- 1. Identificar 5 (cinco) tipos de embarcação a remo, sendo uma delas uma embarcação olímpica.
- 2. Remar sozinho 1 (um) bote ou embarcação miúda utilizando 2 (dois) remos, ou 1 (um) único pela popa, quando em atividades de apoio ao embarque, desembarque e transporte de material.
- 3. Compor uma guarnição a remo em atividade embarcada somando no mínimo 7 (sete) horas embarcadas.
- 4. Relacionar como são chamados os remadores nas bancadas e quais as posições de comando e referencial para a cadência da remada.
- 5. Explicar a Palamenta utilizada em uma embarcação a remo e os cuidados específicos.
- 6. Guarnecer e patroar utilizando as vozes de comando na embarcação a remo.
- 7. Demonstrar a movimentação adequada do corpo para a remada no tipo de embarcação que comumente utiliza.
- 8. Em uma situação de vento forte e maré contra, explicar o que se deve fazer quando em uma embarcação a remo.

- 9. Participar de uma guarnição onde no mínimo realize 3 (três) atividades embarcadas a remo, sendo elas regatas, procissão marítima, jogo naval ou rafting.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Road Bike

- 1. Participar de pelo menos 1 (um) grupo (equipe) de Road Bike.
- 2. Ter conhecimento das revisões preventivas de uma Road Bike.
- 3. Apresentar 1 (um) planeamento de uma rota de pelo menos trinta quilômetros incluindo informações sobre o grau de dificuldade e dados técnicos.
- 4. Demonstrar total conhecimento de uma Road Bike utilizando termos técnicos (nome de peças, componentes etc.).
- 5. Demonstrar conhecimento das sinalizações de segurança utilizadas em pelotões.
- 6. Explicar, regras dos campeonatos de ciclismo de estrada
- 7. Explicar sobre a Union Cycliste Internationale (UCI).

- 8. Demonstrar conhecimento sobre o Bike Fit.
- 9. Explicar a importância do pedal de encaixe.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Lucas Briganti Ricardino

Avaliador(es): Bruno Lima Almicar Neto (Praticante Off Road)



RPG (Role-playing Game)

Pré-requisitos:

Nível 1: Jogar, no mínimo, 5 (cinco) partidas/sessões de RPG (on-line ou de mesa).

Nível 2: Jogar, no mínimo, 10 (dez) partidas/sessões de RPG (on-line ou de mesa).

Nível 3: Jogar, no mínimo, quinze partidas/sessões de RPG (on-line ou de mesa).

- 1. Realizar uma apresentação sobre o RPG, contendo: surgimento do jogo, jogos mais populares, principais regras, glossário de termos específicos, etc.
- 2. Explicar as principais diferenças e semelhanças entre RPG de mesa e RPG on-line, demonstrando que conhece ou tenha jogado pelo menos 3 (três) sistemas de RPG de mesa diferentes e RPG on-line.
- 3. Ter mestrado pelo menos duas sessões de RPG.
- 4. Ensinar 1 (um) jovem da sua seção a jogar RPG de mesa e jogar com ele uma partida.

- 5. Construir 1 (um) personagem, em ficha específica, compreendendo o significado dos elementos contidos nesta.
- 6. Demonstrar conhecimento na construção de aventuras de RPG de mesa, ou RPG on-line, mestrando uma aventura de sua própria autoria para pelo menos 4 (quatro) jogadores.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Skateboard

Pré-Requisitos: Executar as manobras para os níveis a seguir:

Nível 1: 3 (três) manobras na base.

Nível 2: 6 (seis) manobras, sendo 3 (três) na base e 3 (três) em fakie.

Nível 3: Doze manobras, sendo 3 (três) na base, 3 (três) em fakie e 3 (três) em switch ou nollie.

- 1. Apresentar a origem e a história do skate.
- 2. Reconhecer o sentido e as direções de cada pista, a fim de usá-la corretamente, tirando total proveito dela (essa é essencial para segurança do esporte.).
- 3. Dominar o skateboard nos mais diversos tipos de piso (asfalto, cimento, calçadas irregulares)
- 4. Relatar as diversas modalidades de skate.
- 5. Demonstrar como se realiza a manutenção correta do skate, conhecendo o nome das peças e acessórios que compõe o skate, bem como as respectivas ferramentas necessárias para a manutenção dele.

- 6. Demonstrar aos membros de sua seção as 4 (quatro) bases do skate.
- 7. Promover uma demonstração de skateboard e ensinar, no mínimo, 3 (três) manobras para os jovens presentes.
- 8. Desmontar e montar o skate em tempo hábil.
- 9. Demonstrar os tipos de alongamentos principais para andar de skate. (importante para segurança e evitar fraturas, torções e contusões.)
- 10. Explicar os tipos de avaliações nas competições locais (para pontuação).
- 11. Apresentar a importância do skate como atividade física e sua importância na qualidade de vida e a sua motivação para a escolha desse esporte.
- 12. Possuir os itens 3, 4, 6 (e 13 da especialidade de Primeiros Socorros).

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Slackline

Pré-requisitos: Executar as manobras para as modalidades a seguir:

Nível 1: 4 (quatro) manobras da modalidade yogaline (drop knee, plane, foot plant, origami, budha, front lever).

Nível 2: Duas manobras da modalidade trickline (but bounce, chest bounce, mojo, line snap, back flip).

Nível 3: Atravessar caminhando uma fita com distância de, no mínimo, vinte e 5 (cinco) metros (long line).

- 1. Apresentar a origem e a história do slackline.
- 2. Acompanhado pelo examinador, instalar corretamente o equipamento para uso (catraca, fita, protetor de árvore e backup de segurança), descrevendo os passos, cuidados e segurança na montagem.
- 3. Relatar as diversas modalidades do slackline.
- 4. Demonstrar como se realiza a manutenção correta dos equipamentos do slackline, conhecendo o nome das peças e acessórios que o compõem, bem como as respectivas ferramentas necessárias para a manutenção.

- 5. Promover uma demonstração do slackline e ensinar, no mínimo, 3 (três) manobras para os jovens presentes.
- 6. Desmontar e montar o slackline em tempo hábil.
- 7. Demonstrar os principais tipos de alongamento para andar de slackline (importante para segurança e evitar fraturas, torções e contusões) e saber proceder em caso de acidentes.
- 8. Explicar os tipos de avaliações nas competições em Nível regional e nacional.
- 9. Apresentar a importância do slackline como atividade física, seu impacto na qualidade de vida e sua motivação para a escolha desse esporte.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Softbol

- 1. Apresentar a história do softbol brasileiro, citando as principais competições.
- 2. Escrever uma breve biografia sobre uma jogadora de softbol, que você considere relevante.
- 3. Explicar as regras básicas do softbol, tais como: bola fora, strike, walk.
- 4. Apresentar os principais esquemas táticos e a sua necessidade no desenvolvimento do jogo.
- 5. Assistir uma partida de softbol, ao vivo ou na internet/ televisão e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em campo.
- 6. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de softbol em 1 (um) campo, o que deve ser feito para evitar confusões e tumultos, dando sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos campos.
- 7. Apresentar o sistema de pontuação de campeonatos regionais e nacionais regulamentados pela CBBS (Confederação Brasileira de Beisebol e Softbol).
- 8. Participar de uma competição de softbol e relatar as principais diferenças entre o softbol e o beisebol.

○ 9. Organizar 1 (um) torneio de softbol, na modalidade de sua preferência, na sua seção ou com outros grupos escoteiros e convidados, com no mínimo 4 (quatro) times, utilizando 1 (um) dos sistemas de pontuação oficial.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** ___ / ___ / ___

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Julia Cavalcanti

Avaliador(es): Lucas Teixeira Macena e Daniel Beltrão Setton
(Gerente do Time de Softbol - University of Evansville)



Stand Up Paddle

- 1. Explicar como surgiu o esporte, como se organiza (associações, federações, outros), as suas modalidades, descrevendo como e onde são realizados os campeonatos de SUP.
- 2. Explicar os requisitos de segurança para a prática do esporte, lista os acidentes mais comuns.
- 3. Descrever as práticas para manter os equipamentos em boas condições pelo maior tempo possível.
- 4. Demonstrar a maneira correta de se posicionar na prancha e remar com o SUP.
- 5. Apresentar, fisicamente ou por meio de imagens, todos os modelos de pranchas, equipamentos e acessórios que compõem 1 (um) conjunto de SUP.
- 6. Identificar, através de imagens ou presencialmente, os locais propícios para remar com segurança, apontando os riscos existentes nos diversos ambientes.
- 7. Participar de uma competição em qualquer modalidade, preferencialmente promovida por uma organização reconhecida no âmbito do esporte ou, se necessário, promover uma competição entre jovens de sua seção ou colegas de prática do SUP.

- 8. Praticar regularmente o esporte há mais de 6 (seis) meses ou demonstrar ao examinador a capacidade e resistência necessárias para 1 (um) trajeto de 5 (cinco) quilômetros de remada.
- 9. Organizar uma remada para a sua seção ou patrulha, levando em conta todos os aspectos relacionados à qualidade e conservação dos equipamentos e as regras de segurança necessárias.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Julia Klein Nakatani

Avaliador(es): Lucio Ribeiro (Desportista e Instrutor de esportes náuticos)



Surf

Pré-Requisitos: Nível 1: Entrar no mar, na beira, com água na altura do joelho e surfar uma onda/espuma em pé na prancha de surf.

Nível 2: Entrar no mar, em 1 (um) ponto que não tenha pé, dropar uma onda, realizar a cavada e correr a parede dela em pé em cima de uma prancha de surf. **Nível 3:** Participar de 1 (um) campeonato de surf.

- 1. Possuir a especialidade de Natação no Nível 1.
- 2. Identificar as partes de uma prancha de surf.
- 3. Descrever as regras de segurança e de boa convivência para a prática do esporte.
- 4. Demonstrar que sabe entrar no mar remando na prancha, furando as ondas (“joelhinho”) para passar pelas arrebentações.
- 5. Aplicar parafina em uma prancha e explicar sua função.
- 6. Apresentar, 1 (um) trabalho audiovisual sobre, a história do surf até os dias atuais.
- 7. Apresentar os materiais utilizados na confecção de uma prancha.
- 8. Apresentar uma exposição com fotos do maior campeão da história do surf nacional e mundial.
- 9. Identificar, através de fotos, vídeos ou ao vivo, em uma praia, as partes de uma onda.

- 10. Elaborar e distribuir panfletos (mínimo cinquenta unidades) sobre os cuidados da prática do surf (rede, tubarão, recife, etc.) tendo previamente explicado estes cuidados ao examinador.
- 11. Demonstrar o conhecimento necessário para identificar a direção dos ventos e explicar a influência dos ventos nas ondas.
- 12. Demonstrar conhecimento do uso do leash e os procedimentos no caso de ruptura dele.
- 13. Diferenciar a lycra e o neoprene, apresentando as respectivas funções destes tecidos.
- 14. Explicar no mínimo 8 (oito) destas manobras: 360, Aerial, Aerial 360, Batida, Cut Back, Dropar, Floater, Grab Rail, Tail Slide, Tubo, Rasgada e Cavada.
- 15. Entrar no mar e executar 3 (três) destas manobras: 360, Aerial, Aerial 360, Batida, Cut Back, Dropar, Floater, Grab Rail, Tail Slide, Tubo, Rasgada e Cavada.
- 16. Apresentar a forma de pontuação de 1 (um) campeonato de surf nacional.
- 17. Assistir a 1 (um) vídeo de surf e comentar as manobras de 1 (um) surfista profissional.
- 18. Possuir a especialidade de Salvamento Nível 3.

◆ **NÍVEL 1 | 6 itens** ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 2 | 12 itens** ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 3 | 18 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Tecido Acrobático

Pré-requisito: Estar frequentando aulas de tecido acrobático por 1 (um) período não inferior a 1 (um) ano, devidamente comprovado pela escola/academia.

- 1. Apresentar a história do Tecido Acrobático enquanto modalidade circense.
- 2. Apresentar 1 (um) trabalho sobre as diferentes modalidades do Circo Acrobático.
- 3. Explicar o que o Trapézio e a Lira têm em comum com a modalidade de Tecido Acrobático.
- 4. Executar 3 (três) truques no Tecido Acrobático no mínimo a 1,5 metros de altura, indicando o grau de dificuldade e quais os cuidados necessários para garantir a segurança.
- 5. Apresentar fotos ou vídeos obtidos em duas apresentações públicas que já tenha participado.
- 6. Assistir e comentar, durante ou depois, uma apresentação de Tecido Acrobático.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Técnicas Verticais

- 1. Saber fazer os seguintes nós e suas aplicações: Nó de fita, 8 (oito) Duplo, Pescador Duplo, Prussik e nó UIAA.
- 2. Exibir para a matilha/patrolha e explicar o uso dos principais equipamentos próprios para prática de descida e subida por cordas, com finalidade de lazer.
- 3. Conhecer as características das cordas estáticas em sua durabilidade, resistência, funcionalidade e confecção.
- 4. Demonstrar capacidade técnica para transportar 1 (um) nó de junção de cordas, estando no mínimo a 9 (nove) metros de altura.
- 5. Montar ancoragem principal e reserva, e coordenar e orientar a descida em rapel dos jovens da matilha/patrolha com altura mínima de quinze metros, supervisionado pelo examinador ou adulto conhecedor das técnicas de segurança.
- 6. Realizar rapel autoblocável com altura mínima de quinze metros, com emprego de aparelho de descida não automático, montando pelo menos 1 (um) desvio e 1 (um) fracionamento.
- 7. Subir no mínimo quinze metros de altura por cordas, utilizando técnica apropriada e segura.

- 8. Realizar uma apresentação para matilha/patrolha, sobre a gestão de riscos do uso de equipamentos e técnicas empregadas nas atividades em alturas com cordas.
- 9. Demonstrar conhecimento de física aplicada ao sistema e aos pontos de ancoragem.
- 10. Apresentar fotos de impactos ambientais, causados pela atividade de rapel praticado na natureza, expondo argumentos de boas práticas neste contexto.
- 11. Executar manobra de retirada de vítima, pendurada em corda, estando a no mínimo 6 (seis) metros do chão.
- 12. Ter montado as ancoragens e descido de rapel em uma cachoeira.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Tênis

Pré-requisitos: Comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu professor ou treinador:

Nível 1: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 2 (dois) anos.

Nível 3: Prática de no mínimo 3 (três) anos.

- 1. Demonstrar conhecimento da história do tênis, a origem e evolução.
- 2. Demonstrar como é feita a classificação da ATP e quais são os primeiros colocados na atualidade e a melhor colocação dos brasileiros do gênero masculino e feminino no ranking
- 3. Relatar as regras do tênis.
- 4. Explicar como funciona a pontuação dos jogos.
- 5. Ter participado de pelo menos duas competições.
- 6. Dominar as terminologias (palavras) usadas no esporte.

- 7. Demonstrar que conhece os fundamentos básicos do tênis.
- 8. Dominar as táticas do jogo de tênis, o código de conduta e o código de tempo.
- 9. Organizar uma atividade para sua seção com o objetivo de ensinar 1 (um) pouco do esporte.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Tênis de Mesa

- 1. Apresentar a diferença entre tênis de mesa e ping-pong.
- 2. Apresentar os tipos de pegada na raquete.
- 3. Apresentar o sistema de pontuação de 1 (um) jogo e pelo menos 3 (três) regras do esporte.
- 4. Apresentar a história do tênis de mesa.
- 5. Visitar 1 (um) centro de treinamento e fazer uma aula experimental e apresentação 1 (um) relatório sobre a visita.
- 6. Fazer 1 (um) relatório sobre 1 (um) mesatenista brasileiro relevante.
- 7. Demonstrar que conhece os fundamentos básicos do tênis de mesa.
- 8. Dominar pelo menos 5 (cinco) terminologias usadas neste esporte.
- 9. Ensinar uma pessoa durante 3 (três) dias os conhecimentos básicos (teóricos e práticos) sobre o tênis de mesa.
- 10. Atuar como árbitro num jogo de tênis de mesa.

- 11. Organizar 1 (um) campeonato de ténis de mesa no seu Grupo Escoteiro ou seção.
- 12. Organizar ou participar de 1 (um) amistoso ou campeonato com pelo menos 4 (quatro) membros do seu Grupo Escoteiro junto com outra associação (escola, Grupo Escoteiro, igreja, clubes).

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Triatlo

Pré-requisitos: Saber nadar e saber andar de bicicleta.

- 1. Apresentar uma pesquisa sobre a história do triatlo.
- 2. Relatar as normas e distancias oficiais do triatlo.
- 3. Montar um painel (texto, fotos, etc.) sobre as categorias oficiais do aquatlo, do duatlo e do triatlo e apresentar para a seção.
- 4. Realizar a sequência: nadar cinquenta metros, pedalar oitocentos metros e correr quatrocentos metros.
- 5. Realizar a sequência: nadar cem metros, pedalar 2 (dois) quilômetros e correr seiscentos metros.
- 6. Realizar a sequência: nadar duzentos e cinquenta, pedalar 5 (cinco) quilômetros e correr 1 (um) quilômetro.

ATENÇÃO: os itens 4, 5 e 6 (só poderão ser realizados com autorização médica; utilização de todos os equipamentos de segurança necessários; supervisão de 1 (um) profissional de educação física com registro no CREF.

🟡 **NÍVEL 1 | 2 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 6 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Vela

- 1. Reconhecer 8 (oito) diferentes tipos de embarcações locais e de barcos à vela.
- 2. Apontar e dar o nome das partes e o uso de velas, o mastro fixo e o de laborar mastros e vergas, de 1 (um) tipo de embarcação à vela.
- 3. Navegar em 1 (um) barco à vela sabendo: virar em roda e por davante, içar os panos, rizar, dar velas, colher as velas, seguir uma direção e encostar, qualquer que seja a posição do vento, ancorar corretamente, navegar em bolina cochada e amarrar-se a uma boia.
- 4. Velejar 1 (um) total de vinte horas em atividades escoteiras, apontando no diário de bordo da embarcação, realizando rodízio das funções embarcado. Saber montar, desmontar e faxinar a embarcação utilizada.
- 5. Explicar as regras de segurança aplicáveis à navegação à vela para 1 (um) "veleiro amador" citando o RIPEAM e explicando-as por meio de desenhos.
- 6. Mostrar como se dobra ou acondicionam as velas guardando-as corretamente após o uso.

- 7. Explicar a maneira correta de arrumar o pessoal e a carga em uma embarcação de modo a compensá-la convenientemente.
- 8. Demonstrar como atirar de uma embarcação 1 (um) cabo para reboque, como dar e receber reboque e compreender o uso de 1 (um) ferro (âncora) de mar, largar e calcular o comprimento da amarra a ser utilizada.
- 9. Explicar corretamente as definições previstas nas regras atuais de regata da ISF (International Sailing Federation), bem como os sinais de regata e suas aplicações para atenção, preparação, largada, regra de condução de uma regata e regra de outros requisitos quando em regata.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Voleibol

- 1. Apresentar a história do voleibol, destacando o voleibol brasileiro e citando seus principais títulos em quadra e na areia.
- 2. Escrever uma breve biografia sobre 1 (um) jogador (ou treinador) de voleibol que você considere relevante.
- 3. Apresentar as regras básicas do voleibol e adaptá-las para 1 (um) jogo desenvolvido com sua seção.
- 4. Apresentar os principais esquemas táticos e destacar sua importância para o sucesso de 1 (um) time em uma partida.
- 5. Assistir uma partida de voleibol com o examinador e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em quadra.
- 6. Demonstrar, enquanto joga, os fundamentos técnicos essenciais para a prática do voleibol.
- 7. Assistir a 1 (um) jogo de voleibol televisionado, fazer anotações, e nos intervalos fazer 1 (um) retrospecto dos melhores lances e assistir a 1 (um) jogo em 1 (um) ginásio, apresentando 1 (um) relatório no término.

- 8. Fazer uma visita a 1 (um) ginásio com quadra de voleibol em 1 (um) dia que não haja jogo e conhecer suas dependências.
- 9. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de voleibol em 1 (um) ginásio, o que deve ser feito para evitar confusões e tumultos, dando sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos ginásios.
- 10. Jogar ou atuar como treinador em 1 (um) jogo de voleibol, sendo capaz de reconhecer os gestos dos árbitros e avaliando sua participação.
- 11. Apresentar pelo menos 2 (dois) sistemas de pontuação de campeonatos regionais e nacionais.
- 12. Organizar 1 (um) torneio de voleibol, na modalidade de sua preferência, na sua seção ou com outros grupos escoteiros e convidados, com no mínimo 4 (quatro) times, utilizando 1 (um) dos sistemas de pontuação apresentados no item 11.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Xadrez

- 1. Demonstrar conhecimento da história do xadrez, sua origem e evolução.
- 2. Conhecer os principais enxadristas mundiais da atualidade.
- 3. Conhecer e apresentar 1 (um) trabalho sobre “As Leis do Xadrez.”
- 4. Ensinar a pelo menos outros 5 (cinco) jovens, preferencialmente do Grupo Escoteiro, a jogar xadrez.
- 5. Demonstrar que sabe “rocar”, o que é “roque maior” e “roque menor”, os casos de empate e promoção de peão.
- 6. Demonstrar conhecimento sobre aberturas, defesas, desenvolvimento e finais.
- 7. Organizar 1 (um) torneio de xadrez na seção, com pelo menos 6 (seis) participantes, responsabilizando-se pela montagem da tabela e pelo registro das partidas.
- 8. Ter participado pelo menos de 2 (dois) torneios promovidos por entidades oficiais (confederação, federação, liga, órgão do governo, fundação municipal de desportos etc.).

- 9. Jogar simultaneamente e com bom desempenho contra 3 (três) adversários escolhidos pelo examinador.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Yoga

Pré-requisitos: Comprovar com 1 (um) atestado assinado por seu instrutor:

Nível 1: Prática de no mínimo 2 (dois) meses.

Nível 2: Prática de no mínimo 6 (seis) meses.

Nível 3: Prática de no mínimo 1 (um) ano.

- 1. Apresentar a origem do yoga, seu significado e objetivos.
- 2. Explicar quem foi Patanjali e o nome do seu sistema de yoga.
- 3. Explicar o que são e demonstrar, pelo menos, 5 (cinco) asanas.
- 4. Explicar o que são os pranayamas e quais seus objetivos.
- 5. Realizar, juntamente com sua seção ou matilha/patrolha, 3 (três) tipos de mantras, explicando seu significado.
- 6. Realizar a respiração abdominal e relatar seus benefícios para a saúde.

- 7. Elaborar 1 (um) quadro com algumas palavras em sânscrito e seu significado em português.
- 8. Explicar o que é ahimsa (a não-violência), exemplificando algumas maneiras de como podemos agir conforme este princípio em nosso dia a dia.
- 9. Explicar quais os benefícios da meditação para a saúde física e emocional das pessoas, realizando uma prática meditativa.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



SERVIÇOS



Administração

- 1. Entender a necessidade da administração do tempo em sua vida pessoal, demonstrando a importância desta gestão de tempo na organização nas tarefas individuais.
- 2. Compor o organograma do Escotismo Mundial, em todos os seus níveis, apresentando-o à seção.
- 3. Visitar uma empresa de qualquer ramo de atividade e apresentar 1 (um) relatório que permita demonstrar sua linha de produção e/ou de comercialização e/ ou de prestação de serviço.
- 4. Definir os conceitos de administração pública direta, indireta e fundacional.
- 5. Demonstrar para seu grupo, seção, ou matilha/patrolha os conceitos e a importância do BALANCED SCORECARD, da ANÁLISE SWOT e BENCHMARKING para uma empresa de qualquer ramo.
- 6. Realizar 1 (um) esquete demonstrando qual a diferença entre líder e chefe dentro de uma empresa ou organização.

- 7. Relatar a história da administração, seu surgimento, evolução e ideias durante o passar dos anos. Além de mostrar como era e como se entende hoje a profissão de administrador de empresas.
- 8. Compreender a origem e o significado da ferramenta 5S para uma empresa.
- 9. Fazer uma análise das 5 (cinco) maiores empresas que se destacaram no mercado internacional, demonstrando o porquê elas estão no topo do ranking.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Agricultura

- 1. Preparar a terra, na presença do examinador, para 1 (um) pequeno plantio (duas verduras).
- 2. Explicar as diferenças entre fruta e verdura, fazendo uma lista dos produtos e anotando as suas principais características (nutrientes).
- 3. Manejar dos seguintes instrumentos de trabalho: pá, enxada, ancinho e colher de jardineiro.
- 4. Realizar 1 (um) processo de germinação e o transplante de uma planta.
- 5. Listar verduras e frutas que se plantam e consomem em maior quantidade em sua comunidade.
- 6. Explicar o que é agronomia, agricultura, fruticultura, horticultura, floricultura e hidroponia.
- 7. Conhecer de forma geral as máquinas agrícolas tradicionais e modernas, utilizando-as no processo produtivo de 1 (um) cultivo qualquer.
- 8. Fazer uma apresentação sobre a importância da agricultura no Brasil.

- 9. Cooperar nas tarefas de uma fazenda durante pelo menos 3 (três) dias, à razão de 6 (seis) horas diárias.
- 10. Desenvolver uma horta, utilizando a hidroponia.
- 11. Verificar os níveis de desgaste da terra e conhecer as razões de recuperação, pelo manejo e remanejamento de plantio.
- 12. Mencionar as pragas, enfermidades, insetos e parasitas que afetam os cultivos da região, indicando medidas corretivas naturais.
- 13. Ter conhecimentos, adquiridos pela prática dos seguintes trabalhos: arear, semear, transplantar, cultivar, regar, irrigar, ceifar, colher, secar, encinzar, trilhar, ensacar, etc., de acordo com os costumes da região, com as práticas da agricultura local e com os equipamentos existentes.
- 14. Conhecer os modos de manter a terra fértil com adubagem (fertilizantes químicos e naturais), rotação das culturas, etc. - e quando utilizá-los.
- 15. Conhecer plantas medicinais da região e seu uso.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🟠 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Alfabetização

- 1. Conhecer a importância da alfabetização para 1 (um) país.
- 2. Conhecer métodos de alfabetização para adultos e crianças.
- 3. Integrar 1 (um) grupo de alfabetização voluntário de sua comunidade, ajudando na preparação de material, ensinando leitura e aplicando atividades recreativas.
- 4. Organizar uma campanha de arrecadação de livros entre familiares e vizinhos para montar uma biblioteca e doá-los aos alfabetizadores.
- 5. Organizar sessões de leitura de textos em sua família e grupo de amigos, seguindo-se a análise comentada dos textos lidos.
- 6. Elaborar 1 (um) relato de sua experiência ao participar de uma equipe de alfabetização e apresentá-la à seção.
- 7. Conhecer a organização de uma campanha de alfabetização em sua comunidade, colaborando com sua realização.
- 8. Capacitar-se como alfabetizador voluntário.

○ 9. Organizar uma campanha de alfabetização destinada a 1 (um) mínimo de duas pessoas, durante 1 (um) período de 3 (três) meses, em sua comunidade.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Animação da Fé

Pré-requisitos: Ser adepto praticante de uma religião.

- 1. Frequentar com assiduidade e interesse as celebrações de sua religião.
- 2. Relatar os principais preceitos da religião que professa e demonstrar que os está cumprindo, consideradas as condições de sua idade.
- 3. Reconhecer e explicar os significados dos principais símbolos de sua religião.
- 4. Explicar para sua seção como é a forma de aproximação com o "Ser Superior" em sua religião (oração/prece/louvor/meditação/ponto/mantra/etc.) e dar alguns exemplos.
- 5. Demonstrar que sabe cantar pelo menos 3 (três) músicas (cânticos/ hinos/pontos/ louvores/etc.) dentre as utilizadas frequentemente em momentos de expressão coletiva de sua religião.
- 6. Participar ativamente de uma celebração em sua comunidade religiosa, como organizador, leitor, músico, cantor ou em outra função própria de sua religião.
- 7. Conhecer alguns textos de sua religião e encontrá-los nos livros sagrados ou em outras fontes de consulta apropriadas.
- 8. Apresentar as origens e a história de sua religião.

- 9. Correlacionar os artigos da Lei Escoteira ou do lobinho com os seus princípios religiosos e discuti-los com o escotista.
- 10. Pesquisar e promover 1 (um) debate com a sua matilha/patrolha ou seção sobre a relação entre a intolerância religiosa e conflitos atuais no Brasil e no Mundo.
- 11. Realizar uma pesquisa sobre ao menos 4 (quatro) religiões, apontando suas similaridades e apresentando o resultado a seção.
- 12. Conhecer vultos de sua confissão religiosa que sejam exemplo de vivência dos valores expressos na Lei do Lobinho ou na Lei Escoteira.
- 13. Dirigir os momentos de reflexão / expressão de fé em pelos menos 3 (três) atividades da sua seção, utilizando textos, dinâmicas, orações/preces e música apropriada.
- 14. Participar de pelo menos uma ação social realizada por sua comunidade religiosa, na qual se pratica uma boa ação para com os semelhantes.
- 15. Demonstrar esforço para ampliar sua formação religiosa, participando de iniciativas proporcionadas por sua comunidade religiosa.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Aquicultura

- 1. Saber o que é aquicultura, quais suas características e quais espécies são considerados pescado.
- 2. Conhecer os cuidados básicos exigidos pela espécie de aquicultura a que se dedica.
- 3. Conhecer as modalidades de cultura e os métodos mais aplicados, pesquisando sobre os mais utilizados em sua região.
- 4. Manter uma criação, durante 1 (um) período adequado à espécie a que se dedica, e fazer 1 (um) prato para ser degustado pela seção.
- 5. Conhecer os sistemas de alimentação, reprodução, prevenção de doenças e tratamento de águas ou condições de clima e correnteza.
- 6. Visitar uma aquicultura e elaborar relatório para apresentação à seção, destacando os benefícios resultantes para a comunidade local.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Arte Digital

- 1. Apresentar à sua seção 1 (um) programa de desenho digital a sua escolha, demonstrando o uso de diversas ferramentas disponíveis, como texturas e filtros de cor.
- 2. Explicar a importância do trabalho com layers, demonstrando a formatação de uma imagem utilizando esta ferramenta.
- 3. Organizar uma exposição em sua seção, contendo pelo menos 5 (cinco) de seus trabalhos.
- 4. Explicar ou à seção a importância dos efeitos de luz e sombra e quais as melhores técnicas para se conseguir os resultados desejados.
- 5. Explicar o que é e como funciona uma mesa digitalizadora, demonstrando seu uso à seção.
- 6. Fazer uma apresentação à matilha ou matilha/patrolha sobre a importância da paleta de cores selecionada para 1 (um) trabalho, utilizando recursos midiáticos de escolha livre (vídeos, apresentações de slides, cartazes.)

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟠 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Babá

- 1. Demonstrar que conhece os telefones de emergência de sua localidade.
- 2. Descrever regras de segurança a serem observadas quando cuidando de crianças e bebês.
- 3. Explicar os cuidados de higiene a observar no trato com crianças e bebês.
- 4. Ter noções básicas de primeiros socorros.
- 5. Demonstrar como trocar a fralda de 1 (um) bebê.
- 6. Preparar uma mamadeira.
- 7. Distrair duas crianças, por mais de 4 (quatro) horas.
- 8. Explicar como tratar com doenças infantis comuns.
- 9. Trabalhar como voluntário durante pelo menos 5 (cinco) períodos, totalizando vinte horas, em uma creche, maternal ou jardim de infância, descrevendo seu funcionamento.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Barismo

- 1. Conhecer a história do café no Brasil.
- 2. Conhecer no mínimo 4 (quatro) métodos de preparo de café.
- 3. Conhecer os utensílios de trabalho de 1 (um) barista.
- 4. Entender os selos existentes em uma embalagem de café (BSA, ABIC de Pureza, ABIC de Qualidade, RAIN FOREST).
- 5. Saber as diferenças entre as classificações de café (Tradicional, Superior, Gourmet e Especial).
- 6. Saber degustar 1 (um) café, identificando: aroma, acidez, doçura, corpo, amargor.
- 7. Saber preparar 1 (um) café mateiro.
- 8. Conhecer as etapas do beneficiamento do café.
- 9. Saber a diferença entre café "robusta" e café "arábica".
- 10. Conhecer os componentes de uma máquina de café expresso e seu correto funcionamento.

- 11. Conhecer e saber preparar 3 (três) bebidas usando uma máquina de expresso.
- 12. Saber o que é Latte Art e aplicar a técnica corretamente.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Biblioteconomia

- 1. Visitar mais de duas bibliotecas, conhecendo seu funcionamento.
- 2. Explicar onde adquirir livros novos e usados.
- 3. Ser usuário de alguma biblioteca.
- 4. Descrever 1 (um) sistema de classificação de livros.
- 5. Mostrar que os livros que possui estão organizados.
- 6. Organizar a biblioteca da seção e mantê-la por mais de 6 (seis) meses.
- 7. Descrever as partes de 1 (um) livro.
- 8. Indicar pelo menos 6 (seis) autores famosos e o gênero a que se dedicam.
- 9. Demonstrar os procedimentos adequados para cuidar e conservar os livros.
- 10. Explicar quais os insetos que atacam o papel e como evitar seu ataque.
- 11. Entrevistar uma bibliotecária e apresentar relato à seção.

- 12. Organizar e realizar uma campanha de aquisição de livros para a biblioteca da seção.
- 13. Demonstrar como encadernar livros.
- 14. Apresentar uma lista de pelo menos doze livros recomendados para crianças e jovens.
- 15. Montar a ficha bibliográfica de 2 (dois) livros.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Bolsa de Valores

- 1. Definir o que é uma Bolsa de Valores.
- 2. Explicar a importância da Bolsa de Valores para a economia do país.
- 3. Explicar o que são ações de uma empresa.
- 4. Conhecer a composição acionária de uma empresa de capital aberto.
- 5. Conhecer a estrutura do mercado acionário nacional.
- 6. Visitar uma corretora de valores e verificar seu funcionamento, apresentando relatório sobre a experiência.
- 7. Explicar como são feitas as operações de compra e venda de ações.
- 8. Explicar a globalização do mercado acionário mundial.
- 9. Participar de operação em uma simulação de Bolsa de Valores.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Braille

- 1. Conhecer o código Braille completo.
- 2. Visitar uma entidade de atendimento à pessoa deficiente visual.
- 3. Conhecer, pelo menos, 2 (dois) equipamentos existentes que o deficiente visual utiliza para escrever em Braille.
- 4. Escrever a Promessa Escoteira em Braille.
- 5. Conhecer a história do Braille, assim como o seu inventor.
- 6. Escrever uma carta, em Braille, dentro da sede, convidando alguma pessoa cega para conhecer seu Grupo Escoteiro.
- 7. Ler 1 (um) pequeno livro de histórias em Braille.
- 8. Realizar uma atividade de conscientização no Grupo Escoteiro sobre a Deficiência Visual.
- 9. Conhecer, pontuar e apresentar pelo menos 5 (cinco) materiais adaptados que facilitam a vida de 1 (um) deficiente visual.
- 10. Doar 1 (um) brinquedo ou livro adaptado para uma Instituição ou pessoa deficiente visual.

- 11. Conhecer as diferenças de pontos do Braille em 3 (três) países distintos.
- 12. Organizar uma atividade em sua seção, em que todos os jovens devem participar com os olhos vendados. Após, fazer uma avaliação da experiência identificando as principais dificuldades de uma pessoa com deficiência visual.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Carpintaria

- 1. Reconhecer 5 (cinco) tipos diferentes de madeira e suas aplicações.
- 2. Utilizar com segurança as diversas ferramentas de carpintaria, tais como serrotes e serras (manuais ou elétricas).
- 3. Aplainar manualmente uma tábua de pelo menos 3 (três) metros de comprimento.
- 4. Descrever uma estrutura de telhado de pelo menos cinquenta metros quadrados, em qualquer estilo, incluindo quantidade de material a ser utilizado e ferramentas necessárias; fazer uma maquete do seu projeto, em escala.
- 5. Conhecer os sistemas de medição de madeira (metragem e cubagem), explicando suas diferenças e equivalência.
- 6. Preparar 1 (um) modelo de forma para concretagem de vigas em concreto armado, explicando métodos de travamento e escoramento de segurança.
- 7. Montar uma caixa de ferramentas de carpintaria para uso da seção ou da matilha/patrolha.

- 8. Explicar a diferença entre a montagem de uma forma de madeira para concretar lajes em concreto armado e lajes pré-moldadas.
- 9. Visitar uma carpintaria e apresentar à seção I (um) relato da visita.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cartografia

- 1. Ler uma carta topográfica, náutica ou aeronáutica.
- 2. Orientar uma carta pela bússola e pelo terreno.
- 3. Trabalhar com escalímetro, curvímetro, cordão, transferidor, réguas paralelas, rosa-dos-ventos, desvios magnéticos e de agulha bem como outros instrumentos.
- 4. Localizar a posição de 1 (um) ponto no terreno, assinalando em uma carta, utilizando 1 (um) GPS (Global Positioning System/ Sistema de Posicionamento Global).
- 5. Visitar alguma instituição ou empresa que realize trabalhos de levantamentos topográficos, hidrográficos ou aerofotogramétricos.
- 6. Fazer 1 (um) mapa de 1 (um) percurso à sua escolha, com bússola e caderno de encargos no livro de campo, numa extensão de 3.500 metros, mostrando os principais aspectos do terreno e o que se encontra em ambos os lados da estrada, dentro de distâncias razoáveis, usando a escala de 1:20.000.
- 7. Demonstrar como funcionam e se representam, em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas, as curvas de Nível, as linhas isobáricas linhas isogônicas e informações correlatas.

- 8. Conhecer os sistemas de escalas e medições de distância utilizadas em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas.
- 9. Demonstrar que conhece e sabe utilizar as convenções tradicionalmente utilizadas em cartas topográficas, náuticas ou aeronáuticas.
- 10. Determinar a distância entre 2 (dois) pontos escolhidos pelo examinador em uma carta topográfica, náutica ou aeronáutica, apresentando a resposta em quilômetros, milhas terrestres e milhas náuticas.
- 11. Identificar os rumos magnéticos necessários para percorrer pelo menos 5 (cinco) pontos não alinhados em uma carta topográfica, náutica ou aeronáutica.
- 12. Identificar pelo menos 5 (cinco) pontos em uma carta topográfica, náutica ou aeronáutica a partir de coordenadas dadas pelo examinador.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Churrasco

1. Realizar 1 (um) churrasco completo para a matilha/patrolha ou matilha com a presença de seu examinador.
2. Elaborar uma lista completa dos itens necessários para 1 (um) churrasco (carnes, refrigerantes, temperos, acompanhamentos, etc.) para 1 (um) determinado número de pessoas acordado com seu examinador.
3. Realizar uma visita a uma churrasceria e 1 (um) açougue de sua cidade e identificar o que aprendeu, incluindo os métodos adotados e informações interessantes do local escolhido.
4. Informar, através de ilustração, onde ficam localizados (nos bovinos, suínos e aves), os principais cortes para churrasco, tais como costela, picanha, cupim, etc.
5. Apresentar 1 (um) trabalho ilustrado, demonstrando as formas de preparo e técnicas utilizadas em alguns lugares do mundo, e informar como a palavra churrasco é escrita em pelo menos 5 (cinco) idiomas diferentes.
6. Relatar quais os tipos de fogo que podemos utilizar no churrasco, e como isso pode interferir no paladar da carne, bem como as regras de segurança para lidar com o fogo.

7. Informar quais os cortes mais comuns utilizados pelos brasileiros, e listar 3 (três) tipos de tempero utilizado nas carnes.
8. Demonstrar como devemos espetar as carnes com segurança, e qual a forma correta de colocar o espeto ou grelha na churrasqueira, bem como sua limpeza.
9. Demonstrar as técnicas de segurança para manusear as facas do churrasco, como afiá-las e informar quais facas são utilizadas para os cortes da carne.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Civismo

- 1. Demonstrar que conhece a história, o conteúdo e a importância da Constituição da República Federativa do Brasil para a sociedade brasileira, bem como os símbolos nacionais, seus significados e a importância de cada um.
- 2. Conhecer os Hinos Nacional, da Independência e da Bandeira e apresentá-los à seção, destacando sua história e explicando suas letras.
- 3. Conduzir, durante uma atividade escoteira, a cerimônia de hasteamento e arreamento das Bandeiras Nacional, Estadual, Municipal e do Grupo Escoteiro, segundo as leis nº 5700/71 e nº 8421/92.
- 4. Criar 1 (um) calendário com as datas cívicas oficiais do Brasil, do estado/distrito e do município em que reside e apresentar ao Grupo Escoteiro, explicando o significado e a história de cada evento.
- 5. Conhecer os 3 (três) poderes governamentais existentes no Brasil, sua história, suas estruturas e atribuições.
- 6. Visitar 1 (um) dos órgãos de representação de 1 (um) dos 3 (três) poderes governamentais das esferas federal, estadual/distrital ou municipal e apresentar 1 (um) relatório com registros em texto e imagens (fotografias e/ou vídeos).

- 7. Entrevistar 1 (um) representante dos 3 (três) poderes governamentais do Brasil, do estado/distrito federal ou do município, abordando as ações da instituição que em que atua e sua participação pessoal no desenvolvimento do país.
- 8. Conhecer o sistema eleitoral brasileiro e a estrutura política do Brasil.
- 9. Ter participado de 1 (um) desfile cívico comemorativo a uma data oficial do Brasil, do seu município, estado ou do Distrito Federal.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Comércio Exterior

- 1. Realizar uma compra no exterior e apresentar o comprovante de compra e o produto importado.
- 2. Identificar 1 (um) determinado produto, à sua escolha, e classificá-lo na NCM (Nomenclatura Comum do Mercosul), demonstrando em uma planilha as alíquotas e valores aplicados na sua importação.
- 3. Realizar uma pesquisa sobre a exportação do Brasil, informando quais os principais produtos exportados e o principal destino das exportações Brasileiras.
- 4. Pesquisar sobre os principais portos da América do Sul, e apresentar 1 (um) gráfico ilustrado informando sua classificação no ranking.
- 5. Simular, com o examinador, a negociação de 1 (um) determinado produto de outro país, combinando preços e condições de entrega.
- 6. Realizar consulta sobre quantidades e valores que são isentos de tarifa para uma pessoa que está chegando ao Brasil por via aérea.
- 7. Citar os principais órgãos controladores de entrada e saída de mercadorias do país.

- 8. Visitar 1 (um) porto, à sua escolha, e realizar trabalho fotográfico, identificando máquinas e equipamentos responsáveis pela movimentação de mercadorias.
- 9. Explicar a variação cambial do dólar, identificando como ela pode influenciar no seu dia a dia.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Confeitaria

- 1. Preparar 1 (um) bolo, uma torta e uma sobremesa típica da sua região e/ou cultura para a seção.
- 2. Preparar docinhos caramelados ou glaçados, ou bombons recheados.
- 3. Preparar 1 (um) bolo artisticamente confeitado, com modelo copiado de uma publicação, que deve ser exibida para comparação.
- 4. Preparar salgadinhos, arrumando-os em uma bandeja para servir aos convidados a uma festa.
- 5. Identificar os ingredientes necessários para fazer 1 (um) bolo para cinquenta pessoas, calculando seu custo.
- 6. Preparar 1 (um) doce a partir de uma receita fornecida pelo examinador.
- 7. Preparar, em 1 (um) acampamento, 3 (três) doces ou sobremesas.
- 8. Preparar 1 (um) doce light ou diet.

○ 9. Conhecer as principais normas de higiene na manipulação de alimentos durante a preparação de doces.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Compostagem

- 1. Explicar o que é compostagem e qual sua importância para redução e reaproveitamento dos resíduos orgânicos nas cidades.
- 2. Descrever quais os materiais podem ser compostados.
- 3. Explicar o ciclo da matéria orgânica na compostagem, com ilustrações.
- 4. Descrever os procedimentos para manutenção (cultivo/cultura) de uma composteira caseira.
- 5. Visitar 1 (um) projeto que faça compostagem ou 1 (um) pátio de compostagem da sua cidade, relatando sua experiência.
- 6. Pesquisar sobre o efeito nocivo do uso de fertilizantes químicos e realizar uma apresentação sobre o assunto através de cartazes ou material multimídia.
- 7. Construir uma composteira caseira e descrever o processo de construção e o funcionamento dela.
- 8. Explicar os pontos positivos do processo de compostagem para adubação.

○ 9. Montar 1 (um) projeto de composteira coletiva para seu Grupo Escoteiro, escola e ou condomínio a importância de se adotar o processo de compostagem como forma de redução de resíduos.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): George Macêdo Pereira Filho

Avaliador(es): Daniel Raulino (Técnico em Gestão Ambiental) e
Nathan Sancho (Engenheiro Ambiental)



Construção Civil

- 1. Listar ao menos 5 (cinco) ferramentas utilizadas por 1 (um) pedreiro, explicando a utilização de cada uma (Ex.: Colher de pedreiro, pá, régua, etc.).
- 2. Fazer 1 (um) desenho esquemático das camadas de acabamento de uma parede para 2 (dois) tipos diferente de revestimento: Pintura e revestimento cerâmico).
- 3. Listar 3 (três) práticas corretas de conservação das ferramentas de pedreiro e explicar a importância de praticá-las.
- 4. Demonstrar como utilizar corretamente a colher de pedreiro e como peneirar areia.
- 5. Fazer argamassa utilizando as proporções corretas (traço), de água, cimento e areia.
- 6. Explicar a diferença entre argamassa e concreto.
- 7. Cimentar corretamente 1 (um) pedaço de chão.
- 8. Improvisar 1 (um) prumo e usá-lo.
- 9. Explicar a diferença entre alvenaria de vedação e alvenaria estrutural.

- 10. Demonstrar a técnica de colocação de tijolos, utilizando corretamente as ferramentas necessárias, levantando uma parede com angulo de 90 (90 graus e altura mínima de 1,20m).
- 11. Demonstrar a aplicação do Nível e da régua.
- 12. Demonstrar como assentar corretamente pisos cerâmicos.
- 13. Demonstrar como aplicar em paredes revestimentos cerâmicos e executar mosaicos.
- 14. Reconhecer os principais elementos estruturais que formam uma construção e explicar suas funções.
- 15. Demonstrar como abrir e fechar rasgos em alvenaria, rebocar uma parede e fazer arremates em peitoris e soleiras.

● **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

● **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Contabilidade

- 1. Pesquisar e apresentar a história da contabilidade.
- 2. Demonstrar conhecimento sobre os conceitos de débito e crédito.
- 3. Demonstrar conhecimento sobre os conceitos de ativo e passivo.
- 4. Demonstrar conhecimento sobre Patrimônio Líquido e suas mutações.
- 5. Pesquisar e apresentar ao examinador a diferença entre auditoria e perícia.
- 6. Apresentar 3 (três) faculdades que possuem o curso de contabilidade em seu estado, fornecendo informações como localização, duração, diferencial etc.
- 7. Pesquisar e apresentar os conceitos de lucro, prejuízo, receita, despesa, superávit, déficit, custo e investimento.
- 8. Pesquisar, através dos Relatórios Anuais, o Balanço Patrimonial e a Demonstração do Resultado do Exercício dos Escoteiros do Brasil no nível nacional, ou regional, ou local, explicando as principais variações entre 2 (dois) anos consecutivos.

○ 9. Apresentar à seção 1 (um) modelo de formação do preço de venda de 1 (um) produto criado por si.

● **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Wagner Alves Leal

Avaliador(es): André Carreira (Contador e Técnico em administração)



Costura

- 1. Relatar a história da costura mundial citando os grandes estilistas que contribuíram para a alta costura.
- 2. Pregar botões de 2 (dois) e 4 (quatro) furos, colchetes e velcro, e fazer casas de botões.
- 3. Costurar ou remendar 1 (um) tecido rasgado, na máquina ou a mão.
- 4. Fazer uma bainha de calça.
- 5. Fazer 1 (um) debrum de no mínimo cinquenta centímetros de comprimento.
- 6. Identificar os tipos de linhas e agulhas utilizadas para costura em pelo menos 3 (três) tipos de tecidos.
- 7. Preparar uma máquina de costura doméstica colocando corretamente a linha e costurar uma peça simples, como por exemplo, 1 (um) lenço escoteiro.
- 8. Fazer uma bandeira de semáfora e presentear uma matilha/patrolha, seção ou Grupo Escoteiro.
- 9. Colocar 1 (um) zíper.

- 10. Confeccionar uma peça de costura útil e necessária para uma matilha ou matilha/patrolha: desenhar os moldes, comprar o material e costurar a (s) peça (s).
- 11. Montar uma caixa de costura para a matilha ou matilha/patrolha, contendo, no mínimo, o material necessário para costurar os distintivos e itens de emergência, como: botões, alfinetes, linhas, etc.
- 12. Demonstrar como calcular a metragem necessária de tecido para a confecção das peças básicas de vestuário, como camisa/blusa, calça, saia, vestido.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Criação de Animais de Estimação

- 1. Apresentar os hábitos, alimentos e tudo o mais de que depende o bem estar de 2 (dois) animais de estimação.
- 2. Apresentar as doenças e outros males que possam afligir ao menos duas espécies de animais e os respectivos tratamentos.
- 3. Ter tratado, durante 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses, de pelo menos 1 (um) animal de estimação, sempre em boas condições de conforto e saúde.
- 4. Identificar as formas de crueldade a que estão expostos os animais, conhecer a legislação que os protege e explicar como solicitar e obter a ação das autoridades competentes para impedir o maltrato.
- 5. Explicar como proceder em caso de acidentes, tendo os animais como vítimas.
- 6. Explicar medidas de proteção requeridas pelos animais, tais como cuidados, abrigos, entre outros.
- 7. Construir, instalar e manter 1 (um) bebedouro e comedouro para animais de estimação.

- 8. Identificar os benefícios das vacinas, como medida preventiva, e os perigos representados pelos parasitas que provocam as principais zoonoses.
- 9. Identificar, pelos sons que emitem, 6 (seis) diferentes animais de estimação.
- 10. Preparar e apresentar à seção, em presença de 1 (um) médico veterinário, uma palestra sobre criação de animais de estimação.
- 11. Visitar uma entidade dedicada à proteção de animais e apresentar à seção 1 (um) relatório sobre os trabalhos que ali se desenvolvem.
- 12. Demonstrar conhecimento sobre o processo de reprodução de 1 (um) animal de estimação e os cuidados recomendados em tal circunstância.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cuidados Bucais

- 1. Demonstrar como usar a escova de dentes e do fio dental.
- 2. Demonstrar como aplicar, na escovação dos dentes, a abordagem sistemática.
- 3. Conhecer as dentições humanas, os dentes que as compõem e suas diferenças.
- 4. Descrever como a cárie se desenvolve.
- 5. Descrever como se desenvolve a gengivite, a periodontite e o tártaro.
- 6. Explicar o que é placa bacteriana e sua relação com as doenças da boca.
- 7. Descrever quais tecidos formam os dentes e suas estruturas de sustentação.
- 8. Reconhecer os diferentes dentes e anotação dentária básica (odontograma), pelo sistema numérico por quadrantes.
- 9. Explicar o que significa consumo inteligente de açúcar.
- 10. Descrever as funções de proteção da saliva.

- 11. Descrever as principais estruturas anatômicas visíveis que compõem a boca.
- 12. Explicar a relação do tabagismo com o câncer de boca.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cuidados com Idosos

- 1. Apresentar, de maneira ilustrada, 1 (um) trabalho sobre o mal de Alzheimer e pelo menos uma outra doença comum em idosos.
- 2. Demonstrar habilidades com os seguintes procedimentos:
 - 2.1. Colocar 1 (um) idoso sentado
 - 2.2. Dar 1 (um) banho na cama
 - 2.3. Trocar a fralda de 1 (um) idoso acamado
 - 2.4. Trocar 1 (um) lençol da cama sem tirar o idoso
 - 2.5. Cuidados e procedimentos para alimentação de idosos
- 3. Apresentar à seção 1 (um) trabalho sobre o Estatuto do Idoso no Brasil e sobre os Princípios das Nações Unidas para Idosos, destacando os itens que considera mais importante.
- 4. Analisar e debater reportagens veiculadas pela mídia que tratem de casos de maus tratos a idosos.

○ 5. Organizar para sua matilha/patrolha ou seção uma visita a 1 (um) asilo de idosos, realizando atividades apropriadas e de interesse dos idosos, tais como: conversas, jogos de tabuleiro ou cartas, bingo, atividades com músicas, almoço ou jantar, ou outras. A visita deverá ser documentada e apresentada, com o apoio de fotos e vídeos.

○ 6. Acompanhar 1 (um) idoso por 1 (um) período mínimo de 1 (um) mês, ajudando-o em algumas de suas tarefas básicas (alimentar, levar ao banheiro, dar banho, trocar fralda, etc.).

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Culinária Vegetariana

- 1. Explicar o que é o vegetarianismo, descrevendo a diferença entre vegetarianismo e veganismo.
- 2. Conhecer e descrever alimentos de origem vegetal que suprem as necessidades humanas de proteínas e vitaminas, dentro do vegetarianismo.
- 3. Realizar, para sua seção, uma apresentação sobre o vegetarianismo e suas variedades (filosofia, religião, compaixão, saúde, etc.), demonstrando quais são os benefícios para a saúde de 1 (um) adepto ao vegetarianismo.
- 4. Preparar uma refeição vegetariana definida pelo examinador, selecionando todos os utensílios e métodos de higiene necessários para sua preparação.
- 5. Citar o modo de conservação de alimentos como frutas, legumes, vegetais, verduras, conforme a temperatura ambiente.
- 6. Ler e apresentar 1 (um) resumo de 1 (um) livro sobre preparações vegetarianas ou vegetarianismo.
- 7. Elaborar e executar 1 (um) cardápio vegetariano para 2 (dois) dias de acampamento. O cardápio deve conter todos os nutrientes essenciais para uma alimentação saudável.

- 8. Realizar, por 1 (um) dia, 1 (um) cardápio mateiro vegetariano com todas as refeições de 1 (um) acampamento. Por exemplo: Arroz em caixa de leite, pão de caçador, batata assada, milho assado, seleta de legumes, pão de queijo, maçã caramelada, etc.
- 9. Preparar uma refeição vegana e uma sobremesa vegana.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Decoração

- 1. Explicar o significado e a importância da decoração de ambientes para qualidade de vida.
- 2. Conhecer e explicar a relação entre arquitetura, design de interiores e decoração.
- 3. Conhecer e explicar, por meio de 1 (um) organograma, todas as etapas de 1 (um) projeto de decoração.
- 4. Conhecer os principais estilos de decoração e os diferentes tipos de móveis, adornos e acessórios utilizados na decoração de uma residência.
- 5. Decorar uma estante, mesa ou aparador com peças decorativas, demonstrando equilíbrio entre formas, texturas e cores.
- 6. Fazer 1 (um) projeto de distribuição de móveis e acessórios para 1 (um) ambiente para ser apresentado à sua seção com os seguintes elementos: planta baixa, vistas e/ou cortes, perspectiva e memorial descritivo de materiais.
- 7. Apresentar uma exposição de objetos decorativos de sua própria autoria, confeccionados durante 1 (um) mês, explicando a sua utilidade na decoração e especificando o material utilizado, custo e método de confecção.

- 8. Modificar uma peça de mobiliário de pequeno porte, levando em consideração funcionalidade, estética e custo, e apresentá-la com o registro de cada etapa por meio de texto e imagens (fotos e/ou vídeos).
- 9. Visitar uma loja de revestimentos, cortinas, tecidos e tapetes ou de móveis, fazendo 1 (um) relatório sobre a visita, incluindo fotos e catálogos de produtos.
- 10. Conhecer materiais utilizados na decoração que possuam: caráter sustentável e ambiental, caráter de acessibilidade e que sejam produzidos por pelo menos duas empresas do segmento de decoração que apresentem projetos de responsabilidade social.
- 11. Fazer uma maquete física ou virtual de 1 (um) cômodo decorado.
- 12. Visitar 1 (um) escritório de decoração e realizar uma pesquisa sobre os equipamentos utilizados para o desenvolvimento de suas atividades, formação profissional para atuação na área e sobre a situação do mercado de trabalho.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Defesa Civil

- 1. Explicar o que é Proteção e Defesa Civil e como funciona 1 (um) Núcleo de Proteção e de Defesa Civil NUPDEC, conhecendo a localização do Corpo de Bombeiros, da Defesa Civil, das Unidades Policiais locais e demonstrar como acioná-los por telefone.
- 2. Explicar as 5 (cinco) fases da atuação do Sistema de Proteção e de Defesa Civil.
- 3. Conhecer a estrutura dos organismos de Proteção e de Defesa Civil participantes do Sistema Nacional de Proteção e de Defesa Civil - SINPDEC.
- 4. Conhecer a estrutura da Proteção e de Defesa Civil de sua comunidade e os planos de contingência para os casos de emergência e desastres.
- 5. Explicar os tipos de acidentes nos quais atuam as Equipes de Proteção e de Defesa Civil e de que forma os Escoteiros do Brasil, na sua comunidade, podem auxiliar.
- 6. Explicar o que são acidentes naturais e apontar quais os mais suscetíveis de ocorrer em sua comunidade.

- 7. Explicar como minimizar os efeitos devastadores dos acidentes naturais e como prevenir os acidentes provocados em sua comunidade.
- 8. Elaborar 1 (um) plano preventivo de Proteção e Defesa Civil no âmbito de seu Grupo Escoteiro ou elaborar 1 (um) plano de atuação de seu Grupo Escoteiro em casos de calamidades na sua cidade.
- 9. Organizar 1 (um) exercício simulado de evacuação da sala ou sede da seção, em situação de emergência.
- 10. Possuir a especialidade de Prevenção de Incêndio no Nível 2.
- 11. Possuir a especialidade de Primeiros Socorros no Nível 2.
- 12. Possuir a especialidade de Radioamadorismo no Nível 2 ou Radioescuta no Nível 2.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Defesa Nacional

- 1. Conhecer a história das Forças Armadas no Brasil, seus patronos, os símbolos principais e os hinos oficiais.
- 2. Conhecer as principais situações de atuação das Forças Armadas em território nacional e internacional, bem como o órgão do governo a que estão subordinadas.
- 3. Apresentar imagens, fotografias e/ ou vídeos de todas as patentes e 3 (três) modelos diferentes de uniformes de cada uma das Forças Armadas e suas aplicações.
- 4. Apresentar a biografia de 1 (um) militar das Forças Armadas que se destacou na história do Brasil.
- 5. Apresentar uma pesquisa sobre 5 (cinco) unidades militares (no mínimo) de cada Força Armada, demonstrando seus emblemas, suas localizações, funções estratégicas e os equipamentos utilizados para realizarem as missões.
- 6. Organizar em seu Grupo Escoteiro uma exposição com reportagens e imagens (fotografias e/ou vídeos) veiculadas na mídia, atuais ou históricas, descrevendo 5 (cinco) atuações (no mínimo) das Forças Armadas brasileiras em cada 1 (um) dos seguintes tópicos:

6.1. Áreas de conflito, guerra, confronto (nacionais/ internacionais) e/ou ações em defesa do território nacional.

6.2. Missões de resgate, ajuda humanitária, ações sociais e/ou pesquisa (nacionais e/ou internacionais).

6.3. Missões de Paz da Organização das Nações Unidas (ONU).

○ 7. Visitar uma unidade militar de uma das Forças Armadas em sua região e elaborar 1 (um) relatório com registros em texto e imagens (fotografias e/ou vídeos), apresentando à seção suas instalações, função estratégica, efetivo e equipamentos utilizados para realizarem suas missões.

○ 8. Promover uma palestra para sua seção ou Grupo Escoteiro com a participação de 1 (um) oficial de uma das Forças Armadas, abordando sua atuação na instituição a qual pertence e sua importância pessoal dentro das ações de segurança nacional.

○ 9. Participar como observador de 1 (um) desfile, apresentação, exposição ou parada militar e apresentar 1 (um) relatório com registros em texto e imagens (fotografias e/ ou vídeos).

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Dublagem

- 1. Demonstrar a importância dos aquecimentos e desaquecimentos vocais, ensinando algumas técnicas à sua seção, destacando quais os cuidados que os dubladores precisam ter com o aparelho fonético.
- 2. Demonstrar conhecimentos de técnicas básicas de edição de dublagem, roteiro e trabalho vocal.
- 3. Fazer uma apresentação à sua seção sobre a história da dublagem, destacando como as práticas evoluíram desde os tempos do cinema mudo até os dias atuais, utilizando recursos midiáticos de escolha livre (vídeos, apresentações de slides, cartazes, etc.).
- 4. Explicar à sua matilha ou matilha/patrolha quais são os principais aparelhos de gravação de áudio e transmissão de vídeo utilizados atualmente, explicando suas funções.
- 5. Explicar o que é lipsync e o sincro labial.
- 6. Explicar ao seu examinador a importância do roteiro de dublagem.
- 7. Ter dublado 2 (dois) idiomas, apresentado trechos de seu trabalho à seção.

- 8. Apresentar 1 (um) portfólio com suas dublagens.
- 9. Dublar, em conjunto com seus colegas de matilha, matilha/patrolha ou seção, 1 (um) trecho de pelo menos 10 (dez) minutos de 1 (um) filme à sua escolha.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Educação Financeira

- 1. Explicar a diferença entre necessidades e desejos, compra consciente e por impulso, sonhos e projetos.
- 2. Demonstrar 3 (três) estratégias de venda para atrair o consumidor e como evitá-las.
- 3. Explicar o que é consumismo e os danos causados por ele.
- 4. Estudar as vantagens e desvantagens do uso do crédito e apresentar as alternativas ao crédito.
- 5. Identificar as causas e consequências do endividamento excessivo e como sair dessa situação.
- 6. Conhecer os tipos de conta bancária (poupança, corrente, salário, etc.).
- 7. Entender os conceitos, características e as modalidades de investimentos e os critérios para escolher entre eles.
- 8. Elaborar 1 (um) folder explicando a diferença de poupar para comprar e comprar a prazo.

○ 9. Fazer 1 (um) planejamento de custos para comprar 1 (um) objeto que seja de interesse da seção ou matilha/patrolha, por no mínimo 1 (um) mês, relatando a experiência e os resultados.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Empreendedorismo

- 1. Definir o que é 1 (um) empreendedor. Citar a motivação que o levaria a querer empreender.
- 2. Construir 1 (um) objeto com qualquer tipo de material (PET, isopor, argila, etc.) dizendo qual a sua utilidade e quanto custaria.
- 3. Explicar as diferenças entre o empreendedor e o empregado, a importância do empreendedorismo para o crescimento do país e o que é a “falácia da ratoeira”.
- 4. Realizar uma pesquisa em sua seção buscando descobrir 1 (um) exemplo de coisas que gostariam de comprar, buscando descobrir quanto custaria para produzi-las e o seu provável preço de venda.
- 5. Citar 3 (três) exemplos concretos que mostrem como 1 (um) produto pode ter mais valor agregado que outro.
- 6. Citar 1 (um) problema concreto do dia-a-dia da sua seção e como a solução desse problema poderia ser transformada em 1 (um) produto ou serviço.
- 7. Citar 3 (três) exemplos concretos que mostrem a importância de conhecer o ramo de negócio em que pretende atuar.

- 8. Explicar como identificar uma nova oportunidade de negócios e citar uma oportunidade que vislumbrou em sua região e como faria para aproveitá-la.
- 9. Formular e expor para sua seção 1 (um) Plano de Negócios simplificado para 1 (um) produto ou serviço fictício.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Encadernação

- 1. Definir as partes de 1 (um) livro e as ferramentas e o material utilizadas na encadernação.
- 2. Demonstrar que sabe reparar páginas cortadas e soltas.
- 3. Colocar uma página solta em 1 (um) livro.
- 4. Trocar a lombada de 1 (um) livro.
- 5. Confeccionar uma capa nova para 1 (um) livro.
- 6. Demonstrar diferentes tipos de encadernação.
- 7. Fazer uma lombada ou coser fascículos.
- 8. Gravar na lombada de 1 (um) livro os principais dados referentes à obra.
- 9. Improvisar uma prensa.
- 10. Ter conhecimento sobre conservação e cuidados com livros, protegendo-os contra traças, outros insetos e mofo.

- 11. Visitar uma oficina de encadernação artesanal e outra que utilize máquinas modernas; fazer 1 (um) relatório sobre as visitas.
- 12. Encadernar 1 (um) livro.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Entrega de Mensagens

- 1. Percorrer 1 (um) quilometro em passo escoteiro, reproduzindo, ao final, uma mensagem verbal definida pelo examinador.
- 2. Demonstrar como andar de bicicleta.
- 3. Nadar vinte e 5 (cinco) metros.
- 4. Traduzir mensagens em códigos diferentes (Morse, semáfora e mais 1 (um) sistema a ser escolhido pelo examinador).
- 5. Escrever 5 (cinco) mensagens em códigos diferentes.
- 6. Correr 2 (dois) quilômetros em trilhas, relatando, ao final, uma mensagem verbal definida pelo examinador.
- 7. Demonstrar como avaliar distâncias à vista ou utilizando uma estadia.
- 8. Redigir 3 (três) mensagens em estilo telegráfico e receber e emitir mensagens em homógrafo.
- 9. Emitir e receber mensagens simples em Morse e possuir noções básicas sobre uma língua estrangeira.
- 10. Montar 1 (um) sistema de comunicação para atividade de campo.

- 11. Enviar uma carta registrada, 1 (um) telegrama e 1 (um) e-mail.
- 12. Ser capaz de ler 1 (um) mapa rodoviário e conhecer as regras do código de trânsito referentes aos pedestres e ciclistas.
- 13. Ter a propriedade ou uso de uma bicicleta, sabendo nela fazer consertos ligeiros.
- 14. Escrever uma mensagem ditada pelo examinador e entregá-la em 1 (um) ponto indicado em mapa.
- 15. Demonstrar o uso carreto de 1 (um) telefone público, convencional e celular, bem como a utilização do sistema de transporte coletivo de sua cidade.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Estilismo

Pré-requisitos: Desenhar uma coleção de roupas, podendo a coleção ser masculina, feminina ou infantil, com no mínimo:

Nível 1: 2 (dois) croquis.

Nível 2: 4 (quatro) croquis.

Nível 3: 6 (seis) croquis.

- 1. Demonstrar como manusear os instrumentos de trabalho de 1 (um) estilista incluindo máquina de costura.
- 2. Citar 3 (três) escolas e/ou faculdades de estilismo ou designer de moda e os cursos disponíveis.
- 3. Aprender a fazer reparos em roupas, pregar botão e cerzir roupa.
- 4. Fazer uma exposição de roupas de bonecos de sua autoria para sua seção ou Grupo Escoteiro, com no mínimo 5 (cinco) looks de acordo com os croquis escolhidos.
- 5. Visitar 1 (um) ateliê de estilista, descrevendo seu funcionamento e discorrendo sobre a situação atual desse mercado de trabalho.

- 6. Confeccionar uma de suas criações, elaborado o molde.
- 7. Descrever a origem dos tecidos, as fibras mais utilizadas, os tipos de tecelagem e sua utilização.
- 8. Apresentar a seção 1 (um) relato da história da moda, utilizando cartazes, fotos, livros, revistas e /ou projeção.
- 9. Customizar uma camiseta ou uma calça.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Etiqueta

- 1. Confeccionar 1 (um) cardápio, mencionando os pratos que serão servidos e descrevendo os ingredientes de cada 1 (um) deles.
- 2. Explicar as diferenças entre aperitivo, entrada, prato principal, guarnição e sobremesa.
- 3. Explicar quais os tipos de músicas adequadas para cada tipo de reunião.
- 4. Demonstrar como colocar pratos, talheres, copos e guardanapos de acordo com a refeição a ser servida.
- 5. Apresentar uma lista de atitudes que caracterizam o bom anfitrião.
- 6. Explicar quais bebidas devem ser servidas com cada tipo de alimento.
- 7. Observar a decoração do ambiente, como recepcionar os convidados e o traje que deve ser usado pelo anfitrião, de acordo com as circunstâncias de cada evento.
- 8. Ler 2 (dois) livros a respeito do assunto.

○ 9. Ser anfitrião de 1 (um) evento social que tenha como convidados os membros da seção e seus pais ou responsáveis.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Faixa do Cidadão

- 1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.
- 2. Apresentar 1 (um) relatório contendo 1 (um) mínimo de vinte contatos feitos por si próprio.
- 3. Realizar uma palestra sobre os serviços de faixa do cidadão.
- 4. Conhecer os principais canais de emergência e seu uso correto.
- 5. Elaborar 1 (um) cartaz contendo, pelo menos, quinze das principais gírias utilizadas na faixa do cidadão, exibindo-o no jornal mural da seção ou do Grupo Escoteiro.
- 6. Descrever 3 (três) tipos de antenas para uso nos rádios de faixa do cidadão.
- 7. Elaborar e aplicar 1 (um) jogo envolvendo rádios da faixa do cidadão.
- 8. Participar de uma atividade com a comunidade usando sua estação e apresentando 1 (um) relatório ao final.

○ 9. Apresentar sua licença de faixa do cidadão emitida pelo órgão governamental competente.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Fiscalização de Pátio de Aeródromo

- 1. Demonstrar 5 (cinco) sinais de balizamento de pátio.
- 2. Apresentar as atribuições do Fiscal de Pátio.
- 3. Resumir as principais atividades realizadas em 1 (um) pátio de aeródromo.
- 4. Citar pelo menos 5 (cinco) equipamentos utilizados na área de estacionamento de aeronaves.
- 5. Apresentar as principais partes de uma aeronave.
- 6. Explicar o que é atividade ilícita em aeródromo.
- 7. Mostrar a área de sucção dos motores em uma aeronave ou em 1 (um) modelo.
- 8. Demonstrar que sabe utilizar o alfabeto fonético internacional.
- 9. Fazer 1 (um) desenho ou uma maquete apresentando as principais partes de 1 (um) aeroporto.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Garçom

- 1. Demonstrar conhecimento sobre os diversos tipos de pratos, talheres, copos e guardanapos, montando adequadamente uma mesa para uma refeição (almoço ou jantar).
- 2. Durante 1 (um) jantar da seção ou do Grupo Escoteiro, capacitar a sua matilha, matilha/patrolha ou seção para organizar o local, colocar a mesa e servir a refeição e bebidas aos convidados.
- 3. Servir adequadamente à francesa seguindo a ordem de prioridade ao servir.
- 4. Listar as boas características e atitudes de 1 (um) Garçom, Comim e Maitre.
- 5. Planejar e executar uma festividade da seção (almoço ou jantar), envolvendo outros convidados, considerando o tipo de refeição que será servida, organização/decoração do local, envio de convites, objetivo econômico, etc.
- 6. Servir em bandeja: bebidas, refeições e outros, além de conhecer a rotina e condutas esperadas de 1 (um) garçom.
- 7. Demonstrar como realizar o atendimento a pequenos acidentes em estabelecimentos, tais como: pequenos cortes, queimaduras, etc.

- 8. Demonstrar 5 (cinco) ações de higiene pessoal e outras 5 (cinco) ações no preparo de gêneros alimentícios. Demonstrar como realizar a remoção de manchas em vestuário de clientes.
- 9. Exercer a função de Garçom, Comim ou semelhante em 3 (três) eventos realizados no Grupo Escoteiro, na sua seção ou em outra associação/clube.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Horticultura

- 1. Explicar a diferença entre a horta convencional e a hidropônica.
- 2. Associar as diferentes hortaliças com os nutrientes nelas contidos.
- 3. Descrever e identificar as características dos diferentes tipos de adubo. Construir 1 (um) composteira.
- 4. Descrever as ferramentas e os implementos exigidos para preparação e manutenção de uma horta.
- 5. Explicar os procedimentos para plantar com sementes, plantar com mudas, realizar regas e desbastes.
- 6. Descrever as principais pragas e doenças comuns às hortas e os métodos naturais para seu controle.
- 7. Descrever os cuidados e os tratos culturais exigidos para a manutenção de uma horta.
- 8. Projetar e construir uma horta caseira.

○ 9. Elaborar e manter atualizado, por 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses, 1 (um) relatório de produção de uma horta.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Inclusão

- 1. Realizar a Promessa Escoteira em Língua Brasileira de Sinais (Libras).
- 2. Organizar e aplicar 4 (quatro) atividades que envolva a temática da pessoa com deficiência na sua seção.
- 3. Visitar e documentar o que foi observado em uma instituição que trabalhe com a pessoa com deficiência.
- 4. Escrever uma redação com o tema: O que eu tenho a ver com a inclusão da pessoa com deficiência?
- 5. Discutir o documento “Como Lidar com as Deficiências?” produzido pela União dos Escoteiros do Brasil.
- 6. Apresentar 4 (quatro) exemplos de utilização do Braille no cotidiano.
- 7. Listar 3 (três) pontos em que o Escotismo pode contribuir na vida das pessoas com deficiência.
- 8. Listar 3 (três) pontos em que a convivência com a pessoa com a deficiência pode contribuir na vida da criança ou jovem.

○ 9. Organizar uma campanha envolvendo a temática da pessoa com deficiência no seu Grupo Escoteiro ou na sua comunidade.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Informações Turísticas

- 1. Demonstrar conhecimento dos arredores de sua casa, sabendo indicar onde existem postos policiais, hospitais, telefones públicos, farmácia, parada de ônibus etc.
- 2. Ser capaz de se localizar, a partir de sua casa ou da sede, sabendo como se dirigir ao centro da cidade e a outros pontos conhecidos, utilizando diferentes meios de transporte.
- 3. Localizar as principais ruas e avenidas de sua cidade.
- 4. Identificar os principais telefones de serviços públicos de sua cidade.
- 5. Elaborar uma pesquisa sobre a história de sua cidade, citando pontos turísticos, nomes antigos, pontos históricos e fatos curiosos.
- 6. Apresentar 1 (um) aproveitamento mínimo de 9 (0% em 1 (um) questionário sobre locais da cidade elaborado pelo examinador.
- 7. Preparar 1 (um) roteiro turístico para uma família que irá passar 1 (um) fim de semana em sua cidade, indicando hotéis, restaurantes, diversões e pontos turísticos e históricos, com preços e opções para pessoas de diferentes poderes aquisitivos.

- 8. Fazer 1 (um) pequeno guia, com 1 (um) mapa turístico da sua cidade e indicações sobre acesso a cidades vizinhas.
- 9. Atuar como guia em 1 (um) parque ou local de preservação ambiental durante pelo menos 10 (dez) dias.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Internet

- 1. Apresentar a história e a evolução da internet no Mundo e no Brasil para sua seção, através de palestras ou cartazes ou apresentação multimídia.
- 2. Configurar 1 (um) computador para acessar a internet através do tipo de conexão disponível no local de realização da especialidade, explicando as configurações mínimas necessárias e demonstrar o funcionamento dessa conexão acessando pelo menos 3 (três) sites escoteiros.
- 3. Apresentar 1 (um) trabalho com números estatísticos sobre a Internet identificando quais as faixas etárias, sexo e o tipo de informação procurada pelos internautas, bem como a origem destas informações.
- 4. Conhecer o significado, origem e utilização de pelo menos quinze termos comuns na Internet. Exemplos: WWW, WW2, FTP, HTIP, Telnet, Backbone, Browser, TCP/IP, Java, HTML, CGI, ASP, JavaScript, VBScript, Links Dedicados, CableModem, WAP, ADSL e outros que o examinador solicitar.
- 5. Utilizar 1 (um) site de pesquisa para encontrar pelo menos doze sites escoteiros na Internet, que deverão ser listados em 1 (um) cartaz e divulgado em sua seção, sendo:
 - 5.1. o site da Comunidade de Escotismo Lusófono
 - 5.2. quatro sites de associações escoteiras de outros países
 - 5.3. o site da UEB
 - 5.4. quatro sites de grupos escoteiros brasileiros
 - 5.5. quatro sites de regiões escoteiras do Brasil

- 6. Listar e divulgar na sua seção pelo menos 4 (quatro) especialidades e os respectivos itens que podem ser conquistados através do conteúdo de páginas na Internet encontradas por você.
- 7. Apresentar o processo para o registro de 1 (um) novo domínio brasileiro, citando quais os possíveis tipos e quais os sufixos de domínios de pelo menos outros 10 (dez) países.
- 8. Realizar uma visita técnica a 1 (um) provedor ou empresa de fornecimento/ distribuição de internet ou data center de uma instituição de ensino para conhecer os equipamentos e/ou aplicativos necessários para o seu funcionamento.
- 9. Enviar, por e-mail, 1 (um) relatório final da realização de sua especialidade, contanto sua experiência e indicando a dificuldade dos itens realizados.
- 10. Fazer uma apresentação à seção sobre os perigos da internet, phishing scan, hoax, abuso sexual, entre outros.
- 11. Fazer uma apresentação à seção sobre as questões relacionadas aos direitos autorais e dos crimes que envolvem o download de programas, vídeos e músicas sem autorização dos seus autores ou sem o devido pagamento por eles.
- 12. Apresentar 1 (um) trabalho sobre redes sociais, apontando suas diferentes aplicações, listando e explicando o funcionamento de pelo menos 3 (três) grandes sites de redes sociais.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Investigação

- 1. Conhecer e demonstrar os métodos, processos e etapas de uma investigação.
- 2. Elaborar uma história fictícia a partir de elementos e dados fornecidos pelo examinador.
- 3. Descrever, com razoável detalhamento, a partir de 1 (um) cenário previamente montado pelo examinador, a ocorrência, o desenrolar e a solução de 1 (um) crime.
- 4. Colher impressões digitais, confrontando-as com 1 (um) arquivo pessoal.
- 5. A partir de 1 (um) retrato falado fornecido pelo examinador, fazer a identificação do elemento procurado.
- 6. Apresentar 5 (cinco) disfarces diferentes, sendo 2 (dois) femininos e 3 (três) masculinos.
- 7. Seguir, por 1 (um) período de trinta minutos, uma pessoa escolhida pelo examinador, sem ser notado pela pessoa, apresentando 1 (um) relatório de suas observações.
- 8. Criar ou tomar parte ativa, pelo menos durante 3 (três) meses, em uma campanha pela busca e localização de crianças desaparecidas em sua localidade.

○ 9. Localizar 1 (um) objeto, ou local específico na sua localidade ou arredores, a partir de dados e informações fornecidos pelo examinador, em 1 (um) prazo máximo de trinta dias.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Jardinagem

- 1. Definir o que é jardinagem.
- 2. Apresentar 3 (três) objetos decorativos de 1 (um) jardim.
- 3. Realizar uma palestra para sua seção explicando o que são espécies nativas e exóticas.
- 4. Plantar uma planta e transplantar outra.
- 5. Explicar o que são folhagens, arbustos, árvores, trepadeiras e palmeiras.
- 6. Realizar uma exposição fotográfica com 10 (dez) flores típicas de sua região.
- 7. Construir 1 (um) jardim em uma instituição ou praça e mantê-lo por no mínimo 3 (três) meses.
- 8. Montar 1 (um) jardim vertical utilizando material reciclado.
- 9. Apresentar os materiais utilizados na jardinagem.
- 10. Demonstrar conhecimento em técnica de poda e enxertos.
- 11. Apresentar as possíveis pragas que podem infestar 1 (um) jardim e listar as receitas naturais úteis no combate.

- 12. Acompanhar em 1 (um) turno 1 (um) jardineiro e apresentar 1 (um) relatório sobre o seu trabalho.
- 13. Apresentar para a sua seção uma cartilha com fotos, contendo trinta espécies de plantas fitoterápicas, com seu nome popular, nome científico, características e para que serve.
- 14. Construir 1 (um) jardim fitoterápico com no mínimo 10 (dez) espécies citadas no item 13.
- 15. Visitar 1 (um) horto florestal ou similar, aprendendo a coletar e plantar 3 (três) sementes de espécies diferentes, relatando a sua experiência.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Jornalismo

- 1. Fazer uma reportagem sobre 1 (um) acontecimento escoteiro.
- 2. Apresentar a cobertura fotográfica de 1 (um) acontecimento escoteiro.
- 3. Visitar a redação de 1 (um) jornal ou revista, ali permanecendo por 1 (um) período mínimo de 3 (três) horas.
- 4. Digitar uma reportagem sobre tema escolhido pelo examinador.
- 5. Fazer uma entrevista sobre a profissão de jornalista.
- 6. Demonstrar como trabalhar com uma máquina fotocopadora e 1 (um) scanner.
- 7. Utilizar-se de 1 (um) gravador portátil em uma entrevista e convertê-la em reportagem escrita.
- 8. Elaborar e diagramar 1 (um) artigo para jornal ou revista, utilizando 1 (um) software adequado.
- 9. Relatar, em linhas gerais, a história de imprensa.
- 10. Identificar as várias formas de imprensa escrita e falada.

- 11. Entrevistar uma autoridade de sua localidade sobre o Movimento Escoteiro e divulgar o resultado na seção.
- 12. Coletar matérias sobre o Movimento Escoteiro publicadas em periódicos e preparar uma.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Libras

- 1. Conhecer o alfabeto da Língua Brasileira de Sinais (Libras).
- 2. Visitar uma entidade de apoio ao deficiente auditivo.
- 3. Conhecer e apresentar o nome e o grito de sua seção em Libras.
- 4. Saber a Promessa Escoteira em Libras.
- 5. Conhecer as regras de gramática básica em Libras e apresentá-las a sua seção.
- 6. Conhecer a história da Libras e descrever as diferenças entre as línguas de sinais no mundo.
- 7. Ensinar uma canção escoteira a 1 (um) integrante de sua seção em Libras.
- 8. Ter uma conversação em Libras, de pelo menos 10 (dez) minutos, com 1 (um) deficiente auditivo.
- 9. Elaborar e executar 1 (um) projeto de inclusão aos portadores de deficiência auditiva no seu Grupo Escoteiro.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Licenciatura

- 1. Apresentar para a sua seção 1 (um) histórico e falar sobre a importância e os objetivos da licenciatura.
- 2. Apresentar no mínimo 3 (três) recursos didáticos e falar sobre a importância de utilizar cada 1 (um) deles (multimídia, jogos, livros, etc.).
- 3. Visitar uma escola de sua localidade e entrevistar 1 (um) professor a sua escolha, buscando entender tudo o que cerca o exercício da licenciatura e solicitando que ele ensine o processo de montagem de 1 (um) Plano de Aula.
- 4. Escrever 1 (um) texto que destaque a importância que o professor tem na sociedade.
- 5. Planejar e apresentar uma aula, com duração mínima de trinta minutos, sobre 1 (um) conteúdo na área do conhecimento de sua preferência.
- 6. Apresentar 1 (um) resumo sobre as políticas públicas para o ensino básico expressando sua opinião a respeito de sua importância e sobre a aplicação delas.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Lides Campeiras

Pré-requisitos: Utilizar o laço com habilidade suficiente para laçar uma rês ou equipamento de treinamento:

Nível 1: Dentro de 1 (um) cercado.

Nível 2: Estando a cavalo.

Nível 3: Em campo aberto e estando a cavalo.

- 1. Fazer uma apresentação sobre a importância da pecuária em seu Estado e no Brasil.
- 2. Montar, encilhar e desencilhar 1 (um) cavalo corretamente, dando a nomenclatura dos arreios, e cavalgar em pelo menos 3 (três) tipos de passos.
- 3. Explicar o que é “pecuária intensiva”, “pecuária extensiva” e “pecuária semi-intensiva”, apresentando suas características, benefícios e diferenças de manejo.
- 4. Explicar qual é a diferença e quais os benefícios da “doma racional” em relação à “doma tradicional” de equinos.

- 5. Ter conhecimentos adquiridos pela prática dos seguintes trabalhos: alimentar, vermifugar, vacinar, aplicar medicamentos, banhar, ordenhar, marcar ou sinalizar animais de 1 (um) rebanho livremente escolhido, de acordo com os costumes da região, com as práticas da pecuária local e com os equipamentos existentes.
- 6. Descrever as características e os cuidados que devem ser adotados na criação de 1 (um) rebanho de uma determinada espécie, mencionando as principais raças, os produtos que dele são extraídos, tempo de gestação, produção de filhotes por ano, população de animais por hectare, forma de abate, tempo de vida economicamente útil, preço de venda e custo de produção do rebanho. Mencionar doenças, enfermidades, insetos e parasitas que afetam os rebanhos da região, indicando as medidas corretivas e preventivas adequadas.

Comentário Técnico: Algumas fazendas e centros de treinamento oferecem 1 (um) equipamento chamado “boizinho para treino de laço” que pode ser utilizado para realização da especialidade.

🟡 **NÍVEL 1 | 2 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 4 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 6 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Línguas

- 1. Conhecer as origens do idioma escolhido e da língua portuguesa.
- 2. Citar os países onde se fala o idioma escolhido, sabendo a localização, no Brasil, dos órgãos oficiais (Embaixadas, Consulados, etc.) de pelo menos 1 (um) desses países, bem como os serviços que prestam.
- 3. Conhecer o vocabulário básico escoteiro no idioma escolhido (pelo menos vinte termos) e conhecer a organização do Escotismo em três, países que falem esse idioma, se o Movimento Escoteiro for reconhecido nesse número de países.
- 4. Traduzir uma conversa de 10 (dez) minutos, entre uma pessoa falando o idioma escolhido e outra falando português.
- 5. Ler e traduzir, sem auxílio de outra pessoa, uma passagem de 1 (um) livro, jornal ou revista no idioma escolhido,
- 6. Ter trocado, no mínimo, duas correspondências com pessoas residentes em algum país que fale o idioma escolhido.
- 7. Manter uma conversação durante quinze minutos, no idioma escolhido.

○ 8. Escrever uma carta com 1 (um) mínimo de quatrocentas palavras sobre 1 (um) tema livre, no idioma escolhido.

○ 9. Alcançar 1 (um) Nível avançado de domínio do idioma em leitura, escrita, conversação, interpretação e tradução de textos.

* O jovem que conquistar a Especialidade de Línguas, em seu Nível 3, poderá utilizar no vestuário ou uniforme escoteiro, acima do distintivo anual, o “Distintivo Adicional de Idiomas”.

ESPAÑOL

العربية

ENGLISH

Русский

FRANÇAIS

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟠 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Liturgia Católica

- 1. Fazer uma leitura ou desempenhar alguma outra função litúrgica em uma celebração.
- 2. Apresentar, para a matilha/patrolha ou seção, o nome e a função dos principais objetos utilizados na celebração da Santa Missa, preparando-os para a utilização.
- 3. Apresentar os parâmetros utilizados nas diversas celebrações, separando-os por ministério ou grau da ordem, bem como descrever as suas cores e significados.
- 4. Ter uma visão geral sobre o que é liturgia e a divisão do ano litúrgico.
- 5. Desempenhar a função de acólito (coroinha), leitor ou cantor, regularmente, por no mínimo 3 (três) meses, em sua comunidade paroquial.
- 6. Apresentar 1 (um) trabalho sobre a vida de São Tarcísio ou outro santo ligado à liturgia.
- 7. Dirigir algum momento de oração estruturada para a matilha/patrolha, seção, Grupo Escoteiro ou grupo de fiéis (p. ex. terço, via sacra, hora santa, liturgia das horas).
- 8. Ter noções de utilização do Missal Romano.

- 9. Escolher as músicas adequadas para 3 (três) celebrações em ocasiões diversas.
- 10. Visitar 1 (um) mosteiro, convento ou seminário e participar ali de alguma celebração, relatando sua experiência.
- 11. Conhecer a importância do movimento litúrgico e do Concílio Vaticano II para a liturgia moderna.
- 12. Utilizar 1 (um) turíbulo em uma celebração, sabendo diferenciar os momentos em que se utilizam “ductos” e “ictos”, conforme prescrição do missal.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Manicure

- 1. Conhecer a história da pintura de unhas.
- 2. Explicar a história do surgimento do esmalte, descrevendo sua composição.
- 3. Conhecer as principais diferenças entre esmalte antialérgico e hipoalergênico.
- 4. Citar quais os alertas que as unhas emitem quando do aparecimento de doenças.
- 5. Utilizar os equipamentos para fazer as unhas simples e decoradas, aplicando as regras de segurança quanto ao seu uso.
- 6. Conhecer os procedimentos necessários para higiene e manutenção do material, reconhecendo a importância de sua esterilização, e utilizar estes procedimentos em seu próprio material.
- 7. Demonstrar os procedimentos para o caso de cortes.
- 8. Preparar as unhas para receber a pintura.
- 9. Fazer 2 (dois) tipos de unhas simples e 2 (dois) tipos de unhas decoradas em 1 (um) adulto.

- 10. Fazer a unha de uma idosa.
- 11. Cuidar das próprias unhas durante 2 (dois) meses, utilizando as recomendações e cuidados para prevenção de doenças.
- 12. Fazer sua própria unha e apresentar para a sua matilha, matilha/patrolha ou seção.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Manutenção Elétrica

- 1. Demonstrar a atração e a repulsão, utilizando 1 (um) eletromagneto simples.
- 2. Explicar a diferença entre corrente contínua e corrente alternada.
- 3. Conhecer os termos e unidades usados em medidas elétricas.
- 4. Entender o perigo de sobrecarga elétrica e como ela pode ser evitada.
- 5. Fazer pequenos reparos em aparelhos de uso doméstico.
- 6. Conhecer os tipos de geradores e motores elétricos e as partes que o compõem.
- 7. Conhecer o material empregado em instalações elétricas (interruptores, disjuntores, fusíveis, conectores, terminais etc.).
- 8. Demonstrar que sabe usar corretamente e com os devidos cuidados as ferramentas adequadas.
- 9. Demonstrar como usar adequadamente instrumentos para medições elétricas.

- 10. Conhecer a construção de campainhas elétricas e de telefones.
- 11. Conhecer as medidas de segurança ao trabalhar com eletricidade, os tipos de danos que os choques elétricos podem provocar e os primeiros socorros a lesionados por choques elétricos.
- 12. Ter conhecimento do material básico, usado em eletricidade, tais como condutores, isolantes, bobinas e transformadores, sabendo explicar o seu funcionamento.
- 13. Demonstrar como substituir lâmpadas em sua residência.
- 14. Demonstrar como substituir a resistência do chuveiro elétrico.
- 15. Confeccionar uma extensão de fio, conectando os terminais em sua extremidade.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3 | 15 itens** ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Maquete

Pré-requisitos: Nível 1: Construir a maquete de 1 (um) acampamento de baixa complexidade (ver descrição da maquete abaixo). **Nível 2:** Construir a maquete de 1 (um) acampamento de média complexidade (ver descrição da maquete abaixo). **Nível 3:** Construir a maquete de 1 (um) acampamento de alta complexidade (ver descrição da maquete abaixo).

- 1. Explicar as funções e os principais usos de uma maquete.
- 2. Apresentar a definição de escala, como escolher a escala adequada e como utilizá-la.
- 3. Listar os materiais e instrumentos adequados para a confecção de uma maquete, destacando as regras de segurança na sua utilização.
- 4. Apresentar a sua interpretação de pelo menos 1 (um) dos seguintes desenhos técnicos: planta baixa, planta de situação ou planta de esquadrias.
- 5. Construir a maquete de uma engenhoca de madeira (barco viking, roda gigante, etc.).
- 6. Construir a maquete do prédio ou parte dele - onde seu Grupo Escoteiro está instalado em uma escala previamente informada ao examinador.

Descrição das maquetes:

Maquete de baixa complexidade: Acampamento com pântico, cerca, duas barracas com toldo, mesa com toldo, cozinha de campo (fogão suspenso ou forno) e canto do lenhador com ferramentas.

Maquete de média complexidade: Acampamentos suspenso para 4 (quatro) matilha/patruilhas, com cobertura, barracas com toldo, mesas com toldo, cozinhas de campo (fogão suspenso ou forno) e cantos do lenhador com ferramentas, para uma das matilha/patruilhas.

Maquete de alta complexidade: Acampamento de 1 (um) Grupo Escoteiro com uma alcateia, uma tropa escoteira, uma tropa sênior, 1 (um) clã pioneiro e equipe de escotistas e pais. O campo dos lobinhos contará com barracões, o campo dos escoteiros e dos seniores contará com a estrutura listada no item “Maquete de média complexidade”, o campo dos pioneiros contará com uma torre de observação onde serão montadas as barracas. A maquete ainda deve apresentar vegetação e algum tipo de acidente geográfico e 1 (um) lago onde será construída uma ponte, além do espaço das bandeiras, do fogo de conselho e uma estrutura de 1 (um) salão com cozinha e 2 (dois) banheiros.

🟡 **NÍVEL 1 | 2 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 4 itens** _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3 | 6 itens** _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Jorge Suma Sototuka

Avaliador(es): Nathan Sancho (Engenheiro Ambiental)
e Sandra Prado (Arquiteta)



Maquiagem

- 1. Apresentar para sua seção, através de exposição de imagens ou recurso audiovisual, a história da maquiagem, destacando as principais descobertas históricas.
- 2. Preparar a pele para receber a maquiagem destacando as etapas do processo.
- 3. Apresentar a função de cada tipo de pincel de maquiar.
- 4. Aplicar, de forma correta, cílios postiços, demonstrando higienização e armazenagem próprias.
- 5. Demonstrar conhecimentos quanto à aplicação de blush para diferentes tipos de rostos, destacando a que melhor se aplica a você.
- 6. Preparar 1 (um) cosmético caseiro.
- 7. Saber quais os tipos de maquiagem ideal para cada tipo de pele (oleosa, mista e seca).
- 8. Fazer a limpeza correta de pincéis de maquiagem, destacando a diferença de higienização dos de cerdas naturais para os de cerdas sintética.

○ 9. Executar 3 (três) tipos diferentes de maquiagem: uma para o dia, uma para a noite e uma artística.

◆ **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

◆ **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Marcenaria

- 1. Limpar e conservar 1 (um) móvel.
- 2. Utilizar as principais ferramentas manuais de marcenaria, com os devidos cuidados e observando as regras de segurança.
- 3. Arrancar pregos e lixar corretamente a madeira.
- 4. Colar e unir com parafusos 2 (dois) pedaços de madeira, com perfeição.
- 5. Escurecer a madeira, utilizando tinturas, e encerá-la ou envernizá-la.
- 6. Fazer 2 (dois) trabalhos de sua escolha em madeira, utilizando encaixes em 1 (um) deles.
- 7. Utilizar as ferramentas mecânicas de marcenaria, com os devidos cuidados e observando as regras de segurança.
- 8. Conhecer os tipos de madeira comuns em sua região e sua utilização.
- 9. Projetar e construir 1 (um) móvel para sua seção.
- 10. Envernizar, polir e fixar dobradiças com perfeição.

- 11. Colocar ferragens, fixar uma fechadura e 1 (um) vidro em 1 (um) móvel ou janela.
- 12. Tornejar uma peça ou reproduzi-la em outra forma.
- 13. Explicar os diversos tipos de colas e vernizes e como tratar e impermeabilizar madeira para proteção contra intempéries e água doce ou salgada.
- 14. Relatar a história do mobiliário, em suas linhas gerais.
- 15. Fazer reparos em 1 (um) móvel ou janela.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 15 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mecânica Aérea

- 1. Explicar o princípio de sustentação da asa, segundo o princípio de Bernoulli.
- 2. Explicar o funcionamento dos 2 (dois) principais tipos de motores aeronáuticos (pistão e reação).
- 3. Conhecer a nomenclatura das partes principais de uma aeronave de pequeno porte.
- 4. Localizar as luzes de uma aeronave e suas aplicações.
- 5. Citar as classificações dos trens de pouso, explicar as vantagens e desvantagens, além de descrever os 3 (três) tipos de trem de pouso existentes.
- 6. Citar pelo menos 5 (cinco) instrumentos de voo e explicar detalhadamente suas funções.
- 7. Descrever os 2 (dois) tipos básicos de fuselagem (treliça e monocoque).
- 8. Explicar o princípio de funcionamento de 1 (um) helicóptero.

○ 9. Associar os 3 (três) eixos do avião com os comandos dentro da cabina.

● **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mecânica de Automóveis

- 1. Conhecer e demonstrar o uso dos equipamentos de segurança, ferramentas e roupas utilizadas no reparo de automóveis.
- 2. Explicar o sistema de combustão interna e as diferenças entre motores a gasolina e óleo diesel.
- 3. Verificar o Nível dos fluidos de frios e da direção hidráulica e dos óleos do motor, da caixa de câmbio, do diferencial e da direção hidráulica, e compreender o funcionamento do sistema de refrigeração do motor e sua manutenção.
- 4. Verificar o Nível do líquido de bateria e as condições dos terminais, localizar a caixa de fusíveis, sendo capaz de trocá-los quando necessário, e verificar os cabos de distribuição.
- 5. Observar os itens da manutenção obrigatória dos veículos, respeitando os limites de quilometragem estabelecidos pelo fabricante.
- 6. Conhecer os cuidados a observar quando da lavagem, aplicação de cera e polimento de veículos, identificando o material a ser utilizado e as medidas de precaução que devem ser adotadas.
- 7. Explicar a utilização de vinil e protetores de borracha, explicando a importância dessa proteção.
- 8. Verificar as condições de tensão das correias e o estado de conservação das mangueiras.
- 9. Verificar o estado e estar apto a realizar trocas de lâmpadas em faróis, lanternas e sinaleiros; demonstrar como regular o alinhamento dos faróis.
- 10. Demonstrar que sabe verificar o sistema de escapamento de veículos.

- 11. Verificar as condições dos pneus, sua calibragem em diferentes situações, conhecer a importância do rodízio e saber efetuar corretamente uma troca de pneus.
- 12. Conhecer e explicar a geometria da direção e o balanceamento das rodas.
- 13. Explicar o propósito do óleo no motor.
- 14. Explicar o tipo de óleo recomendado para cada tipo de motor.
- 15. Explicar a diferença de viscosidade entre os diversos tipos de óleos.
- 16. Trocar filtros de óleo e de ar.
- 17. Explicar a diferença entre injeção eletrônica e carburação.
- 18. Explicar o funcionamento do sistema elétrico dos veículos e os cuidados que devem ser tomados em sua manutenção.
- 19. Conhecer o funcionamento do sistema de freios dos veículos e os cuidados que devem ser tomados em sua manutenção.
- 20. Conhecer que tipos de gases emitem os automóveis, como podem afetar os seres humanos e como essa emissão pode ser controlada.
- 21. Descrever em que consiste na verificação de emissão de gases e quais são os valores máximos admitidos.

🟡 NÍVEL 1 | 7 itens _____ / _____ / _____

🟢 NÍVEL 2 | 14 itens _____ / _____ / _____

🟠 NÍVEL 3 | 21 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Mecânica de Motor de Popa

- 1. Conhecer o sistema a explosão e demonstrar entender o funcionamento básico dos motores de 2 (dois) e 4 (quatro) tempos.
- 2. Conhecer, além dos componentes mecânicos, os componentes elétricos, hidráulicos, de refrigeração e de propulsão de 1 (um) motor de popa.
- 3. Demonstrar que sabe usar o motor de uma embarcação atracando, zarpando e manobrando.
- 4. Conhecer o sistema de abastecimento de combustível e os cuidados de manuseio, guarda e despejo do combustível, em terra e ao largo.
- 5. Efetuar a manutenção preventiva em 1 (um) motor de popa, sob orientação do examinador.
- 6. Conhecer os aspectos de segurança aplicados a motores em embarcações e reparos para os problemas mais comuns a esse tipo de motor.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Minhocultura

- 1. Citar as principais espécies de minhocas chamadas comerciais, pelos seus nomes usuais e científicos, e as utilizações das mesmas e fazer uma pesquisa sobre a história da minhocultura.
- 2. Descrever os tipos de instalações, os cuidados e o trato requerido na criação de minhocas.
- 3. Fazer uma apresentação a seção da importância da reciclagem dos resíduos orgânicos produzidos em uma casa.
- 4. Explicar os fundamentos em que se baseia o sucesso da produção com finalidade comercial, bem como o público alvo a que se destina esta produção.
- 5. Projetar e construir 1 (um) minhocário caseiro.
- 6. Elaborar e manter atualizado, por 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses, 1 (um) relatório sobre a criação das minhocas (quantidade de húmus produzido, reprodução, quantidade de resíduos transformados, etc.).

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Missionário Católico

- 1. Fazer uma exposição de cartazes sobre os sacramentos ou auxiliar externamente a divulgação de uma festa religiosa.
- 2. Organizar uma atividade de matilha/patrolha, ou de seção, com o tema da Campanha da Fraternidade.
- 3. Conhecer as Missões Populares realizadas pela Igreja, especialmente sobre as campanhas das missões no Brasil.
- 4. Participar de uma missão urbana no âmbito de sua paróquia ou ser efetivo na Equipe de Acolhida de uma mesma Missa, regularmente, por pelo menos de 3 (três) meses.
- 5. Participar de uma missão de grande porte, ou de uma Jornada Mundial da Juventude com o Papa, ou de 1 (um) Encontro de Jovens com Cristo (EJC) ou Encontro de Adolescentes com Cristo (EAC) ou outro evento semelhante.
- 6. Apresentar 1 (um) relato sobre a vida de 1 (um) dos apóstolos de Cristo, levando em conta a questão do apóstolo/missionário.
- 7. Reconhecer o significado e o sentido da palavra missão.
- 8. Participar de uma restauração ou conservação em uma capela ou igreja, ou montar, em 1 (um) acampamento, ou na sua sede escoteira ou no seu quarto, 1 (um) altar de devoção.

○ 9. Acompanhar e ajudar 1 (um) Sacerdote, ou Diácono, ou Ministro da Comunhão levando a Sagrada Eucaristia ou fazendo a pregação da Palavra, para pessoas doentes ou impossibilitadas de ir até a Igreja.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Navegação Aérea

- 1. Explicar por que os aviões decolam e pousam sempre contra o vento.
- 2. Explicar o significado dos números nas pistas de pouso e decolagem.
- 3. Diferencie as seguintes navegações: Navegação visual ou de contato; Navegação estimada; Navegação radiogoniométrica; Navegação eletrônica; Navegação astronômica ou celestial; Navegação por satélite.
- 4. Saber desenhar a rosa dos ventos completa e montar uma bússola com materiais básicos.
- 5. Explicar o significado de latitude e longitude.
- 6. Explicar o significado do horário ZULU e o ajuste que deve ser feito no relógio para sua localidade.
- 7. Apresentar, de forma ilustrada, as diferentes luzes utilizadas na pista de pouso/decolagem.
- 8. Conhecer as diferenças entre VFR e IFR.
- 9. Explicar o que é e como é calculada a autonomia de uma aeronave.

- 10. Explicar o significado da sigla CINDACTA, explicando sua relação com a navegação aérea.
- 11. Explicar como é organizado o espaço aéreo brasileiro.
- 12. Explicar como preencher 1 (um) plano de voo.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Nutrição

- 1. Apresentar exemplos de vegetais, separando em frutas, verduras e legumes. Conhecer as principais qualidades nutritivas dos vegetais mais comuns.
- 2. Planejar cuidadosamente o cardápio de 1 (um) acampamento escoteiro, considerando todos os aspectos e, em especial, sua adequação aos participantes e às atividades que serão desenvolvidas.
- 3. Pesquisar sobre os alimentos ultra processados, quais são e quais as consequências a saúde de quem os consome.
- 4. Montar uma pirâmide alimentar com figuras de alimentos e expô-la na seção ou Grupo Escoteiro.
- 5. Explicar como tornar a água potável.
- 6. Apresentar 1 (um) estudo sobre alguma doença ou distúrbio alimentar (Ex.: anemia, cegueira noturna, anorexia, bulimia, etc.).
- 7. Participar de uma atividade de educação alimentar e/ou nutricional em 1 (um) estabelecimento de assistência à saúde em sua comunidade.

- 8. Fazer 1 (um) cardápio para uma jornada de fim de semana.
- 9. Apresentar à seção uma palestra sobre a importância de uma alimentação balanceada.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Observação Aérea

- 1. Explicar como é feita a classificação das aeronaves civis e militares, citando 1 (um) mínimo de 5 (cinco) (05) exemplos de cada categoria.
- 2. Reconhecer pelo menos 7 (sete) entre 10 (dez) símbolos de companhias aéreas da aviação comercial mundial.
- 3. Reconhecer pelo menos 7 (sete) entre 10 (dez) símbolos de esquadrões da aviação militar brasileira.
- 4. Reconhecer pelo menos 7 (70% por cento das aeronaves em 1 (um) conjunto de, no mínimo, 10 (dez) (10) silhuetas ou imagens apresentadas pelo examinador.
- 5. Organizar 1 (um) registro de pelo menos 5 (cinco) aeronaves diferentes observadas em voo, em 1 (um) período mínimo de quinze dias, contendo o dia e a hora da observação, localidade sobrevoada e o rumo aproximado. Sendo possível, procure identificar também o modelo, empresa aérea e o prefixo ou designação militar correspondente a cada aeronave observada.
- 6. Conhecer o significado da sigla AMFCO e classificar, por esse método 1 (um) mínimo de 5 (cinco) aeronaves apresentadas pelo examinador.

- 7. Apresentar 1 (um) resumo de 3 (três) aeronaves fabricadas no Brasil, destinada ao uso comercial privado ou militar.
- 8. Apresentar, de maneira ilustrada, a história e as características de uma aeronave, ainda em operação, fabricada a partir de 1970, de sua livre escolha.
- 9. Visitar 1 (um) aeroporto, ou 1 (um) aeroclube ou uma unidade aérea das Forças Armadas, polícia civil ou militar, corpo de bombeiros, registrando as principais aeronaves que operam regularmente naquele local.
- 10. Apresentar 1 (um) levantamento dos principais modelos de aviões utilizados para voos comerciais domésticos no Brasil, apontando pelo menos 3 (três) diferenças observáveis em pelo menos 5 (cinco) deles.
- 11. Catalogar pelo menos 5 (cinco) dentre os principais modelos de helicópteros em uso pelas Forças Armadas; Polícias Civil, Militar, Federal e Rodoviária; Corpo de Bombeiros no Brasil, destacando os modelos que são operados por mais de 1 (um) deles.
- 12. Identificar pelo nome e demonstrar pelo menos 3 (três) manobras acrobáticas realizadas por aviões isolados ou em voo de formação.

● **NÍVEL 1 | 4 itens** _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 2 | 8 itens** _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 3 | 12 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Paisagismo

- 1. Descrever o trabalho de 1 (um) paisagista.
- 2. Fazer uma planta, colocando caminhos, muros e cercas com disposição de flor e folhagens, em uma propriedade indicada pelo examinador.
- 3. Planejar 1 (um) processo de drenagem em área designada pelo examinador.
- 4. Relacionar os nomes de 10 (dez) árvores, 10 (dez) arbustos e 10 (dez) tipos de flores, descrevendo seu de plantio, condições climáticas a que melhor se adaptam e habitat.
- 5. Explicar a importância de uma boa drenagem.
- 6. Visitar 1 (um) parque ou jardim, descrevendo o seu processo paisagístico.
- 7. Mostrar a forma correta de plantar e transplantar uma planta.
- 8. Conhecer os cuidados que se deve ter com 1 (um) jardim, identificando as espécies daninhas.
- 9. Plantar com a matilha/patrolha ou seção 10 (dez) tipos de árvores.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pintura

- 1. Conhecer os principais materiais necessários para uma pintura e sua conservação.
- 2. Preparar a superfície para receber a pintura.
- 3. Conhecer os diversos tipos de tinta e identificar a superfície ideal para sua aplicação.
- 4. Pintar uma porta.
- 5. Pintar uma parede de alvenaria.
- 6. Pintar 1 (um) portão, porta ou cerca de ferro.
- 7. Explicar as diversas técnicas de pintura.
- 8. Explicar as cores básicas.
- 9. Explicar o processo de fabricação de tintas.
- 10. Aplicar massa corrida.
- 11. Utilizar os distintos processos de limpeza de material segundo o tipo de tinta usada (solvente, água, etc.).
- 12. Descrever os procedimentos de segurança a adotar na armazenagem e na utilização de tintas e solventes em ambientes fechados.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Plantas Medicinais

- 1. Apresentar para sua seção o que são plantas medicinais.
- 2. Explicar se as plantas medicinais podem ser usadas de maneira indiscriminada e quais seus efeitos nesse caso.
- 3. Conhecer e apresentar para sua seção o nome do medicamento feito exclusivamente de derivados vegetais; de que forma ele é obtido e como deve ser produzido.
- 4. Conhecer e citar duas plantas medicinais de sua região e uma planta medicinal que pode ser encontrada em diversas regiões do Brasil, descrevendo seu uso e benefícios.
- 5. Preparar 1 (um) chá natural feito com uma ou mais plantas medicinais, relatando a receita e seus benefícios.
- 6. Cultivar uma planta para fins medicinais, relatando seu uso e benefícios. Fazer registro através de fotografia.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção a Fake News

- 1. Explicar a origem do termo Fake News e exemplificar pelo menos 3 (três) Fake News que você teve contato.
- 2. Explicar os impactos negativos que uma Fake News pode causar na vida das pessoas.
- 3. Exemplificar 3 (três) formas de propagação de Fake News.
- 4. Demonstrar de forma prática, pelo menos 5 (cinco) maneiras de identificar uma Fake News.
- 5. Fazer uma campanha educativa ao vivo ou em redes sociais, explicando o que é Fake News e os efeitos que elas causam, alertando sobre como evitá-las e identificá-las.
- 6. Explicar o que é cibercrime através das Fake News e o que a legislação brasileira diz sobre isso.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção ao Alcoolismo

- 1. Definir e diferenciar alcoolista, alcoólatra e dependente do álcool e explicar como agir no caso de lhe ser oferecido bebidas alcoólicas.
- 2. Apresentar à sua seção 1 (um) trabalho conceituando o que são bebidas alcoólicas, descrevendo tipos (fermentadas, destiladas, etc.) e teores alcoólicos, relatando os malefícios que o consumo de bebida alcoólica pode causar, bem como alguns sintomas e consequências para quem faz uso dela.
- 3. Apresentar a legislação referente a dirigir embriagado, explicando qual a relação entre acidentes de trânsito e o consumo de bebidas alcoólicas.
- 4. Descrever o trabalho de alguma instituição que realiza conscientização ao não abuso do uso de bebidas alcoólicas, apresentando 1 (um) relatório.
- 5. Participar de 1 (um) curso ou palestra sobre os malefícios do abuso do consumo de bebidas alcoólicas.

○ 6. Organizar uma visita da sua seção ou grupo a uma instituição de amparo a dependentes do álcool (Alcoólatras Anônimos, Desafio Jovem, etc.), demonstrando que tipos de ajuda terapêutica existem para os dependentes.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção ao Bullying

- 1. Na sua seção, realizar uma apresentação sobre Bullying e Cyberbullying, destacando e suas consequências para as vítimas e para os agressores.
- 2. Pesquisar o que leva uma pessoa a praticar Bullying.
- 3. Saber como identificar uma vítima de Bullying, e citar os tipos que ação que a caracterizam.
- 4. Dramatizar situações do cotidiano onde se pratique o Bullying e comentar os cuidados e as práticas para evitar esse tipo de atitude.
- 5. Ter participado de curso ou palestra sobre combate ou prevenção ao Bullying.
- 6. Desenvolver uma ação antibullying onde desejar (Grupo Escoteiro, Escola, Comunidade) com o objetivo de trabalhar valores como igualdade, respeito, solidariedade, amizade, altruísmo etc., por meio de dinâmicas de grupo ou exibição e discussão de vídeo/filme.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção ao Crime

- 1. Definir crime, crime organizado e prevenção ao crime.
- 2. Assistir, juntamente com sua matilha/patrolha ou seção, 1 (um) filme (nacional ou estrangeiro) de sua escolha, que trate do problema da criminalidade, realizando debate ao final.
- 3. Preparar 1 (um) trabalho sobre criminalidade em sua localidade, utilizando recortes de jornais ou revistas.
- 4. Conversar com 1 (um) professor ou diretor de uma escola de sua localidade sobre as medidas adotadas para a prevenção e o combate ao crime; especificar de que forma a juventude pode colaborar para a adoção de tais medidas.
- 5. Definir o crime do “colarinho branco” e explicar de que forma ele afeta todos os cidadãos brasileiros.
- 6. Conhecer a localização dos postos policiais e delegacias de sua localidade.
- 7. Utilizar corretamente as formas de prevenção a assaltos e arrombamentos em sua residência ou vizinhança, principalmente nas viagens de férias e longos períodos de ausência.

- 8. Desenvolver ou colaborar numa campanha de combate ao uso de drogas em sua comunidade.
- 9. Entrevistar uma pessoa que já esteve envolvida com o uso de drogas, apresentando relatório à seção.
- 10. Relatar casos de abusos cometidos contra crianças, em sua localidade.
- 11. Visitar uma delegacia de sua localidade e, conversando com o delegado, pesquisar sobre seu funcionamento.
- 12. Fazer uma pesquisa sobre os projetos que são desenvolvidos dentro dos presídios para uma melhor reintegração dos presos à sociedade. O resultado da pesquisa deverá ser apresentado a sua matilha/patrolha ou seção.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção ao Uso de Drogas

- 1. Apresentar 1 (um) trabalho audiovisual, para sua matilha/patrolha ou seção, conceituando o que são drogas, drogas lícitas e ilícitas, dando exemplos.
- 2. Relatar à sua matilha/patrolha ou seção os malefícios que as drogas podem causar, bem como alguns sintomas/consequências para alguém que faz uso de drogas.
- 3. Explicar como agir no caso de lhe ser oferecido drogas.
- 4. Conhecer o trabalho de alguma instituição que cuide do combate às drogas.
- 5. Organizar uma visita da sua matilha/patrolha ou seção a uma instituição de amparo a dependentes químicos, demonstrando que tipo de ajuda terapêutica existem para os dependentes.
- 6. Definir e diferenciar usuário, dependente e traficante.
- 7. Explicar qual a relação entre uso de drogas e DSTs (AIDS, etc.).
- 8. Conhecer a legislação referente ao assunto, bem como quais as penas previstas em lei para o usuário de drogas, dependente e traficante.

○ 9. Participar de 1 (um) curso ou palestra sobre combate e prevenção ao uso de drogas, promovido pelo poder público ou por entidade reconhecida.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção de Incêndio

- 1. Explicar o que é fogo, os métodos para sua extinção, os componentes essenciais para que haja combustão e os tipos de combustão.
- 2. Explicar quais são as classes de incêndio e os agentes extintores de cada classe.
- 3. Identificar a localização das estações de bombeiros de sua localidade, sua área de abrangência e os telefones de emergência pelos quais podem ser acionadas, em caso de emergência.
- 4. Identificar os principais produtos inflamáveis que existem em sua casa e a forma correta de armazená-los.
- 5. Explicar os tipos de extintores de incêndio e suas aplicações, demonstrando seu uso.
- 6. Relacionar os diferentes tipos de sistemas fixos de combate a incêndio e explicar como utilizá-los.
- 7. Explicar como proceder com o uso de GLP, formas de utilização, prevenção e combate a incêndios.
- 8. Explicar os procedimentos de segurança e as formas de evacuação a adotar em locais onde esteja ocorrendo 1 (um) incêndio.

- 9. Explicar como localizar e utilizar o sistema fixo de combate a incêndio em 1 (um) edifício.
- 10. Demonstrar que conhece os riscos de incêndio e as precauções que devem ser adotadas em locais de diversão pública e no uso de fogos de artifício.
- 11. Explicar como prevenir e combater os incêndios florestais.
- 12. Demonstrar ações de salvamento de pessoas acidentadas, utilizando escadas e descidas por meio de cabos.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Prevenção em Saúde

- 1. Conhecer o calendário de vacinação recomendado pela Secretaria de Saúde de sua região, explicando para que serve cada vacina e a forma de aplicação.
- 2. Estar em dia com sua carteira de vacinação.
- 3. Apresentar à matilha/patrolha ou seção 1 (um) trabalho sobre 3 (três) doenças que possam ser evitadas pela vacinação, explicando seus sintomas, os agentes infecciosos e os locais onde são mais comumente encontradas.
- 4. Conhecer e demonstrar o uso da camisinha (preservativo), explicando sua importância na prevenção das doenças sexualmente transmissíveis.
- 5. Participar como voluntário, por 1 (um) período mínimo de 5 (cinco) horas, de uma atividade de âmbito mundial, nacional, estadual ou municipal relacionada à prevenção em saúde.
- 6. Explicar a pelo menos duas gestantes as vantagens do aleitamento materno sobre o aleitamento artificial.
- 7. Conhecer como se dividem os grupos de alimentos e apresentar exemplos de doenças que podem ser evitadas pelo uso de uma alimentação correta e balanceada.
- 8. Ter comparecido pelo menos uma vez, no decorrer dos últimos 12 (doze) meses, a uma consulta com 1 (um) dentista e 1 (um) oftalmologista.
- 9. Conhecer como pode ser feita a prevenção do câncer de mama, do câncer do colo uterino e do câncer de próstata por meio da realização periódica de exames.

- 10. Demonstrar a utilização do esfigmomanômetro (aparelho de pressão), conhecer os limites normais de pressão arterial e acompanhar 2 (dois) adultos, por 1 (um) período de 2 (dois) meses, com avaliações semanais da pressão arterial.
- 11. Preparar e apresentar à seção 1 (um) trabalho sobre as seguintes DST: condiloma acuminado (HPV), herpes genital, sífilis, gonorreia, uretrites não gonocócicas, cancro mole, linfo granuloma venéreo, donovanose e AIDS, em que constem os agentes infecciosos, os sintomas e os meios de prevenção.
- 12. Conversar com 1 (um) médico ou com 1 (um) enfermeiro sobre a importância do acompanhamento pré-natal na prevenção de doenças para a mãe e o bebê.
- 13. Praticar algum esporte regularmente nos últimos 6 (seis) meses e explicar a importância da prática desportiva em seu desenvolvimento.
- 14. Explicar à matilha/patrolha ou seção o funcionamento dos métodos anticoncepcionais, apresentando vantagens e desvantagens de pelo menos 5 (cinco) deles.
- 15. Realizar pesquisa sobre a diferença entre drogas lícitas e ilícitas, apresentando à seção e à população jovem de sua comunidade palestra ou trabalho de divulgação relacionado com os problemas decorrentes do uso de cigarro, álcool, maconha, cocaína, crack e medicamentos.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Primeiros Socorros

- 1. Demonstrar como realizar curativos para ferimentos leves e como tratar ferimentos de corpos estranhos nos olhos e extremidades.
- 2. Demonstrar como agir em casos de picadas de insetos, aranhas, escorpiões, cobras e outros animais peçonhentos.
- 3. Demonstrar como agir em caso de entorse, fratura e luxação.
- 4. Realizar a imobilização de coluna cervical e utilização de prancha para evitar lesões raquimedulares.
- 5. Demonstrar 4 (quatro) métodos para transportar 1 (um) paciente sem suspeita de lesão raquimedular.
- 6. Demonstrar como se aplicam ataduras, tipoias e imobilizações na cabeça, tórax, abdome, braços e pernas.
- 7. Demonstrar como aplicar as manobras de desobstrução de vias aéreas.
- 8. Demonstrar como agir nos casos de hemorragia, desidratação, intermação e insolação.
- 9. Demonstrar como proceder em casos de desmaios e ataques de epilepsia.
- 10. Explicar como tratar casos de intoxicação alimentar e envenenamentos.
- 11. Conhecer a posição das principais artérias e saber como parar hemorragias externas; saber adotar medidas contra o estado de choque.

- 12. Identificar parada cardiorrespiratória e como realizar reanimação cardiopulmonar de acordo com o protocolo para leigos mais atual.
- 13. Explicar como proceder para dar o primeiro atendimento de socorro, acionar organismos de emergência e controlar e coordenar curiosos.
- 14. Organizar 1 (um) estojo de primeiros socorros para uso na sede, em excursões ou acampamentos, conhecendo a utilização de cada item.
- 15. Reconhecer e como agir em casos de queimaduras de 1º, 2º e 3º graus.
- 16. Demonstrar como proceder em casos de desidratação, febre e dores.
- 17. Relatar como deve seguir as orientações da ficha médica dos companheiros de matilha/patrolha ou alcateia.
- 18. Participar de um curso de Primeiros Socorros, de no mínimo 4 horas de duração.

🟡 **NÍVEL 1** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 12 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 18 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Produção de Laticínios

- 1. Descrever as principais raças e características do gado leiteiro bovino, ovino, caprino ou bubalino, criadas no Brasil.
- 2. Descrever os tipos de criação para gado leiteiro “Free Stall”, “Open Lot” e “Tie Stall”, os principais cuidados e tratamentos requeridos na criação, enquanto o animal aguarda para ser ordenhado e após a ordenha.
- 3. Descrever as características físicas, vitamínicas e proteicas do leite bovino, ovino, caprino e bubalino.
- 4. Descrever as vantagens e desvantagens das ordenhas mecânica e manual e o funcionamento dos diferentes tipos de ordenhadeira mecânica disponíveis em sua região.
- 5. Descrever quais as diferenças de produção e características dos leites tipo A, B e UHT.
- 6. Descrever os métodos artesanal e industrial de pasteurização.
- 7. Descrever os cuidados higiênicos e os processos de esterilização utilizados na fabricação de produtos lácteos.
- 8. Descrever a fabricação de creme, manteiga, refresco de soro e de pelo menos 1 (um) tipo de queijo.

○ 9. Visitar 1 (um) laticínio ou uma envasadora de leite e apresentar à seção 1 (um) relato sobre a visita.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Propaganda e Marketing

- 1. Elaborar uma propaganda do seu Grupo Escoteiro em sua cidade, utilizando meios de sua escolha tais como: cartazes, divulgação no rádio, exposição, etc.
- 2. Identificar e descrever os diferentes tipos de estratégias de comunicação (propaganda, merchandising, venda pessoal, publicidade, relações públicas).
- 3. Explicar o que é mídia alternativa, listar as principais e criar uma proposta para mostrar para sua seção.
- 4. Explicar a diferença entre marca, identidade visual e slogan, exemplificando com uma empresa nacional.
- 5. Inventar 1 (um) produto fictício e elaborar uma propaganda para apresentar à sua seção.
- 6. Explicar a importância da propaganda para uma empresa no mercado atual.
- 7. Fazer uma pequena lista, de no mínimo 10 (dez) nomes, de marcas conhecidas e o porquê destes nomes.
- 8. Explicar a importância e significado das cores e embalagens na propaganda e suas finalidades.

○ 9. Conhecer as etapas de planejamento de uma campanha publicitária e explicar sua importância. Explicar o que é target e como atingi-lo.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Proteção Animal

- 1. Conhecer as principais doenças e riscos a que estão expostos os animais em situação de rua e saber os procedimentos e cuidados para resgatá-lo.
- 2. Visitar o Centro de Controle de Zoonoses do seu município ou canil/gatil municipal, sabendo informar sua localização e os serviços que oferecem à população.
- 3. Conhecer outros animais que também precisam de proteção animal e exemplificá-los.
- 4. Conhecer 1 (um) grupo de proteção animal ou protetor autônomo, apresentando para sua seção o trabalho que realiza.
- 5. Colaborar e participar como voluntário em alguma campanha em benefício dos animais (ex. mutirão de banho, arrecadação de doativos, campanha de vacinação, castração). Contar a experiência para sua seção.
- 6. Saber o que é maus tratos e o procedimento para denunciar maus tratos a animais.

- 7. Saber o que é guarda consciente e o que como conscientizar as pessoas para adoção de animais em sua escola ou comunidade ou grupo escoteiro, informando aos interessados onde eles podem adotar 1 (um) animal e o procedimento para fazê-lo.
- 8. Pesquisar diversos projetos/ONGs voltados a proteção animal de diferentes espécies de animais e apresentar a sua seção a sua pesquisa (projeto Tamar, projeto baleia Jubarte, Projeto Golfinho Rotador, World Animal Protection, GARA, etc.).
- 9. Conhecer as formas que vivem os animais de produção e propor melhorias.
- 10. Fazer uma pesquisa sobre as 5 (cinco) liberdades dos animais e os 3 (três) R de bem-estar animal. Apresentar a pesquisa para sua seção.
- 11. Visitar o zoológico de sua cidade e perguntar como os animais são tratados, medicados e alimentados.
- 12. Saber a importância da castração de animais domésticos.
- 13. Executar 1 (um) projeto de arrecadação de mantimentos (ração, produtos de higiene, roupas, etc.) com seu grupo/seção para uma ong ou projeto de proteção animal.

- 14. Promover 1 (um) debate com sua seção com tema de animais, como: uso de animais para pesquisas, abandono, maus tratos, produção de animais para consumo humano, compra de animais de raça, tráfico de animais, animais usados para o trabalho.
- 15. Relatar sobre a criação terem animais silvestres e selvagens em casa.
- 16. Pesquisar e realizar uma apresentação sobre o tráfico de animais silvestres/selvagens e qual a época do ano que tem mais animais domésticos abandonados nas ruas.
- 17. Relatar o seu entendimento sobre a prática de eutanásia em animais, destacando se ou quando ela deve ou não deve ocorrer.
- 18. Relatar a sua opinião sobre o uso de animais para o trabalho, como: corridas em jockey, provas de laço, cães e cavalo da polícia, puxadores de carroças, vaquejadas, montarias, concursos de beleza e peão de rodeio.

🟡 **NÍVEL 1 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 12 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 18 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Nathalia Oliveira Araújo

Avaliador(es): Nathalia Cristina Kleinke Jede (Médica Veterinária)





Proteção de Animais Silvestres

- 1. Explicar os conceitos de bem-estar animal e das cinco liberdades, e como esses conceitos se aplicam aos animais silvestres.
- 2. Fazer a distinção entre animais domésticos e animais silvestres, sabendo explicar por que animais silvestres não podem ser tratados como animais domésticos de estimação.
- 3. Pesquisar e explicar quais são os animais silvestres mais traficados na sua região, no Brasil e no mundo, e de como vão parar em lojas comerciais, internet, feiras e nas residências das pessoas.
- 4. Estudar e descrever o comportamento natural de um animal silvestre da fauna brasileira no seu habitat.
- 5. Explicar o procedimento para casos onde animais silvestres sejam encontrados feridos ou ilegalmente à venda.
- 6. Conhecer a legislação que protege os animais silvestres no Brasil, de modo a conseguir identificar práticas ilegais de venda, exposição e manutenção em residência.
- 7. Explicar a função dos Centros de Triagem de Animais Silvestres (Cetas) e Centros de Reabilitação de Animais Silvestres (Cras) e identificar os que existem mais próximos da sua residência.
- 8. Identificar cinco doenças em seres humanos causadas por zoonoses provenientes de animais silvestres, e explicar como se dá a transmissão.

- 9. Listar cinco problemas relacionados ao tráfico de animais silvestres para o mercado pet (provocar temas como extinção, transmissão de doenças, sofrimento animal, abandono, invasão de espécies exóticas).
- 10. Realizar observação de animais silvestres nos arredores de sua casa, sítio ou local que julgue ser apropriado, listar algumas das espécies, e explicar como deve ser uma observação responsável e respeitosa dos animais silvestres no seu habitat natural ou fora dele, procurando grupos de observação animal próximos a sua casa.
- 11. Listar usos da fauna que prejudicam seu bem-estar e conservação, e provocar temas como crenças e superstições, caça, turismo predatório e uso em medicina tradicional.
- 12. Desenvolver uma campanha na escola, clube, igreja, redes sociais etc. (que alcance um público, pelo menos, de cem pessoas, por um período mínimo de uma semana) de conscientização de que animais silvestres não devem ser comercializados, utilizando exemplos da sua região.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3 | 12 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): World Animal Protection

Avaliador(es): Sofia Amorim Martins (Acadêmica de Biologia -
Universidade Federal do Ceará)



Radioamadorismo

- 1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
- 2. Elaborar 1 (um) diagrama e explicar à seção os princípios elementares dos aparelhos transmissores e receptores de rádio.
- 3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, 3 (três) tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
- 4. Explicar como aterrar e proteger dos raios uma estação de rádio.
- 5. Identificar pelo menos 2 (dois) modelos de transceptores, explicando à seção as características de cada um.
- 6. Elaborar e expor à seção 1 (um) trabalho sobre o uso de repetidoras.
- 7. Preparar e aplicar 1 (um) jogo diretamente ligado ao radioamadorismo.
- 8. Apresentar à seção 1 (um) trabalho que exponha os princípios básicos do uso do radioamadorismo em operações de emergência.

- 9. Elaborar 1 (um) cartão QSL pessoal contendo o símbolo do Radioescotismo.
- 10. Manter contato de forma ágil com outras 3 (três) estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.
- 11. Instalar e pôr em funcionamento 1 (um) sistema de comunicação via rádio em uma atividade externa.
- 12. Apresentar a licença de sua estação de radioamador expedida pelo órgão oficial competente.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Radioescuta

- 1. Promover, sozinho ou com sua estação ou matilha/patrolha e na presença de seu examinador, duas visitas a estações de radioamador e uma visita a uma estação comercial de rádio ou televisão, apresentando relatório à seção.
- 2. Relatar por escrito 1 (um) mínimo de 5 (cinco) estações de rádio que transmitam em ondas curtas programas em língua portuguesa e outras 5 (cinco) que transmitam em língua estrangeira, descrevendo horários, frequência e conteúdo da programação.
- 3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de 1 (um) rádio receptor.
- 4. Fazer uma exposição de cartões QSL com pelo menos vinte exemplares, sendo três, no mínimo, pertencentes a estações escoteiras.
- 5. Interpretar pelo menos 5 (cinco) expressões do Código Q, 5 (cinco) letras do Código Fonético Internacional e 5 (cinco) letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
- 6. Reconhecer pelo menos 6 (seis) indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 6 itens _____ / _____ / _____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Reciclagem

- 1. Apresentar, de maneira ilustrada, 1 (um) trabalho sobre o que é reciclagem, explicando o que diferencia os resíduos recicláveis dos não recicláveis.
- 2. Apontar no mínimo 3 (três) materiais recicláveis e explicar como são os seus respectivos processos de reciclagem.
- 3. Explicar os tipos de tratamentos de resíduos.
- 4. Explicar para o tempo de decomposição de pelo menos 3 (três) materiais e conhecer os danos que eles podem causar ao meio ambiente quando são abandonados em qualquer lugar.
- 5. Construir com os materiais recicláveis 3 (três) objetos úteis ao dia-a-dia.
- 6. Reconhecer os símbolos indicativos de reciclagem e os significados das diferentes cores das lixeiras coletoras de resíduos.
- 7. Explicar a outro jovem da seção o que são resíduos recicláveis e não recicláveis.
- 8. Dar alternativas para o destino correto de alguns materiais como pilhas, vidros, plásticos, metais, restos de construção civil, orgânicos e efluentes domésticos.

○ 9. Organizar a separação de lixo em sua sede com lixeiras e informações sobre a separação e dos resíduos e providenciar contato com o órgão responsável pela coleta em sua comunidade.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Recreação Infantil

- 1. Realizar uma pesquisa sobre as tradições infantis em sua região e apresentar à sua seção.
- 2. Saber a diferença entre contos, fábulas e histórias. Criar 1 (um) livreto contendo textos nos 3 (três) estilos produzido artesanalmente, com dobraduras, colagens e/ou ilustrações desenhadas e pintadas à mão, e apresentar à sua seção numa sessão de contação de histórias.
- 3. Apresentar à sua seção uma coletânea de jogos de salão (pelo menos cinco) e organizar e/ou participar de uma sessão para demonstração, ensinando as regras dos jogos escolhidos aos membros participantes.
- 4. Apresentar à sua seção uma coletânea de brincadeiras infantis (pelo menos seis) realizadas ao ar livre e organizar e/ou participar de uma sessão para demonstração, ensinando as regras das brincadeiras escolhidas aos membros participantes.
- 5. Organizar uma brinquedoteca com brinquedos clássicos e tradicionais de sua região e apresentá-la à sua seção com a demonstração da forma de utilizar cada item. A quantidade de brinquedos deve ser negociada com o examinador.

- 6. Criar 1 (um) cancionero com cantigas infantis tradicionais ou parlendas e apresentá-los à sua seção, demonstrando as respectivas danças e coreografias típicas, quando houver. Fazer uma apresentação ao Grupo Escoteiro das cantigas, parlendas e danças escolhidas com a participação de membros de sua seção.
- 7. Organizar e/ou participar de uma oficina de criação artesanal de jogos e brinquedos clássicos e tradicionais de sua região.
- 8. Organizar ou visitar uma exposição contendo objetos, desenhos, fotos, áudios e vídeos sobre Recreação Infantil.
- 9. Realizar uma entrevista com 1 (um) membro de sua família ou pessoa conhecida com, no mínimo, 50 anos de idade sobre as tradições de sua infância, contendo descrições e exemplos (jogos, brincadeiras, brinquedos, músicas, etc.). Apresentá-la à sua seção em áudio ou vídeo.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** ____ / ____ / ____


O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.




Reparos Domésticos

- 1. Ajustar uma campainha elétrica.
- 2. Substituir lâmpadas.
- 3. Substituir arruelas de torneiras e caixas de descarga.
- 4. Remover, limpar e recolocar em seu lugar 1 (um) tapete grande.
- 5. Amolar facas, passar roupas e fazer 1 (um) embrulho.
- 6. Demonstrar o que fazer nos casos de ruptura de canos e escapamento de gás.
- 7. Consertar goteiras ou canos com vazamentos.
- 8. Consertar portões ou cercas.
- 9. Lubrificar e ajustar 1 (um) aparelho doméstico.
- 10. Substituir os cabos de uma janela de guilhotina.
- 11. Envidraçar uma janela.
- 12. Desentupir ralos e vasos sanitários.
- 13. Consertar estuque esburacado.

- 14. Colocar maçaneta, fechadura e dobradiças em uma porta.
- 15. Fazer pequenos consertos na mobília.
- 16. Limpar e ajustar 1 (um) fogão ou aquecedor a gás.
- 17. Substituir botijão de gás.
- 18. Verificar a voltagem local.
- 19. Fazer uma extensão e consertos em tomadas e interruptores elétricos.
- 20. Consertar brinquedos.
- 21. Colocar quadros e cortinas.
- 22. Pintar uma parede, uma janela ou 1 (um) objeto de uso doméstico.
- 23. Remendar uma roupa com perfeição.
- 24. Misturar massa de cimento e fazer pequenos consertos.

 **NÍVEL 1 | 8 itens** ____ / ____ / ____

 **NÍVEL 2 | 16 itens** ____ / ____ / ____

 **NÍVEL 3 | 24 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Reparos Navais (antiga Reparos em Fibra)

- 1. Participar da limpeza ou da prevenção contra cracas no casco de uma embarcação e saber os malefícios que a tinta envenenada pode causar ao meio ambiente.
- 2. Participar do trabalho de reparo e manutenção em uma embarcação de qualquer porte ou de caiaques, pranchas ou peças em fibra de vidro ou, alternativamente, do reparo em uma embarcação de madeira.
- 3. Visitar 1 (um) estaleiro, ou o ambiente de trabalho de 1 (um) carpinteiro naval artesanal, e descrever para sua seção as técnicas, instalações, logísticas e materiais usados e outras observações relevantes.
- 4. Fazer pequenos concertos em remos, bancadas, mastros, palamentas e utensílios da embarcação que normalmente utiliza.
- 5. Descrever os produtos utilizados para realizar o reparo em fibra de vidro, relatando suas origens, usos, equipamentos de segurança para o manuseio, seus riscos de envenenamento e os cuidados necessários para a guarda, mistura e aplicação.

- 6. Cotar e relacionar preços dos produtos para a realização de acabamentos em fibra de vidro ou madeira tais como tintas, lixas, massas, poliuretanos, resina e outros apresentando a listagem pesquisada.
- 7. Fazer 1 (um) pequeno modelo da estrutura de uma embarcação miúda, demonstrando as principais partes da construção e sua nomenclatura.
- 8. Descrever as principais avarias que podem surgir em equipamentos elétricos, hidráulicos e mecânicos em embarcações miúdas e de médio porte.
- 9. Participar de 1 (um) curso de reparos em fibra ou do planejamento e construção de uma embarcação em madeira.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Salvamento

- 1. Ter a especialidade de Natação, no Nível 3.
- 2. Atirar 1 (um) cabo com boia de salvamento a 1 (um) nadador afastado 10 (metros).
- 3. Demonstrar como se aproximar, abordar e retirar da água uma pessoa em pânico.
- 4. Demonstrar os tipos de nado compatíveis com o salvamento, em função do meio onde ele ocorre e que é capaz de rebocar nadando uma vítima.
- 5. Ter noções básicas de primeiros socorros, na área de reanimação de afogados.
- 6. Reconhecer lugares seguros e perigosos para banhistas (mar, rios e lagos) sabendo interpretar as placas de sinalização e saber como contatar o socorro emergencial.
- 7. Reconhecer locais com correntezas e saber como proceder para deles se afastar quando em nado e como realizar proceder salvamento nesta situação.
- 8. Identificar peixes que representam riscos para banhistas, em mares, rios e lagos, e reconhecer sua presença em locais de banho.

○ 9. Elaborar e apresentar à seção 1 (um) trabalho ressaltando os perigos em atividades aquáticas, como se conduzir durante tais atividades e as medidas de segurança que devem ser adotadas para evitar acidentes.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Secretariado

- 1. Saber fazer ligações em DDD e DDI e identificar seus custos.
- 2. Redigir 1 (um) texto com 1 (um) mínimo de cem palavras.
- 3. Explicar a organização de 1 (um) escritório.
- 4. Organizar 1 (um) arquivo.
- 5. Demonstrar noções básicas de atendimento ao público.
- 6. Organizar uma agenda de telefones dos integrantes de sua seção.
- 7. Organizar a agenda pessoal de compromissos de outra pessoa para 1 (um) período mínimo de 1 (um) mês.
- 8. Demonstrar execução de serviços bancários: preenchimento de cheques, depósitos, tarifas bancárias, compensações, TED, DOC, etc.
- 9. Operar uma mesa telefônica simples e 1 (um) computador.
- 10. Demonstrar como usa técnicas básicas de redação (ofícios, memorandos, cartas etc.).
- 11. Ter noções de 1 (um) segundo idioma.

- 12. Enviar 1 (um) e-mail de forma rápida, clara e precisa para 1 (um) grupo de 5 (cinco) pessoas, incluindo o examinador.
- 13. Fazer a ata de uma reunião, aplicando seus conhecimentos em alguma oportunidade em sua matilha/patrolha, seção ou Grupo Escoteiro.
- 14. Ter noções de contabilidade, apresentando o demonstrativo de resultados de uma atividade da seção.
- 15. Fazer estágio em 1 (um) escritório, na função de secretário(a), durante 1 (um) mínimo de 5 (cinco) períodos, totalizando 20 horas.

🟡 **NÍVEL 1** | 5 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 10 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 15 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança

- 1. Explicar os cuidados a adotar diante de casos de vazamento de gás.
- 2. Explicar como proceder no caso de incêndio em sua casa.
- 3. Explicar os cuidados para evitar a entrada de ladrões em sua residência.
- 4. Demonstrar as regras de segurança para o trânsito na rua.
- 5. Explicar as regras de segurança na escola.
- 6. Relacionar os cuidados a adotar ao sair à noite.
- 7. Fazer 1 (um) folheto explicativo sobre regras de segurança.
- 8. Organizar uma campanha para a preparação de 1 (um) plano de ação visando melhorar a segurança no bairro onde reside.
- 9. Explicar os cuidados a adotar para o acondicionamento de produtos químicos, remédios e outras substâncias potencialmente perigosas.

- 10. Identificar os telefones de emergência em sua localidade.
- 11. Descrever cuidados a adotar ao trafegar a pé por ruas e calçadas.
- 12. Descrever cuidados a adotar no manuseio de produtos inflamáveis.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança Aérea

Pré-requisito: Possuir o nível 1 da especialidade de Sobrevivência.

- 1. Acender uma fogueira sem o uso de fósforos, isqueiros ou utensílios que gerem fogo.
- 2. Construir e pernoitar em um abrigo natural ou de outro material.
- 3. Explicar pelo menos um meio de obter água potável e construir um meio de purificação da água em situações de sobrevivência.
- 4. Conceituar o acidente aéreo e explicar os motivos que provocam a queda de um avião, traçando um comparativo com outros meios de transporte.
- 5. Explicar as atribuições dos comissários de voo em caso de resgates, e o treinamento que recebem para estas tarefas.
- 6. Simulando ser um comissário de bordo em um voo comercial, dê as instruções de segurança aos passageiros (speech), explicando ao examinador o motivo de tais orientações.

- 7. Apresentar o esquadrão PARA SAR e a função SAR em geral, o Sistema de Investigação e Prevenção de Acidentes Aeronáuticos (SIPAER), o Centro de Investigação e Prevenção de Acidentes Aeronáuticos (CENIPA) e Serviço Regional de Investigação e Prevenção de Acidentes Aeronáuticos (SERIPA).
- 8. Realizar os cinco sinais terra-ar padronizados para sobreviventes de acidentes aéreos.
- 9. Usar um espelho sinalizador, com o cuidado de não direcionar o sinal para nenhuma aeronave durante a sinalização.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

Versão: Julho/2020

Proponente(s): Vlamir Pereira

Avaliador(es): Filipe Gonçalves de Melo (Coordenador Regional da Modalidade do Ar – Região Escoteira CE)



Segurança Doméstica

- 1. Descrever os principais riscos à saúde e a segurança pessoal, dentro do lar.
- 2. Fazer uma pesquisa, demonstrando estatisticamente os índices de ocorrência de doenças e acidentes domésticos comparados a outros riscos.
- 3. Demonstrar como agir em casos de doenças e acidentes domésticos.
- 4. Realizar a limpeza de objetos e locais que acumulam ácaros (ventiladores, condicionadores de ar, colchões, estantes e etc.).
- 5. Demonstrar como proceder no contato com objetos de uso comum, que possam transferir microrganismos e toxinas através das mãos (jornais, livros e revistas, dinheiro, maçanetas de portas, teclados e etc.).
- 6. Demonstrar os cuidados de higiene no trato com os objetos de uso pessoal (escovas de dente, escovas de cabelo, talheres, copos e etc.).
- 7. Demonstrar os cuidados de higiene no trato com os alimentos na compra, conservação e consumo (data de validade, despensa, geladeira e etc.).
- 8. Identificar os principais sintomas das doenças domésticas de maior ocorrência e explicar como proceder nestes casos (alergias, intoxicações, verminoses e etc.).
- 9. Descrever os cuidados com o sono (ambiente, colchão, quantidade e qualidade do repouso e etc.).
- 10. Conhecer os cuidados na convivência com animais domésticos (zoonoses, comportamento animal, excesso de apego e etc.).

- 11. Explicar como as questões domésticas nos afetam psicologicamente e mentalmente e avaliá-las (stress, sedentarismo, excesso de dependência tecnológica, ausência de lazer e etc.).
- 12. Identificar os riscos domésticos mais comuns no cotidiano, comunicando aos demais membros de sua família, ajudando a isolá-los (áreas molhadas, pontos elétricos, desníveis de piso, objetos em altura, janelas e etc.).
- 13. Demonstrar os procedimentos de segurança no uso de aparelhos domésticos elétricos, especialmente os que possuem resistência elétrica (chuveiro, aquecedor, torradeira, liquidificador e etc.).
- 14. Demonstrar os procedimentos de segurança no uso de instrumentos de corte e ponta mais comuns no lar (facas, tesouras, saca-rolhas e etc.).
- 15. Demonstrar os procedimentos de segurança na manipulação de fogo (velas, incensos, churrasqueira, fogão e etc.).
- 16. Demonstrar os cuidados na manipulação e guarda de produtos químicos existentes em casa (materiais de limpeza em geral, medicamentos, álcool e etc.).
- 17. Apresentar uma palestra sobre prevenção de doenças e acidentes domésticos, a sua família, comunidade, seção ou grupo.
- 18. Prevenir acidentes e problemas de saúde através da correta conservação e manutenção da sua residência.

● **NÍVEL 1 | 6 itens** _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 2 | 12 itens** _____ / _____ / _____

● **NÍVEL 3 | 18 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança no Mar

- 1. Saber o conceito, o funcionamento e as interpretações da Tábua de Marés.
- 2. Conhecer a nomenclatura das nuvens e ser capaz de fazer uma previsão meteorológica partindo de observações visuais.
- 3. Conhecer e saber consultar a escala Belfort e saber os principais ventos predominantes na sua região onde costumeiramente navega.
- 4. Saber interpretar o barômetro, o termômetro e o anemômetro.
- 5. Conhecer as direções das principais correntes marítimas do local onde costumeiramente realiza suas atividades embarcadas.
- 6. Comandar uma manobra de resgate de “Homem ao Mar” e efetivar o reboque de outra embarcação com a segurança adequada.
- 7. Conhecer as formas de pedido de socorro no mar.
- 8. Conhecer os canais de pedido de socorro no rádio marítimo sabendo operar.

- 9. Realizar 1 (um) 'checklist' em sua embarcação, antes de ir ao mar, observando a presença dos itens de segurança previstos pela legislação marítima para embarcações de recreio NORMAN-03.
- 10. Saber qual é o canal meteorológico que pode ser acessado por radiofrequência marítima.
- 11. Conhecer o 'Aviso aos Navegantes', publicado pela Marinha do Brasil.
- 12. Conhecer e saber preencher o 'Aviso de Saída' nos Clubes, Marinas e Portos. Para o caso de grupos que tenham saída própria, efetivar avisos de saída internos.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança no Trabalho

Pré-requisitos: Conquistar o Nível II da especialidade de Segurança.

- 1. Apresentar a sua seção uma pesquisa sobre a história da Segurança do Trabalho no Brasil.
- 2. Explicar a importância e a necessidade da segurança do trabalho nas empresas, incluindo a definição do que o que é 1 (um) Programa de Prevenção de Riscos Ambientais (PPRA) e do que é 1 (um) Programa de Controle Médico de Saúde Ocupacional (PCMSO), apontando suas principais diferenças.
- 3. Apresentar à seção o conceito de acidente de trabalho do ponto de vista da Legislação Brasileira, explicando detalhes da Portaria do Ministério do Trabalho que regulamenta os serviços de Segurança do Trabalho no Brasil.
- 4. Descrever quais são as principais causas dos acidentes de trabalho.
- 5. Listar no mínimo 10 (dez) Equipamentos de Proteção Individual (EPIs) e/ou Equipamentos de Proteção Coletiva (EPCs), explicando suas diferenças e finalidades.

- 6. Listar 3 (três) exemplos de acidentes de trabalho e como eles poderiam ter sido evitados
- 7. Dramatizar com o apoio de sua seção, 1 (um) esquete que retrate 1 (um) ato inseguro e uma condição insegura, que poderiam ocasionar 1 (um) acidente de trabalho, demonstrando a ação correta de prevenção.
- 8. Explicar os prejuízos que 1 (um) acidente de trabalho ocasiona para o acidentado, sua família, amigos e para a empresa.
- 9. Realizar uma visita de campo em uma empresa que possua a área de Segurança do Trabalho ou participar de uma palestra ministrada por 1 (um) profissional da área de Segurança do Trabalho.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança Pública

- 1. Conhecer a história de pelo menos 3 (três) dos órgãos de segurança pública do Brasil, suas atividades e o órgão do governo ao qual estão subordinados:
 - 1.1. Polícia Federal
 - 1.2. Polícia Rodoviária Federal
 - 1.3. Polícia Ferroviária Federal
 - 1.4. Polícia Civil
 - 1.5. Polícia Técnico-Científica
 - 1.6. Polícia Militar
 - 1.7. Corpo de Bombeiros Militar
- 2. Apresentar à seção uma pesquisa sobre pelo menos 3 (três) órgãos de segurança pública dos mencionados no item 1, atuantes em seu estado/distrito, demonstrando suas localizações, funções estratégicas, efetivos e os principais equipamentos utilizados para realizarem suas missões.
- 3. Apresentar à seção uma pesquisa com pelo menos 3 (três) reportagens (fotografias e/ou vídeos) veiculadas na mídia, descrevendo a atuação de pelo menos 3 (três) órgãos de segurança pública diferentes (federal, estadual ou distrital).
- 4. Visitar uma unidade oficial de 1 (um) órgão de segurança e apresentar à seção 1 (um) relatório com registros (texto, fotografias e/ou vídeos), apresentando suas instalações, função estratégica, efetivo e principais equipamentos utilizados para realizarem suas missões.

- 5. Promover e/ou participar de uma palestra com 1 (um) representante de 1 (um) órgão de segurança pública, abordando as ações da instituição em que atua e sua participação pessoal na promoção da segurança da sociedade brasileira.
- 6. Realizar uma pesquisa pública com entrevistados (pelo menos vinte e 5 (cinco) pessoas), individualmente ou em grupo, sobre as atividades de 1 (um) dos órgãos de segurança pública atuantes em seu estado/distrito. A pesquisa deve apresentar os níveis de satisfação de suas ações junto à sociedade, seus pontos fortes, bem como as melhorias necessárias para melhor atuação.
- 7. A partir dos dados coletados na pesquisa, elaborar, individualmente ou em grupo, 1 (um) projeto que contenha uma análise da situação atual do órgão escolhido e apontar sugestões para a melhoria do trabalho realizado.
- 8. Conhecer a história da Força Nacional de Segurança Pública, bem como as atividades que desenvolve, e apresentar uma pesquisa com reportagens e imagens (fotografias e/ou vídeos) veiculadas na mídia, onde seja evidenciada sua atuação.
- 9. Conhecer o funcionamento do Centro de Operações da Polícia Militar (COPOM), conhecer os telefones de emergência para cada tipo de ocorrência e promover uma campanha de conscientização junto ao seu Grupo Escoteiro, com o objetivo de orientar quanto ao uso correto e responsável desses serviços.

🟡 **NÍVEL 1 | 3 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 9 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Segurança no Trânsito

- 1. Conhecer o Código Nacional de Trânsito.
- 2. Conhecer os sinais usados nos cruzamentos pelos policiais do trânsito.
- 3. Demonstrar que conhece as regras de segurança em casos de acidentes com veículos, nas ruas e nas estradas.
- 4. Conhecer as regras de segurança para caminhadas em calçadas e ao longo de estradas.
- 5. Executar, com a colaboração da matilha/patrolha ou seção, uma demonstração sobre segurança no trânsito para 1 (um) público escolar ou escoteiro.
- 6. Iniciar ou cooperar com uma campanha destinada a manter em bom estado a sinalização de trânsito, nas proximidades de sua residência ou da sede do seu Grupo Escoteiro.
- 7. Elaborar 1 (um) folder sobre prevenção de acidentes de trânsito e difundi-lo em seu Grupo Escoteiro ou comunidade.
- 8. Explicar as regras básicas para sinalizar o local de 1 (um) acidente.

- 9. Conhecer o significado das luzes do semáforo para veículos e pedestres.
- 10. Conhecer os principais telefones para contato imediato, nos casos de acidentes (Polícia, Pronto Socorro etc.).
- 11. Fazer uma estatística dos acidentes ocorridos na sua localidade.
- 12. Promover na seção 1 (um) debate sobre segurança no trânsito.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Serralheria

- 1. Apresentar as ferramentas utilizadas em serralheria.
- 2. Fazer 1 (um) gancho em "S", uma argola e 1 (um) grampo.
- 3. Fazer uma ferradura.
- 4. Usar a bigorna e o malho.
- 5. Soldar 2 (dois) pedaços de ferro, conhecendo os tipos de solda.
- 6. Descrever as regras de segurança no trabalho em serralharias.
- 7. Apresentar os tipos de material utilizado por serralheiros.
- 8. Cortar 1 (um) pedaço de ferro.
- 9. Fazer 1 (um) trabalho em ferro de sua livre escolha.
- 10. Trabalhar durante 1 (um) dia em uma serralheria.
- 11. Limar e endireitar uma chapa de ferro.
- 12. Demonstrar o princípio de funcionamento de 1 (um) portão de contrapeso.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Sinalização

- 1. Confeccionar 1 (um) par de bandeiras de semáfora.
- 2. Conhecer e explicar à seção os alfabetos Morse e semafórico e o código internacional de bandeiras.
- 3. Receber e transmitir palavras soltas, por meio de semáfora.
- 4. Participar de 1 (um) jogo escoteiro onde transmita mensagens utilizando a semáfora ou o Morse.
- 5. Transmitir e receber uma mensagem à noite, com luz.
- 6. Fazer, em Morse e semáfora, o sinal internacional de socorro.
- 7. Elaborar 1 (um) artigo sobre evolução da sinalização através da história.
- 8. Transmitir e receber em semáfora, à razão de trinta letras, em 1 (um) tempo razoável, uma mensagem de pelo menos 30 palavras.
- 9. Transmitir e receber em Morse, à razão de vinte e 5 (cinco) letras, uma mensagem de pelos menos vinte e 5 (cinco) palavras, em tempo razoável.

- 10. Construir 1 (um) aparelho para transmitir Morse por meio de sinais luminosos, durante a noite.
- 11. Pesquisar sobre os sistemas modernos de transmissão de sinais e explicá-los à seção.
- 12. Conhecer a sinalização cega e luminosa de navegação nacional e internacional, bem como as notações importantes para embarcações, aeronaves, portos, aeroportos e canais.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Sobrevivência

- 1. Conhecer as recomendações que devem ser seguidas em casos de sobrevivência na selva.
- 2. Demonstrar o uso de métodos de orientação.
- 3. Listar os métodos de obtenção de água potável, demonstrando o uso de pelo menos 1 (um) deles.
- 4. Identificar plantas medicinais de sua região e seu uso.
- 5. Demonstrar os primeiros socorros que devem ser aplicados em casos de picadas de insetos, cobras e aracnídeos; transportar feridos e tratar de casos de insolação.
- 6. Demonstrar noções básicas de meteorologia.
- 7. Demonstrar conhecimento essencial sobre caça e pesca, improvisando utensílios para a prática de tais atividades.
- 8. Demonstrar conhecimento da flora e da fauna de sua região.
- 9. Explicar quais são os alimentos encontrados na natureza e de que modo podem ser preparados para consumo.

- 10. Listar e reconhecer frutos silvestres encontrados em sua região que não podem ser ingeridos, em razão de sua toxicidade.
- 11. Aplicar 3 (três) métodos de acendimento de fogo.
- 12. Construir 1 (um) abrigo natural com material encontrado na natureza, conhecendo as necessidades e as características do local aonde se vai construí-la.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟠 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Sobrevivência no Mar

- 1. Conhecer os primeiros procedimentos de sobrevivência no mar.
- 2. Aplicar a sinalização de emergência para náufragos.
- 3. Saber os procedimentos para tratar o enjoo no mar.
- 4. Saber os procedimentos de primeiros socorros para: queimadura solar, desidratação e insolação; mordeduras de animais marinhos; úlceras provocadas por ingerir água salgada; dor, irritação e ardência nos olhos; prisão de ventre; retenção de urina; controle de pânico; hipoglicemia e hipotermia.
- 5. Saber o procedimento a adotar na presença de grandes animais marinhos.
- 6. Relacionar os tipos de embarcações e botes de sobrevivência em aeronaves e navios.
- 7. Saber fazer a pesca improvisada.
- 8. Saber as formas de dessalinização da água.

○ 9. Conhecer o kit de sobrevivência no mar recomendado pelas autoridades médicas e marítimas.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Socorrismo

Pré-requisitos: Ter especialidade de Primeiros Socorros Nível 2.

- 1. Demonstrar como acionar organismos de emergência e chamar por ajuda.
- 2. Demonstrar que preserva a própria segurança em diferentes circunstâncias emergenciais.
- 3. Demonstrar a sequência de avaliação e atendimento em casos de emergência do trauma.
- 4. Demonstrar como avaliar as vias aéreas e como prevenir e lidar com obstruções.
- 5. Demonstrar as técnicas para se evitar lesões de medula espinhal (imobilização cervical e uso de prancha).
- 6. Demonstrar como identificar parada cardiorrespiratória e como realizar reanimação cardiopulmonar seguindo o protocolo para leigo atualizado.
- 7. Reconhecer e demonstrar como lidar com o estado de choque.

- 8. Demonstrar como avaliar o Nível de consciência e sinais de traumatismo craniano.
- 9. Demonstrar como controlar e coordenar curtos.
- 10. Conhecer protocolo de catástrofes (múltiplas vítimas), sabendo estabelecer as prioridades de atendimento.
- 11. Demonstrar como agir em casos de afogamento e choque elétrico.
- 12. Identificar e demonstrar como agir em casos de pneumotórax e hipotermia.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Topografia

- 1. Descrever os modernos métodos de levantamento topográfico.
- 2. Estar familiarizado com os termos mais habitualmente empregados nos levantamentos topográficos.
- 3. Utilizar forma adequada os instrumentos básicos de topografia.
- 4. Descrever como é a construção de 1 (um) teodolito e demonstrar seu uso.
- 5. Fabricar 1 (um) aparelho sensível que funcione com o princípio de 1 (um) teodolito.
- 6. Levantar o croqui de uma superfície de 2 (dois) hectares, utilizando a escala indicada pelo examinador.
- 7. Marcar em 1 (um) campo 1 (um) polígono com 2 (dois) quilômetros de perímetro assinalado em 1 (um) mapa.
- 8. Ensinar à matilha/patrolha ou seção os princípios básicos da topografia.
- 9. Explicar a diferença entre topografia e topometria.

- 10. Levantar o plano de 1 (um) caminho de 1 (um) quilômetro de extensão.
- 11. Identificar o campo de ação da topografia, sacando os benefícios e vantagens decorrentes de sua aplicação.
- 12. Efetuar o levantamento topográfico de uma área de acampamento, utilizando procedimentos escoteiros.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Trabalho Voluntário

- 1. Trabalhar como voluntário em 1 (um) desastre natural de seu Município, Estado ou País, em órgãos tais como a Cruz Vermelha ou Defesa Civil.
- 2. Trabalhar como voluntário em 1 (um) órgão municipal, por pelo menos 5 (cinco) períodos totalizando 20 horas, em asilos, casas de recuperação, creches, hospitais ou abrigos.
- 3. Trabalhar como voluntário em uma campanha relacionada a saúde (saúde bucal, combate à dengue, vacinação, entre outras) de seu município.
- 4. Demonstrar como proceder e socorrer pessoas feridas em situações cotidianas (por exemplo, em acidentes de trânsito) sabendo adotar noções básicas de primeiros socorros nos casos de cortes, e pequenas ou graves lesões.
- 5. Trabalhar como voluntário, levando seu grupo, seção ou matilha/patrolha, aplicando atividades escoteiras voltadas para a inclusão social de 1 (um) grupo de pessoas com algum tipo de deficiência (física e /ou intelectual).
- 6. Visitar uma creche, asilo ou abrigo e verificar seu funcionamento, apresentando relatório sobre a experiência.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____

O joven tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Transporte Ferroviário

- 1. Demonstrar conhecimento sobre a história do transporte ferroviário no Brasil e no mundo e apresentar registros históricos por meio de imagens (fotos e/ou vídeos) sobre a evolução tecnológica do transporte ferroviário até os tempos atuais.
- 2. Realizar uma exposição para sua seção ou Grupo Escoteiro de fotos e/ou vídeos dos equipamentos utilizados no transporte ferroviário nacional e/ou internacional atuais. A exposição deve conter imagens de estações ferroviárias, pátios de manobras, ferrovias, tipos de passagens utilizadas, tipos de máquinas, profissionais do ramo, etc.
- 3. Apresentar uma pesquisa contendo informações sobre as principais vias férreas no Brasil e seus acessos em níveis intermunicipais e interestaduais (considerar sua região como referência), e internacionais.
- 4. Demonstrar conhecimento sobre as normas de segurança que devem ser seguidas pelos usuários do transporte ferroviário nas estações, dentro das composições e nas travessias de ferrovias, e realizar uma campanha para conscientização sobre o tema.

- 5. Ter visitado uma estação ferroviária e apresentar 1 (um) relatório com imagens (fotos e/ou vídeos) contendo informações sobre sua estrutura, seu funcionamento, as regiões atendidas, os tipos de serviços prestados, os equipamentos utilizados, etc.
- 6. Apresentar uma filmagem ou álbum fotográfico (impresso ou digital) contendo 1 (um) registro de uma viagem realizada por você através do transporte ferroviário, com explicações sobre o trajeto.

🟡 **NÍVEL 1** | 2 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 4 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 6 itens ____ / ____ / ____


O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.




Vendas

- 1. Citar as principais características de 1 (um) vendedor.
- 2. Observar e elaborar 1 (um) relatório sobre a atividade de 1 (um) vendedor durante 1 (um) dia de trabalho.
- 3. Participar ativamente de uma campanha para arrecadação de fundos organizada pela matilha/patrolha ou seção e que se baseie na venda de algum produto ou serviço (cartões comemorativos, convites para 1 (um) almoço etc.).
- 4. Utilizar 1 (um) talão de pedidos, preenchendo de forma correta.
- 5. Definir os termos: cotação, proposta, prazo de entrega e condições de pagamento.
- 6. Explicar o que é uma equipe de vendas.
- 7. Operar uma calculadora com agilidade e precisão.
- 8. Criar 1 (um) produto imaginário e elaborar a estratégia de marketing a ser utilizada em sua comercialização.
- 9. Explicar a legislação tributária que se aplica, em seu Estado, aos diferentes tipos de produtos.

- 10. Preencher uma nota fiscal de venda.
- 11. Demonstrar conhecimento dos direitos trabalhistas do vendedor.
- 12. Demonstrar noções básicas sobre o cálculo de juros.

 **NÍVEL 1** | 4 itens ___ / ___ / ___

 **NÍVEL 2** | 8 itens ___ / ___ / ___

 **NÍVEL 3** | 12 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Video Maker

- 1. Gravar, no celular ou câmera digital, e apresentar 1 (um) vídeo caseiro sobre escotismo.
- 2. Explicar a função de 1 (um) produtor de vídeos e citar 1 (um) canal informativo sobre escotismo e 1 (um) sobre curiosidades em geral.
- 3. Gravar e editar 1 (um) vídeo de alguma atividade, e depois apresentar em uma reunião semanal ou em 1 (um) evento comemorativo.
- 4. Possuir 1 (um) canal em uma plataforma de streaming de vídeos, com pelo menos 5 (cinco) vídeos, sendo pelo menos 1 (um) destes de uma atividade escoteira distrital, regional ou nacional.
- 5. Criar e divulgar 1 (um) vídeo informativo sobre como conquistar uma especialidade ou insígnia especial de interesse.
- 6. Fazer uma transmissão ao vivo de alguma atividade com sua seção e postar em alguma rede social.
- 7. Ter 1 (um) canal em uma plataforma de streaming de vídeos e postar pelo menos 2 (dois) vídeos semanalmente durante 1 (um) mês. Os vídeos devem ter pelo menos 5 (cinco) minutos de duração.

- 8. Criar uma montagem animada de fotos com sua seção ou grupo escoteiro e apresentar em uma reunião semanal ou em 1 (um) evento comemorativo do Grupo Escoteiro.
- 9. Pesquisar a história da criação e edição de vídeos e apresentar, citando quais foram seus momentos mais importantes.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Vigilância Epidemiológica

- 1. Diferenciar endemia, epidemia e pandemia.
- 2. Demonstrar as medidas de proteção individual para evitar o contágio de doenças infectocontagiosas diferenciando pelo menos 3 (três) tipos de contágio.
- 3. Citar 3 (três) pandemias e suas consequências para a população atingida.
- 4. Demonstrar medidas de contenção de doenças infectocontagiosas e sua importância.
- 5. Fazer parte de uma Campanha de prevenção a doenças infectocontagiosas, podendo ser elas endemias, epidemias ou pandemias.
- 6. Explicar sobre a utilização responsável de recursos farmacêuticos e alimentícios durante epidemias ou pandemias.
- 7. Identificar e explicar os grupos de riscos em 3 (três) tipos diferentes de doenças infecciosas que foram ou são epidemias, endemias ou pandemias.
- 8. Apresentar pesquisa sobre “Doenças de notificação compulsória” e qual o objetivo de tal prática.

○ 9. Citar os prejuízos causados por notícias de fontes não confiáveis durante períodos de epidemias e pandemias.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Vitrines

- 1. Demonstrar o uso tridimensional do espaço de uma vitrine.
- 2. Associar o período do ano ou a oportunidade de venda com a seleção do material a ser utilizado na decoração da vitrine.
- 3. Listar as características de 1 (um) cartaz apropriado para exibição em uma vitrine.
- 4. Organizar e montar 3 (três) vitrines diferentes, sendo uma de divulgação do Movimento Escoteiro.
- 5. Pintar letreiros.
- 6. Trabalhar durante vinte horas na organização de vitrines.
- 7. Promover 1 (um) debate com profissionais da área com a finalidade de ilustrar as técnicas básicas utilizadas na montagem de uma vitrine.
- 8. Observar pelo menos 10 (dez) vitrines, duas de cada tipo de estabelecimento, relatando suas observações sobre técnicas e procedimentos utilizados.
- 9. Discorrer sobre o uso de cores e luzes nas vitrines.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

The background features a stylized illustration of a hand holding a globe. A leafy branch is positioned behind the globe. The entire scene is rendered in a light olive green color against a darker olive green background. The text 'HABILIDADES ESCOTEIRAS' is written vertically in white, bold, uppercase letters with a slight drop shadow, positioned to the right of the globe.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



Acampamento

Pré-requisitos: Ter acampado com a seção ou matilha/patrolha por 1 (um) mínimo: **Nível 1:** 6 (seis) noites. **Nível 2:** Doze noites. **Nível 3:** Dezoito noites.

- 1. Montar, desmontar, dobrar e acondicionar uma barraca.
- 2. Escolher as técnicas de conservação de uma barraca, executando pequenos reparos na lona, quarto e varetas.
- 3. Escolher locais seguros para montar uma barraca.
- 4. Explicar os cuidados a adotar em casos de temporais e alagamentos.
- 5. Cuidar e tratar do lixo quando em acampamento.
- 6. Montar 1 (um) canto de matilha/patrolha, considerando os padrões de acampamento e com auxílio da matilha/patrolha.
- 7. Cozinhar uma refeição simples individual em fogo de lenha, sem utilizar utensílios de cozinha.
- 8. Fazer pelo menos 5 (cinco) pioneirias diferentes e úteis em acampamentos, utilizando amarras.
- 9. Acampar por 3 (três) noites sem utilizar barraca, dormindo em abrigo natural ou em saco de dormir especial para o relento.
- 10. Orientar-se por meio de cartas topográficas, com e sem emprego de bússola.

- 11. Improvisar barraca, mochila, esportes, esteios e artigos semelhantes, utilizando-os durante 1 (um) acampamento ou jornada.
- 12. Demonstrar uso dos seguintes nós e voltas: de correr, escota duplo, em oito, balso pelo seio, arnês, fiel, ribeira, redonda com cotes e do saltador.
- 13. Demonstrar os cuidados para com o material necessário para 1 (um) acampamento.
- 14. Elaborar 1 (um) cardápio e lista de gêneros para as refeições da seção durante 1 (um) acampamento e uma jornada, ambos com duração igual a 1 (um) fim de semana.
- 15. Acondicionar os gêneros alimentícios para 1 (um) acampamento e uma jornada.
- 16. Preparar o material individual para 1 (um) acampamento e para uma jornada, ambos com duração igual a 1 (um) fim de semana.
- 17. Fazer 1 (um) projeto de 1 (um) acampamento suspenso, listando o material necessário, custos e os aspectos de segurança, e executá-lo.
- 18. Elaborar e executar uma programação de 1 (um) acampamento da matilha/patrolha, com duração igual a 1 (um) fim de semana.

🟡 **NÍVEL 1 | 6 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 12 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 18 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Acampamento de Mínimo Impacto

- 1. Pesquisar e apresentar 1 (um) conjunto de princípios e práticas de mínimo impacto à sua escolha (ex.: Leave no Trace/No Deje Rastro, Pega Leve, etc.).
- 2. Explicar como o planejamento e preparação antecipados de 1 (um) acampamento de mínimo impacto são importantes para maximizar a segurança, minimizar o impacto ambiental e melhorar o conforto da atividade.
- 3. Demonstrar como realizar o correto racionamento de alimentações para 1 (um) acampamento de 3 (três) dias e duas noites.
- 4. Demonstrar, durante 1 (um) acampamento, como escolher 1 (um) local apropriado em área pristina, para armar barracas e instalar cozinha de campo de forma a minimizar o impacto.
- 5. Demonstrar o uso de 1 (um) sistema viável para gerenciar lixo em acampamentos de mínimo impacto.
- 6. Explicar a importância de dispor corretamente os dejetos humanos e m áreas com incidência de vida selvagem, levando em consideração a distância das fontes de água potável.
- 7. Explicar a importância de preservar evidências históricas e objetos naturais no ambiente que visita.
- 8. Demonstrar 1 (um) método viável para construção de fogueiras de baixo impacto, como escolher local apropriado, a madeira para combustível e como dispor da fogueira sem deixar marcas no local.

- 9. Demonstrar, quando em atividade, quais os procedimentos a serem adotados quando encontrar vida selvagem, visando não perturbar seus hábitos.
- 10. Quando em ambiente selvagem, demonstrar cordialidade e cortesia no encontro com outros visitantes, explicando também quais hábitos evitar de forma a preservar a experiência dos mesmos e boa imagem do Escotismo.
- 11. Demonstrar que compreende o que significa impacto social e como agir para minimizar o impacto das atividades escoteiras nos habitantes das áreas que visita.
- 12. Junto ao Grupo Escoteiro ou sua seção, elaborar uma campanha de conscientização sobre ética ambiental, bem como sua importância para a preservação do meio ambiente para as gerações futuras.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Almoxarifado

- 1. Demonstrar noções básicas do funcionamento de 1 (um) almoxarifado.
- 2. Selecionar corretamente o material para 1 (um) acampamento da seção.
- 3. Visitar 1 (um) almoxarifado de 1 (um) órgão público ou empresa privada entrevistando seu responsável, para conhecer a importância e a responsabilidade da função.
- 4. Encarregar-se do material da seção durante 1 (um) acampamento de final de semana.
- 5. Administrar o almoxarifado da seção por 1 (um) período mínimo de 3 (três) meses.
- 6. Organizar 1 (um) cadastro de fornecedores do material utilizado pela seção.
- 7. Realizar o inventário do material da seção, efetuando 1 (um) levantamento do valor em moeda corrente, para o caso de ser necessária a substituição de qualquer item.
- 8. Executar a manutenção apropriada no material de campo da seção.

9. Organizar o processo de controle de estoque do material utilizado pela seção.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Cidadania do Mundo

- 1. Pesquisar sobre a Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM), localização do Escritório Mundial, suas Regiões e respectivos Escritórios.
- 2. Identificar em 1 (um) planisfério pelo menos cinquenta países em que o Movimento Escoteiro tenha existência legal, em todas as Regiões Escoteiras.
- 3. Reconhecer o emblema escoteiro e a bandeira nacional de pelo menos trinta deles e explicar o significado do emblema oficial da Organização Mundial do Movimento Escoteiro.
- 4. Manter correspondência com 1 (um) escoteiro estrangeiro durante 6 (seis) meses (mínimo de 5 (cinco) cartas), procurando aumentar seus conhecimentos gerais sobre a geografia, a história e os costumes do país em questão, não só por meio da correspondência, mas também pela leitura de livros.
- 5. Acampar com escoteiros estrangeiros, em atividades nacionais ou internacionais.
- 6. Participar de alguma atividade de caráter internacional promovida por uma Organização Escoteira ou Organização Internacional (ONU, UNESCO, UNICEF, UNHCR etc.).

- 7. Escrever 1 (um) artigo sobre os problemas atuais do mundo e como o Escotismo pode colaborar na busca de solução.
- 8. Identificar os 5 (cinco) países que possuem os maiores contingentes escoteiros na relação membros potenciais / membros efetivos e a razão deste sucesso.
- 9. Pesquisar e apresentar uma palestra sobre os principais Parques do Escotismo Mundial.
- 10. Montar 1 (um) painel com pelo menos quinze insígnias escoteiras estrangeiras.
- 11. Pesquisar e apresentar pelo menos 3 (três) exemplos de trabalhos comunitários desenvolvidos por associações escoteiras estrangeiras.
- 12. Relatar os esforços de 3 (três) organizações que se ocupem em promover a paz mundial, identificando sua metodologia de atuação e abrangência.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Culinária

- 1. Abrir latas de conserva, cortar legumes e preparar uma bebida.
- 2. Identificar os utensílios necessários para a preparação de uma refeição definida pelo examinador.
- 3. Fritar ovos e preparar saladas, decorando os pratos, e preparar uma bebida quente.
- 4. Fazer uma lista dos mantimentos com quantidades necessárias para uma refeição festiva para a seção.
- 5. Explicar como conservar os alimentos conforme a temperatura ambiente.
- 6. Preparar 1 (um) cardápio equilibrado para 1 (um) acampamento de final de semana, calculando as quantidades dos gêneros para a matilha/patrolha.
- 7. Cozinhar para a matilha/patrolha durante 1 (um) acampamento de final de semana, a lenha e a gás, demonstrando cuidados com a segurança e a higiene.
- 8. Preparar alguma iguaria da cozinha mateira, como pão de caçador, ovo na laranja, ovo no espeto, carne moída no espeto, etc.

- 9. Projetar e participar da montagem da cozinha do canto da matilha/patrolha em 1 (um) acampamento, justificando os cuidados adotados para reduzir os riscos de incêndio.
- 10. Preparar, em 1 (um) acampamento, 3 (três) tipos de sobremesa.
- 11. Limpar e preparar uma peça de carne e 1 (um) peixe.
- 12. Construir uma intendência no canto de matilha/patrolha, durante 1 (um) acampamento.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Culinária Mateira

01. Demonstrar pelo menos duas técnicas de conservação de alimentos no ambiente natural.
02. Conhecer os tipos de fogueiras apropriadas para culinária mateira. Preparar, acender e apagar corretamente uma fogueira.
03. Demonstrar habilidade em preparar as seguintes iguarias: pão a caçador, ovo no espeto, ovo no barro, batata recheada, arroz na abóbora.
04. Montar 1 (um) forno mateiro (forno de barro) e utilizá-lo na preparação de algum prato da culinária mateira.
05. Preparar 3 (três) receitas de sobremesa da culinária mateira.
06. Limpar e preparar uma ave, em forno mateiro, fogueira, enterrado ou na pedra.
07. Limpar e preparar 1 (um) peixe, em forno mateiro, fogueira, enterrado ou na pedra.
08. Preparar 2 (dois) tipos de bebida quente em fogueira.

○ 9. Elaborar e executar 1 (um) cardápio variado de culinária mateira, sem o uso de utensílios, equilibrado para 1 (um) acampamento de final de semana, calculando as quantidades dos gêneros para a matilha/patrolha.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ___ / ___ / ___

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ___ / ___ / ___

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ___ / ___ / ___

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Ferramentas de Corte

- 1. Identificar 6 (seis) tipos de ferramentas de corte e sua finalidade de utilização.
- 2. Demonstrar como afiar e conservar 4 (quatro) tipos de ferramentas de corte, entre elas faca e machadinha.
- 3. Demonstrar as formas de utilização de 1 (um) canivete multifunção e de uma faca estilo punhal.
- 4. Demonstrar a forma de condução de canivetes e facas.
- 5. Demonstrar a forma de utilização de 1 (um) facão, machadinha e machado.
- 6. Construir uma bainha, em couro ou material similar, para faca e facão.
- 7. Demonstrar a forma de condução de facão, machadinha e machado.
- 8. Demonstrar a forma de utilização de 1 (um) serrote.
- 9. Conhecer as regras de segurança para manuseio de ferramentas de corte e construir 1 (um) canto do lenhador conforme regras de segurança.

- 10. Descascar de forma correta, com emprego de canivete e faca, duas laranjas e duas maçãs.
- 11. Construir, com emprego da faca, 2 (dois) espetos para assar ovo.
- 12. Construir, com emprego de facão e machadinha, no mínimo 4 (quatro) estacas para emprego em toldo, demonstrando a rigidez e utilidade da obra construída.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Fogo de Conselho

Pré-requisitos: Ter participado de no mínimo:

Nível 1: 3 (três) Fogos de Conselho.

Nível 2: 7 (sete) Fogos de Conselho.

Nível 3: 10 (dez) Fogos de Conselho.

- 1. Descrever as origens do Fogo de Conselho, seus objetivos, tipos e características.
- 2. Montar pelo menos 3 (três) tipos de fogueiras que sejam adequadas ao Fogo de Conselho, explicando as vantagens e desvantagens de cada uma delas, descrevendo os tipos de iscas que podem ser utilizadas em seu acendimento, bem como os principais procedimentos de segurança ao fazê-lo.
- 3. Elaborar e aplicar 1 (um) efeito especial para o acendimento de 1 (um) Fogo de Conselho, seguindo todos os procedimentos de segurança.
- 4. Escrever o roteiro de 1 (um) esquete, de acordo com tema definido pelo examinador, e apresentá-la em 1 (um) Fogo de Conselho. Todos os participantes do esquete devem estar caracterizados de acordo com o tema.

- 5. Assumir papel de animador em 1 (um) Fogo de Conselho de Grupo Escoteiro ou seção, dirigindo canções e brincadeiras.
- 6. Contar uma história em 1 (um) Fogo de Conselho de Grupo Escoteiro ou seção.
- 7. Confeccionar e apresentar o seu próprio “manto de Fogo de Conselho.
- 8. Planejar e coordenar 1 (um) Fogo de Conselho de seção em todos os seus aspectos, tais como: escolha do local, disposição dos participantes, preparação da fogueira, acendimento, programação, animação, etc.
- 9. Ter participado ativamente de 1 (um) Fogo de Conselho em atividade distrital, regional nacional ou internacional.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



História do Escotismo

- 1. Demonstrar que conhece a história do fundador do Movimento Escoteiro, Baden-Powell, destacando os principais marcos de sua vida, incluindo fatos da sua infância, carreira militar e atuação no Escotismo.
- 2. Apresentar a história das origens do Escotismo, destacando o primeiro acampamento na Ilha de Browsea. A apresentação deve ser ilustrada através de cartazes, fotos, vídeos ou outro recurso.
- 3. Identificar os principais momentos da história do Escotismo no Brasil, demonstrando conhecimentos básicos sobre cada 1 (um) deles, enfatizando as primeiras iniciativas e a fundação da União dos Escoteiros do Brasil.
- 4. Fazer uma exposição de fotos históricas do Movimento Escoteiro em sua sede escoteira, incluindo fotos locais e de eventos internacionais. As fotos devem conter legendas explicativas, indicando o ano e os detalhes sobre o fato.
- 5. Pesquisar e apresentar a história da criação do Ramo Lobinho, do Ramo Sênior e do Ramo Pioneiro.
- 6. Escolher 1 (um) escotista que tenha sido importante para o desenvolvimento do Escotismo (excetuando-se Baden-Powell) e pesquisar a sua biografia, relatando oralmente ou por escrito.

- 7. Pesquisar e apresentar uma palestra sobre o Escotismo no mundo, incluindo a estrutura mundial, o Escritório Mundial e os Centros Internacionais de Escotismo.
- 8. Realizar 1 (um) esquete de fogo de conselho, ou peça teatral, que represente algum fato histórico do Movimento Escoteiro ou da vida de Baden-Powell. Os personagens devem estar todos caracterizados.
- 9. Montar e apresentar 1 (um) álbum de fotografias e/ou gravuras sobre Gilwell Park, contando suas histórias.
- 10. Conhecer a história de seu Grupo Escoteiro, identificando os principais fatos históricos relevantes, demonstrando conhecimentos sobre as cores de seu lenço, sua bandeira, sua sede e principais personagens.
- 11. Pesquisar e apresentar, através de esquete ou peça teatral, a história de Caio Viana Martins. Os personagens devem estar todos caracterizados.
- 12. Demonstrar que conhece a biografia de Benjamin de Almeida Sodré, o “Velho Lobo”.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Lenhador

01. Conhecer pelo menos 4 (quatro) tipos de machados e/ou machadinhas, descrevendo seu uso.
02. Descrever a diferença entre 1 (um) cabo canadense e 1 (um) reto, destacando suas aplicações.
03. Conhecer os principais tipos de serra de lenhador, traçador ou em arco, e seus usos.
04. Saber quando se deve usar madeira caída, madeira verde e quando se deve derrubar preventivamente árvores, citando as ferramentas adequadas para cada diferente tipo de árvore, bem como as regras de segurança pertinentes ao operador e ao entorno.
05. Descrever como é o canto de lenhador em 1 (um) acampamento, sua disposição no campo de matilha/patrolha e as técnicas de segurança que envolvem sua montagem, bem como outras orientações para evitar acidentes.
06. Afiar e conservar 1 (um) machado, uma machadinha, 1 (um) facão e uma serra, e travar e afiar 1 (um) serrote.
07. Demonstrar como portar e utilizar de forma correta o machado, a machadinha, a serra e o facão, descrevendo as regras de segurança no uso de cada uma destas ferramentas.

- 8. Demonstrar, com a ajuda de adulto, o uso de uma motosserra, destacando os aspectos legais que precisam ser observados.
- 9. Substituir o cabo de 1 (um) machado e de uma machadinha, bem como os tipos de madeiras utilizados.
- 10. Rachar 1 (um) toco de lenha, desgalhar uma árvore ou vara de madeira e bambu, e abrir 1 (um) tronco em “achas”, observando as regras de segurança.
- 11. Explicar como escolher corretamente e como fazer para dar maior durabilidade e resistência, evitando assim o corte desnecessário de madeira:
- 12. Vara de bambu na touceira, e sua conservação.
- 13. Vara de madeira para produzir 1 (um) bastão.
- 14. Tronco de árvore para lenha e para pioneiras.
- 15. Explicar a diferença entre 1 (um) cepo (explicando como é feito seu travamento) e 1 (um) cavalete de corte, explicando sua utilidade.

🟡 **NÍVEL 1 | 5 itens** _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2 | 10 itens** _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3 | 15 itens** _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Marinharia

01. Reconhecer 8 (oito) tipos diferentes de embarcações locais.
02. Identificar as nomenclaturas da embarcação de guarnição (baleeiras, escaler ou veleiros) onde faz suas atividades de rotina, e ter desempenhado as funções de proeiro, bomba d'água e remador quando em atividade.
03. Demonstrar que sabe arrumar o material e pessoal em uma embarcação, compensando-a satisfatoriamente.
04. Conhecer o RIPEAM e saber o que fazer em casos de emergências estando a bordo ou avistando de terra uma embarcação com problemas.
05. Colaborar com pequenos trabalhos de apoio às embarcações: a) em praia, no cais, trapiche e em terra evitando a colisão e manuseando as defensas, ajudando a suspender em seco ou amarrando em poita; b) com o abastecimento de alimentos ou combustível de embarcações; c) dando informações úteis para navegadores que chegam a sua sede oportunamente.
06. Explicar a influência das correntes sobre a embarcação e saber interpretar a Tábua de Marés.

- 7. Demonstrar que sabe: a) organizar e preparar o material da embarcação montando-a; b) distribuir o pessoal em suas funções a bordo; c) compensar satisfatoriamente; d) desembarcar o pessoal com segurança, desmontar a embarcação, realizar a faxina e guardar todo o material.
- 8. Manobrar, sozinho, uma pequena embarcação a remo para largar, fundear, atracar, abicar em uma praia e desembarcar material de outra embarcação maior etc.
- 9. Conhecer a rosa-dos-ventos e demonstrar como fazer uso da bússola embarcado.
- 10. Lançar 1 (um) cabo de reboque, de uma embarcação para outra, e saber dar e receber reboque.
- 11. Conhecer os símbolos e saber interpretar uma carta náutica.
- 12. Demonstrar noções básicas de meteorologia e levantar a previsão do tempo para no mínimo duas atividades embarcadas realizadas por sua seção.

🟡 **NÍVEL 1** | 4 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 8 itens ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3** | 12 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Pioneiria

01. Fazer e explicar a utilidade de pelo menos quinze nós.
02. Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.
03. Fazer as amarras paralela e de tripé, conhecendo sua aplicação.
04. Construir 1 (um) fogão suspenso e uma mesa de campo.
05. Demonstrar que conhece as regras de segurança no manuseio de ferramentas.
06. Mostrar conhecimento sobre 1 (um) dos seguintes assuntos: movimentação de grandes pesos e estiramento de cabos, ancoragem de sustentação, jangadas, cabos de vai-e-vem ou passagens com cabos.
07. Construir 1 (um) pórtico ou latrina de campo.
08. Construir 1 (um) canto de lenhador, de acordo com as regras de segurança.
09. Construir 1 (um) abrigo natural para duas pessoas, utilizando meios existentes no local.

- 10. Projetar e coordenar a execução de uma pioneiria de médio porte.
- 11. Construir uma cozinha de acampamento.
- 12. Afiar ferramentas e conhecer os cuidados para sua manutenção.

🟡 **NÍVEL 1 | 4 itens** ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2 | 8 itens** ____ / ____ / ____

🟣 **NÍVEL 3 | 12 itens** ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Rastreamento

- 1. Reconhecer, pelo olfato, 8 (oito) em 10 (dez) substâncias de uso comum.
- 2. Reconhecer, pela audição, 8 (oito) em 10 (dez) ruídos comuns.
- 3. Reconhecer, pelo tato, doze em quinze objetos.
- 4. Reconhecer e explicar características que distinguem 5 (cinco) pegadas humanas (pessoa correndo, caminhando, com peso nas costas, andando de ré, mancando etc.).
- 5. Seguir satisfatoriamente 3 (três) pistas naturais de aproximadamente quinhentos metros.
- 6. Seguir uma pista com pelo menos mil e quinhentos metros e quarenta sinais de pista, identificando pelo menos trinta e 5 (cinco) sinais.
- 7. Desenhar e descrever corretamente 1 (um) objeto, depois de observá-lo durante 1 (um) minuto.
- 8. Interpretar com razoável correção 3 (três) histórias a partir de rastros na areia, no barro, na neve ou em outro tipo de solo.

○ 9. Fazer os moldes em gesso de rastros de pássaros, animais, automóveis e bicicletas, rotulando-os com informações alusivas à data e ao local onde foram colhidos.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens ____ / ____ / ____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens ____ / ____ / ____

🔴 **NÍVEL 3** | 9 itens ____ / ____ / ____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.



Técnicas de Sapa

01. Limpar o terreno para a montagem do local onde ficará o material de sapa.
02. Fazer uma fossa para líquidos.
03. Demonstrar os cuidados a adotar no manuseio de ferramentas de sapa.
04. Montar uma latrina de campo.
05. Utilizar a serra traçante ou qualquer outro tipo de serra que precise ser manuseada por mais de uma pessoa.
06. Afiar ferramentas de sapa.
07. Enumerar e identificar as ferramentas de sapa.
08. Demonstrar os cuidados para a conservação em bom estado das ferramentas de sapa.
09. Recuperar ferramentas de sapa danificadas.

🟡 **NÍVEL 1** | 3 itens _____ / _____ / _____

🟢 **NÍVEL 2** | 6 itens _____ / _____ / _____

🟣 **NÍVEL 3** | 9 itens _____ / _____ / _____

O jovem tem a liberdade de escolher quaisquer itens para a conquista do nível que desejar, não sendo obrigatório seguir a ordem da numeração.

ÍNDICE DAS ESPECIALIDADES EM ORDEM ALFABÉTICA

A

581	Acampamento
583	Acampamento de Mínimo Impacto
367	Administração
43	Aeromodelismo
369	Agricultura
371	Alfabetização
585	Almoxarifado
45	Anatomia Humana
373	Animação da Fé
47	Animais Peçonhentos (revisada)
139	Anime
49	Aquarofilia
375	Aquicultura
253	Arco e Flecha
51	Arqueologia
53	Arquitetura
141	Arte da Marinharia
377	Arte Digital
148	Arte em Origami
143	Artes Cênicas
147	Artes Gráficas
255	Artes Marciais
149	Artesanato
55	Astronáutica

- 57 Astronomia
- 59 Automodelismo Rádio Controlado

B

- 379 Babá
- 381 Barismo
- 257 Basquetebol (revisada)
- 151 Bateria
- 383 Biblioteconomia
- 61 Biologia (nova)
- 385 Bolsa de Valores
- 259 Boxe
- 387 Braille
- 153 Budismo (nova)

C

- 261 Canoagem
- 155 Canto (nova)
- 263 Capoeira
- 389 Carpintaria
- 391 Cartografia
- 393 Churrasco
- 265 Ciclismo
- 587 Cidadania do Mundo
- 63 Ciências da Terra
- 157 Cinefilia
- 395 Civismo
- 159 Coleções (revisada)
- 161 Comédia (nova)

397	Comércio Exterior
401	Compostagem (nova)
65	Comunicações
399	Confeitaria
403	Construção Civil
405	Contabilidade (nova)
267	Corrida de Orientação
269	Corrida de Rua
163	Cosplay
407	Costura
409	Criação de Animais de Estimação
67	Criptografia (nova)
271	Cubo Mágico
411	Cuidados Bucais
413	Cuidados com Idosos
589	Culinária
591	Culinária Mateira
415	Culinária Vegetariana
165	Cultura Brasileira

D

167	Dança
169	Dança Folclórica
417	Decoração
419	Defesa Civil
421	Defesa Nacional
273	Desportos Inclusivos (nova)
171	DJ
423	Dublagem

E

- 69 Echolink
- 173 Ecumenismo
- 425 Educação Financeira
- 71 Egíptologia (revisada)
- 73 Eletrônica
- 427 Empreendedorismo
- 429 Encadernação
- 75 Energia
- 77 Engenharia
- 79 Engenharia Aeronáutica
- 81 Entomologia
- 431 Entrega de Mensagens
- 277 Escalada
- 279 Esgrima (nova)
- 83 Espeleoturismo
- 275 E-sports (nova)
- 433 Estilismo
- 175 Estudos da Bíblia
- 281 Estudos Desportivos
- 435 Etiqueta
- 283 Excursões

F

- 437 Faixa do Cidadão
- 593 Ferramentas de Corte
- 439 Fiscalização de Pátio de Aeródromo
- 595 Fogo de Conselho
- 177 Fotografia

- 179 Fotografia Digital
- 285 Futebol
- 287 Futebol de Mesa

G

- 289 Gamão
- 441 Garçom
- 183 Genealogia
- 291 Geocaching (nova)
- 85 Geografia
- 87 Geologia
- 293 Ginástica
- 295 Ginástica Rítmica
- 89 GPS
- 185 Grafite

H

- 297 Handebol
- 91 Herpetologia (nova)
- 93 Hidrografia
- 299 Hipismo
- 301 Hipismo Rural
- 187 História Aeroespacial
- 189 História Brasileira
- 191 História da Arte
- 193 História da Igreja Católica
- 597 História do Escotismo
- 195 História Local

- 197 História Marítima
- 199 História Mundial
- 443 Horticultura
- 201 HQ (nova)

I

- 95 Ictiologia (nova)
- 445 Inclusão
- 447 Informações Turísticas
- 99 Informática
- 449 Internet
- 101 Invenção
- 451 Investigação
- 303 Ioiô

J

- 453 Jardinagem
- 203 Jogos de Cartas Colecionáveis
- 305 Jogos de Tabuleiro (nova)
- 455 Jornalismo

L

- 205 Leis
- 207 Leitura
- 599 Lenhador
- 457 Libras

- 459 Licenciatura
- 461 Lides Campeiras
- 463 Línguas
- 209 Literatura
- 465 Liturgia Católica

M

- 211 Mágica e Ilusionismo
- 213 Malabares
- 467 Manicure
- 469 Manutenção Elétrica
- 471 Maquete
- 473 Maquiagem
- 475 Marcenaria
- 601 Marinharia
- 103 Matemática (nova)
- 477 Mecânica Aérea
- 479 Mecânica de Automóveis
- 451 Mecânica de Motor de Popa
- 105 Meliponicultura
- 307 Mergulho Autônomo Amador
- 309 Mergulho Livre
- 107 Meteorologia
- 109 Microbiologia (nova)
- 111 Mineralogia
- 483 Minhocultura
- 485 Missionário Católico
- 215 Mitologia
- 311 Montanhismo
- 313 Mountain Bike

217	Multimídia
315	Musculação
219	Museologia
221	Música

N

317	Natação
487	Navegação Aérea
223	Numismática
489	Nutrição

O

491	Observação Aérea
113	Oceanologia
225	Oratória
115	Ornitologia

P

493	Paisagismo
117	Paleontologia
319	Paraquedismo
321	Parkour (antiga Le Parkour)
323	Patinação
325	Pesca
495	Pintura
227	Pintura e Desenho Artístico

229	Pintura em Tela
603	Pioneiria
231	Pipas
119	Planador
497	Plantas Medicinais
233	Plastimodelismo
235	Poesia (nova)
327	Prática Desportiva
499	Prevenção a Fake News (nova)
501	Prevenção ao Alcoolismo
503	Prevenção ao Bullying
505	Prevenção ao Crime
507	Prevenção ao Uso de Drogas
559	Prevenção de Incêndio
511	Prevenção em Saúde
513	Primeiros Socorros (revisada)
237	Produção Áudio Visual
515	Produção de Laticínios
121	Programação (nova)
517	Propaganda e Marketing
519	Proteção Animal (nova)
523	Proteção de Animais Silvestres (nova)

Q

329	Quebra-cabeças (nova)
123	Química

R

- 525 Radioamadorismo
- 527 Radioescuta
- 605 Rastreamento
- 529 Reciclagem
- 531 Recreação Infantil
- 319 Remo
- 523 Reparos Domésticos
- 535 Reparos Navais (antiga Reparos em Fibra)
- 333 Road Bike (nova)
- 125 Robótica
- 239 Rock
- 335 RPG (Role-playing Game)

S

- 537 Salvamento
- 127 Saneamento Ambiental (antiga Engenharia Sanitária)
- 539 Secretariado
- 541 Segurança
- 543 Segurança Aérea (nova)
- 545 Segurança Doméstica
- 547 Segurança no Mar
- 549 Segurança no Trabalho
- 553 Segurança no Trânsito
- 551 Segurança Pública
- 555 Serralharia
- 129 Simulação Aérea
- 557 Sinalização
- 337 Skateboard

- 339 Slackline
- 241 Slime (nova)
- 559 Sobrevivência
- 561 Sobrevivência no Mar
- 563 Socorrismo
- 341 Softbol (nova)
- 343 Stand Up Paddle (nova)
- 345 Surf

T

- 347 Tecido Acrobático
- 131 Técnica Aeronáutica
- 607 Técnicas de Sapa
- 349 Técnicas Verticais
- 351 Tênis
- 353 Tênis de Mesa
- 565 Topografia
- 567 Trabalho Voluntário
- 245 Tradições
- 247 Tradições Indígenas
- 569 Transporte Ferroviário
- 355 Triatlo

V

- 357 Vela
- 571 Vendas
- 573 Video Maker (nova)
- 249 Videogame
- 575 Vigilância Epidemiológica (nova)

577 Vitruvius
359 Voleibol

W

133 Web Design

X

361 Xadrez

Y

363 Yoga

Z

135 Zoobotânica

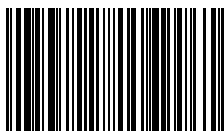
Fizeram parte da equipe de revisão desta edição

Alexandre Alves Teixeira, Alexandre Ferreira “Lorde Lobo”, Alice Konrad Hauers,
Aline Ferreira Bueno, André Carreira, Caetano Pradiée Martins,
Carlos Alexandre Gomes Lopes, Daniel Beltrão Setton, Daniel Raulino,
Douglas Júnior Ferreira, Dr. Joaber Pereira Jr., Edimilson Pinheiro dos Santos,
Fernando “Kobaia” Silveira, Filipe Gonçalves de Melo,
George Macêdo Pereira Filho, Gustavo Miguel de Oliveira, Igor Prestes da Rosa,
Joana Lourdes Perozzi, Juan Carlos de Souza Lima e Oliveira, Julia Cavalcanti,
Julia Klein Nakatani, Júlio César Camargo Junior, Lígia Grillo,
Lígia Peçanha Grillo, Lorena Alvarado Farias, Lucas Briganti Ricardino,
Lucas Teixeira Macena, Lucio Ribeiro, Luís Mateus Moreschi, Ly Pucca,
Manoela Jaciani Bolsoni, Marcus Aurélio Telh, Maria Dorothea de Moraes,
Maria Fernanda da Costa Barbosa, Mariah Miranda Borth,
Mateus Antonio Zaleski, Mateus de Carvalho Meneses,
Matheus Henrique Muniz Nunes, Matheus Matos de Paula Silva,
Miguel Marcili Ticli, Nathalia Cristina Kleinke Jede, Nathalia Oliveira Araújo,
Nathan Sancho, Paulo Cesar Barbar, Ricardo Folchini Jardim, Sandra Emi,
Sérgio Paulo Delgado Fernandes, Silvio Miyazaki, Sofia Amorim Martins,
Vitinho Manzke, Vitor Aurélio Saccone Mimaki, Vlamir Pereira,
Wagner Alves Leal, World Animal Protection e Yu Golfetti

**Agradecimentos especiais a todas aquelas pessoas, seções ou grupos
escoteiros, que enviaram sugestões de atualizações, bem como as
novas especialidades que hoje integram este guia.**



Escoteiros do Brasil
construindo um mundo melhor



7908231117593

União dos Escoteiros do Brasil - Escritório Nacional

Rua Coronel Dulcídio, 2107 - Bairro Água Verde

CEP 80250 100 - Curitiba - Paraná

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