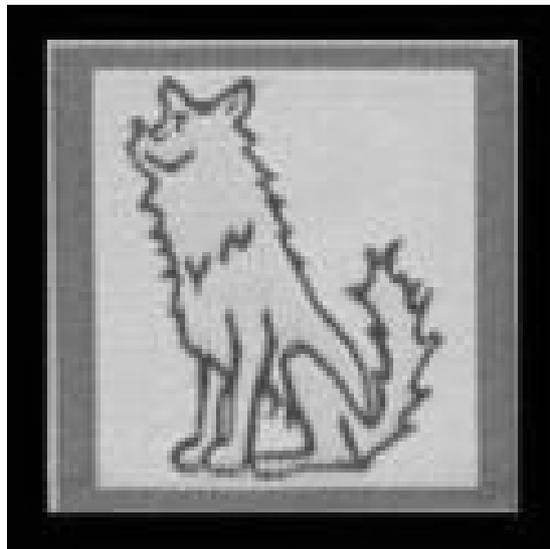


União dos Escoteiros do Brasil
Região do Paraná

Curso Preliminar – Parte 2



Técnico do Ramo Lobinho



Diretoria de Formação



SUMÁRIO

CERIMÔNIAS NO RAMO LOBINHO	3
PRÁTICA NA DIREÇÃO DE JOGOS	16
COMIDA MATEIRA	21
HABILIDADES ESCOTEIRAS	24
ESPECIALIDADES	32
FLOR VERMELHA	37
PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DE ATIVIDADES	55
ESPIRITUALIDADE	57
MEIO AMBIENTE	59
SEGURANÇA EM ATIVIDADES	65
COMO ENSINAR E AVALIAR	80
O PAPEL DO ESCOTISTA	84
ORIENTAÇÃO PELO CRUZEIRO DO SUL	87

Aluno:

Diretor do Curso:

Data do Curso:



CERIMÔNIAS ESCOTEIRAS NO RAMO LOBINHO

Em um cerimonial escoteiro, os participantes, com exceção dos Escotistas sem Promessa e dos Lobinhos e Lobinhas sem a Investidura, deverão estar devidamente trajados ou uniformizados. Essas cerimônias deverão ser curtas, sinceras e individuais (Promessa e Passagem).

BANDEIRA

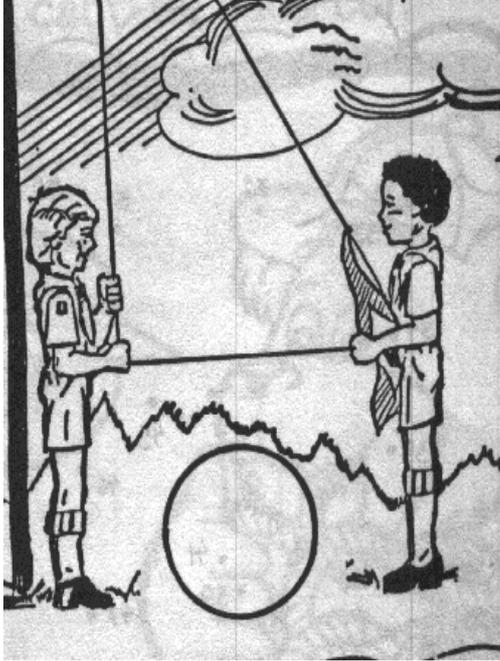
Em toda reunião escoteira, a *Lei* e a *Promessa* devem ser lembradas e cumpridas. Assim, deve existir sempre a abertura e o encerramento formais, onde dedicamos a nossos deveres para com a Pátria, na chamada *Cerimônia da Bandeira*. Dessa forma, a importância da bandeira para o lobismo é bastante evidenciada.

Ela deve ser hasteada no início de cada reunião e arriada ao término da mesma. Se a atividade durar mais de um dia, deve ser hasteada no início das atividades do dia, e arriada antes que escureça – a não ser que fique iluminada adequadamente.

Para esta cerimônia, a Alcatéia deve formar em círculo, com o mastro fazendo parte do mesmo. Se a Alcatéia tiver sua própria bandeira, esta também poderá ser hasteada.

A - Hasteamento

Um escotista da Alcatéia deve, sempre, supervisionar a colocação da bandeira, verificando se está correta (se não está de cabeça para baixo) e firmemente presa a adriça, com o nó de escota alceado.



O escotista da Alcatéia que dirige o cerimonial indica quaisquer dois lobinhos. Esses deixam suas posições, aproximam-se e, a uns três passos de distância do escotista, fazem a saudação para o mesmo. Vão até o mastro, e enquanto um dos lobinhos fica junto ao mesmo (tendo nas mãos a adriça que será puxada no hasteamento), o outro fica afastado, tendo em um dos braços a bandeira. As mãos desse lobinho também ficam segurando a adriça, próxima à bandeira.

Assim, vista de lado, a adriça forma um triângulo retângulo, com o ângulo reto junto ao lobinho próximo ao mastro. A bandeira sobe pelo lado maior do triângulo. A posição do lobinho afastado do mastro deve ser tal que, ao ser vista de cima, a adriça divida o círculo em duas partes

iguais. O escotista que dirige a cerimônia fica no interior do círculo, atrás do lobinho com a bandeira. Os demais escotistas ficam no exterior do círculo, e atrás de quem dirige a cerimônia.

O lobinho que estiver com a bandeira faz a *saudação do lobinho* e diz, sem virar-se para o escotista que está às suas costas:

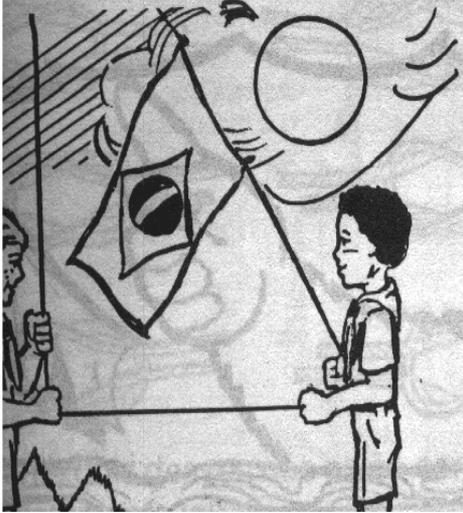
– Chefe (ou dizer o nome da Jângal), bandeira pronta para ser hasteada!

O escotista dirá:

– Atenção Alcatéia, firmes!

– A bandeira em saudação!

– Pode hastear!



O lobinho que está junto ao mastro puxa a adriça, de maneira uniforme, para que a bandeira não atinja o topo do mastro aos pulos, porém com certa velocidade, para que a cerimônia não seja cansativa.

Quando a bandeira atingir o topo, a adriça deve ser presa ao mastro. Enquanto isso é feito o que o escotista comanda:

- Firmes!
- Descansar!

Os dois lobinhos que hastearam a bandeira afastam-se cerca de três passos do mastro e, juntos fazem a saudação à bandeira, voltando em seguida para o círculo.

B - Arriamento

O escotista da Alcatéia que dirige o cerimonial indica quaisquer dois lobinhos. Esses deixam suas posições, aproximam-se e, a mais ou menos três passos de distância do mastro fazem a saudação à bandeira. Vão até o mastro, desatam a adriça e, enquanto um dos lobinhos fica junto ao mesmo (tendo nas mãos a adriça), o outro fica afastado, tendo nas mãos a adriça que será puxada para o arriamento.

A posição do lobinho afastado do mastro deve ser tal que, vista de cima, a adriça divida o círculo em duas partes iguais. O escotista que dirige a cerimônia fica no interior do círculo, atrás do lobinho que está afastado do mastro. Os demais escotistas no exterior do círculo, e atrás de quem dirige a cerimônia.

O lobinho que está no centro do círculo faz a saudação e diz, sem virar-se para o escotista que está às suas costas:

- Chefe (ou dizer o nome da *Jânga*), bandeira pronta para ser arriada!

O escotista dirá:

- Atenção Alcatéia, firmes!
- A bandeira em saudação!
- Pode arriar!

O lobinho que está afastado do mastro puxa a adriça, de maneira uniforme, para que a bandeira não desça aos pulos, porém com certa velocidade, para que a cerimônia não seja cansativa.

Quando a bandeira estiver suficientemente baixa, para que o lobinho possa pegá-la, ele recebe ajuda daquele que estava junto ao mastro, e ambos começam a desatar o nó. O escotista comanda:

- Firmes!
- Descansar!

Os dois lobinhos dobram a bandeira, entregam a mesma ao dirigente e voltam aos seus lugares, no círculo.

O Hino Nacional, ou o Hino da Bandeira, pode ser tocado durante o hasteamento ou arriamento. Se os participantes da cerimônia cantarem, não devem fazer a saudação, pois o canto já é uma saudação. Caso estejam só ouvindo, deverão fazer a saudação da forma usual.

Nota:

- ▶ Os escotistas podem ajudar os lobinhos menos adestrados a prender a adriça no mastro, no hasteamento, ou a desfazer o nó no arriamento. Essa cerimônia pode ser dirigida por qualquer escotista da Alcatéia.
- ▶ Se houver mais de uma bandeira, a bandeira nacional é a primeira que chega ao topo do mastro, e a última a descer, no arriamento.

CERIMÔNIA DE INVESTIDURA

Essa cerimônia acontece quando a criança, após sua entrada na Alcatéia, demonstra interesse em nela permanecer. Esse é o momento em que ela recebe o lenço que simboliza o Grupo Escoteiro que passará a integrar. A *Cerimônia de Investidora* deve desenvolver-se de maneira simples e informal, não devendo ter mais destaque que a *Cerimônia de Promessa*. Conforme as circunstâncias e os costumes do Grupo Escoteiro, ela poderá ser individual ou coletiva. Para um pouco mais de formalidade, poderá haver a presença dos pais.

A Alcatéia deve estar formada em círculo. O escotista chama a criança para ficar à sua frente, dentro do círculo, e diz algumas palavras sobre a importância da data, poderá ser convidado, um Diretor do Grupo Escoteiro para fazer a entrega do lenço à criança, e dizer algumas palavras sobre o que representa o lenço para o G.E. e a importância do mesmo.

Nota:

- ▶ Não espere data especial para a *Investidura*. Marque a data logo que a criança manifeste este desejo.

ENTREGA DO DISTINTIVO DE PROGRESSÃO

A - Primeiro Distintivo de Progressão

Quando a criança e o escotista encarregado chegam a uma conclusão sobre a etapa de progressão da mesma, uma cerimônia deve ser prontamente programada. Essa cerimônia marca o fim do *Período Introdutório do Lobinho*, e por este motivo muitas vezes ela coincide com a da sua *Promessa*.

A alcatéia está formada em círculo. O escotista que coordena a cerimônia deve dizer algumas palavras sobre o seu significado, e chamar à sua frente a criança que receberá seu primeiro distintivo de progressão. A seguir, convida o escotista assistente, encarregado de acompanhar a progressão da criança, a fazer a entrega. O distintivo deve ser preso na posição adequada, com um alfinete.

O escotista deve dirigir algumas palavras de reconhecimento e estímulo ao seu lobinho. Se a entrega coincidir com a *Promessa* da criança, aproveita-se a mesma cerimônia (de promessa), para fazer esta entrega.

B - Troca do Distintivo de Progressão

As etapas de progressão mostram que o reconhecimento motiva o progresso dos lobinhos e se traduz pelo distintivo correspondente, orgulhosamente exibido por eles em seu traje escoteiro. A entrega de cada um desses distintivos deve ser feita tão logo se tenha combinado com a criança que seu progresso justifica a mudança da etapa de progressão em que se encontra.

É uma comemoração simples, muito alegre, que se realiza ao final de um ciclo de programa, concluída a avaliação da progressão pessoal alcançada pelos lobinhos. A cerimônia, que geralmente não conta com a presença de convidados, geralmente refere-se a diversos lobinhos, já que são vários os que mudam de etapa ao final de um ciclo de programa. Embora a cerimônia seja comum, o progresso de cada um deles deve ser destacado individualmente.

A alcatéia está formada em círculo. O escotista que coordena a cerimônia deve dizer algumas palavras sobre o significado da mesma, e chamar à sua frente, nominalmente, todos os lobinhos que estão mudando de etapa, acentuando inclusive, qual será a nova etapa de cada um. A seguir, convida todos os escotistas assistentes para que façam a entrega dos novos distintivos aos lobinhos cuja progressão estão encarregados de acompanhar.

O distintivo deve ser preso acima do antigo, com um alfinete. No ato, cada escotista deve dirigir algumas palavras de reconhecimento e estímulo ao seu lobinho. Quando todos tiverem recebido os distintivos, o escotista coordenador da cerimônia convida-os a virar-se para a alcatéia, para fazer a sua saudação e comanda um aplauso escoteiro. Encerrada a cerimônia, poderá ter início uma festa bastante simples, mas não destituída de alegria.

CERIMÔNIA DE PROMESSA

A Alcatéia está formada em círculo. O escotista (usualmente o responsável pela seção) pode dizer algumas palavras sobre a importância da data, fazendo até um paralelo entre a apresentação de Mowgli à Alcatéia na *Roca do Conselho* e a *Promessa* da criança (se ela já tiver conhecimento da história).

O escotista pode pedir ao Primo (da matilha ao qual o aspirante pertence) que o traga à sua presença, ou pode também simplesmente chamar o aspirante. Quando isto ocorrer, um dos assistentes deve ter à mão o distintivo da *Promessa* (com o respectivo alfinete de segurança) e o certificado da mesma, devidamente preenchido e assinado.

A partir daí, inicia-se um diálogo que deve ser feito com voz pausada, alta e clara, em termos aproximados:

Escotista: – Você conhece a nossa *Lei* e a *Promessa*?

Aspirante: – Sim!

Escotista: – Você está disposto a viver de acordo com a nossa *Lei* e a *Promessa*?

Aspirante: – Sim!

Nota:

▶ Se o escotista pretender que o aspirante cite um artigo da *Lei* de sua preferência, deve-se preparar o jovem antecipadamente, de forma que a resposta pareça natural. Lembrar que o lobinho pode estar nervoso e ter um lapso de memória no momento.

O escotista, dirigindo-se à Alcatéia, diz:

– Atenção Alcatéia, firmes! Sinal da *Promessa*!

Ao aspirante, diz:

– Repita depois de mim: “Prometo fazer o melhor possível para...”

Aspirante: – Prometo fazer o melhor possível para...

Escotista: “... cumprir meus deveres para com Deus...”

Aspirante: ...cumprir meus deveres para com Deus...

Escotista: "... e a minha pátria".

Aspirante: ...e a minha pátria.

Escotista: "Obedecer a lei do lobinho"

Aspirante: Obedecer a lei do lobinho...

Escotista: "... e fazer todos os dias uma boa ação."

Aspirante: ...e fazer todos os dias uma boa ação.

O escotista dirige-se à Alcatéia e diz:

– Alcatéia, firmes! Descansar!

Depois, o escotista adianta-se e coloca o distintivo da *Promessa* sobre o bolso esquerdo da camisa do traje escoteiro do lobinho, falando sobre o significado da figura do lobo e que prega o distintivo do lado esquerdo, acima do coração, pelo compromisso que acaba de ser firmado, "de coração". Após pregar o distintivo, o escotista deve cumprimentar o novo lobinho, lembrando-lhe que a partir daquele momento, ele passa a fazer parte da *Grande Fraternidade Mundial Escoteira*.

Se um Diretor do Grupo Escoteiro estiver presente (esforce-se para que isto aconteça), ele deverá dizer ao novo lobinho algumas palavras de estímulo. Em seguida, um dos assistentes pode ser convidado pelo escotista da Alcatéia, para fazer a entrega do certificado de *Promessa*.

O escotista que comanda a cerimônia, então, pede ao lobinho que se vire para a Alcatéia e faça a sua saudação com o seu "*Melhor Possível!*" Em voz bem alta. Ao que a Alcatéia toda responderá, também: "*Melhor Possível!*"

As seguintes recomendações devem ser seguidas:

- ▶ Não esperar data especial para a *Promessa*. Marcar a data logo que a criança terminar o *Período Introdutório*, e fazer a solicitação.
- ▶ A *Promessa* é feita pelo (a) menino (a) para a Alcatéia, e não deve acontecer com o objetivo de mostrar o Movimento Escoteiro à comunidade, nem numa festa da cidade, por exemplo.
- ▶ Descrever essa cerimônia ao lobinho, nos mínimos detalhes, ao menos uma semana antes do evento. Ele deve conhecer cada uma das partes e entender seu significado.

▶ Caso haja mais de um lobinho para fazer a *Promessa*, numa mesma reunião, fazer uma no início e outra no final da mesma. Deve-se evitar fazer mais de quatro *Promessas* por reunião. Em quaisquer dos casos, lembrar-se que as cerimônias são individuais, isto é, se existir mais de um aspirante para a *Promessa*, toda a seqüência do cerimonial deve ser repetida para cada lobinho, individualmente.

▶ Essa cerimônia deverá ser dirigida por um escotista da Alcatéia.

▶ Lembrar a todos que essa é uma cerimônia especial para o novo lobinho, mas que também é uma oportunidade para que todos renovem a *Promessa*, refletindo sobre o seu significado.

▶ Não esquecer de convidar os pais do lobinho para participarem da cerimônia.

CERIMÔNIA DE PASSAGEM

Após cumprir o seu tempo como lobinho, chegou enfim o grande dia: a passagem para a Tropa Escoteira. Nessa cerimônia devem estar presentes, além dos escotistas da Alcatéia e da Tropa Escoteira, um Diretor do Grupo Escoteiro.

Em um ponto do campo ficam formados os escoteiros, em ferradura. Em outro ponto, fica formada a Alcatéia, em círculo. Entre as duas seções, uma barreira física: uma cadeira, uma escada, uma ponte etc. Nessa barreira fica posicionado o Diretor do G.E.

O escotista da Alcatéia diz algumas palavras para demonstrar a importância do evento, podendo fazer um paralelo, breve, entre a *Embriaguez da Primavera* (se o lobinho conhecer a história) e a passagem do lobinho para a Tropa.

Nesta cerimônia, o escotista tem uma grande responsabilidade, que é a de ser o animador, ou seja, deve propiciar uma atmosfera de alegria e descontração e, ao mesmo tempo com a seriedade necessária.

Escotista: – Você reconhece a importância deste dia?

Lobinho: – Sim.

Escotista: - Lobinho, você cumpriu etapas de progressão durante o seu tempo aqui na Alcatéia, e com muito orgulho observamos que você se desenvolveu bastante, por isso, você está pronto para ingressar na Tropa Escoteira. É esse o seu desejo?

Lobinho: – Sim.

Escotista: – Você quer renovar a sua *Promessa de Lobinho*?

Lobinho: – Sim.

O escotista, dirigindo-se à Alcatéia, diz:

– Atenção Alcatéia, firmes! Sinal da *Promessa*!

Como na Cerimônia de Promessa, o escotista fala por partes (a Promessa) e o lobinho repete.

Depois de renovada a promessa, o escotista dirige-se para a Alcatéia e diz:

– Alcatéia, firmes! Descansar!

Após a renovação da sua *Promessa* o lobinho faz o *Grande Uivo* e se despede, *alegremente*, de cada um de seus colegas. Após despedir-se do último, o escotista e o lobinho seguem em direção ao obstáculo, enquanto a Alcatéia abre-se, de forma a apreciar a cerimônia.

O obstáculo entre a Alcatéia e a Tropa significa duas coisas:

- ▶ O término da *Jângal* e o início da *Cidade dos Homens*.
- ▶ O simbolismo dos próximos obstáculos que o lobinho terá que vencer, com seus próprios conhecimentos, sem a ajuda dos “Velhos Lobos”.

No obstáculo, onde aguarda o Diretor, para indicar que ele é o elo entre as diferentes seções do Grupo Escoteiro, o escotista apresenta o lobinho a ele e entrega a ficha modelo 120, devidamente preenchida e encerrada.

O lobinho ultrapassa o obstáculo. Do outro lado, o Diretor apresenta-o ao escotista da Tropa, entregando a ficha. Este conduz o lobinho à ferradura e apresenta-o ao monitor da sua Patrulha. Deve estar presente também ao evento, o escotista responsável pela progressão dos membros da Patrulha.

A cerimônia encerra-se, e a Alcatéia retorna às atividades normais. Pode, eventualmente, após a passagem, haver algumas atividades previamente programadas entre as duas seções.

É necessário que haja criatividade a cada passagem, com um novo tipo de obstáculo, mas sempre explicando ao lobinho antecipadamente, o significado do mesmo. Lembramos que o obstáculo deve ser simples, adequado, e sem risco para o jovem.

Caso haja mais de um lobinho fazendo a passagem, realiza-se a cerimônia individualmente, embora ambos passem pelo mesmo obstáculo. Lembre-se, mais

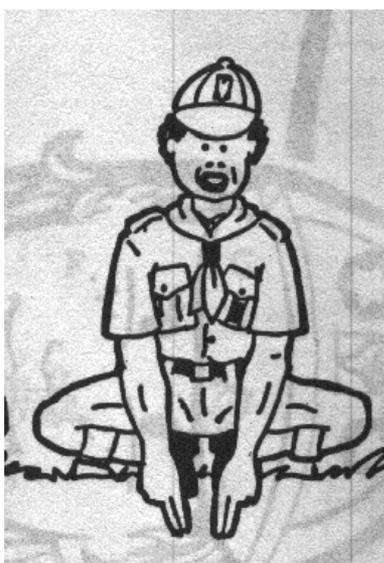
uma vez, de tornar essa cerimônia muito alegre, já que ela prova que atingimos o nosso maior objetivo na Alcatéia, que é o de fazer os lobinhos tornarem-se melhores escoteiros, justamente por terem sido lobinhos. Por esse mesmo motivo, recomenda-se que durante o cerimonial:

- ▶ Não cante canção que cause tristeza ou lembre a despedida.
- ▶ Não diga: – Agora vamos fazer o seu último *Grande Uivo*. Diga apenas: – Agora vamos fazer o *Grande Uivo*.
- ▶ Não esqueça de convidar os pais do lobinho para assistirem a cerimônia – é muito importante.

Usualmente, essa cerimônia é dirigida pelo escotista responsável pela seção. Na sua ausência, pode ser dirigida por qualquer outro escotista da Alcatéia.

GRANDE UIVO

Os lobinhos estão formados em círculo. O escotista vai para o centro do círculo e escolhe o lobinho com quem fará o *Grande Uivo*. Vira-se para ele e manda a Alcatéia dar as garras. Os assistentes colocam-se atrás do escotista, por fora do círculo, mantendo-se em posição firme, acompanhando a cerimônia sem qualquer gesto. O escotista começa a cerimônia estendendo ambos os braços, lateralmente como que formando uma cruz; os lobinhos abaixam ambos os braços, ficando em posição de firmes.



O escotista abaixa rapidamente os braços até ficarem colados ao corpo. Os lobinhos abaixam-se, ficando de cócoras sobre os calcanhares, com os dedos indicador e médio de ambas as mãos unidos, tocando o solo entre os pés, com os joelhos afastados. No momento em que os dedos tocam o chão todos dizem em voz alta, juntas e ritmadas:

– A-ke-lá, fa-re-mos o me-lhor!



Depois disso, os lobinhos saltam como uma mola, ficando em pé no mesmo lugar, colocando as duas mãos com os dedos indicador e médio unidos, apontadas para cima, como duas orelhas de lobo.

Nesse momento, o lobinho, que está de frente para o escotista, pergunta à Alcatéia com toda a força de seus pulmões (o tom da voz deve ser de pergunta e não de afirmação), olhando sucessivamente para cada matilha, sem balançar a cabeça:

– Me-lhor, me-lhor, me-lhor, me-lhor?

O que significa: – Vocês farão o seu melhor possível?



Após o quarto “*melhor!*”, os lobinhos abaixam o braço esquerdo para o lado do corpo, e a mão direita dá uma pequena deslizada ao lado da cabeça, separando os dois dedos que estavam unidos, ou seja, ficando na posição de saudação do lobinho, e gritam:

– Sim! Me-lhor, me-lhor, me-lhor, me-lhor!

Após isso, os lobinhos abaixam também, o braço direito, ficando na posição firme, para aguardar novas determinações.

O escotista agradece com um “Obrigado Alcatéia!” Ou “Boa caçada para vocês!”

Devem ser observados, especialmente, os seguintes pontos:

▶ Os quatro *me-lhor* devem ser fortes, claros e destacados em *staccato* (cada sílaba nitidamente destacada das outras).

▶ O *sim* deve ser ligeiramente arrastado (cerca de um segundo de duração é o bastante).

▶ Os quatro *me-lhor* devem ser como os primeiros, fortes, claros e com *staccato* (cada sílaba nitidamente destacada das outras).

▶ Ao fim do *Grande Uivo* não deve haver “uuuhhhh”, ou qualquer outro som que imite o uivo do lobo, nenhum salto ou qualquer acréscimo.

O Grande Uivo acontece também, porque está comprovado que os lobos uivam expressando alegrias de viver, por estarem juntos e também se reconhecem como iguais.

CAÇA LIVRE

A cerimônia de *Caça Livre* só deve ser feita ao final de toda reunião normal, um *bivaque*, uma excursão ou um acampamento. Seu significado é claro: daí em diante, cada lobinho deve tomar conta de si, sem ter nenhum escotista (Velho Lobo) da Alcatéia a olhar por ele. A caça é livre.

Se quiser que os lobinhos saiam de forma no decorrer de uma reunião, pode-se dizer “*fora de forma*” ou “*dispersar*”, mas nunca “*caça livre*”.

Para essa cerimônia a Alcatéia fica formada em círculo, com o escotista que está dirigindo fazendo parte do mesmo. Os demais escotistas ficam atrás dele, por fora do círculo. O escotista diz:

- Alcatéia, firmes!
- Caça Livre!

Todos os lobinhos viram-se para a direita, e dão um passo para fora do círculo inicial. Ficam firmes, fazem a saudação olhando para o escotista e gritam:

– Melhor possível!

A cerimônia encerra-se aí, com os lobinhos se dispersando. Essa cerimônia pode ser dirigida por qualquer escotista da Alcatéia.

ITEM	TIPO	QUANDO ACONTECE (usualmente)
1	Bandeira	Ao início e ao final da reunião, e ao nascer e pôr do sol, quando a atividade durar mais que um dia.
2	Investidura	Quando do recebimento do lenço do Grupo Escoteiro
3	Distintivo de Progressão	Quando do fim do Período Introdutório e dos Ciclos de Programa
4	Promessa	Quando do fim do Período Introdutório e o lobinho desejar fazer a Promessa
5	Passagem(*)	Quando da Passagem do lobinho para a Tropa
6	Grande Uivo	Ao início e ao final da reunião, após uma Promessa, na Passagem para a Tropa e em quaisquer outros momentos julgados necessários.
7	Caça Livre	Ao final de toda reunião

(*) Essa cerimônia, devido a sua importância para o lobinho (término da vida na *Jânga!*) deve ser, preferencialmente, dirigida pelo escotista da Alcatéia responsável pela seção. Em sua ausência, pode ser dirigida por qualquer escotista da Alcatéia.

Obs.: - Para formar a Alcatéia o escotista grita três vezes:

Lobo! Lobo! Lobo!

Os lobinhos respondem com um, Lobo!!!

Correm e formam em círculo ao redor do escotista que chamou (cada matilha e cada um no seu lugar).

- Para que os lobinhos façam silêncio e prestem atenção, o escotista deve dizer uma só vez:

Lobo!

Todos devem fazer silêncio absoluto e prestar atenção no escotista.

ANOTAÇÕES



PRÁTICA NA DIREÇÃO DE JOGOS

O mundo do jogo é o meio natural da criança para o crescimento pessoal e aprendizagem positiva. Isso porque o jogo é ativo, natural e altamente motivante para a maioria das crianças. Os jogos envolvem as pessoas, constantemente no processo de agir, reagir, sentir e experimentar.

Para o movimento escoteiro, o jogo é o meio pelo qual se propõe atingir os fins. Baden Powell dizia: "O escotismo é um grande jogo".

Os jogos aplicados na Alcatéia são diferentes daqueles que a criança conhece na escola ou em casa. Na Alcatéia não existe disputa, joga-se alegremente. Por esse motivo, os jogos devem ser variados: jogos de bola, de revezamento, grandes jogos, jogos de círculo, todos diferenciados, um dos outros.

Os jogos não devem ser aplicados sem ter-se em vista o objetivo a que ele se propõe. Não propomos aos chefes, simplesmente, selecionar jogos e brincar com os (as) lobinhos (as) na Alcatéia, mas sim, aplicar jogos de forma correta, de modo que levem o (a) lobinho (a) a aprender brincando.

O jogo desenvolve-se em três campos:

- ▶ Material: imaginação, dedução, raciocínio rápido, observação, criatividade, etc.
- ▶ Físico: resistência, força, agilidade, coordenação motora, etc.
- ▶ Social: lealdade, cortesia, disciplina, obediência, cooperação, participação, espírito esportivo.

Saber ganhar e saber perder é de importância capital para o relacionamento do indivíduo na sociedade.

Um bom jogo de escotismo deve ter três qualidades:

- ▶ interessar e entusiasmar
- ▶ ser bem regulamentado
- ▶ ter algum aspecto educativo, sem que ele fique explícito.

Para que isso seja possível, alguns passos devem ser observados:

PREPARAÇÃO

Definir o objetivo do jogo

Todo o jogo tem um objetivo. Pode ser utilizado para fixação de assuntos trabalhados (antigo adestramento), para verificação de aprendizagem ou fixação de conhecimento, para entrosamento, etc. Pode ser aplicado para simples diversão. O que importa é que quem aplica um jogo saiba qual o objetivo que pretende atingir, e qual a melhor forma de alcançá-lo.

Escolher o tipo de jogo

Os jogos classificam-se em diversos tipos, de acordo com suas características predominantes: *ativo, moderado, calmo, técnico, revezamento, memória, raciocínio*, etc. O chefe deve escolher qual o tipo de jogo adequado tanto ao objetivo, quanto ao momento em que o jogo deve ser aplicado.

Outra escolha a ser feita é a formação adequada à aplicação do jogo: *geral* (em círculo ou dispersos), *equipe, matilha, individual*.

Análise do ambiente

Antes de iniciar a escolha dos jogos, é importante que sejam analisados os pontos positivos e negativos do local e do público aos quais são destinados os jogos.

▶ Ambiente físico: dimensão, tipo de piso, opção para o caso de chuva, se o local for a céu aberto, delimitação de espaço, etc.

▶ Público do jogo a ser aplicado: faixa etária, interesses, aspectos físicos, problemas que possam surgir na aplicação do jogo, formas de resolvê-los.

Adequação dos objetivos ao ambiente

O plano de ação depende, quase exclusivamente, da determinação dos objetivos e dos dados levantados com a análise do ambiente. Conhecidos os dados do ambiente, pode-se fazer uma adequação do objetivo que se pretende aos jogos disponíveis.

Definir as regras do jogo

Mesmo em atividades simples, os participantes devem estar cientes de todas as regras do jogo. As regras devem ser simples, para que todos tenham condição de entender. Cabe ao dirigente saber, exatamente, quais são as regras, para que possa esclarecê-las, adequadamente, aos participantes. Não se deve confiar na memória. É preferível que se tenha todas as regras por escrito, evitando que informações e detalhes sejam esquecidos, o que pode dificultar ou inviabilizar a execução do jogo.

Preparar o material necessário com antecedência

Se houver necessidade de utilização de algum material, esse deve ser separado ou preparado com antecedência, para que, no momento da aplicação, o dirigente já esteja com tudo em mãos. Muitas vezes, o material pode não estar disponível, assim, é necessária a substituição ou adequação do mesmo. Por isso, é melhor que se selecione tudo antecipadamente, o que evita aborrecimentos de última hora.

Preparar-se para aplicar o jogo

No momento da aplicação do jogo, é importante que os (as) lobinhos (as) saibam que o chefe está seguro do que está fazendo. Para isso, ele deve estar bem preparado e conhecer todas as seqüências do jogo. Cada palavra ou gesto deve representar entusiasmo ou estímulo. Se, apesar da preparação prévia, houver confusões na primeira aplicação de um jogo, deve o chefe anotar as falhas, a fim de que, em uma próxima aplicação, não sejam cometidos os mesmos erros. O ideal é que durante a aplicação do jogo esteja presente um assistente que também tenha conhecimento do mesmo.

EXPLICAÇÃO

A explicação e, conseqüentemente, o entendimento do jogo são vitais para sua aplicação. Para obter-se os resultados desejados, o chefe deve respeitar os seguintes procedimentos:

Formação de círculo

O círculo é a formação natural da Alcatéia, e sempre que o chefe der qualquer tipo de explicação, ele deve respeitar essa formação, além de estar, também, no círculo, com os (as) lobinhos (as). Apenas assim poderá verificar se todos estão prestando atenção, se todos estão ouvindo e perceber, pela reação deles (as) se realmente estão entendendo o que está sendo explicado.

Entonação de voz

O chefe deve falar claramente, e em um tom de voz que todos possam ouvir e ter a seqüência, de forma que os (as) lobinhos (as) tenham condições de entender o que se pretende. Se houver qualquer interrupção, o chefe deve parar a explicação e só recomençar quando tiver o domínio da situação. De nada adianta aumentar a voz ou mesmo gritar. Isto apenas cansa o chefe e os lobinhos.

Explicação das regras

Esclarecer todas as regras do jogo, delimitação do espaço, o que é permitido ou não, como o jogo começa e como termina, o que cada um deve fazer. Se for um jogo competitivo, explicar como se vence o jogo. Assegurar-se de que todos entenderam as regras, perguntar sobre dúvidas e esclarecer todas as questões existentes. Existindo muitas dúvidas, explicar tudo novamente, desde o começo, para evitar confusões entre os participantes. O chefe deve agir como o "técnico do time"

Distribuição do material necessário

Caso haja a necessidade de algum material, entregá-lo aos participantes e assegurar-se que todo ele está em poder dos participantes. Caso trate-se de um material que seja danificado com facilidade (ex: bexiga) há que se ter uma reserva, pois alguém pode ficar sem material antes de o jogo começar.

APLICAÇÃO

Dar início

Iniciar o jogo somente quando todos os passos anteriores estiverem completos. Antes de dar início, preparar os participantes. Dizer: “– Atenção!”, “– Já!”, ou algo similar, de forma que os participantes saibam que o jogo está prestes a começar e quando efetivamente começou.

Dirigir o jogo

Se, durante a explicação, o chefe deve agir como um “técnico do time”, durante o jogo, ele deve ser o “juiz”:

- ▶ deve colocar-se em local onde não atrapalhe a movimentação dos participantes;
- ▶ deve ter atenção à sua postura ou atitude: gritos nada resolvem, apenas irritam...
- ▶ deve agir como um animador e um incentivador;
- ▶ deve conduzir o jogo tendo sempre em vista o objetivo proposto;
- ▶ deve observar e registrar o desempenho de cada participante, durante o desenvolvimento do jogo.
- ▶ deve observar o cumprimento das regras do jogo.

Se o jogo não estiver atingindo os objetivos, ou se os participantes não estiverem cumprindo as regras, o dirigente deve interromper o mesmo, esclarecer o que está acontecendo e só então reiniciá-lo.

Se o jogo for de eliminação, os (as) lobinhos (as) que forem eliminados devem ter uma ocupação, para não ficarem ociosos nem terem atitudes que possam prejudicar o andamento do jogo; assim, podem auxiliar o dirigente a observar, ou qualquer outra função.

Encerrar o jogo

Quando o jogo tiver alcançado seu objetivo, ainda no clímax e antes de tornar-se desinteresse, ele deve ser encerrado, formalmente. Se houver vitoriosos, menciona-los, e jamais menosprezar os perdedores – tentar fazer de cada jogo um incentivo à participação em outros jogos. Se algum participante sentir-se humilhado com uma derrota, ele não vai ter empenho algum em outras atividades. É bom que se faça os participantes apontarem fatores propulsores, pontos positivos do grupo perdedor e levá-los a criticar sua atuação, percebendo o motivo do seu desempenho; avaliar, também, os motivos da vitória.

AVALIAÇÃO

Avaliação do jogo

A avaliação é um processo contínuo e de renovação. É feita visando três aspectos:

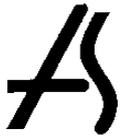
- ▶ Avaliação do jogo em si: verificar se o que foi aplicado esteve adequado, se os objetivos foram atingidos, e se o jogo despertou o entusiasmo dos participantes.
- ▶ Auto avaliação: verificar se o jogo foi bem explicado, bem conduzido, a postura e o comportamento de quem o aplicou. Avaliar, enfim, cada passo executado, anotar as dificuldades, para que não se repitam. Não se sentir-se frustrado por um desempenho insatisfatório, mas utilizá-lo como meio de aperfeiçoamento.
- ▶ Finalmente, anotar todos os itens observados nos participantes: se o jogo for para avaliação de etapas, quais os (as) lobinhos (as) que as realizaram, as dificuldades individuais dos que não atingiram os objetivos, reações positivas e negativas dos participantes. Para facilitar, anotar tudo o que observar durante, ou logo após o jogo; assim, evitam-se esquecimentos ou confusões entre as atitudes dos participantes.

A avaliação de cada jogo só faz beneficiar a todos, tanto na correção de atitudes, quanto na preparação de outras atividades.

Arquivar o jogo

Manter um arquivo dos jogos aplicados, com comentários sobre a aplicação, data e uma espécie de qualificação (ex: bom, deve melhorar, etc). Pode ser feito um caderno de jogos, caixa de jogos, ou qualquer outra forma de armazenamento que facilite próximas consultas.

- ▶ Lembre-se: o êxito de toda atividade depende, exclusivamente, do bom preparo e da liderança de quem a executa.



A COMIDA MATEIRA E SUA IMPORTÂNCIA NO MOVIMENTO ESCOTEIRO.

É importante que todo escoteiro saiba como preparar sua própria refeição, sem os utensílios de cozinha que normalmente são utilizados. Portanto, é bom que os (as) lobinhos (as) comecem a familiarizar-se com a confecção da comida mateira.

A comida deve ser preparada pelo jovem, e de maneira rápida, para que não se perca o tempo da atividade em que estão envolvidos. A comida deve ser saudável, de forma a suprir, satisfatoriamente, as necessidades de alimentação dos jovens.

De início, é importante que os (as) lobinhos (as) saibam como preparar uma fogueira simples, para então fazer pequenas refeições, sem a utilização dos materiais normalmente disponíveis em suas casas. Há que se destacar os ensinamentos complementares que agregam a confecção da comida mateira. Trata-se de um trabalho em equipe, e do *aprender fazendo*, premissa do método escoteiro. Além disso, é um trabalho que exige que se acatem opiniões, que se avaliem possibilidades e soluções de pequenos problemas eventuais. Muitas vezes, trata-se de treino de liderança e de convivência, pois caso isso não ocorra, corre-se o risco de não se conseguir o alimento.

É importante que o adulto prepare os (as) lobinhos (as) previamente. O acantonamento, o acampamento ou outra atividade onde será servida a comida mateira, não são os lugares próprios para se ensinar o (a) lobinho (a).

Enfatiza-se que, em se tratando de lobinhos (as), a preparação da comida mateira torna-se uma das *atividades* de um acampamento ou acantonamento. *O (A) lobinho (a) tem suas refeições normais providas pela chefia, sendo que uma das refeições pode ser à base de comida mateira.*

Como confeccionar uma fogueira simples

O material a ser utilizado em uma fogueira simples deve ser preparado previamente: gravetos secos, folhas secas, lenha cortada em achas e fósforo. As madeiras devem ser separadas por tamanho. Lembrar-se que os gravetos dão início à fogueira, mas não produzem calor suficiente para cozinhar (só a lenha provê esse calor).

Não se deve deixar para colher o material no local, pois há o risco de não se encontrar material seco suficiente para acender a fogueira.

Escolher um local adequado, em terra batida, sem vegetação, não muito próximo a árvores e fios elétricos. Deve-se levar em conta a posição do vento na hora de fazer a fogueira, para que se evitem os acidentes.

Armar a fogueira com gravetos e folhas secas para iniciar o fogo. Depois de acesa, alimentar a fogueira com achas maiores, para que surja um braseiro suficiente para cozinhar os alimentos.

Quando o fogo estiver pronto, monta-se uma grelha. Para isso, utiliza-se 4 pedras, ou tijolos, para apoiar as achas, em forma de quadrado, onde serão apoiados os alimentos.

Depois de utilizada a fogueira, espera-se que o fogo apague, limpa-se o local, não deixando vestígios.

Algumas receitas de comida mateira

Banana no espeto

▶ Ingredientes: bananas maduras e espetinhos de churrasco, (opcionais: açúcar e canela)

▶ Modo de preparo:

Espetar a banana, com casca, no espetinho (uma em cada espetinho), e colocar sobre a grelha previamente montada. Virar de tempos em tempos, para assar uniformemente. Cuidar para que as bananas não sejam colocadas diretamente no fogo. Depois de assada (quando a casca estiver completamente preta e começar a rachar), retirar a casca e colocar o açúcar e a canela.

Salsicha no espeto

▶ Ingredientes: salsichas e espetinho de churrasco.

▶ Modo de preparo:

Espetar a salsicha no espetinho e colocar na grelha previamente preparada. Virar de tempos em tempos até a salsicha ficar assada (quando a película externa começar a estourar). Servir no pão.

Pão na grelha

▶ Ingredientes: pão francês, margarina com sal, orégano e papel alumínio.

▶ Modo de preparo:

Corte os pães ao meio e passe margarina; polvilhe com orégano e coloque sobre a grelha, previamente forrada com papel alumínio. Quando a margarina estiver totalmente derretida, é sinal que o pão na grelha está pronto.

Marshmallow assado

▶ Ingredientes: bolinhas de marshmallow, espetinhos de churrasco e biscoito de aveia e mel.

▶ Modo de preparo:

Coloque as bolinhas de marshmallow nos espetinhos (no máximo duas em cada espetinho), Segurar o espetinho a certa distância do fogo, de forma a não deixar que encoste na brasa ou na labareda. Manter o espetinho girando, para que o marshmallow asse uniformemente. O marshmallow aumenta um pouco de tamanho e adquire uma cor marrom-dourada. Retirar do fogo quando estiver pronto, colocar sobre do biscoito de aveia e mel e servir. Deve ser comido ainda quente.

Carne moída no espeto

▶ Ingredientes: carne moída, tempero a gosto, farinha de trigo ou aveia em flocos finos e espetinhos de churrasco.

▶ Modo de preparo:

Misturar todos os ingredientes até que se forme uma massa firme. Pegar pequenas porções e enrolar no espetinho. Colocar sobre a grelha, virando sempre que necessário, para não queimar. Está pronto quando toda a carne estiver dourada e sem soltar líquido.

Pão à caçador

▶ Ingredientes: 1 xícara (chá) de farinha de trigo, uma pitada de sal, uma colher (sopa) de açúcar, uma colher (chá) de fermento em pó, 1/2 xícara (chá) de água, espetos de madeira com aproximadamente 5 cm de diâmetro.

▶ Modo de preparo:

Misturar todos os ingredientes, até que se forme uma massa firme. Untar as mãos com farinha, para que a massa não fique aderindo. Fazer tiras de massa e enrolá-las no espeto. Colocar para assar, virando sempre para não queimar. Está pronto quando a massa dourar.

Pão de frigideira

▶ Ingredientes: utilizar os mesmos do *pão à caçador*, uma frigideira e óleo.

▶ Modo de preparo

Misturar todos os ingredientes até que se forme uma massa firme, fazer bolas e depois esticar, como se fosse uma panqueca. Untar a frigideira e colocar na grelha. Colocar um pão por vez; dourar dos dois lados.



HABILIDADES ESCOTEIRAS

As artes mateiras são parte característica do Movimento Escoteiro. No mundo inteiro reconhece-se um Escoteiro, tanto por seu caráter como por suas habilidades em artes mateiras, e a conseqüente possibilidade de aplicá-las em situações de necessidade.

O conhecimento de artes mateiras permite não apenas um bom desempenho nas atividades escoteiras, como também prepara o jovem para os desafios da vida, permitindo-lhes soluções práticas em muitas situações cotidianas.

PISTA SIMPLES

É importante para o (a) lobinho (a) aprender a seguir uma pista simples, não só pela atividade em si, mas também porque trata-se de um exercício de atenção, observação, orientação e disciplina.

As pistas simples devem ser preparadas em um espaço determinado, sempre com um objetivo no final. Esse objetivo pode ser um prêmio ou uma indicação de nova pista ou atividade a ser realizada.

As pistas devem ser colocadas em lugares determinados pela altura dos participantes. Se necessário, numerar as pistas, para que os (as) lobinhos (as) saibam se acharam todas. Essa tarefa deve ser realizada pelo grupo, em conjunto. Sugere-se que recolham as pistas, para saber se todas as etapas foram cumpridas.

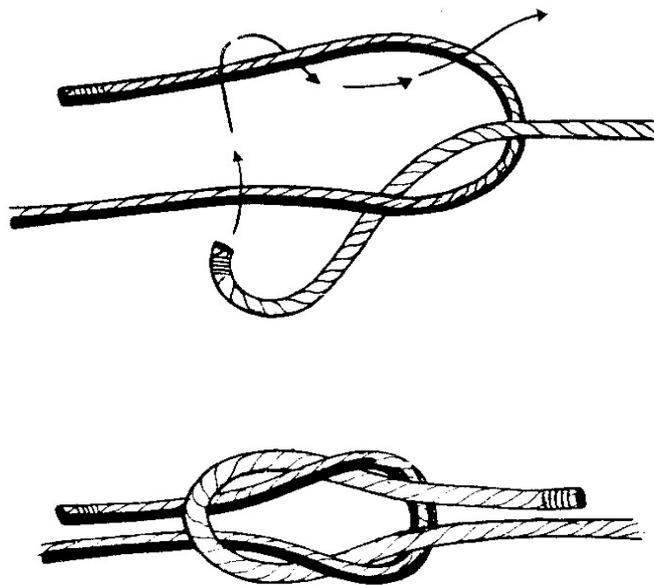
NÓS

Vários nós podem ser trabalhados nas artes mateiras, pois cada um tem sua utilização específica. Os (as) lobinhos (as) trabalham com alguns tipos de nós que são preparatórios para outros, mais elaborados. Esses serão utilizados posteriormente, já em suas atividades escoteiras.

Nó direito

Esse nó tem a finalidade de unir dois cabos de igual espessura; serve para unir as pontas de uma atadura, para terminar uma tipóia, por exemplo. Tem como característica ficar cada vez mais firme quando suas extremidades são puxadas, mas é simples de ser desfeito:

- ▶ fazer uma laçada com o cabo da mão esquerda;
- ▶ passar o cabo da mão direita sobre a laçada do da mão esquerda;
- ▶ passar por baixo do cabo, passando por cima das duas bases da laçada;
- ▶ voltar o cabo, passando de cima para baixo, e retornando para cima;
- ▶ verificar se está conforme o desenho a seguir;
- ▶ puxar, simultaneamente, as 4 pontas.



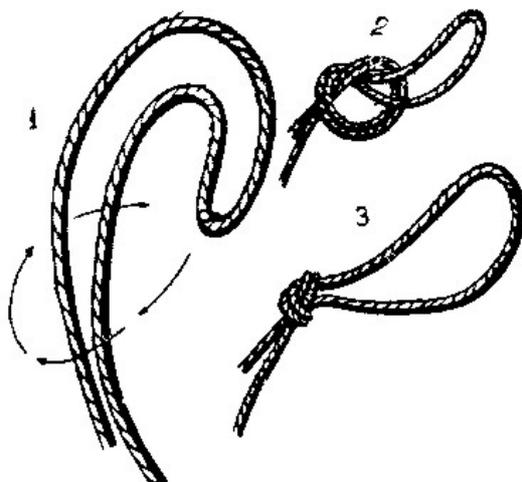
Nó direito alceado

- ▶ pega-se uma ponta do nó preparado, antes de puxar, e retorna-se fazendo uma laçada.



Nó de aselha

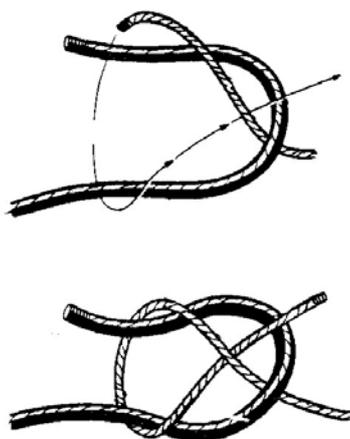
É quase impossível que esse nó desfaça-se, sozinho; forma uma alça que pode ser utilizada na cintura, em uma escalada, ou até mesmo em uma situação de emergência, para segurar uma pessoa em situação de risco. (ex.: para salvamento em uma correnteza)



Nó de escota

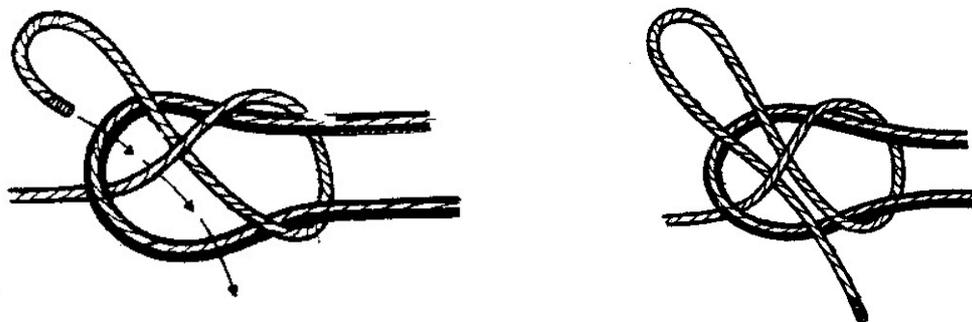
Serve para unir cabos de diâmetros diferentes. É utilizado para unir cabos de nylon, pois é um nó que não corre.

Com ele é possível unir-se uma alça a um cabo – é o nó utilizado, também, para prender as bandeiras.



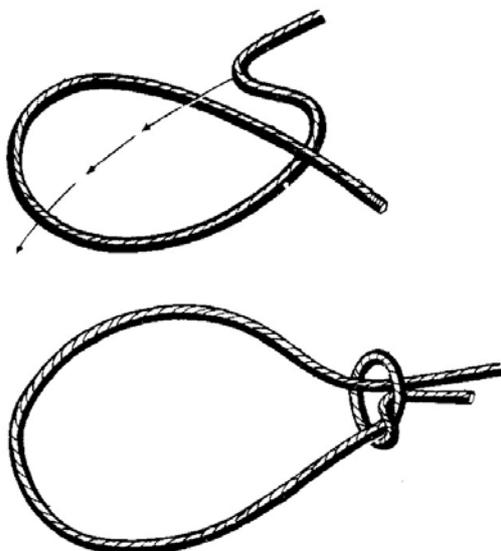
Nó de escota alceado

Este nó é o usado principalmente em bandeiras, pois além de não correr, desmancha facilmente ao puxar-se a alça.



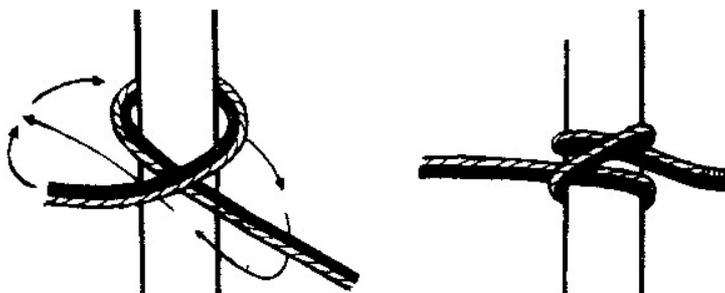
Nó de correr

Alça que se aperta quando puxada. Serve para prender um feixe, ou para pendurar pequenas coisas.

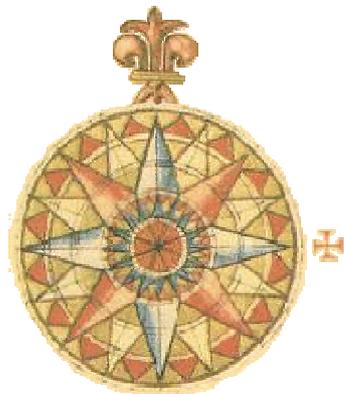
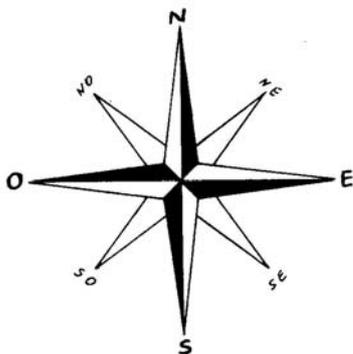


Nó volta do fiel

Este nó serve para terminar uma amarra, para prender um cabo a uma árvore, bastão, estaca ou mastro.



ROSA DOS VENTOS



No horizonte visual, a rosa-dos-ventos limita o círculo no centro do qual nós, olhando em volta sem levarmos em conta os acidentes do terreno, não poderíamos indicar pontos determinados, caso as direções no horizonte não fossem conhecidas por denominações já fixadas ou convencionadas.

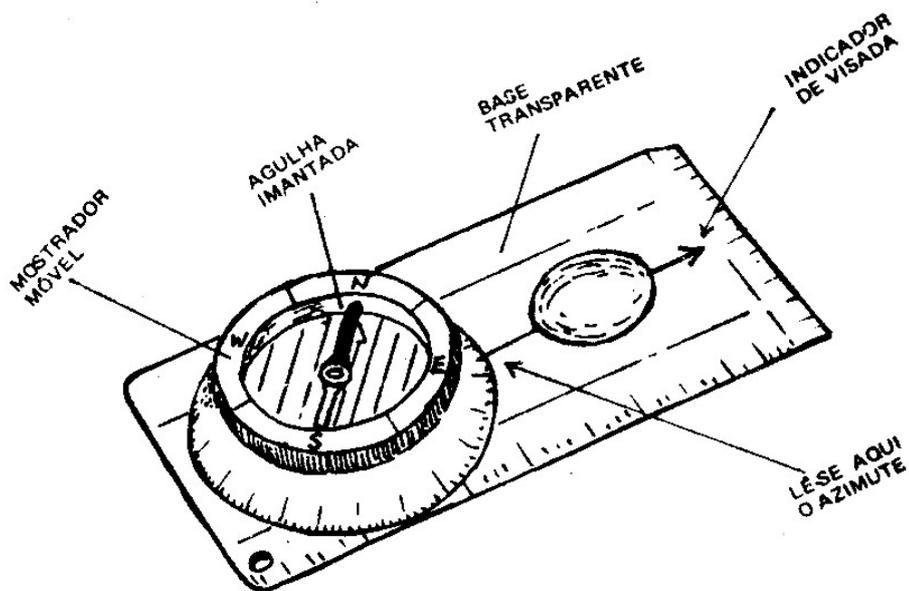
Há dois pontos naturais no horizonte, que podem ser achados a qualquer momento, direta ou indiretamente. São o *nascente* e o *poente* do sol. O *nascente* é conhecido também por *levante*, *oriente* ou *Leste*. O *poente* é conhecido também por *ocaso*, *ocidente* ou *Oeste*.

Estes são os pontos de partida para a fixação dos demais – *Norte* e *Sul* – sendo os quatro chamados de *pontos cardeais*.

Os *pontos colaterais* são: *Nordeste*, *Sudeste*, *Sudoeste* e *Noroeste*.

Orientar-se é fixar os pontos da rosa-dos-ventos, relativamente à posição que ocupamos no centro do círculo do horizonte. Toda vez que procuramos seguir um rumo, ou marcar uma direção, tomamos como referência um ponto conhecido. Por ele determinamos os demais.

BÚSSOLA



Orientação pela bússola

A bússola é um instrumento que permite nossa orientação, e a qualquer momento. Possui uma agulha imantada que tem, em geral, um extremo azul que aponta sempre para o Norte da Terra, ficando a outra extremidade, branca, apontada para o Sul.

Como usar a Bússola

Primeiramente, coloque a bússola em lugar firme. Quando a agulha parar de girar, ela estará apontando a direção Norte da Terra, aproximadamente. Girando a caixa da bússola, cuidadosamente, leva-se o Norte da rosa-dos-ventos a coincidir com a ponta escura da agulha, ficando, assim, a rosa dos ventos orientada, com as letras apontando para as suas verdadeiras direções.

ARRUMANDO A MOCHILA

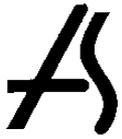
A maneira mais prática de arrumar-se uma mochila é através da técnica de “sacos dentro de sacos”.

Separar todo o material necessário para o acampamento.

- ▶ Material de cozinha: caneca, talheres, prato, pano de prato.
- ▶ Material de higiene: toalha, sabonete, creme dental, escova de dente, papel higiênico.
- ▶ Roupas pessoais: meias, cuecas ou calcinhas, camisetas com motivo escoteiro, impermeável, moletom (calça e blusa) japona, tênis.
- ▶ Material para dormir: saco de dormir, travesseiro, cobertor, roupa para dormir.

Todo material deverá ser colocado em sacos plásticos, etiquetados, o que facilita o acesso ao material, e mesmo sua acomodação dentro da mochila.

Ter o cuidado de não levar material desnecessário.



ESPECIALIDADES

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

Na realidade, a conquista de uma especialidade não faz do jovem um especialista, até porque estamos mais interessados no esforço que ele desenvolve para conquistar determinada especialidade do que nos conhecimentos e habilidades que ele vai adquirir; mas, pode ser um bom começo.

O jovem poderá ter contato com os mais variados temas para, mais tarde, eleger aquele (s) de que mais gostou, ou com o qual simpatizou efetivamente e no qual deseja especializar-se (talvez até definindo sua futura profissão).

As especialidades são voluntárias, individuais e desenvolvem-se de modo flexível.

No Movimento Escoteiro, os jovens são incentivados a desenvolver e conquistar especialidades, mas a decisão de fazê-lo é inteiramente voluntária.

O jovem decide se quer conquistar especialidades, da mesma maneira como também decide qual é o melhor momento para fazê-lo. Também é ele quem decide quais as especialidades a conquistar – exceção feita às obrigatórias para os distintivos especiais.

Qualquer um dos seus interesses ou aptidões pode ser convertido

As especialidades devem ser desenvolvidas individualmente, embora nada impeça que o (a) lobinho (a) e um pequeno grupo de amigos (ou até mesmo toda a Matilha, ou Patrulha), tenham um interesse comum e, por isso, decidam conquistar uma determinada especialidade ao mesmo tempo.

Mesmo que isso aconteça, cada um trabalha segundo seu próprio ritmo, desenvolve seus próprios esforços e, é claro, conserva liberdade para, a qualquer tempo, desistir do empreendimento, caso perceba, num determinado ponto da caminhada, que perdeu o interesse pelo assunto, ou se acontecer algo que o impeça de prosseguir.

Como é um trabalho individual, a conquista de uma especialidade não se inclui na programação da Alcatéia ou da Tropa.

O (a) lobinho (a) deve ser incentivado à conquista de especialidades em um tempo adicional, que não o afaste das atividades normais da Seção, com as quais ele está comprometido. Assim como está comprometido com as atividades normais da Alcatéia ou da Tropa, ele também possui 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, ele deve saber distribuir o tempo.

O TEMPO QUE DEMORA A CONQUISTA

A conquista de uma especialidade depende de sua complexidade e do grau de conhecimento que o jovem tem sobre um assunto: quanto mais ele conhece, mais rápido ele irá conquistá-la

A PARTIR DE QUANDO PODE CONQUISTAR

O jovem tem toda a liberdade de escolher, quanto e quando ele deseja conquistar. Seja desde o momento em que ele *entrou, investiu, fez a promessa*, até a saída para o Ramo Pioneiro, pois todas as especialidades, em seus mais variados níveis, são válidas para qualquer etapa da sua vida escoteira.

O ESCOTISTA E O CONHECIMENTO

O escotista não é obrigado a conhecer tudo, ele apenas deve procurar cercar-se de pessoas que possam ajudá-lo a completar sua escolha, além de maneiras de incentivá-los a descobrirem os seus interesses, procurando enfatizar as Habilidades Escoteiras.

AS DIVISÕES DAS ESPECIALIDADES

As especialidades são divididas em 5 ramos de conhecimento:

- ▶ ciência e tecnologia
- ▶ cultura
- ▶ desportos
- ▶ serviços
- ▶ habilidades escoteiras

Em cada um desses ramos as especialidades possuem etapas próprias.

REGRA 154 - DISTINTIVOS DE ESPECIALIDADES

Atendidas as exigências formuladas no *Guia de Especialidades*, a Diretoria do Grupo, por proposta do responsável pela Seção, conferirá ao lobinho, ao escoteiro ou ao sênior o direito de usar distintivos de Especialidades, consoante as seguintes normas:

- a) as Especialidades estão distribuídas em 5 Ramos de Conhecimentos, a saber: *Ciência e Tecnologia, Cultura, Desportos, Serviços e Habilidades Escoteiras*;
- b) cada Especialidade poderá ser conquistada em 3 (três) níveis progressivos, *Nível 1, Nível 2 e Nível 3*, que se distinguem pela complexidade e pelo grau de dificuldade dos requisitos estabelecidos para sua conquista, não guardando qualquer relação com os Ramos em que se desenvolve a progressão escoteira;
- e) cada conquista será assinalada pela outorga de um distintivo específico para a Especialidade no Nível conquistado, e do Certificado de Especialidade apropriado, conforme estabelece o *Guia de Especialidades*;
- d) os Lobinhos, Escoteiros e Seniores utilizarão no traje ou uniforme apenas o distintivo de Nível mais elevado de cada Especialidade conquistada.

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. Eles contêm o nome e o desenho correspondente a cada Especialidade e Ramo de Conhecimentos em marca d'água, e a denominação ESCOTISMO.

Os distintivos de Especialidades correspondentes aos Ramos de Conhecimentos, Habilidades Escoteiras e Serviços são usados na manga esquerda da camisa do uniforme, ou traje escoteiro, sendo os demais usados na manga direita.



REGRA 155 - INSÍGNIA MUNDIAL DE CONSERVACIONISMO

Atendidas as exigências formuladas no *Guia de Especialidades*, a Diretoria do Grupo, por proposta do responsável pela Seção, conferirá ao lobinho, ao escoteiro ou ao sênior o direito de usar a Insígnia Mundial de Conservacionismo, consoante as seguintes normas:

- a) a Insígnia Mundial de Conservacionismo pode ser conquistada nas Etapas Marrom, Verde e Azul, que se distinguem pelo enfoque progressivamente mais profundo com que abordam a necessidade existencial de preservar o meio ambiente;
- b) a conquista de qualquer das Etapas da Insígnia Mundial de Conservacionismo não guarda nenhuma relação com os Ramos em que se desenvolve a progressão escoteira, razão pela qual aquele que a conquistar, em qualquer Ramo, continuará usando o distintivo correspondente, mesmo após a mudança de Ramo;
- c) a conquista de qualquer uma das Etapas da Insígnia Mundial de Conservacionismo será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente, conforme estabelece o *Guia de Especialidades*.

A Insígnia Mundial de Conservacionismo é um retângulo com 5 cm de altura e 4 cm de largura, em tecido marrom, verde ou azul, conforme a Etapa a que se refira, onde é bordado um círculo de 3,5 cm de diâmetro, debruado em roxo claro, tendo ao centro uma flor-de-lis, também bordada em roxo claro, debruada em branco, apresentando em cada uma das suas pétalas laterais uma estrela bordada em branco; sobreposta à flor-de-lis, a figura de um urso panda, bordada em preto e branco. A Insígnia é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou traje escoteiro, acima dos demais distintivos usados nessa mesma posição; quando usada em conjunto com o Cruzeiro do Sul, deverá ficar à esquerda deste, ambos colocados em simetria, em relação ao centro do bolso.



REGRA 157 - DISTINTIVOS ESPECIAIS

O Distintivo Especial no Ramo Lobinho (Cruzeiro do Sul) está estritamente relacionado ao conjunto de especialidades conquistadas pela criança; e sua concessão acontecerá na forma e sob as condições abaixo previstas.

I - No Ramo Lobinho

A - Distintivo de Cruzeiro do Sul - Aprovado pela Diretoria do Nível Local, homologado pela Diretoria Regional e certificado pela Diretoria Executiva Nacional, ao lobinho especialmente recomendado pelos escotistas da Alcatéia que possuir, no mínimo, 5 (cinco) Especialidades, distribuídas entre pelo menos três (3) Ramos de Conhecimentos; a Insígnia Mundial de Conservacionismo, em qualquer de suas Etapas; tenha participado de, no mínimo, três atividades ao ar livre com pernoite (acampamento ou acantonamento) com sua Alcatéia; ter participado de uma boa ação coletiva com sua Alcatéia; e saiba como se orientar pelo Cruzeiro do Sul. É um distintivo quadrado de tecido azul marinho, com 4 cm de lado, dentro do qual está bordado um círculo amarelo com 3,5 cm de diâmetro, debruado em amarelo, tendo ao centro o Cruzeiro do Sul, também bordado em amarelo, usado acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade. Este distintivo pode ser usado até o jovem conquistar o distintivo Lis de Ouro, ou, caso isto não aconteça, até sua saída do Ramo Escoteiro.



REGRA 160 - DISTINTIVO ADICIONAL DA ESPECIALIDADE DE LÍNGUAS

Ao jovem que conquistar a Especialidade de Línguas está facultado o uso da bandeira de um país cujo idioma seja aquele a que se refere à Especialidade, medindo 2,5 cm de altura e 3 cm de comprimento, e que deve ser usada acima do bolso esquerdo da camisa.

Os que tenham conquistado a Especialidade demonstrando conhecer mais de um idioma estrangeiro poderão usar tantos distintivos quantos sejam os idiomas em que se habilitaram.



FLOR VERMELHA

1. FLOR VERMELHA PARA INTERIOR COM LAMPIÃO OU FLOR VERMELHA COM FOGUEIRA?

A Flor Vermelha é a festa do fogo, momento ideal para cantar e dançar em torno de uma fogueira, demonstrando a capacidade de expressão e o gênio artístico do Lobinho e da Lobinha. Embora o Programa de Jovens incentive mais a realização de uma Flor Vermelha com fogueira, a Flor Vermelha interna, com lampião, continua a ser a atividade mais aplicada na Alcatéia, pelos seguintes motivos:

- ▶ A Flor Vermelha com fogueira é atividade própria para ambiente externo. As crianças na idade do (a) Lobinho (a), cujos corpos ainda são mais frágeis, ficam sujeitos, desta forma, a um ambiente mais agressivo.
- ▶ Uma Flor Vermelha para interior com lampião, que quase sempre envolve um tema único, realizada em ambiente fechado, facilita a decoração e a criação de um clima de fantasia, próprio para a faixa etária.
- ▶ A Flor Vermelha para interior com lampião, supre todas as necessidades de uma atividade educativa, dentro de um bom cerimonial noturno festivo.

2. CARACTERÍSTICAS DE UMA FLOR VERMELHA

Desenvolve:

- ▶ A criatividade, a facilidade de expressão, as habilidades artísticas e a imaginação, através dos esquetes.
- ▶ A alegria, através das brincadeiras.
- ▶ A sociabilidade (espírito de camaradagem) num ambiente com todos reunidos em torno de uma fogueira ou lampião.
- ▶ A autoconfiança no ambiente de penumbra.
- ▶ E a espiritualidade no ambiente formal, místico da abertura e encerramento.

3. COMO PROGRAMAR UMA FLOR VERMELHA

Durante uma Flor Vermelha, uma série de momentos como canções, jogos, esquetes, histórias e brincadeiras sucedem-se com uma determinada lógica.

E pergunta-se: – Como realizar e dirigir essa seqüência lógica?

Devemos entender que, como em toda atividade escoteira, uma Flor Vermelha deve ter um claro e marcante começo, um meio e um fim. Sendo um cerimonial festivo, essas três divisões devem ficar bem marcadas ao participante.

Início	Deve ser cerimonioso, com a entrada em silêncio dos Lobinhos. O dirigente faz o acendimento e dirige a abertura.
Meio	Assim que é declarada a abertura, o animador deve provocar uma reação explosiva, ao entrar “cantando os pneus”, com uma canção alegre como <i>Quando se quer o frio espantar</i> . Vale frisar que a Flor Vermelha não é um local apropriado para se ensinar canções. Estas deverão ser ensaiadas anteriormente, e o animador deve simplesmente “puxar”. O animador tem muita importância, pois deve criar um ambiente de muita alegria e descontração, através de canções, brincadeiras, esquetes e aplausos.
Final	As luzes se apagam e, na penumbra, o dirigente conta uma história de fundo moral. A Flor Vermelha é encerrada com uma canção própria, e uma oração.

4. DURAÇÃO

Uma Flor Vermelha não deve durar mais que uma hora. Isso porque, na faixa etária dos (as) Lobinhos (as), o jovem não consegue manter a concentração por muito tempo, e se cansa com facilidade. O ideal é uma duração de, aproximadamente, 45 minutos.

5. ELEMENTOS DO PROGRAMA

1. Acendimento
2. Abertura formal
3. Esquetes, aplausos, canções, brincadeiras e danças
4. Cerimonial de Encerramento:
 - ▶ Minuto do Chefe
 - ▶ Canção
 - ▶ Oração

Um cerimonial noturno que não tenha esses elementos não pode ser chamado de Flor Vermelha.

6. DIRIGENTE

É a autoridade máxima presente à Flor Vermelha. Normalmente é o Escotista coordenador da seção. É ele quem coordena a programação, dirige a abertura, o encerramento, e observa o Espírito Escoteiro.

Obs.: O dirigente deve atentar para que as tarefas sejam distribuídas entre todos os Escotistas presentes, evitando, assim, que ele e o animador monopolizem a Flor Vermelha.

7. ANIMADOR

É o elemento fundamental de uma Flor Vermelha, responsável para que o mesmo transcorra em um clima de alegria. Deve designar os responsáveis por cada momento, ajudar o dirigente na escolha do local, puxar canções, aplausos e entrar quando notar que a animação estiver decaído, introduzindo algo que “esquente o ambiente”.

O animador, normalmente, é um Escotista que tem o dom para tal, ou quem recebeu um treinamento adequado para a função.

8. TEMAS, ESQUETES E APLAUSOS

Existe Flor Vermelha sem tema, onde os momentos se sucedem, sem nenhuma ligação temática entre eles. Entretanto, como o lobismo é calcado em fantasia, cresce, a cada dia que, a quantidade da Flor Vermelha com temas.

Destaque-se, porém, que sempre envolvem tema único, para facilitar a decoração, a fantasia e a imaginação do jovem. Eis alguns temas que podem ser utilizados: *circo, convenção das bruxas, Arca de Noé, noite dos mágicos, etc.*

A decoração e a caracterização têm a função de facilitar a fantasia do jovem, ajudando-o a transportar-se para o mundo onde o Escotista quer levá-lo. O fato dos Escotistas também estarem fantasiados nada tem a ver com o Método Escoteiro. É um meio que se utiliza quando, naquele mundo mágico, apresentam-se ao jovem os conceitos que lhe serão úteis no futuro, por meio de jogos, brincadeiras, canções etc.

Uma vez definido o tema, os esquetes e os aplausos deverão girar em torno dele tema, sendo cada esquete e aplauso a seqüência de outro, ou formando histórias distintas. A dificuldade dos esquetes e aplausos deve levar em conta o adestramento do grupo.

Se a maioria tem pouco tempo de Alcatéia, convém que, além do tema, conte-se uma história sobre o qual deverá ser feita a representação e exemplificar alguns aplausos já prontos. Porém, quando a turma é mais experiente pode-se, simplesmente, fornecer um tema e deixar a imaginação do jovem trabalhar.

Ao menos um Escotista deve ficar encarregado de prestar assistência aos (às) Lobinhos (as) na preparação dos esquetes e aplausos.

É recomendável que o tema da Flor Vermelha seja conhecido pelos Lobinhos já ao final do dia, para que os jovens possam discutir a apresentação durante o jantar. O tempo total deve ser de mais ou menos duas horas, incluindo uma hora da Flor Vermelha, a elaboração e o treino dos esquetes e dos aplausos.

Os Escotistas devem recomendar e treinar os jovens para falarem com voz clara e alta, para que todos ouçam, bem como o seu melhor posicionamento no círculo, durante a apresentação. Se houver desacordo sobre quem será quem no esquete, ou no comando dos aplausos, recomenda-se um rápido sorteio.

9. AVALIAÇÃO

No dia seguinte à Flor Vermelha deve ser feita uma avaliação dos esquetes. Nela, sempre ressaltar os pontos positivos. Evitar comentários negativos, e não aponta os erros não como “pecados”, mas sempre apontando soluções.

Lembrar que a Flor Vermelha é apenas o meio, e que a finalidade é que os lobinhos passem por experiências que os ajudem a caminhar em direção a seus objetivos educacionais; essa deve ser a nossa principal preocupação

10. POSICIONAMENTO CORRETO

▶ A fogueira ou o lampião em uma Flor Vermelha, como o mastro no cerimonial da Bandeira, deve fazer parte do círculo. Isto facilita a visualização bem como a propagação da voz.

▶ Durante os esquetes, orientar os (as) Lobinhos (as) para que falem em voz alta, e olhando para os seus companheiros que assistem. Eles devem ficar cientes que não estão *conversando* com o seu companheiro, mas que estão *representando*, e o objetivo é fazer a platéia ouvir.

Uma forma prática de fazer um treinamento para tal, é que no ensaio, os participantes se posicionem a uma distância de dez metros entre si, aproximadamente. Assim, poderão fazer um bom treinamento do volume de voz que será requisitado.

FLOR VERMELHA ÍNDIA

TEMA

- ▶ Uma noite na aldeia indígena

DIRIGENTE

- ▶ Nuvem Preta

PARTICIPANTES

- ▶ Nuvem Vermelha, Cavalo Doido, Touro Sentado, Lírio Branco, Flor Vermelha, Águia Branca.

MATERIAL

- ▶ tambor pequeno, totem de cartolina e três lanternas de sinalização

TEMPO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
0:00	3	Acendimento	Águia Branca, Flor Vermelha, Lírio Branco
0:03	2	Abertura	Nuvem Preta
0:05		Grito: <i>flim</i>	Touro Sentado
0:05	2	Canção <i>Quando se quer o frio espantar</i>	Cavalo Doido
0:07	5	Esquete da Matilha Preta	
0:12	2	Aplauso da Matilha Cinza	
0:14	3	Canção <i>O meu cocar</i>	Nuvem vermelha
0:17	5	Esquete da Matilha Vermelha	
0:22	2	Aplauso da Matilha Preta	
0:24	5	Brincadeira <i>O Índio Voador</i>	Touro Sentado e Lírio branco
0:29	5	Esquete da Matilha Branca	
0:34	2	Aplauso da Matilha Vermelha	
0:36	3	Canção <i>O indiozinho</i>	Flor Vermelha
0:39	5	Esquete da Matilha Cinza	
0:44	2	Aplauso da Matilha Branca	
0:46	2	Saída do fogo	
0:48	5	História	Nuvem Preta
0:53	5	Encerramento	Nuvem Preta
0:58	2	Oração	Águia Branca

0:00 INTRODUÇÃO DOS PARTICIPANTES

Os participantes devem ser introduzidos, em fila indiana, na sala em completa escuridão.

0:00 Acendimento

Lírio Branco, Flor Vermelha e Águia Branca estarão posicionados previamente nos locais indicados pela figura, cada uma portando nas mãos uma lanterna sinalizadora.

Nuvem Preta fará um breve toque de tambor em ritmo lento.

Ao iniciar o toque do tambor, Lírio Branco, Flor Vermelha e Águia Branca deverão elevar as lanternas e acendê-las, imitando, assim, tochas.

Lírio Branco, Flor Vermelha e Águia Branca começam a cantar a canção *Em Silêncio Acampamento*, que deverá ser acompanhada por todos. Lírio Branco e Águia Branca caminham pela trajetória descrita na figura em direção à abertura do círculo onde está colocada Flor Vermelha. Quando os três escotistas estiverem lado a lado, ainda com as lanternas levantadas e acesas, eles iniciam a caminhada, dentro do círculo em direção ao totem, em frente do qual param. Aguardam a canção terminar e, nessa posição Flor Vermelha deve gritar: – "Por todos os Lobinhos!". Águia Branca dirá: – "Por todas as Tribos Escoteiras", e finalmente Lírio Branco grita: – "Pela Fraternidade Mundial Escoteira!" Nuvem Preta diz, solenemente: – "Grande Totem, Dê Luz Para Nossa Lâmpada", acionando o interruptor que liga as luzes do totem.

Em Silêncio Acampamento

Em silêncio acampamento
Este canto vinde ouvir
São fagulhas da fogueira
Que nos dizem
Escoteiros a servir

0:03 Abertura

Com o acendimento das luzes, Nuvem Preta deve dizer, basicamente, o seguinte: – "Há muitas e muitas luas atrás, quando Lírio Branco ainda não ter nascido, quando pai de Nuvem Preta ainda ser jovem, perto deste lugar, um jovem branco visitar nossa tribo. Jovem branco ser muito diferente outros brancos e ensinar muitas coisas boas para índios. E nós índios ensinar também a ele algumas coisas, como uma grande tradição indígena que é a Flor Vermelha. Hoje nós honrados receber jovens brancos neste local sagrado frente totem para iniciar nossa Flor Vermelha. Dentro de instantes quando a luz do lampião atingir o pleno fulgor ela será apenas uma dentre milhares acesas pelo mundo inteiro por outras tribos escoteiras. O nosso lampião poderá não ser

a mais brilhante, mas para nós tem um significado todo especial porque é o lampião da nossa Flor Vermelha. E declaro aberto essa Flor Vermelha."

0:05 Flym

Imediatamente, quase simultaneamente à declaração de abertura, Touro Sentado deve dar o grito, o qual deverá ser repetido por todos (Cavalo Doido deve auxiliar Touro Sentado, gritando, se necessário, para todos repetirem cada grito de Touro Sentado, inclusive, se necessário, TODOS EM PÉ)

Flym
Flym fly
Flym,fly,flum
Wista
Cumbalare, cumbalare, cumbalare wista
Oh no! no no no wista
Mimi ueso mini mini mini uaua
Oh no! no no tiua ua
Flym

0:05 Canção *Quando se quer o frio espantar*

Essa canção deve ser puxada por toda a chefia, imediatamente após o término do grito (Touro Sentado deve gritar para que todos acompanhem a canção)

Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna
Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna, duas pernas
Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna, duas pernas, o braço
Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna, duas pernas, o braço, dois braços
Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna, duas pernas, o braço, dois braços, o cocar
Quando se quer o frio espantar
Põem-se os guerreiros todos a pular
Guerreiros, pulando, uma perna, duas pernas, o braço, dois braços, o cocar, o guerreiro.

0:07 Esquete da Matilha Preta

O Conselho de Velhos da tribo deve resolver uma importante questão: há algum tempo algumas *squaws* (mulheres) foram estudar nas escolas de brancos e descobriram que lá tem direito igual ao dos homens. Trouxeram a idéia e agora, apoiadas até por alguns jovens guerreiros, querem introduzir esse costume na tribo. Algumas querem até usar mini-saias escandalizando o Conselho de Idosos, apoiado pelos mais conservadores. A tribo está em pé de guerra. O que fazer?

0:12 Aplausos da Matilha Cinza

O *aplausos do banheiro* é o seguinte:

Primeiro grupo: Uuuuh (imitar a força no vaso sanitário)

Segundo grupo: Brrrr (está saindo ruidosamente)

Terceiro grupo: Ahhhhhh (alívio)

Quarto grupo: Cchhuáááá (descarga)

0:14 Canção O Meu Cocar

"Índio gosta fazer coisas certas porque ser mais fácil que fazer coisa errada. Coisa errada pode parecer mais fácil, mas depois sempre mostrar caminho mais difícil. Por isso índio inteligente sempre faz coisa certa." Cantar duas vezes, normalmente, com gestos corretos e mais duas vezes, com os gestos errados. Em seguida, em tom de afirmação, concluir: – "Vocês viram como é mais fácil a maneira certa."

O meu cocar tem três penas

Tem três penas meu cocar

Se não tivesse três penas

Não seria meu cocar

0:17 Esquete da Matilha Vermelha

O curandeiro (pajé) da tribo é o médico. Deve usar métodos naturais para curar feridas, dor de cabeça, gripe e, ultimamente, o que tem aparecido muito, a AIDS. O que o curandeiro deve fazer? Como em jogo de seleção brasileira, há muitos palpites de quem se diz "entendido no assunto", mas que, na verdade, não sabe nada.

0:22 Aplausos da Matilha Preta

O índio costuma dormir ruidosamente,
roncando muito a noite.

Primeiro Grupo: Grrrrrrrrrr (aspira com nariz)

Segundo Grupo: Assobiar

0:24 O Índio Voador

Nas planícies que cercam a nossa aldeia, existia, há muitas luas atrás, pássaros enormes que os brancos chamavam abutres. Para os guerreiros, a maneira como esses pássaros voavam era um mistério. Um dia, um guerreiro mais astuto que os outros, Touro Sentado, voltou das montanhas dizendo que faria qualquer guerreiro voar. Toda a tribo se reuniu e Touro Sentado pegou um cobertor e estendeu no chão (estender a cama elástica no chão). Touro Sentado chamou metade do pessoal (chamar metade do pessoal presente), e pediu que cada um pegasse em uma parte do cobertor (pedir que cada um pegue, firme, em uma parte da cama elástica). A seguir, chamou um guerreiro da outra metade (chamar primeiro o mais pesado) e mandou que deitasse no cobertor (dizer para o voluntário deitar na cama). A seguir, ordenou que todos, ao grito de "Hei!", lançassem o guerreiro para o alto (lançar o voluntário para o alto três vezes). Repetir com todos os de uma metade da turma, e depois alternar: quem "voou" vira lançador e quem era lançador vira "voador". E assim, Touro Sentado descobriu uma maneira de fazer os guerreiros índios voarem. Mostrou também, que se todos se unirem em torno de uma idéia, até o aparentemente impossível torna-se possível.

0:29 Esquete da Matilha Branca

A tribo já não é a mesma. Os índios andam de moto, vêem televisão, vão a bailes, usam roupas de brancos e falam a língua do branco. Os mais antigos mantêm os velhos costumes e são quadrados. É o conflito de gerações.

0:34 Aplausos da Matilha Vermelha

O aplauso de índio comendo macarrão é o seguinte:

Primeiro grupo: Ahhhh (abocanhando o macarrão)

Segundo grupo: Sssss (sucção à oriental)

Terceiro grupo: Nhan, nhan (mastigar)

Quarto grupo: Ugróooooo (arroto)

0:36 Canção O indiozinho

Nuvem Preta costuma explicar aos pequenos índios o quanto é importante ouvir o conselho dos velhos índios. Nuvem Preta, um dia, disse a um grupo de meninos da tribo o quão perigoso é andar em canoa pelo rio, com a mesma lotada, pois ali, sabidamente, havia jacarés. Um dia, um grupo de nove indiozinhos resolveu desafiar as recomendações do chefe da tribo. O que aconteceu?

Todos os presentes deverão mostrar as palmas das mãos com as costas das mesmas viradas para o próprio rosto. Fechar as mãos, mas a cada número que é dito na canção, o número apropriado de dedos deve ser mostrado. Essa é a canção, com seus gestos:

Um, dois, três indiozinhos

Quatro, cinco, seis indiozinhos

Sete, oito, nove indiozinhos

Numa canoa só (baixar os braços e, erguendo o braço direito, mostrar um único dedo)

Que navegava rio abaixo (fazer o gesto de remar pela direita e pela esquerda)

Quando jacaré apareceu (fazer, com as duas mãos, o gesto de uma boca de jacaré)

Um indiozinho (mostrar um dedo) caiu no rio (apontar o dedo para baixo)

De nove (mostrar nove dedos) só oito ficou (mostrar oito dedos)

Repetir a canção outra vez só que mudando a última frase:

De nove (mostrar nove dedos) só sete ficou (mostrar sete dedos)

A canção deverá ser repetida até:

De nove (mostrar nove dedos) nenhum ficou (mostrar palmas das mãos fechadas)

0:39 Esquete da Matilha Cinza

Um dia, um índio muito chato, de outra tribo, por obra do destino, fez um favor ao salvar um guerreiro perdido nas montanhas. Agora, o Chefe Nuvem Preta convida o índio chato, Mil Coceiras, para um banquete. Enquanto Mil Coceiras esta jantando, um grupo de indiozinhos peraltas pega o seu cavalo para brincar. O cavalo, no meio da brincadeira, assustado foge. Agora Nuvem Preta se vê como anfitrião perdendo o cavalo do convidado. Todo mundo sabe que Mil Coceiras é “fogo”. O que fazer?

0:44 Aplausos da Matilha Branca

A corrida dos guerreiros começa com um guerreiro (bater dedo mínimo com mínimo) correndo, junta-se a ele um segundo (juntar o dedo anular), o terceiro (juntar o dedo médio), o quarto (juntar o dedo indicador), juntam-se muitos (palmas fortes) guerreiros; diminuir um a um, até que sobre apenas o dedo mínimo.

0:45 Saída do Fogo

Nuvem Preta inicia o toque do tambor
Lírio Branco, Flor Vermelha e Águia Branca posicionados em frente ao totem,
de costas para o mesmo, pegam as lanternas, acendem e levantam-nas.
Nuvem Preta apaga as luzes do totem, e os três, cantando a canção *Boa Noite
Senhor Fogo*, fazem a trajetória indicada na figura. Quando Lírio Branco, Flor
Vermelha e Águia Branca estiverem atingido suas posições, cessa a canção.

Boa Noite

Boa Noite, Senhor Fogo
Nos já vamos dormir
Aqui já não estaremos
Quando o novo sol surgir

0:47 Minuto do Chefe

*"Há muitas e muitas estações, quando pai do pai, do pai do pai, do pai deste
velho Índio ainda não ter nascido, estava o Senhor de todas as tribos indígenas
meditando frente a fogueira sagrada do maior dos pajés. O coração do velho
Índio estava pesaroso e a sua mente cheia de perguntas: – Porque meu povo
vive guerreando entre si? Porque os índios vivem com fome e não podem ser
felizes como eram no começo do mundo? Como que entendendo os
pensamentos do Velho Índio, as chamuscas se agitaram executando estranhas
danças. Aumentaram de brilho, enquanto um ruído ensurdecedor de mil trovões
se fazia ouvir. O velho Índio fechou os olhos e tapou os ouvidos para se
proteger. Não se soube quanto tempo durou, mas quando o som e o brilho
cessaram o Velho Índio pode abrir os olhos e ver que não estava mais só.
Estava cercado por cinco figuras imponentes que ele imediatamente
reconheceu como a divindades das sagradas lendas indígenas.*

*Falou o Senhor das Terras: – Se os homens mantivessem os olhos e os
ouvidos abertos não morreriam de sede no deserto pois veriam até os lugares
onde as águas brotam das pedras ardentes. O Senhor das Águas disse: – Se
os marinheiros escutassem os velhos marujos poderiam até cruzar os oceanos
em pequenas canoas e ainda obter peixes para o seu alimento pois saberiam
onde há cardumes e onde as águas são mais calmas e livres das tempestades.
O Senhor dos Ares disse: – Aqueles que são limpos de alma e alegres de
pensamento sabem o que querem e por isso podem progredir. Para quem não
sabe para onde ir não existe vento a favor. O Senhor do Fogo escreveu no céu,
em letras flamejantes: A chama da Boa Ação deve ser dada somente àqueles
que dele necessitam. Pense no próximo e não a dê ao primeiro que aparecer. O
Senhor dos Homens disse: – Importa saber o que está certo e não quem está
certo. Dessa forma, o importante é conhecer a verdade e não o dono da
verdade. Finalmente as cinco vozes se uniram: – Vai Senhor de todas as tribos.
Vai levar a nossa mensagem ao seu povo. Seus descendentes irão continuar a
transmitir a mensagem às gerações vindouras, mesmo numa época que o
homem vermelho já não for mais o dono destas terras. "Todos irão te ouvir, mas
apenas os mais sábios saberão levar em conta".*

.As lanternas são apagadas deixando o ambiente em total escuridão.

0:53 Encerramento

Nuvem Preta convida todos a formar a Grande Cadeia da Fraternidade e cantar, juntos, a canção *Kumbayá*.

Kumbayá, Senhor Kumbayá
Kumbayá, Senhor Kumbayá
Kumbayá, Senhor Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

Alguém canta aqui Kumbayá
Alguém canta aqui Kumbayá
Alguém canta aqui Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

Alguém chora aqui Kumbayá
Alguém chora aqui Kumbayá
Alguém chora aqui Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

Alguém ri aqui Kumbayá
Alguém ri aqui Kumbayá
Alguém ri aqui Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

Alguém reza aqui Kumbayá
Alguém reza aqui Kumbayá
Alguém reza aqui Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

Kumbayá, Senhor Kumbayá
Kumbayá, Senhor Kumbayá
Kumbayá, Senhor Kumbayá
Oh Senhor Kumbayá

0:58 Oração

Quando a canção terminar, todos murmuram a melodia. Sob esse fundo Águia Branca faz a seguinte oração final: *“Obrigado Senhor, por nos permitir estar reunidos nesse momento; também agradecemos a oportunidade que temos de conhecer e conviver com tantas pessoas que tem dentro de si o ideal da promessa escoteira. Permita Senhor que, ao apagar das luzes desta lamparada, possamos levar dentro de nós o calor desta chama e conserva-la sempre aquecida em nossos corações.*

Nota: As três lanternas, de abertura e encerramento, imitam tochas. Acesas, elas significam os Princípios Escoteiros (*Deus, Próximo e Si mesmo*). No início, simbolicamente, o Fogo, saindo do círculo – dos corações de cada participante escotista –, adentra a roda e acende as luzes, somatória de vigor, alegria e vida de cada um. Ao final, após todos terem se divertido, o Fogo sai da roda e volta para o círculo, tornando mais quente os corações e as mentes mais sábias de cada um que participou dessa Flor Vermelha.

FLOR VERMELHA DO ROCK

TEMA

- ▶ Noite de rock'n'roll

DIRIGENTE

- ▶ Escotista 1

PARTICIPANTES

- ▶ Escotista 2
- ▶ Escotista 3
- ▶ Escotista 4

MATERIAL

- ▶ luzes estroboscópicas, aparelho de som com música *heavy*.

TEMPO	DURAÇÃO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL
0:00	3	Acendimento	Escotista 2, Escotista 3 e Escotista 4
0:03	5	Abertura	Escotista 1
0:08		Grito: <i>ogalena</i>	Escotista 3
0:09	5	Esquete da Matilha Preta	
0:14	2	Aplauso da Matilha Cinza	
0:16	3	Canção: <i>Fui a Woodstock</i>	Escotista 4
0:19	5	Esquete da Matilha Vermelha	
0:24	2	Aplauso da Matilha Preta	
0:26	5	Brincadeira: <i>Os camelos</i>	Escotista 3
0:31	5	Esquete da Matilha Branca	
0:36	2	Aplauso da Matilha Vermelha	
0:38	3	Canção: Rock Escoteiro	Escotista 2
0:41	5	Esquete da Matilha Cinza	
0:46	2	Aplauso da Matilha Branca	
0:48	5	História	Escotista 1
0:53	5	Encerramento	Escotista 1
0:58	2	Oração	Escotista 2

0:00 INTRODUÇÃO DOS PARTICIPANTES

Os participantes devem ser introduzidos, em fila indiana, na sala em completa escuridão, com uma música de fundo lenta, preferivelmente *rock*.

0:00 Acendimento

Quando o círculo estiver formado, o Escotista 3 deve acender a luz vermelha, dizendo: – “Pela Juventude e pelo Escotismo”

0:03 Abertura

Quando a luz se acender, o Escotista 1 deve dizer, basicamente o seguinte: “Neste instante em que estamos reunidos aqui para a nossa Flor Vermelha, outros membros do Movimento Escoteiro também estão reunidos para a sua própria Flor Vermelha, no Brasil e em outras partes do mundo inteiro. Pensemos nesses nossos companheiros e formemos com eles uma grande cadeia, a *Cadeia Mundial da Fraternidade* para que, unidos à luz do nosso lampião, seja brilhante e desperte em nos o *Espírito Escoteiro de BP*. Declaro aberto esta Flor Vermelha.”

Neste exato momento, o Escotista 4 deve parar o *rock* lento e colocar o *rock* “pesado”, tomando o cuidado de o volume da música bastante alto. O Escotista 3 acende as luzes estroboscópicas, dando um grito. O Escotista 2 convida todos a dançar.

A atmosfera deve ser de um baile de *rock*, com todos os Escotistas dançando.

0:08 Ogalena

Após o término da música, o Escotista 3 deve dar o grito, que será repetido por todos:

Ogalena
Tica, tica tonga
Massa, massa, massa
E baluê, baluê, balú

Iniciar baixo, e a cada repetição, aumentar o volume e a velocidade.

0:09 Esquete da Matilha Preta

O conjunto musical *Os Irmãos Brothers* vai tocar em um baile. A meia hora do início, o guitarrista nota que esqueceu de trazer seu instrumento. Ninguém acha uma guitarra, porém, encontram um saxofone. Irá o conjunto tocar sem o guitarrista ou enfrentará o público com um saxofonista que nunca tocou o instrumento?

0:14 Aplausos da Matilha Cinza

O aplauso do acidente de carro e o seguinte:

Primeiro grupo: Ihííí (imitar o som de uma freada)

Segundo grupo: Brááá (som de batida)

Terceiro grupo: – Seu barbeiro!

Quarto grupo: – É a mãe!

0:16 Canção *Fui a Woodstock* (Paródia de *Fui a Nova York*)

Fui a Woodstock visitar a tia Jó
Ela me ensinou a dançar o rock rock
Rock, rock, rock, rock, rock, iyéééééé

Todos estão formados em roda. O Escotista 4 entra no círculo e, enquanto todos cantam, batendo palmas ao ritmo da música, ele executa uma dança original. Quando se inicia o terceiro *rock* ele pára diante de alguém e rebola. No *iyéééééé*, esse alguém entra na roda, à frente do Escotista 4. Mostra outra dança original que o Escotista 4 acompanha. E assim a música continua, até que todos estejam dançando.

0:19 Esquete da Matilha Vermelha

A vocalista do conjunto de *rock* nota que o namorado dela está presente à apresentação, e resolve cantar canções românticas. O público protesta, mas ela insiste. O líder do conjunto deve tomar as providências. Que fará ele?

0:24 Aplausos da Matilha Preta

O aplauso escoteiro *diferenciado* é o seguinte:

Primeiro Grupo: batendo nas nádegas

Segundo Grupo: batendo nas coxas

Terceiro Grupo: batendo no peito

Quarto Grupo: batendo palmas

0:26 Os Camelos

Explicar ao público que, numa brincadeira em que todos se divertem, alguns podem parecer os palhaços, as vítimas dos risos, mas é muito importante que entender que o ridículo ou o divertido não são as pessoas, mas as situações, e que no grupo, num dia uns riem e, noutro, eles podem cair no ridículo.

Terminada a explicação, o Escotista 3 adentra o ambiente, apavorado e afobado. O seguinte diálogo tem lugar:

Escotista 3 (fantasiado de árabe): – *Abdalla, Abdalla!* (aos berros)

Escotista 1: – *Como ousa Kamel perturbar a tranqüilidade da tenda de Abdalla? Não vê que estou ensaiando um novo rock com convidados?* (fingir que está

tocando uma guitarra, furioso). Depois, em tom mais complacente: – *Mas o que quer aqui Kamel?*

Escotista 3: – *Eu perdi os meus camelos, e preciso de ajuda para tê-los de volta.*

Escotista 1: – *Pois bem Kamel, pode pedir ajuda a Alá!*

O Escotista 3 deve aproximar-se do centro do círculo, ajoelhar-se, erguer ambos os braços, olhar para cima e gritar: – *"Alá, devolva os meus camelos! Alá devolva os meus camelos!"*. A seguir, o Escotista 3 abaixa os braços e toca o solo, com as mãos e com a testa. Repete o gesto, mais uma vez e balança a cabeça, com de desânimo.

Escotista 1: – *Que esta acontecendo?*

Escotista 3: – *Necessito de pessoas para me ajudar, pois meus camelos estão muito longe!*

Kamel requisita seis voluntários entre os presentes para a encenação. Ladeado pelos voluntários, ele instrui todos a repetir os seus gestos e palavras: aproxima-se do centro do círculo, ajoelha-se, ergue ambos os braços, olha para cima e grita: – *"Alá, devolva os meus camelos!"* E diz aos voluntários que gritem mais alto: – *"Alá, devolva os meus camelos!"* Pedir mais sentimento nas palavras: – *"Alá, devolva os meus camelos!"* A cada evocação, Kamel abaixa os braços e toca o solo. Após a terceira tentativa, Kamel deverá balançar a cabeça, totalmente desanimado e dizer alto, para o Escotista 1, de modo que todos possam ouvir: – *"Não adianta gritar mais, Abdala, e já que Alá não devolve os meus camelos, vou ficar com esses burros!"*

0:31 Esquete da Matilha Branca

Três rapazes estão formando um conjunto. Faltou um baixista. Surgem repentinamente dois candidatos. Um ótimo, o melhor que já viram e uma gata, aquela garota, que não toca nada, nadinha. Qual deles irão contratar?

0:36 Aplausos da Matilha Vermelha

O aplauso do gol é o seguinte:

Primeiro grupo: Chuta (Gritando)

Segundo grupo: Tuuum (Som de chute)

Terceiro grupo: Gooooooooo!!!

Quarto grupo: Juiz ladrão (Grito)

0:38 Canção Rock Escoteiro

Eu ponho a mão direita dentro, eu ponho a mão direita fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho a mão esquerda dentro, eu ponho a mão esquerda fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho o pé direito dentro, eu ponho o pé direito fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho o pé esquerdo dentro, eu ponho o pé esquerdo fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho a cabeça dentro, eu ponho a cabeça fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho o tarara pra dentro, eu ponho o tarara pra fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.
Eu ponho o corpo inteiro dentro, eu ponho o corpo inteiro fora.
E sacudo ele agora, *rock, rock*, assim é bem melhor.

0:41 Esquete da Matilha Cinza

O líder de um conjunto musical de *rock* resolve adotar um som de computador, para tornar o conjunto mais moderno. Outros, no entanto, são contra, pois acham que o som deve ser o dos instrumentos musicais, deixando a música mais criativa e não mecânica. O líder e o guitarrista começam a brigar, ameaçando a sobrevivência do conjunto. O que os outros devem fazer?

0:46 Aplausos da Matilha Branca

O aplauso do telefone é o seguinte:

Primeiro Grupo: Alô

Segundo Grupo: Alô, como vai querida?

Terceiro Grupo: É aquela chata!

Quarto Grupo : Mas que prazer falar com você!

0:47 Minuto do Chefe

O Escotista 1 fala, com uma música solene ao fundo, para dar mais efeito às suas palavras. Sugerimos por exemplo, *Soleado*, *Kumbayá*.

“Este aqui é um pedaço de sisal (mostrar um pedaço de sisal). Se eu puxar com força, com as duas mãos (mostrar esforço) ele não se rompe, por mais que eu tente.

Se eu observar o sisal, vou perceber que ele é formado por dezenas, centenas, talvez milhares de fios bem fininhos.

Se eu, agora, pegar um destes pequenos fios e puxar, ele se rompe com facilidade. Assim, se eu pegar os fios, um por um, e for puxando, posso demorar minutos e talvez horas, mas eu rompo até uma corda relativamente grossa.

Pois é: nós somos como o sisal. Enquanto aqueles que forem sozinhos arriscam-se a serem derrotados já na primeira tentativa, aqueles que estiverem unidos em torno de um ideal formam um bloco invencível e, por mais que demore, atingem os seus objetivos.”

0:53 Encerramento

O Escotista 1 convida todos a formarem a *Grande Cadeia da Fraternidade* e cantarem, juntos, a *Canção da Promessa*

Prometo neste dia cumprir a Lei
Sou teu Escoteiro Senhor é Rei

Eu te amarei pra sempre, cada vez mais
Senhor minha Promessa, protegerá.

Da fé eu sinto orgulho, quero viver
Tal como me ensinaste, até morrer.

Com alma apaixonada, servi-lo-ei
À minha pátria amada fiel serei

A Promessa que um dia fiz junto a ti
Foi pra toda vida que Prometi

0:58 Oração

Quando a canção terminar, todos murmuraram a melodia. Com este fundo, o Escotista 2 diz os termos da *Promessa*: *“Prometo, pela minha, honra fazer o melhor possível para cumprir os meus deveres para com Deus e a minha pátria, ajudar o próximo em toda e qualquer ocasião, obedecer à Lei Escoteira e servir a União dos Escoteiros do Brasil”*



PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO DE ATIVIDADES

TÉCNICAS DE PLANEJAMENTO

1. Conceito de planejamento:

Planejar é pensar no futuro, é imaginar ou traçar o caminho para se chegar a esse futuro desejado.

O processo de planejar envolve, portanto, um modo de pensar; e um modo de pensar salutar envolve indagações; e indagações envolvem questionamentos sobre o que fazer, como, quanto, quando, para quem, por que, por quem e onde fazer.

Quanto ao tempo, o planejamento pode ser de *longo*, *médio* ou *curto prazo*.

2. Finalidade:

O planejamento nos permite o melhor aproveitamento dos recursos disponíveis, como os humanos, os materiais e os financeiros. Essa aplicação contribui para que as nossas atividades, sejam elas de sede ou externas, fluam melhor, e para que exista mais eficácia na vida da alcatéia.

No Movimento Escoteiro, o planejamento nos auxilia a caminhar no sentido de nosso objetivo maior: *o propósito do escotismo*.

Não devemos confundir *programação* com *planejamento*. A *programação* é mais detalhada e refere-se a períodos curtos (é tirada das informações do planejamento), como uma reunião de sede, um bivaque ou um acantonamento.

3. Planejando:

- a) Fazer um diagnóstico da alcatéia
- b) Determinar a ênfase para o ciclo
- c) Traçar os objetivos gerais: educacionais e de atividades
- d) Decisão: optar pelas melhores idéias e sugestões, não esquecendo de compartilhar os objetivos que desejamos alcançar.
- e) Coerência: planejar somente coisas dentro de nossas possibilidades, manter os “pés no chão”.
- f) Formalização: escrever, registrar todas as decisões.
- g) Execução: pôr em prática o planejamento.
- h) Avaliação: é uma das fases mais importante do processo, é pela avaliação que se pode saber se os objetivos desejados foram atingidos.

ELEMENTOS DA REUNIÃO SEMANAL

Os elementos (atividades) de uma reunião de lobinhos mais utilizados são:

Jogos: são motivadores, disciplinadores, prazerosos e educativos.

Histórias: proporcionam exemplos de vida, de atitudes alternativas; ampliam a visão da criança; desenvolvem a criatividade e modelam o caráter.

Dramatizações: desinibem; desafiam; desenvolvem a criatividade, a sociabilidade e a autoconfiança.

Trabalhos Manuais: rompem barreiras e bloqueios (“eu não sei”...), proporcionam descobertas de aptidões, desenvolvem o controle motor e o poder de concentração.

Canções e Danças: alegam, fazem bem ao espírito, desinibem e entrosam o grupo.

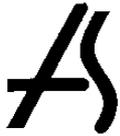
É muito importante manter um equilíbrio entre esses elementos, evitando os intervalos longos ou reuniões passivas demais; ao contrário, elas têm de ser muito ativas.

Não é necessário que uma mesma reunião contenha todos os elementos acima citados. Por exemplo, em uma reunião podemos programar um trabalho manual, em outra contar uma história, em outra programar uma dramatização, em outra ainda, contar uma história e pedir para que os (as) lobinhos (as) façam uma dramatização dessa história.

Já os jogos e as canções são imprescindíveis nas reuniões semanais, para que sejam ativas e alegres. Devemos iniciar com um jogo bastante ativo (evitar jogos de eliminação) e terminar com outro jogo, ativo também (mais uma vez, evitar jogos de eliminação). A reunião deve terminar com “gostinho de quero mais”.

Outro fato muito importante é procurar inserir, através dos elementos de uma reunião semanal, os objetivos educacionais.

Sempre é bom lembrar: no encerramento da reunião deve-se fazer, em conjunto com os (as) lobinhos (as), uma breve avaliação da mesma.



ESPIRITUALIDADE

No Ramo Lobinho o “fundo de cena” constitui papel fundamental nas nossas atividades. Através das atividades, atingimos os objetivos educativos e também etapas de progressão pessoal. Nessas atividades deve ser inseridas a espiritualidade, com ambiente adequado, música e natureza.

A Jângal pode e deve criar um bom e adequado ambiente para a espiritualidade.

Para os (as) Lobinhos (as), as idéias abstratas de bondade, virtude, coragem não são acessíveis senão através dos tipos: o bom, o corajoso, o virtuoso, que se tornam vivos a seus olhos e em suas fantasias.

Daí a utilização que BP faz da Jângal. As histórias não são apenas para serem contadas, mas vividas. Os animais representam tipos e caracteres humanos, lembram pessoas que o (a) Lobinho (a) pode reconhecer, sem dificuldades.

▶ Mowgli é um exemplo a seguir, teve que lutar para chegar onde chegou.

▶ Baloo está sempre pronto a ajudar e orientar o próximo, dentro da Lei do Lobinho. Diz sempre a verdade.

▶ Bagheera cuida, com inteligência, do corpo e da saúde; sempre pronta a ajudar o próximo. A Bagheera está sempre limpa e alegre.

▶ Kaa está sempre atenta a tudo, de olhos e ouvidos abertos.

▶ Kotick ouve os conselhos dos mais velhos e faz o melhor possível para ajudar o próximo.

▶ Rikki Tikki Tav está de olhos e ouvidos abertos para ajudar o próximo.

▶ Francisco, o padroeiro dos Lobinhos, o amigo da natureza e dos animais.

A espiritualidade é parte integrante do Método Escoteiro. O ponto de partida é o espírito de solidariedade, comunidade, da serenidade e alegria da família feliz que é a alcatéia.

Um dos pontos do fundamento lembra que todo escoteiro deve ter uma religião e praticar o *Melhor Possível*, todos os dias. Lembramos que a *Boa Ação* é um ótimo meio para o cultivo da espiritualidade, quando feita com boa motivação.

A oração deve estar ligada à vida real, ser espontânea, exprimir sentimentos do momento; um agradecimento pelas boas coisas recebidas

- ▶ saúde;
- ▶ família;
- ▶ fraternidade;
- ▶ animais;
- ▶ mundo;
- ▶ alcatéia;
- ▶ escola;
- ▶ natureza;
- ▶ comunidades etc.

A oração deve ser vivenciada com serenidade e alegria. É necessário quebrar a inibição e o acanhamento que os (as) Lobinhos (as) costumam ter para orar em público (os adultos também).

Com a prática espiritual, buscamos a harmonia com o mundo dos homens, com o mundo da natureza, e com o mundo de Deus.

O desenvolvimento espiritual, portanto, não é algo que aconteça em razão de atividades específicas. Ele deve ser uma presença constante na programação das atividades da alcatéia.

Exemplos

Corrente da fé

Os (As) Lobinhos (as) dão-se as mãos, em círculo. O Escotista inicia dizendo: – “*Agradeço a Deus por...*”. Então, cada Lobinho tem a sua vez para dizer: – “*Agradeço a Deus por...*”. Ao final, todos dizem: – “Assim seja”.

Pote de promessas

Cada Lobinho escreve ou desenha algo que promete cumprir durante a próxima semana. Poderia ser, talvez algo que eles, normalmente, não fariam. Feito isto, cada Promessa é lacrada num envelope individual e colocada num *Pote de Promessas*, mantido na toca da alcatéia.

Na próxima reunião, cada Lobinho (a) recebe de volta o seu envelope. As *Promessas* podem ser discutidas com os (as) Lobinhos (as), para se saber quantas delas foram cumpridas. É importante que a ênfase seja colocada sobre as *promessas bem sucedidas*; os que não conseguiram levar a bom termo o seu compromisso, podem ter uma boa razão para isso, e devem ser incentivados a tentar novamente, durante a próxima semana. O *Pote de Promessas* pode ficar a disposição dos Lobinhos para ser usado na medida em que sintam necessidade, tendo-se o cuidado de evitar que sua utilização torne-se abusiva, o que acaba por comprometer o impacto da idéia.

Essência do ser

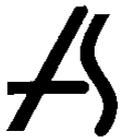
O Escotista mostra uma caneta da qual retirou a carga, de preferência de uma marca conhecida.

– “Esta caneta tem uma marca conhecida, e é considerada boa pela maioria das pessoas. Muitos a compram por acreditarem que a marca tem boa procedência. Como é conhecida pela ‘boa aparência’, todos confiam nela. Infelizmente, ela tem um pequeno problema. Está sem a carga e, por isso, não escreve. Portanto, apesar de a aparência ser boa, a marca famosa, de confiança, não serve para fazer o trabalho que dela se espera. Ela não escreve...”

Assim somos nós, da família escoteira. Temos uma ‘marca’, e as pessoas confiam em nós. Mas muito mais importante é nossa ‘carga’, nosso conteúdo interno, nossos valores, nossos princípios, nossas ações, nossa fé. Só assim teremos valor, seremos úteis e poderemos honrar o traje que nos identifica. “

Agradecimento pelo dia

Peça aos (às) Lobinhos (as) que se sentem, tranquilamente, em círculo. A luz de velas ajuda a criar uma atmosfera diferente. Explique que vocês vão agradecer a Deus por toda a diversão e amizade vivida durante o dia, na Alcatéia.



O QUE É EDUCAÇÃO AMBIENTAL?

As diretrizes expressas na Política Nacional de Educação Ambiental (EA) definida pela Lei Federal nº 9795, de 27 de abril de 1999, trazem orientações quanto aos princípios, aos objetivos, às linhas de atuação e às estratégias de implementação da EA. É reconhecida como um instrumento pelo qual "o indivíduo e a coletividade constroem valores sociais, conhecimentos, habilidades, atitudes e competências voltadas para a conservação do meio ambiente, bem de uso comum do povo, essencial à qualidade de vida e sua sustentabilidade".

QUAL É O OBJETIVO DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL?

Um dos principais objetivos da EA é contribuir para a compreensão da complexidade do ambiente em suas dimensões ecológicas, econômicas, sociais, culturais, políticas, éticas e tecnológicas, de maneira a sensibilizar a coletividade quanto à importância de sua organização, e participação na defesa de todas as formas de vida.

Pretende-se, assim, incentivar a mobilização dos cidadãos, a partir do reconhecimento das causas e das conseqüências dos impactos sócio-ambientais que afligem o planeta, buscando satisfazer as necessidades fundamentais da humanidade, ao mesmo tempo em que são respeitados os direitos das gerações futuras, para terem acesso a um ambiente saudável.

PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO AMBIENTAL PARA SOCIEDADES SUSTENTÁVEIS E RESPONSABILIDADE GLOBAL

O Tratado de Educação Ambiental para Sociedades Sustentáveis e Responsabilidade Global, documento que constitui marco referencial da EA, define os princípios de compromisso com mudanças nas dimensões individuais e estruturais. Aborda os direitos e os deveres que cabem aos cidadãos, tendo em vista o estabelecimento de sociedades sustentáveis.

- 1) A Educação é direito de todos; somos todos *aprendizes e educadores*.
- 2) A Educação Ambiental deve ter como base o pensamento crítico e inovador, promovendo a transformação da sociedade.
- 3) A Educação Ambiental é individual e coletiva. Tem o propósito de formar cidadãos com consciência *local e planetária*.
- 4) A Educação Ambiental não é neutra, mas ideológica. É um ato político.
- 5) A Educação Ambiental deve envolver uma perspectiva holística, enfocando a relação entre o ser humano, a natureza e o universo, de forma interdisciplinar.
- 6) A Educação Ambiental deve estimular a solidariedade, a igualdade e o respeito aos direitos humanos, valendo-se de estratégias democráticas.
- 7) A Educação Ambiental deve tratar as questões globais críticas, suas causas e inter-relações, em uma perspectiva sistêmica, em seu contexto social e histórico.

8) A Educação Ambiental deve facilitar a cooperação mútua e equitativa nos processos de decisão, em todos os níveis e etapas.

9) A Educação Ambiental deve recuperar, reconhecer, respeitar, refletir e utilizar a história indígena e culturas locais, assim como promover a diversidade cultural, lingüística e ecológica.

10) A Educação Ambiental deve estimular e potencializar o poder das diversas populações, promovendo oportunidades para as mudanças democráticas de base, que estimulem os setores populares da sociedade.

11) A Educação Ambiental valoriza as diferentes formas de conhecimento. Este é diversificado, acumulado e produzido socialmente.

12) A Educação Ambiental deve ser planejada para capacitar as pessoas a trabalharem conflitos de maneira justa e humana.

13) A Educação Ambiental deve promover a cooperação e o diálogo entre os indivíduos e instituições, com a finalidade de criar novos modos de vida, baseados no atendimento às necessidades básicas de todos os indivíduos.

14) A Educação Ambiental deve integrar conhecimentos, aptidões, valores, atitudes e ações.

15) A Educação Ambiental deve ajudar a desenvolver uma consciência ética sobre todas as formas de vida com as quais compartilhamos este planeta, respeitar seus ciclos vitais e impor limites à exploração dessas formas de vida pelos seres humanos.

O QUE É RECICLAGEM?

Reciclagem é um conjunto de técnicas que tem por finalidade aproveitar os detritos e reutilizá-los no ciclo de produção de que saíram. É o resultado de uma série de atividades, pela qual materiais que se tornariam lixo, ou estão no lixo, são desviados, coletados, separados e processados para serem usados como matéria-prima na manufatura de novos produtos.

Reciclagem é um termo originalmente utilizado para indicar o reaproveitamento (ou a reutilização) de um polímero no mesmo processo em que, por alguma razão, foi rejeitado.

Outro termo usado é *fazer a reciclagem*.

O retorno da matéria-prima ao ciclo de produção é denominado reciclagem, embora o termo já venha sendo utilizado, popularmente, para designar o conjunto de operações envolvidas. O vocábulo surgiu na década de 1970, quando as preocupações ambientais passaram a ser tratadas com maior rigor, especialmente após o primeiro choque do petróleo, quando reciclar ganhou importância estratégica. As indústrias recicladoras são também chamadas *secundárias*, por processarem matéria-prima de recuperação. Na maior parte dos processos, o produto reciclado é completamente diferente do produto inicial.

COMO RECICLAR

Com a colaboração do consumidor, podemos facilitar ainda mais o processo de reciclagem. A reciclagem do material é muito importante, não apenas para diminuir o acúmulo de dejetos, como também para poupar a natureza da extração inesgotável de recursos. Veja como fazer a coleta seletiva e dar a sua parcela de contribuição na preservação do meio ambiente Passo a passo:

▶ Procure o programa organizado de coleta de seu município, ou uma instituição, entidade assistencial ou catador que colete o material, separadamente. Veja primeiro o que a instituição recebe. Não adianta separar, por exemplo, plástico, se a entidade só recebe papel.

▶ Para uma coleta de maneira ideal, separe os resíduos em não-recicláveis e recicláveis, e dentro dos recicláveis separe papel, metal, vidro e plástico.

▶ Veja exemplo de materiais recicláveis:

Papel – jornais, revistas, formulários contínuos, folhas de escritório, caixas, papelão, etc.

Vidros – garrafas, copos, recipientes.

Metal – latas de aço e de alumínio, cliques, grampos de papel e de cabelo, papel alumínio. Plástico – garrafas de refrigerantes e água, copos, canos, embalagens de material de limpeza e de alimentos, sacos.

▶ Escolha um local adequado para guardar os recipientes com os recicláveis até a hora da coleta. Antes de guardá-los, limpe-os para retirar os resíduos e deixe-os secar naturalmente. Para facilitar o armazenamento, você pode diminuir o volume das embalagens de plástico e aluminios amassando-as. As caixas devem ser guardadas desmontadas

Atenção! Os objetos reciclados não serão transformados nos mesmos produtos. Por exemplo, garrafas recicláveis não serão transformadas em outras garrafas, mas em outros materiais, como solados de sapato.

PORQUE RECICLAR

A quantidade de lixo produzida, diariamente, por um ser humano é de aproximadamente 5 Kg.

▶ Se somarmos toda a produção mundial, os números são assustadores.

▶ Só o Brasil produz 240 000 toneladas de lixo por dia.

▶ O aumento excessivo da quantidade de lixo se deve ao aumento do poder aquisitivo, e pelo perfil de consumo de uma população. Além disso, quanto mais produtos industrializados, mais lixo é produzido, como embalagens, garrafas, etc.

Tipos de lixo

- ▶ Doméstico (alimentos)
- ▶ Industrial (carvão mineral, lixo químico, fumaças)
- ▶ Agrícola (esterco, fertilizantes)
- ▶ Hospitalar
- ▶ Materiais Radioativos (indústria medicina...)
- ▶ Tecnológico (TV, rádios)

▶ Cerca de 88% do lixo doméstico vai para o aterro sanitário.

- ▶ A fermentação produz dois produtos: o chorume e o gás metano.
- ▶ Menos de 3% do lixo vai para as usinas de compostagem (adubo).
- ▶ O lixo hospitalar, por exemplo, deve ir para os incineradores.
- ▶ Apenas 2% do lixo de todo o Brasil é reciclado.

Algumas Vantagens da Reciclagem:

- ▶ Economia de energia e matérias-primas. Menos poluição do ar, da água e do solo.
- ▶ Melhora a limpeza da cidade, pois o morador que adquire o hábito de separar o lixo, dificilmente o joga nas vias públicas.
- ▶ Gera renda pela comercialização dos recicláveis. Diminui o desperdício.
- ▶ Gera empregos para os usuários dos programas sociais e de saúde da Prefeitura.
- ▶ Dá oportunidade aos cidadãos de preservarem a natureza de uma forma concreta, tendo mais responsabilidade com o lixo que geram.

O QUE RECICLAR

Há diversos tipos de materiais que podem ser reciclados, como também os materiais não-recicláveis. Deve-se ter cuidado.

Saiba o que pode e o que não pode ser reciclado:

RECICLÁVEL

jornais e revistas
folhas de caderno
formulários de computador
caixas em geral
aparas de papel
fotocópias
envelopes
provas
rascunhos
cartazes velhos
papel de fax

NÃO-RECICLÁVEL, TAMBÉM CHAMADO DE REJEITOS

PAPEL

etiqueta adesiva
papel carbono
fita crepe
papéis sanitários
papéis metalizados
papéis parafinados
papéis plastificados
papéis sujos
guardanapos
bitucas de cigarro
fotografias

METAL

lata de folha de flandres (lata de óleo,
salsicha, leite em pó etc)

lata de alumínio

sucatas de reformas

esponjas de aço
canos

VIDROS

embalagens

espelhos

garrafas de vários formatos

vidros planos

copos

lâmpadas
cerâmica
porcelana
tubos de TV - gesso

PLÁSTICO

embalagem de refrigerante

cabo de panela

embalagem de material de limpeza

tomadas

copinho de café

embalagem de biscoito

embalagem de margarina

canos e tubos,

sacos plásticos em geral

misturas de papel, plásticos e metais

Quanto tempo dura na natureza?

JORNAIS.....	DE 14 A 42 DIAS
PAPEL.....	DE 1 A 4 MESES
GUARDANAPOS.....	3 MESES
RESTOS ORGÂNICOS.....	DE 2 MESES A 1 ANOS
MADEIRA.....	6 MESES
CIGARRO E FÓSFOROS.....	2 ANOS
CHICHETES.....	5 ANOS
NYLON.....	30 ANOS
PLÁSTICO.....	ACIMA DE 100 ANOS
LATAS DE ALUMÍNIO.....	ACIMA DE 1000 ANOS
VIDRO.....	1 MILHÃO ANOS

ATIVIDADES PROPOSTAS

Cuidado com o meio-ambiente

Independentemente de suas reuniões serem em uma área urbana ou rural, sempre há como fazer caminhadas. Procure um local para fazer um passeio com os (as) Lobinhos (as) e seus pais. Onde as pessoas caminham, sempre há uma variedade de lixo. Converse sobre a importância de se cuidar do meio ambiente, e não jogar lixo no chão, que é desagradável e perigoso.

O local ideal

Descubra quais são os jogos favoritos dos (as) Lobinhos (as) e vá com eles (as) a um parque ou pracinha. Na próxima reunião, peça aos (às) Lobinhos (as) que façam uma colagem sobre a pracinha ideal, e o que eles adicionariam a ela.

Bolas

Muitos países não permitem a existência de jogos com bola comum, em áreas públicas. Em outros, as bolas para jogar são feitas de fibras de folha de bananeira, que é quase igual à ráfia. Discuta que jogos e equipamentos para atividades são melhores de se usar, na grande variedade de ambientes que os (as) Lobinhos (as) freqüentam.

Coleta de lixo

Organize com a Alcatéia um mutirão de limpeza de um parquinho situado próximo a sede. Discuta com os Lobinhos sobre o papel que os varredores de ruas desempenham, em favor da comunidade.



POR - REGRA 130 – DA SEGURANÇA NAS ATIVIDADES ESCOTEIRAS

A participação de todos os membros juvenis em atividades escoteiras externas é de responsabilidade do Chefe da Seção, da Diretoria de Grupo/Conselho de Pais da Seção Escoteira Autônoma e dos pais ou responsáveis, sendo que, no ato de inscrição do jovem no Grupo Escoteiro ou na Seção Escoteira Autônoma, os pais ou responsáveis devem estar cientes de que a "Vida ao Ar Livre" é essencial para a prática do Escotismo.

A Diretoria de Grupo/Presidente do Conselho de Pais da Seção Escoteira Autônoma e os pais ou responsáveis, em todos os casos e em cada caso, devem fornecer ao Chefe da Seção autorização por escrito para tal fim (no pedido de autorização preparado pelo Chefe da Seção, devem constar informações detalhadas sobre a atividade e o local).

No caso de atividades externas realizadas pelo Ramo Pioneiro, não é necessária a autorização dos pais ou responsáveis, mas é indispensável a autorização da Diretoria de Grupo/Presidente do Conselho de Pais da Seção Escoteira Autônoma.

Dependendo da natureza da atividade externa, o Chefe da Seção deve obter, com os pais ou responsáveis, informações sobre as condições de saúde do jovem e a sua eventual necessidade de usar medicação ou realizar dieta especial. Nas atividades do Ramo Pioneiro, essas informações devem ser prestadas, por escrito, pelo próprio jovem.

Todos os participantes em atividades escoteiras externas devem estar previamente inteirados e capacitados às regras de segurança estabelecidas e necessárias para atividade a ser desenvolvida, cumprindo-as e as fazendo cumprir.

Conforme avaliação do Chefe da Seção, pode ser autorizada a realização de atividades externas de patrulhas/equipes de interesse, sendo tais atividades de sua inteira responsabilidade. Para a realização dessas atividades, o Chefe da Seção deve, como nos demais casos, obter autorização por escrito da Diretoria do Grupo/Presidente do Conselho de Pais da Seção Escoteira Autônoma e dos pais ou responsáveis, onde deverá constar que não há a presença de Escotistas acompanhando os jovens (no caso de atividades externas realizadas pelas equipes de interesse do Ramo Pioneiro, não é necessária autorização dos pais ou responsáveis, mas é indispensável a autorização da Diretoria de Grupo/Presidente do Conselho de Pais da Seção Escoteira Autônoma).

Os encarregados de um acampamento devem ter conhecimento preciso do livro "Padrões de Acampamento" e seguir as suas recomendações. Deve-se ter especial cuidado na escolha dos locais de acampamentos, tendo em vista as condições climáticas, a possível ocorrência de eventos naturais adversos, a salubridade do terreno, a água a ser usada para beber, cozinhar e para higiene. Além disso, deve-se sempre estar preparado para eventual necessidade de socorro médico.

Não são permitidos, sob quaisquer pretextos, os trotes, os castigos físicos, os ataques a acampamentos, os jogos violentos e as cerimônias de mau gosto, que humilhem ou que possam pôr em risco a integridade física, psíquica ou moral do jovem. Também não é permitido aos jovens o uso de pólvora, morteiros, fogos de artifício e materiais semelhantes em qualquer tipo de atividade escoteira.

Os responsáveis pela organização de uma atividade escoteira externa devem revesti-la de todas as iniciativas e providências necessárias para garantir o mínimo impacto ambiental e a maior segurança possível, observando, cumprindo e fazendo com que todos os envolvidos preservem o meio ambiente e cumpram as regras de segurança, atentando sempre, e inclusive, para as peculiaridades do local e do tipo de atividade.

Orientações sobre segurança:

Acidentes ? Imprevistos ?...

Nós, escotistas muitas vezes nos deparamos com fatos envolvendo segurança e achamos que a situação aconteceu, embora tivéssemos tomado todos os cuidados e providências.

Será ?

Após o fato acontecer, nos vemos atônitos e muitas vezes despreparados para enfrentar a situação com calma e prudência.

Que tal observar algumas regras básicas antes do problema surgir?

Esta documentação pretende mostrar aspectos mínimos de segurança em alguns tipos de atividade. Temos certeza de que o escotista observará mais atentamente, cada caso, aperfeiçoando e melhorando onde achar conveniente.

Portanto trazemos abaixo algumas orientações “checklists” para os diferentes tipos de atividades, lembrando que estes não os únicos itens a serem observados. Os itens abaixo são apenas exemplos, e podem ser alterados e melhorados de acordo com a atividade e os 6 itens a serem observados.

Cada atividade tem 6 itens a serem consultados:

**LOCAL
PROGRAMA
CHEFIA
TRANSPORTE
DOCUMENTAÇÃO
EQUIPAMENTOS**

REUNIÃO NA SEDE

⇒ **LOCAL**

- ❑ Evitar locais perigosos existentes na sede e nas redondezas (arame farpado, buracos, cacos de vidro, lixo, objetos que despencam, insetos, etc.).
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas.
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico e policial próximo à sede.
- ❑ Cuidados especiais com fios elétricos e conhecer instalações (chaves de energia).
- ❑ Cuidados redobrados com armazenamento de gás e materiais inflamáveis.
- ❑ Usar sinalização de alerta em locais que o acesso não possam ser evitados.

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar.
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade.
- ❑ Iniciar as atividades na hora programada.
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades.
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção.

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens e com manutenção permanente.
- ❑ Ter sempre disponível uma caixa de primeiros socorros.
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências.
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- ❑ Se necessário, explicar a utilização correta desses materiais.
- ❑ Ter sempre a mãos: Ficha Mod.120; ficha médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Não usar equipamentos danificados, que ofereçam perigo.

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo 2 (dois) escotistas acompanhando a atividade.
- ❑ Manter chefes com formação escoteira e devidamente nomeados.
- ❑ Se possível alguém com experiência em atendimento de emergência, um socorrista.
- ❑ Adestrar os monitores para casos de emergência e que pelo menos um dos chefes tenha um curso de técnicas de primeiros socorros.

JOGOS NA SEDE E NO CAMPO

⇒ **LOCAL**

- ❑ Conhecer o posto policial mais próximo e avisá-lo da atividade.
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico, próximos à sede/campo.
- ❑ Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos, etc.).
- ❑ Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas
- ❑ Cuidados especiais com água para beber no local
- ❑ Cuidados especiais com fios elétricos, cercas elétricas ou de arame farpado.
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- ❑ Evitar pasto (na medida do possível) devido a parasitas.
- ❑ Evite local perigoso existente na sede e nas redondezas.
- ❑ Inspeção alojamentos e salas antes de acomodar os jovens.
- ❑ Maior atenção à área para jogos noturnos.
- ❑ Manter um pai como contato para notícias.
- ❑ Mapa do local para os pais.
- ❑ Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- ❑ Obtenha referências sobre caseiros e familiares.
- ❑ Sinalizar locais que ofereçam riscos.
- ❑ Ter um local de apoio, no caso de chuva.
- ❑ Verificar incidência de queda de raios e enchentes.
- ❑ Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, se for a primeira atividade neste local, visite pelo menos 2 vezes.

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar.
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade.
- ❑ Iniciar as atividades na hora programada.
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades.
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- ❑ Em gincanas ou grandes jogos, manter um adulto acompanhando a Patrulha
- ❑ Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes do evento, para apresentação do programa a ser desenvolvido.

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros.
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- ❑ Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras nos fogos de conselho
- ❑ Iluminar com lampiões os lugares onde a luz do fogo não é intensa evitando agitações próxima à ela, deslocar o fogo do centro do círculo
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada e cuidar da sua conservação

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter completa visão da atividade

- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados
- ❑ Manter um carro no local para retirada de emergência

PASSEIO NA CIDADE

⇒ LOCAL

- ❑ Visite e inspecione o local antes da atividade
- ❑ Evite locais perigosos, existentes no local
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao passeio
- ❑ Conhecer o tipo dos freqüentadores do local.
- ❑ Conhecer o posto policial
- ❑ Definir um ponto de encontro no caso de qualquer emergência

⇒ PROGRAMA

- ❑ Oriente quanto à segurança no trânsito
- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- ❑ Iniciar as atividades na hora programada
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- ❑ Observe os horários de visita a museus, exposições, etc.
- ❑ Observe as regras internas em cada local de visita
- ❑ Contar regularmente o efetivo, principalmente antes de cada deslocamento.
- ❑ Usar crachás de identificação completos

⇒ EQUIPAMENTO

- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada ou
- ❑ Observe o local de refeições, quanto às condições de higiene

⇒ ESCOTISTAS

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter completa visão da atividade
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados

⇒ TRANSPORTE

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Compre antecipadamente as passagens
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação
- ❑ Observe os horários do transporte
- ❑ Verificar as opções de itinerário

⇒ **DOCUMENTAÇÃO**

- ❑ Informar com antecedência os pais sobre a atividade e solicitar sua autorização

EXCURSÃO NO CAMPO

⇒ **LOCAL**

- ❑ Contatar autoridades locais
- ❑ Visite e inspecione o local antes da atividade no mínimo 30 dias antes, com mais de um chefe,
- ❑ Visite novamente o local, se for a primeira vez que vai ser utilizado
- ❑ Aproveite a oportunidade e peça auxílio a um guia local
- ❑ Cuidados especiais com a água para beber no local (de preferência à água tratada)
- ❑ Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos, etc.)
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico e policial próximo ao campo
- ❑ Cuidados especiais com fios elétricos e cercas elétricas de arame farpado.
- ❑ Observe e evite buracos, fossos, poços, pedreiras, etc.
- ❑ Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas, cachoeiras, barragens.
- ❑ Cuidados com pontes (pinguelas)
- ❑ Instalações sanitárias adequadas.
- ❑ Obter informações sobre atividades na área (pedreiras, barragens, treinamentos do Exército, etc.)
- ❑ Faça um croque do local indicando as áreas que irá utilizar
- ❑ Faça um mapa do local para os pais
- ❑ Verificar onde fica o telefone mais próximo do local

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- ❑ Iniciar as atividades na hora programada
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção
- ❑ Evite exposição prolongada ao sol (insolação)
- ❑ Certificar-se do consumo regular de água.
- ❑ Contar regularmente o efetivo, principalmente antes de qualquer deslocamento.
- ❑ Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes do evento, para apresentação do programa a ser desenvolvido.
- ❑ Previsão do tempo 48 horas (cuidado especial com raios)
- ❑ Mantenha o horário de banho e faça com que todos se lavem

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Estar equipado para tempo chuvoso

- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros e um socorrista
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências.
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes. Etc.
- ❑ Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar o mapa do local.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada e cuidar da sua conservação.
- ❑ Todo medicamento individual que deva ser tomado regularmente, deve ficar com a chefia.
- ❑ Levar uma corda comprida

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter completa visão da atividade
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados
- ❑ Ter um carro e meio de comunicação no local

⇒ **TRANSPORTE**

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Comprar antecipadamente as passagens
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação
- ❑ Observe os horários de ida e volta do transporte
- ❑ Instrua os jovens sobre os cuidados nos transportes públicos

Se utilizar os pais:

- ❑ Reuna os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte
- ❑ Distribua grupos pequenos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (andar em caravanas)
- ❑ Evite excesso de lotação
- ❑ Dar mapa do local para cada carro acompanhante
- ❑ Dar opções de itinerário

⇒ **DOCUMENTAÇÃO**

- ❑ Autorização dos pais
- ❑ Autorização da Diretoria do Grupo e do nível superior
- ❑ Autorização do proprietário do local (caso necessário)
- ❑ Autorização do juizado de menores caso use transporte público
- ❑ Verificar a documentação dos pais, caso use transportes dos mesmos

ACANTONAMENTO

⇒ **LOCAL**

- ❑ Visite e inspecione o local 30 dias antes da atividade.
- ❑ Visite novamente o local, se for a primeira vez que vai utilizá-lo.
- ❑ Inspecione alojamentos e salas antes de acomodar os jovens.
- ❑ Inspecione os sanitários e cozinha.
- ❑ Cuidados especiais com a água para beber no local (se possível usar água tratada).
- ❑ Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc.)
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas.
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo.
- ❑ Cuidados especiais com fios elétricos
- ❑ Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- ❑ Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas (cerca-las com cordas).
- ❑ Telefone de resgate
- ❑ Efetuar ronda noturna de adultos, se julgarem necessários.
- ❑ Forneça um mapa do local para os pais.
- ❑ Mapa do local e autorização
- ❑ Manter um pai como contato para notícias.
- ❑ Conheça e informe o posto policial e de socorro mais próximo

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Fazer uma limpeza prévia (colchões, atrás dos móveis, etc.)
- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade
- ❑ Iniciar as atividades nas horas programadas.
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção e seus hábitos.
- ❑ Ter sempre uma programação alternativa caso chova

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros e um socorrista
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- ❑ Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve, balanceada e cuide de sua conservação.
- ❑ Deixar com apoio cópias dos cardápios

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter total conhecimento da atividade
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados

⇒ **LOCAL**

- ❑ Telefone de contato para emergência

⇒ TRANSPORTE

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Compre antecipadamente as passagens
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação
- ❑ Observe os horários de ida e volta do transporte

Se utilizar os pais:

- ❑ Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte.
- ❑ Distribua pequenos grupos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (sempre fazendo a contagem).
- ❑ Evite excesso de lotação (verifique se o veículo possui cinto de segurança para todos os ocupantes)
- ❑ Não permita carros abertos (caminhões, caminhonetes, etc.)

⇒ DOCUMENTAÇÃO

- ❑ Autorização dos pais
- ❑ Autorização das autoridades escoteiras normalmente exigidas
- ❑ Autorização do proprietário do local (caso necessário)
- ❑ Autorização do juizado de menores, caso use transporte público
- ❑ Deixe um mapa na sede e entregue aos pais, inclusive um telefone para contato
- ❑ Autorização do juizado para crianças menores de 12 anos

ACAMPAMENTO

⇒ LOCAL

- ❑ Visite e inspecione o local 30 dias antes da atividade.
- ❑ Visite o local outras duas vezes, caso seja a primeira vez que vai utilizá-lo.
- ❑ Inspeção alojamentos e salas antes de acomodar os jovens.
- ❑ Inspeção os sanitários e cozinha.
- ❑ Cuidados especiais com a água para beber no local, se a quantidade é suficiente (se possível tratá-la).
- ❑ Cuidado com animais (cães de guarda, gado, cavalos etc.)
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas (fazendo um pente fino para os pontos perigosos)
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo.
- ❑ Cuidados especiais com fios elétricos, cercas elétricas ou de arame farpado.
- ❑ Observe e evite buracos, fossos, poços, etc.
- ❑ Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas (cercando-as com cordas).
- ❑ Verificar a disponibilidade de lenha para fogo, madeira ou bambu para atividades, etc.

- ❑ Certificar-se que é possível o acesso pelos veículos de transporte (imagine com chuva)
- ❑ Fazer um croqui da área indicando os locais de cada atividade.

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar.
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade (distribuindo xerox aos monitores).
- ❑ Iniciar as atividades na hora programada.
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades.
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção.
- ❑ Os jovens devem ter treinamento de segurança para o uso de equipamentos cortantes (machados, serrotes, etc.)
- ❑ Ter previsão do tempo de 48 horas ou mais
- ❑ Fazer uma reunião com os pais pelo menos 15 dias antes para apresentação do programa a ser desenvolvido.

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens.
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- ❑ Tomar os devidos cuidados com lampiões e fogueiras
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada
- ❑ Levar sempre corda comprida

⇒ **LOCAL**

- ❑ Verifique a existência de local alternativo para mau tempo
- ❑ Verifique incidência de enchentes e queda de raios

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter total conhecimento da atividade
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados

⇒ **TRANSPORTE**

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Compre antecipadamente as passagens
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação
- ❑ Observe os horários de ida e volta do transporte

Se utilizar os pais:

- ❑ Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte.
- ❑ Distribua pequenos grupos pequenos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (fazer a contagem).
- ❑ Evite excesso de lotação.
- ❑ Verificar condições de veículos e documentação.
- ❑ Dar opções de itinerário para os pais.

⇒ **DOCUMENTAÇÃO**

- ❑ Autorização dos pais.
- ❑ Autorização da autoridade escoteira necessária.
- ❑ Autorização do proprietário do local (caso necessário).
- ❑ Autorização do juizado de menores caso use transporte público.

EXPLORAÇÃO NA MATA

⇒ **LOCAL**

- ❑ Visite e inspecione o local antes da atividade 30 dias antes do evento junto com um guia, até sabe-lo de cor!
- ❑ Cuidados especiais com a água para beber no local (levar tratada).
- ❑ Cuidado com animais peçonhentos e selvagens e armadilhas de caça.
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico nas redondezas e disponibilidade de soro antiofídico.
- ❑ Observe e evite buracos, fossos, cachoeiras, etc.
- ❑ Cuidado com atividades próximas a rios e lagoas (cercar o local).
- ❑ Contratar o auxílio de um guia do local para o evento.
- ❑ Mapa para os pais.
- ❑ Faça um croque detalhado do local, envie cópia aos monitores com antecedência.
- ❑ **CONHEÇA A INCIDÊNCIA DE ENCHENTES E QUEDAS DE RAIOS**
- ❑ Reunião com os pais 15 dias antes para demonstração do programa

EM CASO DE PERDA TER UMA CAIXA DE EMERGÊNCIA CONTENDO:

- ❑ Pequena lanterna.
- ❑ Fósforos impermeáveis
- ❑ Buzina a gás
- ❑ Rolo de fita amarela e preta para sinalizar caminhos percorridos
- ❑ Sinalizador de emergência
- ❑ Canivete multifunções
- ❑ Cópia do código Morse
- ❑ Cópia de Semáfora
- ❑ Cópia de sinais de pista
- ❑ Bússola

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar.
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade.
- ❑ Iniciar as atividades nas horas programadas.
- ❑ Evitar tempo ocioso entre as atividades.
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção.
- ❑ Lembre-se que na mata, a luz do dia termina mais cedo.
- ❑ Explicar onde ficam as clareiras para sinalização para aviões

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Utilizar equipamentos leves e adequados aos jovens.
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros, revisada.
- ❑ Ter sempre a mão apito, lanterna, agasalho e capa impermeável.
- ❑ Usar vestuário adequado para proteger contra espinhos, insetos, pedras, etc.
- ❑ E procure usar cores que facilitem a visualização.
- ❑ Levar mapa do local e cantis com água.
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências.
- ❑ Evitar atividades com materiais inflamáveis, cortantes, etc.
- ❑ Tomar os devidos cuidados com lâmpíões e fogueiras.
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada.
- ❑ Levar lona para proteção de chuva.
- ❑ Notificar o serviço de saúde sobre a atividade e possíveis acidentes

LEVAR UM SOCORRISTA OU ALGUM ESCOTISTA QUE TENHA PREPARAÇÃO DE PRIMEIROS SOCORROS. LEVAR CORDA COMPRIDA, MOSQUETÃO E OITO (BOMBEIRO), SINALIZADOR NOTURNO, CABO SOLTEIRO CADA

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas assistentes acompanhando a atividade
- ❑ Os chefes devem ter total conhecimento da atividade e do local.
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados.
- ❑ Ter o cuidado de impermeabilizar todas as documentações

⇒ **TRANSPORTE**

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Compre antecipadamente as passagens.
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação.
- ❑ Observe os horários de ida e volta do transporte.
- ❑ Saber as opções do itinerário.

Se utilizar os pais:

- ❑ Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte

- ❑ Distribua pequenos grupos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (sempre as conferindo)
- ❑ Evite excesso de lotação.

⇒ **DOCUMENTAÇÃO**

- ❑ Autorização dos pais.
- ❑ Autorização da autoridade escoteira necessária.
- ❑ Autorização do proprietário do local (caso necessário).
- ❑ Autorização do juizado de menores, caso use transporte público.
- ❑ Informe as autoridades locais da excursão (se precisar não deixe de pedir auxílio de um guia ou aos serviços públicos de segurança).
- ❑ Em qualquer atividade externa “grande” os pais deverão assinar a Autorização, após reunião explicativa do evento.
- ❑ E estejam cientes se o local oferece perigo se “abusado”.

ATIVIDADES AQUÁTICAS

⇒ **LOCAL**

- ❑ Visite e inspecione o local antes da atividade pelo menos 30 dias antes, se possível mais de uma vez
- ❑ Inspeção a embarcação e não superlote a mesma.
- ❑ Demarcar área para jogos e atividades movimentadas.
- ❑ Conhecer os locais de atendimento médico próximo ao campo
- ❑ Observe e evite lugares profundos, com pedras, galhos ou raízes de árvores.
- ❑ Cuidado com atividades em represas.
- ❑ Pesquise junto à população os riscos existentes.
- ❑ Avise a equipe de socorro da atividade.

⇒ **PROGRAMA**

- ❑ Não permita “brincadeiras” na água.
- ❑ Cuidado com a exposição ao sol (insolação).
- ❑ Cuidado com câimbras e congestão.
- ❑ Dosar a programação conforme as condições do lugar.
- ❑ Explicar claramente as regras do jogo/atividade.
- ❑ Iniciar as atividades nas horas programadas.
- ❑ Conhecer o melhor possível cada jovem da seção.
- ❑ Levar um socorrista ou que um dos chefes saiba primeiros socorros.
- ❑ Faça as atividades em duplas (de preferência um bom nadador com experiência).
- ❑ As atividades devem ser, sempre, em direção a terra (do fundo para o raso).
- ❑ A chefia deve estar dentro d'água, junto à área da atividade, um deve estar fora da água, com um apito.
- ❑ Recomendar uso de protetor solar.
- ❑ Banho de água doce após entrar no mar.

⇒ **EQUIPAMENTO**

- ❑ Levar um salva vidas para cada elemento (adequado ao peso).
- ❑ Levar uma corda para demarcar o local da atividade.
- ❑ Utilizar equipamentos de acordo com a idade e compreensão dos jovens (corda/bóia, e salva-vidas).
- ❑ Ter sempre a mão uma caixa de primeiros socorros, revisada.
- ❑ Ter no mínimo um carro disponível para emergências.
- ❑ Ter sempre a mão: as fichas modelo 120; as fichas médicas e as autorizações.
- ❑ Ter sempre a mão: f.Mod.120; f. médicas; carteiras de convênio; cópias das Identidades.
- ❑ Levar alimentação leve e balanceada.
- ❑ Levar bóias de arremesso e cabos.
- ❑ Pelo menos 15 dias antes fazer reunião com os pais para demonstração do programa.

⇒ **ESCOTISTAS**

- ❑ Ter no mínimo dois escotistas acompanhando a atividade.
- ❑ Os chefes devem ter total conhecimento da atividade.
- ❑ Os chefes devem saber nadar ou levar pessoa especializada.
- ❑ Manter chefes adestrados e nomeados.
- ❑ Não forçar os que não querem entrar na água (devido a possível trauma) e os que não sabem nadar.
- ❑ Atenção aos bancos de areia, buracos, profundidade, correntezas e sujeira no fundo.
- ❑ Enfim em todas as atividades, por menor que seja “antes prevenir que remediar”
- ❑ Segurança acima de tudo.

⇒ **TRANSPORTE**

Se for utilizar transporte público:

- ❑ Compre antecipadamente as passagens.
- ❑ Evite transporte com excesso de lotação.
- ❑ Observe os horários de ida e volta do transporte.
- ❑ Saber o itinerário.

Se utilizar os pais:

- ❑ Procure reunir os pais antes da atividade para saber quem vai auxiliá-lo no transporte
- ❑ Distribua pequenos grupos em cada veículo, anotando quem está indo com quem (sempre as conferindo)
- ❑ Evite excesso de lotação.
- ❑ Verificar condições dos veículos e documentação.

⇒ **DOCUMENTAÇÃO**

- ❑ Autorização dos pais.
- ❑ Autorização da autoridade escoteira necessária.
- ❑ Autorização do proprietário do local (caso necessário).
- ❑ Autorização do juizado de menores, caso use transporte público.
- ❑ Informe as autoridades locais da atividade programada (se necessário não deixe de pedir auxílio de um guia).
- ❑ Não omitir dos pais se o local oferece perigo aos “abusados”.
- ❑ Caso de crianças menores de 12 anos, solicitar autorização do juizado de menores.

ANOTAÇÕES



COMO ENSINAR E AVALIAR

Ninguém escapa da educação. Em casa, na rua, na igreja, na escola ou no Movimento Escoteiro, de um modo ou de outro, todos nós acabamos envolvendo algum tempo da nossa vida com a educação. Em alguns momentos para aprender, e em outros para ensinar.

Não há uma forma única, nem um único modelo de educação. A escola não é o único lugar onde ela acontece.

A educação é um processo contínuo que ocorre durante toda a existência do ser humano, levando-o a desenvolver e realizar plenamente suas potencialidades físicas, sociais, espirituais, intelectuais, afetivas e de caráter.

É um processo vital que envolve a ação consciente do educador e a vontade livre do educando. Não pode, pois, ser confundida com o simples desenvolvimento ou crescimento dos seres vivos, nem com a mera adaptação do indivíduo ao meio em que vive.

Não se reduz à preparação para fins exclusivamente utilitários, como uma profissão; nem para desenvolvimento de características parciais da personalidade, como um dom artístico; mas abrange o homem integral, em todos os seus aspectos.

A educação pode ser formal ou informal:

A *formal* é regulamentada, dá-se nos bancos escolares, é obrigatória, regular e tem início, meio e fim. Já a *informal*, relaciona-se à família, à igreja, ao meio social em que estamos inseridos e participamos.

O *Movimento Escoteiro* é uma opção de educação informal, voluntária e participativa.

Ensinar

Definição: "Ministrar o ensino de, transmitir conhecimento, instruir, lecionar, ensinar boas maneiras, treinar, adestrar, dar a conhecer, indicar um caminho..." (Aurélio, p.660 - 2ª Edição, revista e aumentada – 1986)

Hoje, o ensinar extrapola esse conceito, pois pressupõe, também, a vontade de receber o ensinamento. Nesse sentido, vale lembrar o que disse Rubem Alves, em entrevista recente: "Só aprende quem tem fome". Precisamos, antes de tudo, despertar o interesse do jovem. De nada adianta ofertarmos a "faca" e o "queijo", se não despertarmos a "fome". É necessário que o jovem queira aprender o que temos a ensinar. Este é um grande desafio!

Baseando-se nessa definição, a partir do propósito do Movimento Escoteiro, o de contribuir para que os jovens assumam o seu próprio desenvolvimento, cabe aos escotistas, através da aplicação do método, incentivá-los na busca de um caminho de desenvolvimento e conquista.

Assim, ensinar, para nós escotistas, significa, despertar interesses, indicar caminhos, promover a auto-formação e a busca da superação.

E, para que esse processo se realize, devemos tomar alguns cuidados:

1º - *Manter um bom relacionamento*: estabelecer um clima favorável à transmissão de conhecimentos, ser o irmão mais velho, o amigo da turma, aquele que brinca na hora de brincar, mas que sabe manter a disciplina e se impor quando necessário.

2º - *Utilizar palavras adequadas*: a linguagem é um dos meios de comunicação mais eficazes se bem utilizada. Para tanto deverá ser clara, de domínio do aluno, de fácil entendimento. Porém, devemos estar atentos não só às palavras, mas ao movimento do pensamento do jovem.

3º - *Definir o foco*: Não devemos nos prender a detalhes muitas vezes desnecessários, e esquecer aquilo que realmente desejamos que seja fixado.

4º - *Utilizar material apropriado*: os recursos que resolvermos utilizar para melhor fixação dos conteúdos têm que ser adequados e apropriados à faixa etária, e principalmente ao objetivo que desejamos alcançar. Por exemplo, se desejo ensinar a utilizar um rádio HT, devo estar com um; se desejo ensinar nós, devo ter cabos próprios à esta finalidade.

5º - *Priorizar a prática* - preconizado como um dos pontos do método escoteiro, o *aprender fazendo* é fundamental para nos auxiliar na aprendizagem. Se não usamos regularmente algo que aprendemos, acabamos esquecendo.

6º - *Adequar o ambiente*: em muito auxiliará se tanto o instrutor, como os jovens, estiverem bem acomodados no momento que se dá o processo de ensino-aprendizagem. Cuidado com barulhos desagradáveis, circulação de pessoas e, principalmente, com a segurança dos jovens.

7º - *Esclarecer as dúvidas*: o momento em que o jovem traz à tona uma dúvida, é o momento adequado para que seja esclarecida. Deixe que os jovens façam as perguntas desejadas a qualquer tempo. Mas cuidado para que não se fuja do objetivo e se perca muito tempo com especulações.

8º - *Envolver especialistas*: procure profissionais das diversas áreas para que o ensinamento seja dado da melhor maneira possível. Os pais, pioneiros, mães ou outras pessoas, do grupo ou fora dele, podem e devem colaborar neste serviço. Não tente ser um "super-homem" e queira ministrar todos os ensinamentos do ramo.

9º - *Preparar conteúdos e materiais*: para toda atividade que desenvolvemos na Alcatéia há necessidade de preparação. Leia, procure todas as informações possíveis para que realmente esteja preparado para as diversas dúvidas que poderão surgir. Quanto mais apto estiver para ensinar, mais seguro estará na atividade. Os materiais devem estar preparados e disponíveis na hora da aplicação da atividade.

10º - *Utilizar tempo adequado*: não se recomenda que o tempo de cada atividade seja demasiado, pois estaremos sujeitos à dispersão, tornando o processo menos eficiente.

Para esse processo de ensino devemos utilizar os mais diversos recursos, adequados, é claro, à faixa etária com a qual trabalharemos. Podemos lançar mão, por exemplo, de jogos, canções, dramatizações, quadros, slides, filmes, flanelógrafo, teatro, álbum seriado, pistas, cartazes, demonstrações, modelagem, pinturas, discos, gravuras, revistas, modelos que funcionem, objetos reais, gravações em fita, quebra-cabeças, etc. Devemos aproveitar as atividades próprias do ramo em que atuamos, como ferramentas de ensino.

Segundo Edgard Dale, a aprendizagem é mais eficiente quando o recurso é mais concreto.

Para cada tipo de aprendizagem há maneiras, que devem ser determinadas pela natureza do aprendizado e pelo nível de desenvolvimento dos jovens, que são mais adequadas, que imprimem mais significação e tornam o aprendizado mais fácil. *Quanto mais criativo e dinâmico o modo de ensinar, mais facilmente se atingirá a aprendizagem.*

Percebemos o quão importante é o papel da transmissão do conhecimento e, para a eficácia desse processo, cabe ainda ressaltar alguns pontos importantes:

- *Definição de objetivos a serem atingidos:* lembremos um ponto importante do método escoteiro, a orientação individual. Temos que considerar cada jovem, seu desejo, seu progresso, o que necessita, o que pode auxiliá-lo a melhorar seu aprendizado...

- *Definição do recurso de ensino:* qual o recurso mais adequado para a transmissão do conteúdo. Um quadro? Um cartaz? Um filme? Qual a maneira mais adequada para que os jovens possam receber o ensinamento e realmente alcançar o aprendizado?

- *Preparação do ensinamento:* a pesquisa é necessária para que o instrutor esteja preparado, embasado, com um bom conteúdo a ser transmitido, e que demonstre segurança.

- *Distribuição das tarefas:* normalmente, a chefia da seção é composta por mais de um escotista. A responsabilidade do ensino é dividida por todos. Todos são educadores e igualmente responsáveis pelo que a equipe venha a desenvolver.

- *Troca de experiências:* o escotista deve estar aberto a todo tipo de novidade no campo da educação, e somente através de encontros, cursos, Indabas, seminários, etc. poderá vivenciar, perceber e realizar novas atividades, programações e utilizar novos recursos de ensino em sua seção, o que, com certeza, só trará bons resultados.

Passado o momento de transmissão de conteúdos (ensino), precisamos saber se realmente houve o aprendizado pelo jovem. Para tanto precisamos avaliar.

Avaliar

Definição: "Determinar a valia ou valor, o preço, estima, calcular, o merecimento, fazer apreciação..." (Aurélio p.205 - 2ª Edição, revista e aumentada - 1986.)

É o momento em que verificaremos se o que transmitimos foi assimilado e aprendido pelos jovens.

Quando estamos transmitindo um determinado conteúdo, não estamos avaliando se o jovem aprendeu. O ensino e a avaliação acontecem em momentos distintos. O ideal é que esse processo de avaliação ocorra a partir da semana seguinte em que ocorreu o ensino.

A avaliação poderá ser dividida em:

Formal - Quando a criança sabe que está sendo avaliada.

São os momentos em que eu digo: "Agora vou avaliar se vocês aprenderam como tratar de um ferimento leve", ou seja, o jovem tem conhecimento de que está passando por um processo de verificação.

Informal - Não é do conhecimento do jovem que ele está no processo avaliativo.

Poderá ser verificada a qualquer momento: num jogo, em uma conversa, etc desde que, primeiramente, tenha recebido o conteúdo.

A avaliação tem características que deverão ser observadas:

1º - *Deverá ser relacionada ao objetivo do ensino*: deverá estar intimamente ligada ao nosso planejamento de ensino. O que pretendo atingir com cada jovem. É isto que iremos avaliar: se atingimos nosso objetivo com aquela criança específica.

2º - *É contínua, não é um momento, é constante*: quando transmitimos um conhecimento esperamos que esse seja sempre mantido, ou melhor, seja a base para um novo conhecimento.

3º - *Analisar individualmente*: a avaliação refere-se a cada indivíduo. Não existem médias, estimativas, regras ou padrões. Cada jovem é avaliado de acordo com suas próprias potencialidades, independente dos demais. Nesse processo, não deve haver comparações.

4º - *É fundamental para o aperfeiçoamento do planejamento do ensino*: através da análise do aperfeiçoamento de cada jovem poderemos alimentar nosso planejamento com o que precisamos ensinar, e o modo que iremos fazê-lo. Verificaremos as necessidades dos jovens, o progresso que cada um obteve e o que estamos alcançando com nossas atividades. Assim, podemos buscar ações corretivas.

5º - *Utilizar técnicas e processos variados*: da mesma maneira que utilizamos recursos diferentes para ensinar, utilizamos também recursos diferentes para AVALIAR os conteúdos trabalhados. Por exemplo: jogos, dramatizações, canções, brincadeiras, atividades específicas, observação, conversações, etc...

Um dos melhores instrumentos para se avaliar é a observação individual e constante dos jovens.

É através da avaliação que saberemos como estamos e para onde podemos ir.

O processo de avaliação também segue alguns princípios:

- *Determinar quem vai ser avaliado*: através do acompanhamento individual de seus jovens, deverá ser estabelecido quem vai ser avaliado, e a maneira pela qual será avaliado.

- *Determinar o que vai ser avaliado*: utilizando-se o planejamento, saberemos exatamente o que foi ensinado e, conseqüentemente, teremos claro, o que precisamos avaliar. *Assim saberemos o que os jovens receberam de ensinamento e o que realmente aprenderam.*

- *Estabelecer critérios para a avaliação*: estabelecer o mínimo que deve ter sido aprendido para considerar o objetivo alcançado, considerando sempre as diferenças individuais de cada jovem. Lembre-se: o processo de ensino é individual, e cada jovem tem o seu ritmo de aprender e de demonstrar o aprendido.

Com isso podemos levantar as principais funções da avaliação:

- ▶ acompanhar o progresso de cada jovem, razão de nosso trabalho e
- ▶ realimentar o nosso planejamento

Precisamos de um planejamento coerente com a realidade da seção e do Grupo, flexível, funcional, que contemple os objetivos a serem trabalhados no período, que respeite as características individuais e que esteja permeado pelo propósito, princípios e método escoteiros. Assim, teremos mais facilidade em efetivar o processo de ensino - aprendizagem e a avaliação, garantindo o sucesso de nosso trabalho como escotistas educadores.



O PAPEL DO ESCOTISTA



Quando, em janeiro de 1908, com a publicação dos fascículos de **Escotismo Para Rapazes**, os jovens ingleses passaram a adquiri-los nas bancas de jornal, surgiram por toda Londres, patrulhas formadas por estes rapazes que começavam a praticar **Escotismo**. Do ponto de vista do jovem a idéia parecia estar definida. O adulto aparentemente era desnecessário.

Era impressionante observar como a mensagem moral contida nos folhetos, havia operado grandes modificações no comportamento e no interesse da maioria dos jovens.

Mas os problemas com os pais e a polícia, começaram a surgir. As competições, que eram organizadas por eles mesmos, às vezes degeneravam em conflitos. Ou então, como não havia uniforme regular, muitos começaram a improvisar, dando aspecto extravagante em alguns casos.

Porém, por mais entusiasmado que o jovem fosse e desejoso de praticar o **Escotismo**, os problemas criados por esta “prática” desordenada, passaram a preocupar **B-P**. Ele então, incentivou pais, professores, autoridades, que de alguma forma preocupavam-se com o futuro dos jovens, a ajudarem com sua experiência, passando a ser para eles o “irmão mais velho”, e desta forma viver em harmonia com a comunidade. Começava a surgir a figura do **adulto** no Movimento Escoteiro.

B-P. ficou tão impressionado com tal participação, que mais tarde escreveu em seu livro “**Lições da Escola da Vida...**”:

“A tarefa continua a mesma, ou seja, auxiliar o jovem a transformar em atividades as suas legítimas aspirações, desenvolvendo-lhes a autoconfiança, a coragem, o espírito de equipe e, principalmente, dando-lhes valores morais e espirituais, mais elevados.”

O PERFIL DO ESCOTISTA

Os Escotistas que necessitamos devem ser simplesmente homens e mulheres de boa vontade, adultos e jovens adultos, que possuem maturidade e equilíbrio pessoal; e que gozam de liberdade para inovar porque conhecem o método escoteiro, são capazes de compartilhar um projeto para o futuro, que sabem motivar e gerar compromissos e estão conscientes de que são responsáveis pela execução de uma tarefa educativa em benefício dos jovens, em cujo desempenho eles se desenvolvem como pessoas.

O ESCOTISTA COMO EDUCADOR

Um **Escotista** deve possuir, antes de tudo, o sentimento de sua responsabilidade. Sua missão é **SERVIR**.

Como Escotistas, atuamos diretamente com o jovem, objetivo maior do M.E.. É justo pensar que uma das tarefas mais importantes será sua atuação como **educador**. Nesta ação devemos ter como objetivo “**modelar**” caracteres. Disto depende a qualidade dos jovens que pretendemos devolver à comunidade aos 21 anos de idade.

Atuando como responsável por uma seção, ou como assistente nela, temos que ser o exemplo de **moralidade** e **comportamento**; personificarmos a Promessa e a Lei Escoteira.

De uma forma geral o Escotista é responsável por uma **atmosfera imaginativa** de aventura e romantismo. Inspirador do Escotismo no jovem, sendo responsável por dirigir reuniões; jogos; excursões; acampamentos; etc. Para tal, deve conhecer os objetivos educacionais inerentes à seção em que atua. Deve ser orientador nos momentos em que mantém um contacto mais formal com os jovens da seção em que atua, possuidor da amizade, respeito e obediência dos jovens, assim como ser depositário da confiança dos pais destes.

O Escotista precisa ter consigo alguns predicados que podem tornar-se a chave do seu sucesso dentro de sua Seção:

- **Possuir espírito de liderança;**
- **Saber as necessidades, perspectivas e desejos das diversas idades dos jovens**
- **Saber tratar o jovem tanto individualmente e como conjunto;**
- **Considerar as coisas sob o ponto de vista do jovem;**
- **Fomentar o espírito de cooperação para obter melhores resultados;**
- **Ensinar através do exemplo pessoal;**
- **Possuir domínio de si próprio;**
- **Atuar com tato.**

AS ATRIBUIÇÕES DO ESCOTISTA

As atribuições do Escotista podem ser classificadas em 3 áreas, que são interligadas entre si. São elas:

*** REALIZAR E CUMPRIR TAREFAS**

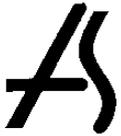
Um **líder** deve verificar que as tarefas acertadas sejam realizadas. A maioria dos chefes diria até, que passam a maior parte do tempo verificando e assegurando-se que as tarefas sejam cumpridas. Um Escotista capaz planeja a realização de tais tarefas. Sua responsabilidade está implicitamente incorporada no desenvolvimento do ciclo de programa. As ações que asseguram o funcionamento de uma seção são desempenhadas pelos Escotistas de Seção; Assistentes; Instrutores; etc..

*** MANTER GRUPOS DE PESSOAS UNIDAS**

Toda nossa vida se resume em nos manter em pequenos grupos de pessoas, seja em nossa casa, em nosso trabalho ou lazer. Todo e qualquer grupo terá um **líder**, seja ele indicado, eleito ou escolhido pelo próprio grupo, as vezes emergido naturalmente, e a **responsabilidade maior deste líder**, é o de **manter o grupo unido**. O Escotista de seção assumirá estas responsabilidades juntamente com seus assistentes e encorajará os jovens líderes a fazerem junto aqueles que estão sob sua responsabilidade. Este objetivo somente é alcançado apoiando, encorajando e motivando a iniciativa e a liderança dos componentes do grupo.

*** DESENVOLVIMENTO DE INDIVÍDUOS**

Finalmente um Escotista tem a responsabilidade perante cada indivíduo do grupo. Ele deve ser sensível aos problemas e sentimentos de cada pessoa. Deve estar preparado a dedicar tempo e espaço para cada indivíduo, de forma a fazê-los sentir que **pertencem**, são **importantes** e têm uma contribuição específica a fornecer. É neste momento que o Adulto tem a grande oportunidade de aplicar o quinto item do Método Escoteiro - ***DESENVOLVIMENTO PESSOAL PELA***



ORIENTAÇÃO PELO CRUZEIRO DO SUL

O Cruzeiro do Sul é uma das mais importantes constelações do firmamento, apesar de ser a menor de todas elas e apesar de ser relativamente recente: apenas no século XVI, com as viagens de Fernão de Magalhães e outras Grandes Navegações portuguesas às regiões mais ao Sul do Equador esse conjunto de estrelas passou a ter esse nome. A primeira referência a essa constelação é de Florentino Corsali que em 1515 batizou-a como Cruz Maravilhosa.

Além de ser muito importante como ponto de referência celeste para a Navegação Astronômica, o Cruzeiro do Sul possui duas estrelas que se encontram entre as mais brilhantes de todo o firmamento.

A mais brilhante delas, alfa-Crucis, também chamada de Acrux, Magalhânica ou Estrela de Magalhães, representa a parte de baixo do braço maior da cruz e é a mais próxima do Pólo Celeste Sul.

A segunda em brilho é beta-Crucis, também chamada Becrux e Mimosa, e representa um dos lados do braço menor da cruz.

A parte de cima do braço maior da cruz é representada por Gama-Crucis, também chamada Gacrux, uma estrela de cor ligeiramente avermelhada e que, por isso, recebe também o nome de Rubídea.

O outro lado do braço menor da cruz é representado por delta-Crucis, uma estrela bem menos brilhante e que, por isso, recebe também o nome de Pálida.

Há, ainda, no Cruzeiro, além dessas 4 estrelas, uma quinta estrelinha, épsilon-Crucis, menos brilhante que a Pálida. Por não pertencer nem ao braço maior e nem ao braço menor da cruz, ela é carinhosamente chamada pelos brasileiros de "Intrometida". Na verdade, a Intrometida mais ajuda do que atrapalha, pois facilita a localização do Cruzeiro no céu.

Bem próximas a constelação do Cruzeiro do Sul encontram-se, na constelação do Centauro, duas estrelas de forte brilho, conhecidas como os Guardas da Cruz. A mais brilhante delas, Alfa-Centauri — também chamada de Riguel Kentaurus ou Toliman — é a estrela mais próxima da Terra (depois do Sol, é claro).

No hemisfério sul podemos utilizar a constelação do Cruzeiro do Sul para nos orientarmos. Há épocas do ano em que o Cruzeiro do Sul está na vertical, outras vezes inclinado para o oeste e outras para o leste. Qualquer posição nos dá a indicação do pólo sul terrestre.

Trace uma linha imaginária saindo do pé da cruz, em direção ao prolongamento dela, que tenha como comprimento, quatro vezes e meia a altura da cruz. Desse ponto, abaixando-se uma linha vertical para a superfície da terra, encontra-se aí o pólo sul.

Encontrado este, os demais pontos cardeais poderão ser determinados no horizonte.

Veja as figuras como exemplo.

