



Escoteiros do Brasil
Santa Catarina



DIÁRIO DO CHEFE

INFORMATIVO DA REGIÃO ESCOTEIRA DE SANTA CATARINA

10ª EDIÇÃO | JUNHO 2015



Fonte: Página dos Escoteiros de Santa Catarina no Facebook¹

10ª Edição - Junho 2015

ELABORAÇÃO E SELEÇÃO DE TEXTOS:
Equipe Regional de Programa

FOTOGRAFIAS:
Arquivo e Facebook

EDIÇÃO:
Janice Coutinho e Vanessa Cristina Melo Randig

DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO:
Evandro Robson Schaefer

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL REGIÃO SANTA CATARINA
Rua Álvaro Ramos, n° 183- Trindade
CEP 88036-030 - Florianópolis - Santa Catarina
(48) 3333-0446 - (48) 3333-0436



Fonte: Página do Facebook do ARSC do Centenário²

EDITORIAL

No Movimento Escoteiro, crianças e jovens aprendem fazendo, tudo acontece sob a forma de atividades. As atividades contribuem para que as crianças e jovens vivenciem experiências pessoais, que lhes permitam incorporar condutas desejáveis ao seu comportamento.

Portanto “ Atividade “ é um instrumento que desencadeia diferentes situações e no programa de cada seção deve ser incluída uma grande variedade de atividades. As atividades não podem ser improvisadas. Elas precisam ser selecionadas, projetadas, organizadas, desenvolvidas e avaliadas de maneira adequada.

As atividades possibilitam a aquisição das competências pelas crianças e jovens que delas participam, e também concretizam, na prática, os diversos elementos que compõe o Método Escoteiro. Esta dupla função das atividades permite classificá-las em fixas e variáveis.

Nesta edição do Diário do Chefe estamos trazendo sugestões de atividades fixas para serem realizadas na sede, no que costumamos chamar de “reunião semanal”! Aquela reunião que as seções fazem, por um tempo aproximado de 3 horas, na sede do grupo escoteiro no seu encontro semanal.

A Reunião de Seção é uma ferramenta importante para que a seção possa se organizar, treinar e se conhecer. Neste momento o escotista aproveita para observar e avaliar as crianças e jovens, adquirindo referenciais para o planejamento de novas atividades.

Desejamos que estas sugestões possam ser lidas e apreciadas por cada um de vocês, escotistas , que elas possam trazer reflexões, planejamentos e principalmente aplicação de boas atividades para os lobinhos(as), escoteiros(as), seniores/guias e pioneiros(as) de todos os grupos escoteiros. Que estas atividades possam trazer diversão e experiência enriquecedora a todos.

Diretoria Regional de Métodos Educativos



SUGESTÕES DE BOAS ATIVIDADES DE SEDE:

1- A CHEGADA DE RIKKI-TIKKI-TAVI

Objetivos da Atividade:

Através da história de Rikki-Tikki-Tavi, que conta como o mangusto fez vários amigos, uns diferentes dos outros, ou seja, cada um com suas peculiaridades, introduzir na Alcatéia a ideia de respeito às diferenças e da importância de se relacionar bem com todos.

-Ambientação: História da Chegada de Rikki-Tikki-Tavi

O Chefe conta que Rikki-Tikki-Tavi vivia na floresta até que uma grande enchente o arrastou até o quintal de uma família. Ao voltar à consciência conheceu vários novos amigos. Todos diferentes uns dos outros, mas que viviam amedrontados por causa de perigosas cobras que dominavam o quintal.

-Quebra-gelo: Bagunça no Quintal

O chefe conta que ao acordar do desmaio, após ser arrastado por fortes chuvas, Rikki-Tikki-Tavi, muito curioso e irrequieto que era, não perdeu tempo e logo começou a explorar o lugar onde havia parado: o quintal de uma casa. Lá encontrou vários bichos estranhos e teve que aprender a lidar com cada um deles.

Cada lobinho recebe uma figura de um dos personagens da história de Rikki-Tikki-Tavi (Darzee, etc etc) e a coloca pendurada nas costas com um pedaço de sisal. Divididos em duas equipes, ao sinal, os lobinhos tentam tirar a figura dos adversários. A equipe que conseguir um personagem para cada lobinho, será a vencedora.

Obs.: As figuras deverão ser impressas em papel do tamanho de meia folha A4, em preto e branco, para colorir; e devem ser coladas em um pedaço de papelão, para dar sustentação.

Materiais: Figuras dos personagens da história de Rikki (uma para cada lobinho);

Um pedaço de sisal para cada lobinho.

-Manualidade: Mural de Aniversários

Os lobinhos deverão colorir as figuras conseguidas no jogo Quebra-Gelo e escrever, cada um na sua figura, os seus nomes e datas de aniversário. Depois, os trabalhos serão colados em um painel confeccionado em papel pardo.

Materiais:

- Papel pardo;

- Cola tenaz;

- Lápis de cor, giz de cera, canetinhas, etc

-Jogo Ativo: A Fuga de Chuchundra

Chuchundra era um rato almiscarado e muito medroso. Vivia sorrateiramente encostado às paredes da casa de Teddy e nunca se aventurava no quintal.

Os lobinhos se dividem em duas equipes. Uma fica dentro do quadrado que forma o campo de jogo e a outra fica fora. Numa das entradas do caminho que circunda o campo. A que está dentro tem que acertar com bolas a que está fora enquanto seus membros estão passando pelo caminho que circunda o campo. Cada equipe tem a sua chance de passar pelo caminho. A que conseguir passar o maior número de lobinhos é a vencedora.

Materiais:

- 8 espeques;
- Várias bolinhas de plástico ou de papel
- Atividades de Fixação: História e Símbolos do Escotismo

Atividade para lembrar a história e os símbolos do Escotismo. Os lobinhos, divididos em duas equipes, têm que ordenar a fichas que contêm a história do Escotismo e separar dentre várias figuras as que eles acham que representam símbolos do Escotismo.

Materiais:

- Cartões com a história do escotismo;
- Várias figuras com símbolos escoteiros e outros símbolos.
- Jogo Final: O Canto de Darzee

Darzee era um pássaro cantor que tinha seu ninho no quintal de Teddy. Foi ele quem ajudou Rikki-Tikki-Tavi a enfrentar as cobras malvadas que ameaçavam a família de Teddy, com seu canto Darzee avisava todos do perigo e dava conselhos.

Jogo com duas bolas (ovos de cobra). Ao sinal do apito (canto de Darzee) os lobinhos têm que trocar de bola e soltar a outra exatamente no lugar onde estiver. Vence a equipe que estiver com a sua bola mais próxima da meta no momento do apito final.

Materiais:

- Duas bolas e dois baldes (metas).

2- A LIÇÃO DE BALOO:

Objetivos da Atividade:

Através da figura de Baloo, professor da Jângal, ensinar a Promessa e a Lei do Lobinho, incentivando-os a se comportar de acordo com os princípios nelas implícitos.

-Quebra-Gelo: Baloo ensina a Lei da Jângal

O Chefe explica que Baloo, o urso pardo, era o professor da Jângal e, para que os jovens lobinhos pudessem enfrentar as dificuldades da vida, ele os ensinava a Lei da Jângal. Saber a Lei fazia dos Lobos da Alcateia de Seonee um povo livre. A verdadeira liberdade só se alcança quando as regras de convivência são respeitadas, caso contrário, vira uma bagunça como os Bandar-logs.

O Chefe explica, então, que Baloo escreveu a Lei da Jângal nas cascas das árvores, mas os Bandar-logs, bagunceiros e sem regras, levaram todo o material. A missão da Alcateia é capturar os Bandar-logs engraçadinhos.

Os lobinhos formam por Matilha atrás de uma linha demarcatória. A alguns metros, ficam várias figuras de Bandar-logs, espalhados pelo campo. Algumas dessas figuras têm, nas costas, um artigo da Lei do Lobinho. Ao sinal, o primeiro Lobinho de cada Matilha corre até os Bandar-logs e captura um que esteja com um dos artigos da Lei. Depois, retorna à Matilha e vai o próximo até que toda a Lei esteja completa e organizada na ordem correta dos artigos.

Materiais:

- 30 figuras de Bandar-logs;
- 30 palitos de churrasquinho de gato.
- Canção da Lei do Lobinho
- Cartaz com a letra da música;
- Manualidade: Desenhando a Lei

Cada Lobinho desenha um dos artigos da Lei do Lobinhos em um cartão em branco, no qual deverá estar o artigo da Lei correspondente no verso. Ao final, monta-se um módulo de teto para a Gruta da Alcateia.

- 10 cartões em branco;
- Barbante.
- Jogo Ativo: Resgatando a Promessa

O Chefe conta que os Bandar-logs, sempre eles, com raiva de Mowgli e seus amigos, jogaram no rio Waingunga uma importante mensagem que Baloo deixou para a Alcateia. A missão dos Lobinhos é resgatar essa mensagem, que é, na verdade, a Promessa do Lobinho.

Em 4 círculos (um para cada Matilha), espalham-se pinos de boliche, cada um com uma parte da Promessa do Lobinho. Cada Matilha deverá retirar do rio (círculo de sisal), sem entrar nele, todos os pinos de boliche (de uma só vez) e, depois, colocá-los em ordem, de forma a montar a Promessa do Lobinho. Para retirar os pinos do Rio, eles usarão três cordas de sisal, unidas pelo centro, sendo que cada uma delas terá uma alça para pegar os pinos.

Materiais:

- 24 pinos de boliche;

- 12 cordas de sisal;
- 24 alças de arame;
- 24 ganchos de arame
- Formação: A Promessa de Lobinho

O Chefe ensina o significado de cada uma das partes da Promessa do Lobinho, sempre fazendo perguntas aos Lobinhos, para que eles participem do próprio aprendizado.

- Canção da Promessa

Materiais:

- Cartaz com a letra da música;
- Jogo de Fixação: Os amigos de Rikki-Tikki-Tavi

O Chefe pergunta aos Lobinhos se eles ainda se lembram dos amigos que ajudaram Rikki-Tikki-Tavi a matar as cobras Nague e Nagaina. Para relembrar, haverá dois cartazes com vários quadros; em cada quadro, algumas características de um dos personagens da história de Rikki. Do outro lado, as figuras dos personagens espalhadas pelo chão. Ao sinal, o primeiro Lobinho corre, pega a figura correspondente ao primeiro quadro e a coloca no seu lugar; depois o segundo Lobinho faz o mesmo e assim sucessivamente até terminar.

Materiais:

- 2 cartazes com quadros escritos;
- figuras com os personagens da história de Rikki-Tikki-Tavi.

3 - A BOA-AÇÃO DE KOTICK

Objetivos da Atividade:

Através do exemplo de Kotick, que se lançou aos mares para encontrar um novo lar para o seu povo, incentivar os Lobinhos à prática de boas-ações, cumprindo a Promessa que fizeram ou que ainda irão fazer.

- Ambientação: A Boa-Ação de Kotick

O Chefe conta como Kotick descobriu que seu povo estava sendo assassinado pelos homens apenas para que a valiosa pele das focas fosse usada para fazer casacos, sem esquecer de lembrar aos lobinhos que Kotick era uma foca branca e, por isso, sua pele tinha pouco valor para os homens. Mesmo não correndo muito risco de virar casaco e sendo constantemente ridicularizada pelos seus pares, Kotick se preocupou com o seu povo e, em um ato de boa-ação, lançou-se ao mar a procura de um novo lugar para todos viverem em paz, sem o risco humano.

Materiais:

- Caixa de papelão;
- Papel pardo;
- Lápis de cor, canetinhas, gizes de cera, etc;
- Tesoura, cola, etc.
- Quebra-gelo: Ilha das Boas-Ações

Em sua viagem pelo oceano, Kotick se depara com uma ilha muito diferente. Nela havia um jardim onde floresciam boas-ações. Com sisal, desenha-se um círculo no chão (Ilha) e dentro dele colocam-se várias flores coloridas em que estarão escritas várias ações, umas boas e outras ruins. Ao

sinal, o primeiro lobinho de cada Matilha vai até a Ilha, com a ajuda de um barco (duas placas de madeira ou dois pedaços de papelão, usadas para que não pisem no chão), colhe uma boa-ação e volta para a sua matilha. Depois, o segundo lobinho de cada Matilha faz o mesmo e assim sucessivamente até que todas as boas-ações sejam colhidas (8 ou 10 por Matilha). Vence a Matilha que primeiro colher todas as boas-ações. No final, o Chefe explica que há várias formas de fazermos boas-ações e que devemos fazê-las sem esperar retribuição.

Materiais:

- 60 flores de papel colorido (papel, palitos de churrasco, isopor);
- sisal e esquetes ou giz.
- Roda de Canções

Em círculo, os Lobinhos cantam duas ou três músicas escoteiras

- Jogo Ativo: Plantando Boas-Ações

O Chefe explica que nós devemos ser como Kotick e para isso basta cumprirmos os artigos da Lei do Lobinhos. Fazendo isso, nós estaremos praticando várias boas-ações. Cada um dos artigos nos oferece um grande número de opções de boas-ações. Depois, o Chefe apresenta aos Lobinhos, que estarão formados em Matilha, em colunas voltadas para o centro de um grande círculo (como no jogo volta ao mundo), cinco vasos coloridos, cada um representando um artigo da Lei do Lobinho. Cada Lobinho recebe um número (de 1 a 6, repetindo se a Matilha tiver menos que seis membros). O jogo funciona como um volta ao mundo, só que cada Lobinho terá pelo menos uma flor de boa-ação. Ao chamar o número, o Lobinho respectivo

correrá por trás de todas as Matilhas, entrará por baixo das pernas dos membros da sua própria Matilha e plantará a sua flor no vaso correspondente. A Matilha ganha um ponto para cada vez que um membro seu chegar primeiro nos vasos e dois pontos para cada flor plantada corretamente.

Materiais:

- 05 vasos coloridos com um enchimento para agüentar as flores

-Canção: Pipoca

Em roda, os Lobinhos cantam a música Pipoca com Disponibilidade e bom humor.

-Atividade Especial: Origami da Foca

Os Lobinhos recebem um pedaço de papel quadrado em branco e são convidados a pintá-lo dos dois lados (frente e verso). A pintura pode ser feita como eles bem entenderem, ou seja, do tipo desenho cego. Ao final da pintura, o Chefe ensina a fazer um origami de foca.

Materiais:

Papel e material de desenho.

-Jogo Final: Um Mundo de Boas-Ações

O Chefe diz aos Lobinhos que todos devemos agir como Kotick e, assim, encheremos o Mundo com boas-ações. Todos os lobinhos prendem às costas, com sisal, uma imagem. Cada imagem corresponderá a uma boa-ação. Ao sinal, os lobinhos devem capturar as boas-ações, sempre evitando que a imagem que estiver nas suas costas seja capturada. Vence a Matilha que, ao fim do tempo, tiver capturado o maior número de boas-ações. Para finalizar, o Chefe apresenta um cartaz

com um grande globo terrestre desenhado e sugere aos Lobinhos que encham o Mundo com as boas-ações que eles capturaram. Cada Lobinho assina o cartaz com o seu nome.

Materiais:

- 24 imagens de boas-ações (recortadas de jornais e revistas ou impressas da internet);

- cartaz com o globo terrestre;

- 24 cordinhas de sisal.

Ana Lúcia André de Moura

G.E. Leão do Mar – 048/SC

REUNIÃO 01 : FOTOGRAFIA DOS DIREITOS

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Art. 227 da Constituição Federal Brasileira.) Para a lei brasileira as crianças são os indivíduos de até onze anos de idade e, adolescentes são aquelas pessoas que têm entre doze e dezoito anos. Por serem pessoas em desenvolvimento, crianças e adolescentes precisam ser especialmente protegidos pela sociedade e pelo Estado e é isso que diz o artigo 227 da Constituição brasileira. Nesse sentido, a Constituição brasileira foi bastante inovadora já que se adianta às disposições da Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança. Para fazer valer o artigo 227, foi promulgada em 1990 uma Lei federal (que vale para o Brasil inteiro). Os direitos das crianças e dos adolescentes, bem como as obrigações da família, da sociedade e do governo para com eles estão descritos nessa lei que se chama "Estatuto da Criança e do Adolescente" e, comumente é chamado de ECA. O essencial é que esta lei diz que a criança e o adolescente são prioridade no Estado brasileiro e que devem receber todos os cuidados referentes à sua proteção e desenvolvimento.

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro

DURAÇÃO: 3 horas

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIO:

Máquina Digital ou celular com câmera (1 por patrulha);

Uma impressora;

Revistas;

Cartolinas;

Cola;

Marcadores;

Tintas e Pincéis;

Folhas de TNT coloridas;

1 cópia do Estatuto da Criança e do Adolescente;

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

No mínimo 3 escotistas e 2 patrulhas.

PREPARAÇÃO PRÉVIA:

Na reunião anterior as Patrulhas serão informadas para prepararem-se para esta reunião especial. Elas serão orientadas a, durante a semana, pesquisar sobre os Direitos da Criança e do Adolescente. A Patrulha deverá escolher entre os seus membros um artigo do ECA para a realização das atividades da próxima semana.

1. PROGRAMA

00:00 – Cerimônia de Abertura da Reunião;

00:15 – Orientação sobre o desenvolvimento das atividades;

00:30 – Ensaio Fotográfico por Patrulha;

01:30 – Escolha das Fotos e Confecção dos Cartazes;

02:30 – Exposição dos Cartazes à Tropa;

03:00 – Cerimônia de Encerramento da Reunião;

2. DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

Os escotistas irão explicar que cada Patrulha deve realizar uma montagem fotográfica em que haja uma foto ou conjunto de fotos que represente um direito da criança e adolescente. As Patrulhas deverão pesquisar, durante a semana, na Internet ou noutra fonte os direitos assegurados pelo Estatuto da Criança e do Adolescente.

As Patrulhas têm um tempo determinado para tirar fotografias relacionadas com o artigo e/ou item já pesquisado e escolhido por eles durante a semana. A Patrulha deve chegar a um consenso sobre a escolha das fotografias que acham que são mais representativas do artigo e/ou item e elaboram a montagem de seu cartaz, podem escrever legendas fazer desenhos e usar a

criatividade para que o seu trabalho tenha uma maior qualidade.

As Patrulhas expõem os seus trabalhos num local comum e têm um tempo para ver os trabalhos umas das outras e expor por que escolheram determinado artigo e/ou item.

4. EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

Lei 18069 ECA:

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm

Outras fontes:

http://www.guiadedireitos.org/index.php?option=com_content&view=article&id=206&Itemid=61

http://www.guiadedireitos.org/index.php?option=com_content&view=article&id=210:convencao-da-onu-sobre-os-direitos-da-crianca-e-do-adolescente&catid=31:seguranca-e-justica&Itemid=5

REUNIÃO 02: JANTAR PELO BRASIL

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA:

Nosso país é incrível! Ele possui dimensões continentais e conta com uma enorme diversidade de etnias, culturas, credos e tradições. Justamente pela grande diversidade natural, econômica, social e também pela extensão territorial foi necessário dividir nosso país em regiões. Desta maneira fica mais fácil administrar, conhecer e estimular o desenvolvimento respeitando e valorizando as características regionais.

Atualmente o Brasil é formado por 26 Estados e um Distrito Federal, divididos em cinco regiões: Sul, Sudeste, Centro-Oeste, Norte e Nordeste.

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro ou no Acampamento de Tropa (Preferencialmente a noite)

DURAÇÃO: 3 horas

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIO:

Um espaço próprio para o desenvolvimento da atividade por Patrulha, utensílios de

cozinha, víveres, materiais de decoração, música e roupas típicas de acordo com as regiões ou Estados escolhidos.

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

Ao menos 1 escotista por patrulha e 2 patrulhas.

PREPARAÇÃO PRÉVIA:

Duas semanas antes desta Reunião Especial ou Acampamento um dos escotistas sairá um momento com uma das patrulhas para de uma lista pré-estabelecida, escolher uma região ou Estado do Brasil. Feita a seleção, a patrulha se compromete a manter segredo da região ou Estado escolhido e este é apagado da lista. Continuando, realiza-se o mesmo trabalho com todas as patrulhas.

Terminada a seleção, as patrulhas se reunirão durante a semana para distribuir as tarefas, responsabilidades e prazos necessários. Monitor e Sub-monitor estarão com a responsabilidade de conduzir e supervisionar estas tarefas.

Durante a semana as patrulhas deverão levar adiante as seguintes tarefas:

- Pesquisar os costumes e características próprias da Região ou Estado escolhido;
- Preparar um menu de acordo (prato principal, acompanhamento e bebida), praticar seu preparo e determinar a lista de ingredientes necessários para prepará-lo durante a Reunião Especial ou Acampamento. As patrulhas deverão convidar para a refeição um membro da equipe de escotistas, logo devem calcular e comprar ingredientes em quantidade suficiente para a refeição de sua patrulha com o escotista e uma possível intervisitação ao final da atividade;
- Preparar os trajes típicos que usarão na ceia, a música de fundo e a ambientação de seu "canto de patrulha";

1. PROGRAMA

00:00 – Cerimônia de Abertura da Reunião;

00:10 – Orientação sobre o desenvolvimento da atividade;

00:20 – Preparação da Ceia;
01:20 – Ceia em Patrulha;
02:20 – Inter-visitação às diferentes regiões do Brasil;
03:00 – Cerimônia de Encerramento da Reunião;

2. DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

No dia determinado, as patrulhas em Sede ou no Acampamento receberão o mesmo tempo para preparar a ceia, arrumar o seu “canto de patrulha” e vestirem-se apropriadamente. Quando tudo estiver pronto, a patrulha anfitriã receberá o escotista convidado.

Durante a realização do jantar os escotistas poderão observar a habilidade demonstrada pelas patrulhas na preparação do menu, a capacidade de caracterização e a acolhida dos convidados.

Após o momento da ceia em patrulha ocorre uma intervisitação às diferentes regiões do Brasil. Cada patrulha acolherá na sua região as demais patrulhas. Ela deverá descrever brevemente sua Região ou Estado escolhido, o cardápio e alguma curiosidade regional. Todos terão a oportunidade de conhecer o Brasil e experimentar um pouco das diferentes culturas que compõem nosso querido país.

(Adapt. Onde gostarias jantar esta noite? - Atividades Educativas para Jovens de 11 a 15 anos)

4. EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

<http://www.smartkids.com.br/especiais/regioes-brasileiras.html>

<http://www.brasilecola.com/brasil/a-diversidade-cultural-no-brasil.htm>

<http://www.mundoeducacao.com/geografia/diversidade-cultural-no-brasil.htm>

REUNIÃO 03: PRÊMIO COMUNICAÇÃO ESCOTEIRA

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA:

A palavra Comunicação possui um sentido amplo e abre um leque de possibilidades em vários segmentos. Com o advento de novas tecnologias, além da sofisticação e aprimoramento de métodos já existentes, surgem a cada dia novas alternativas tornando mais dinâmicas as possibilidades de comunicação.

A fim de despertar o interesse das pessoas em algum serviço, produto ou ideia existe a necessidade de algum estímulo aos sentidos da pessoa e para tanto, necessitamos de alguma forma/meio de comunicação. Como estes sentidos estão em constante evolução, podemos dizer que para despertarmos o interesse das pessoas e da sociedade se requer a cada dia mais esforço, criatividade e técnica.

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro

DURAÇÃO: 3 horas

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIO:

Um espaço próprio para o desenvolvimento da atividade por Patrulha;

Câmera digital ou Celular com câmera;

Computador para a edição do vídeo (Movie Maker);

Material para criação e caracterização (cartolinas, TNT de diversas cores, papel EVA, tesouras, marcadores, cola, etc);

Projeter ou Televisão onde possam ser vistos os comerciais;

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

No mínimo 3 escotista e 2 patrulhas.

PREPARAÇÃO PRÉVIA:

Uma semana antes os escotistas explicam a atividade que acontecerá nesta Reunião Especial. Os jovens deverão criar uma peça publicitária (propaganda) em formato de vídeo sobre um tema escoteiro. Os escotistas apresentam os temas que podem ser escolhidos pelas patrulhas (Artigos da Lei Escoteira ou Valores desejáveis). Após a escolha pelas patrulhas é importante lembrar que o desafio da atividade é utilizar uma técnica geralmente aplicada em fins

comerciais, para transmitir um conceito abstrato e não um produto concreto.

Durante a semana as patrulhas se organizam de modo que seus integrantes pensem nos temas e em como comunicá-los ao público. A patrulha devem montar a história ou dramatização, um pequeno roteiro de imagens e texto que tenha coerência e que não dure mais de dois minutos. Os comerciais podem ter uma nota de humor, mas tem que se evitar que se convertam em comédias ou representações jocosas com o único objetivo de levar ao riso.

1. PROGRAMA

00:00 – Cerimônia de Abertura da Reunião;
00:10 – Orientação sobre o desenvolvimento da atividade;
00:20 – Ensaio e gravação dos comerciais;
01:20 – Edição do vídeo;
02:20 – Apresentação dos comerciais, votação e premiação;
03:00 – Cerimônia de Encerramento da Reunião;

2. DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

No dia determinado, as patrulhas em Sede ou em local adequado se caracterizam e montam “seu cenário” com os materiais já confeccionados durante a semana. Preparam o ambiente com os elementos complementares como painéis, música de fundo, sons, desenhos, efeitos especiais, etc. As patrulhas ensaiam o comercial, corrigindo, agregando formas novas, até que fiquem satisfeitos com o resultado. Após o ensaio, procede-se com a gravação do vídeo e a edição até se obter o formato desejado. Uma vez terminada a edição dos comerciais, procede-se com sua apresentação para a Tropa através da projeção dos vídeos ou transmissão televisiva. Ao término das apresentações os escotistas motivam a Tropa a escolher através de voto unitário e secreto o melhor comercial. Para tanto é bom que se estabeleça critérios avaliativos tais como: criatividade, coerência e adequação ao tema proposto e ao tempo limite. Pode-se também premiar por melhor

roteiro, melhor produção e propaganda mais original. É bom que o trabalho de todos os membros das patrulhas seja valorizado.

Obs.: Semelhante reunião pode ser utilizada como Jogo Democrático utilizando atividades escolhidas pelas patrulhas e propostas/defendidas através dos comerciais dirigidos à Assembleia de Tropa. A votação escolhe as atividades que serão realizadas no Ciclo de Programa.

(Adapt. Façamos um comercial - Atividades Educativas para Jovens de 11 a 15 anos)

4. EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

COMERCIAL PARA TV

- Repetir palavras importantes para facilitar o entendimento da mensagem;
- Texto curto e bem objetivo;
- Imagens que ilustrem bem o texto, sem serem redundantes;
- Fazer um roteiro sugerindo imagens e falas, sempre com pouco tempo, já que o tempo da TV custa caro;
- Veja um exemplo de comercial: <http://www.youtube.com/watch?v=aOsuZptwsvY&feature=related>

(<http://www.colegiodante.com.br/rea/file/DI-CAS%20DE%20COMO%20FAZER%20UMA%20PROPAGANDA.pdf>)

COMO CRIAR UM COMERCIAL DE TELEVISÃO DIVERTIDO

- Determine o objetivo do comercial, como anunciar um produto à venda, um filme, um lugar a ser visitado ou um programa de televisão. Siga todas as orientações específicas do professor sobre o assunto para fazer essa tarefa. Pesquise todos os detalhes ou fatos sobre o assunto.
- Planeje o que acontecerá no comercial. Pense na duração dele, no espaço onde ele ocorrerá, quem serão os personagens e a redação do roteiro. Siga as orientações específicas do professor sobre o tempo e o conteúdo do comercial. Escreva

um roteiro detalhado para que todos compreendam seu papel. Para acrescentar um elemento de entretenimento, faça uso do humor contando uma piada, pregando uma peça ou fazendo papel de bobo. Seu humor deve ser adequado à sua escola. Use adereços ou figurinos para acrescentar divertimento.

- Pratique seu comercial várias vezes. Ele demonstrará seu conhecimento sobre o tema, por isso você deverá estar bem preparado. Peça aos pais, amigos ou professores para assistirem à sua performance e comentarem. Cumpra os requisitos de tempo e de conteúdo, não se esquecendo de ser divertido.
- Encene seu comercial. Inclua todos os adereços, fantasias e roteiros para certificar-se de que esteja preparado.

(http://www.ehow.com.br/criar-comercial-televisao-divertido-projeto-escolar-como_40674/)

Referências:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Comunica%C3%A7%C3%A3o>

http://pt.wikipedia.org/wiki/Publicidade#Propaganda_na_internet

http://pt.wikipedia.org/wiki/Propaganda#T.C3.A9cnicas_de_gera.C3.A7.C3.A3o_de_propaganda

<http://windows.microsoft.com/pt-br/windows-live/movie-maker#t1=overview>

<http://windows.microsoft.com/pt-br/windows-vista/edit-a-movie-in-windows-movie-maker>

<http://www.colegiodante.com.br/rea/file/DICAS%20DE%20COMO%20FAZER%20UMA%20PROPAGANDA.pdf>

http://www.ehow.com.br/criar-comercial-televisao-divertido-projeto-escolar-como_40674/

Evandro Robson Schaefer

Assistente Regional do Ramo Escoteiro – UEB SC

REFERÊNCIAS

As sugestões de atividades desta matéria fazem parte das fichas de atividades para o Ramo Escoteiro disponíveis no SIGUE.

Disponível em:

<http://sigue.escoteiros.org.br/sigue/main.do>



RAMO SÊNIOR



SUGESTÃO DE REUNIÃO DE SEÇÃO

Nesta edição apresentaremos algumas sugestões de Programações para Reunião de Seção, importante ferramenta para que a seção possa se organizar, treinar e conhecer melhor seus jovens visando o planejamento de grandes desafios ou grandes Acampamentos fora da Sede ou mesmo para as Atividades Especiais.

As sugestões de atividades apresentadas são: para receber novos jovens, para trabalhar valores, para treinamento técnico em habilidades escoteiras de campo, para integração da tropa, para treinar o Sistema de Patrulhas e Conhecimentos Gerais visando melhorias no Programa Educativo do Ramo Sênior.

É importante mesclar as Reuniões de Seção com outras atividades específicas do Ramo Sênior visando objetivos de acordo com o Ciclo de Programa da Tropa, considerando as Progressões dos jovens e as especialidades. As Reuniões de Seção contribuem com melhorias no conjunto de valores do Programa Educativo.

Observações Relevantes:

Programação, Segurança, Chefia. Mesmo na sede precisamos ter atenção a alguns detalhes: Demarcar área para jogos e atividades movimentadas. Conhecer os locais de atendimento médico próximo à sede. Cuidados com fios elétricos e armazenamento de gás e materiais inflamáveis. Sinalizar locais de risco.

Dosar a programação conforme as condições da sede e dos jovens. 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.

Não usar equipamentos danificados, que ofereçam perigo. Respeitando os Estatutos e

demais Regras do Grupo e POR – Regra 140 sobre Segurança em Atividades.

Ter no mínimo 2 (dois) chefes acompanhando a atividade, treinados e nomeados.

Leocir Jung

Assistente Regional do Ramo Sênior UEB – SC

SUGESTÃO DE REUNIÃO DE SEÇÃO 01



Imagem: Grupo Escoteiro do Ar Hercílio Luz 22 SC

TEMA OU OBJETIVO DA REUNIÃO:
Desafio Cultural

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA:

Esta atividade poderá ser aplicada para todos os jovens da seção mesmo com aqueles que estão em estágio avançado da Progressão, pois se trata de uma atividade com a finalidade de conhecimento, fortalecendo os valores incutidos na Lei e Promessa bem como a História do Escotismo e demais itens do Método Escoteiro em especial o Sistema de Patrulhas.

DURAÇÃO:

3 horas ou de acordo com a programação da seção.

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

- Cópia dos anexos.
- Cópia desta Programação.

- Guias do desafio sênior para consulta se necessário.

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

-4 Escotistas distribuídos em forma de módulos ou bases.

PREPARAÇÃO PRÉVIA: (SE FOR NECESSÁRIO)

- Sugestão em Corte de Honra de Leitura sobre os temas abordados.

PROGRAMA:

00:00 - IBOA – Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

00:10 – Jogo Quebra Gelo – Sugestão BULLDOG

00:20 –Desafio do Conhecimento Escoteiro – (ver anexo)

01:45 – Canção – Canção sugerida (Canção do Sênior)

02:20 – Cerimônia de encerramento da reunião

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Esta atividade tem como objetivo principal fixar os conhecimentos propostos pelo escotismo na sua história e valores de acordo com as Etapas de Progressões do Ramo Sênior.

Explorar o conceito de Sistema de Patrulhas, reforçando a liderança voluntária entre os jovens.

Treinar os jovens em Técnicas Escoteiras, nós e amarras.

EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXAS:

Imprimir uma cópia para cada equipe ou jovem conforme necessidade, atividade de patrulha.

Jogo Quebra Gelo

Nome do Jogo	Bulldogue
Tipo	Ativo Geral
Aplicação	Seniores

Regra	<p>Todos devem atravessar o terreno onde um dos jogadores é um "bulldogue" que deve pegar quem passa. Quem for pego e levantado, com o grito "bulldogue", passa a ajudar o companheiro.</p> <p>Deve-se atentar para que não seja usado de violência ou exageros na hora de colocar o jovem no chão.</p> <p>O ideal que as regras sejam claras evitando descumprimento dos artigos da LEI ESCOTEIRA.</p> <p>Vence o único que não for pego.</p>
Observações	<p>Apesar de ser um jogo para todo o Ramo não é interessante misturar um Ramo com outro, pois cada ramo pode dar uma ênfase diferente da que o outro daria, podendo isso ser traduzido como uma violência excessiva.</p>
Sugestões	<p>Esse jogo pode ser aplicado preferencialmente em um campo com grama e para tornar mais interessante onde cruzam os participantes podem ser colocados alguns obstáculos que não venham a prejudicar a segurança da atividade.</p> <p>É importante observar se algum dos participantes comete a deslealdade de evitar a travessia para escapar. Isso ocorre principalmente entre novatos. No caso de uma Seção inteira de novatos, é bom que o próprio Escotista comande a "hora de atravessar".</p>

ANEXOS:

Jogo 01: Desafio do conhecimento

Duração: 10 min

Área de Desenvolvimento: físico, caráter, intelectual.

Material: Caneta e Papel

Objetivo: Trabalho em equipe, integração – SISTEMA DE PATRULHAS.

Regras: Realizar as tarefas de cada base conforme explicado e demonstrado pelo chefe.

1 base – a patrulha deve responder algumas perguntas, apresentando a resposta para a chefia para iniciar a BASE seguinte.

Imprescindível a participação de todos os membros da patrulha.

1 - Em que ano nasceu BADEN-POWELL?

- Em 8 de Janeiro de 1857
- Em 29 de Fevereiro de 1957
- Em 22 de Fevereiro de 1857
- Em 15 de Agosto de 1857
- Em 22 de Fevereiro de 1757

2 - Qual e o nome completo de Baden-Powell?

- Stephenson Smith Baden-Powell
- Robert Smith Stephenson Baden-Powell
- Robert Smith Baden-Powell
- Robert Stephenson Baden-Powell
- Robert Stephenson Smith Baden-Powell

3 - Em que ano e onde B-P fez o 1º Acampamento com os primeiros escoteiros?

- em 1909, na cidade de Brownsea,
- em 1907, na ilha de Kratos,
- em 1908, na ilha de Brownsea,
- em 1907, na ilha de Brownsea,
- em 1910, na ilha de Gilwell;

4 - Qual nome do livro que Baden Powell escreveu, que começou sendo publicado como fascículos?

- "Militares para rapazes"
- "Escotismo para Rapazes"
- "Escotismo para Militares"
- "Escotismo para Moças"
- "Escotismo para rapazes e Moças"

5 - No Brasil o Escotismo foi fundado em 1910, sendo chamado de ?

- "Centro de Boys do Rio de Janeiro"
- "Centro de Scouts do Brasil"
- "Scouts do Brasil"
- "Centro de Scouts da America Latina"
- "Centro de Boys Scouts do Brasil"

6 - Em que ano teve o primeiro Jamboree mundial em Londres?

- foi em 1922
- foi em 1700
- foi em 1999
- foi em 1920

5. foi em 1930
7 - Baden Powell foi aclamado como sendo?
1. Escoteiro mundial
 2. chefe mundial
 3. príncipe do escotismo
 4. rei do escotismo
 5. Escoteiro chefe mundial
- 8 - Qual era o nome da Esposa de Baden Powell?
1. Agnes Baden Powell
 2. Olave Baden Powell
 3. Lara Baden Powell
 4. Juni Baden Powell
 5. Tania Baden Powell
- 9 - Qual é o lema da União dos Escoteiros do Brasil?
1. SEMPRE VIGILANTE
 2. ATIVO SEMPRE
 3. SEMPRE ALERTA
 4. MELHOR POSSIVEL
 5. SERVIR
- 10 - Em que data B-P faleceu e aonde?
1. Quênia, na África, Faleceu na madrugada de 8 de Janeiro de 1942.
 2. Quênia, na África, Faleceu a tarde de 8 de Janeiro de 1941.
 3. Londres, na América, Faleceu na madrugada de 8 de Janeiro de 1941.

4. Quênia, na África, Faleceu na madrugada de 15 de Janeiro de 1948.

BASE 01 – cheque list/Respostas

1 - Em que ano nasceu BADEN-POWELL?

Resposta correta: Em 22 de Fevereiro de 1857

2 - Qual é o nome completo de Baden-Powell?

Resposta correta: Robert Stephenson Smith Baden-Powell

3 - Em que ano e onde B-P fez o 1º Acampamento com os primeiros escoteiros?

Resposta correta: em 1907, na ilha de Brownsea,

4 - Qual nome do livro que Baden Powell escreveu, que começou sendo publicado como fascículos?

Resposta correta: "Escotismo para Rapazes"

5 - No Brasil o Escotismo foi fundado em 1910, sendo chamado de ?

Resposta correta: "Centro de Boys Scouts do Brasil"

6 - Em que ano teve o primeiro Jamboree mundial em Londres?

Resposta correta: foi em 1920

7 - Baden Powell foi aclamado como sendo?

Resposta correta: Escoteiro chefe mundial

8 - Qual era o nome da Esposa de Baden Powell?

Resposta correta: Olave Baden Powell

9 - Qual é o lema da União dos Escoteiros do Brasil?

Resposta correta: SEMPRE ALERTA

10 - Em que data B-P faleceu e aonde?

Resposta correta: Quênia, na África, Faleceu na madrugada de 8 de Janeiro de 1941

REFERÊNCIAS:

- Guias do Desafio do Ramo.
- Site da UEB –DN
http://escoteiros.org.br/arquivos/jogos/apostila_de_jogos.pdf

REUNIÃO ELABORADA POR:

Esta Programação foi elaborada pela Corte de Honra e com a colaboração dos Escotistas do Ramo Sênior do Grupo Escoteiro Cruzeiro do Sul – 54 SC

SUGESTÃO DE REUNIÃO DE SEÇÃO 02

RAMO: Sênior

TEMA OU OBJETIVO DA REUNIÃO:
“Valores”

1. Proporcionar a cada sênior ou guia faça uma reflexão sobre quais valores são importantes para sua vida.
2. Conhecer os princípios que cada jovem de tropa julga importantes, fortalecendo os seus conceitos.
3. Mostrar a necessidade de ser e ter uma base moral que seja sólida e abrangente.
4. Contribuir para o amadurecimento e a formação do caráter de cada um.
5. Fortalecer a união da Tropa/ Seção.
6. Exercitar habilidades manuais.

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA: (se for o caso)
- Ficha em anexo.

DURAÇÃO:
Uma atividade normal.

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS:
- Cópia da Programação
- Cartolinas.
- Amostra do Tijolinho feito em cartolina.

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:
- Escotistas da Seção.
PREPARAÇÃO PRÉVIA: (SE FOR NECESSÁRIO)
- Nenhuma

PROGRAMA:

- 00:00 - IBOA – Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos
- 00:10 – Jogo Quebra Gelo

BUZKASHI

Adaptação de um tradicional jogo do Afeganistão praticado por Stallone “Cobra”. No jogo original dois times montados a cavalo disputam a carcaça de um carneiro, que funciona como bola, que deve ser levada de um canto a outro do campo. Em nosso jogo os “cavalos” são os participantes que levam os outros nas costas, os “cavaleiros”. O “carneiro” é uma grande almofada com alças e o objetivo da mesma forma que no jogo original é pegar o “carneiro” e levá-lo ao canto oposto.

OBS: Jogo muito ativo, com possíveis quedas, devendo ser praticado em local preferencialmente em local gramado. Muito bom com muitos participantes em campo de futebol ou similar.

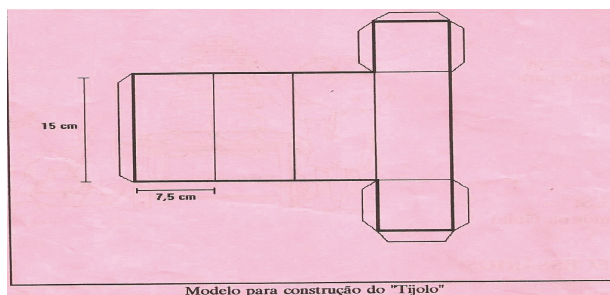
00:20 – CONSTRUINDO O MURO DE VALORES

LOCAL: Sala ou espaço que ofereça tranquilidade suficiente para discutir o TEMA.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

Distribuir uma folha de papel e um lápis (ou uma caneta) para cada jovem da Tropa, e pedir-lhe que, individualmente e sem fazer muito barulho para não atrapalhar os demais, escrevam na folha 6 valores, princípios ou qualidades que são muito importantes para eles. (duração: 15 minutos).

Com a Tropa reunida, pedir que cada um construa um paralelepípedo (“TITULO”), conforme o esquema abaixo, utilizando os materiais descritos anteriormente. Em cada lado do paralelepípedo deverá ser escrito um valor que o jovem listou anteriormente. (duração: 40 minutos).



Estando todos de posse dos seus “TIJOLOS”, leva-os ao local onde será construído o muro de valores (em cima de uma mesa, por exemplo).

Cada um deve escolher o valor que julgar mais importante, lê-lo em voz alta para a tropa e, se desejar, fazer uma breve justificativa. Em seguida coloca o seu tijolo ao lado ou em cima dos demais, de modo que o valor lido esteja voltado para frente, a fim de que todos possam visualizá-los (duração: 15 minutos).

Estando o muro concluído, o chefe que está conduzindo a atividade, deverá passar para a avaliação da atividade descrita adiante. (duração: 20 minutos).

RECOMENDAÇÕES PARA O MELHOR DESENVOLVIMENTO DESTA ATIVIDADE:

1. Desde o início da atividade deverá ficar claro a todos a sua seriedade, a fim de atingir os objetivos propostos. Portanto, é importante sensibilizar a Tropa, a fim de evitar brincadeiras ou conversas que não se relacionam com o objetivo do jogo.
2. Para a construção do Muro, escolher um local protegido de ventos, evitando que ele caia.
3. Montar o muro em uma altura que facilite a sua visualização (em cima de uma mesa por exemplo) e tentar deixá-lo mais alto do que largo, pois causará um impacto no final.
4. Deverá haver material disponível para todos os jovens.
5. Para melhor visualização da montagem do paralelepípedo, o esquema

apresentado anteriormente poderá ser feito em um cartaz ou apresentar um modelo já cortado (sem ser colado) para manuseio de todos.

COMO AVALIAR ESTA ATIVIDADE:

Após a tropa observar todos os valores que estão escritos no MURO construído, leva-os ao outro lado para que possam ver outros valores.

O Chefe deverá mostrar que todos os lados são importantes e que um valor nunca está sozinho (tirar um tijolo de cima do muro para ilustrar, mostrando seus seis lados), pois a realidade é o conjunto destes valores repetidos, o que não prejudica de forma alguma, servindo até para ressaltar o sentimento de GRUPO/TROPA.

Para encerrar, o Chefe deve escolher um tijolo da base e fazer a seguinte pergunta: “De que adianta todos estes valores (poderá ler alguns) se não estiver este?” (citando em voz alta, retirando-o fazendo com que o muro se desmanche).

Este momento causa um impacto bem grande nos jovens, e deve ser muito bem explorado, a fim de que se torne positivo e marcante para todos.

01:30 – Esquete ou Peça relacionada com a Temática.

01:45 – Apresentação das Esquetes ou Peças.

02:20 – Cerimônia de encerramento da reunião

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

- Conforme o anexo da atividade.

EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXAS:

- Importante ter todo material descrito no anexo disponível, ter Escotista preparado para condução desta dinâmica para que não seja frustrante aos jovens e consigam absorver o máximo de cada jovem.

REFERÊNCIAS:

- Guia do Desafio Sênior.

REUNIÃO ELABORADA POR:

Esta Programação foi elaborada pela Corte de Honra e com a colaboração dos Escotistas do Ramo Sênior do Grupo Escoteiro Cruzeiro do Sul – 54 SC



Imagem: Tropa Sênior – Grupo Escoteiro Cruzeiro do Sul

SUGESTÃO DE REUNIÃO DE SEÇÃO 03

RAMO: Sênior

TEMA OU OBJETIVO DA REUNIÃO:
“Integração e Socialização”

LOCAL: Na Sede do Grupo Escoteiro

EXPLICAÇÃO SOBRE O TEMA:

1. Integrar os novos elementos que ingressam na Tropa Sênior/Guia, fazendo-os se sentirem pertencentes à tropa.
2. Desenvolver o Desafio Social.
3. Estimular a criatividade individual.
4. Trabalhar de maneira prática e simples com a Lei Escoteira.
5. Apresentar as tradições de cada patrulha a tropa, fazendo com que os novos elementos conheçam o ambiente do qual irão fazer parte.
6. Realizar uma reunião para apresentação da tropa de maneira descontraída, alegre e divertida.

DURAÇÃO:

1 reunião de SEDE.

RECURSOS MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Cartolinas, canetas

RECURSOS HUMANOS NECESSÁRIOS:

PREPARAÇÃO PRÉVIA: (SE FOR NECESSÁRIO)

PROGRAMA:

00:00 - IBOA- Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

00:10 – Jogo Quebra Gelo – Chefe Assistente.
CHICOTINHO

Jogo semelhante ao lenço atrás. Todos formados em círculo. Um inicia o jogo correndo com um chicotinho na mão (toalha ou pano enrolando e presa com fita crepe). Coloca o chicotinho atrás de um jovem, que pega o chicote e corre atrás do seu vizinho da direita. Ele pode bater no vizinho ou em quem entregou o chicotinho, até que eles completem uma volta e cheguem novamente ao lugar de partida. Feito isso ele coloca o chicotinho em outro jovem, para dar continuidade ao jogo.

OBS: Orientar para correr para a direita e só bater da cintura para baixo. Paralisar sempre que as regras forem desobedecidas

00:20 – APRESENTAÇÕES ESPECIAIS - Chefe de Seção.

Apresentação pessoal por patrulha – cada jovem ou elemento diz o seu nome.

Apresentação para os novos jovens dos cantos de patrulha bem como das tradições de cada patrulha, interessante montar um painel com fotografias das principais atividades da patrulha, livros entre outros.

00:50 – Jogo do Crachá – Chefe Seção e Monitores.

1. Cada jovem deverá confeccionar um crachá (com materiais disponíveis) o qual deverá conter o seu nome e representar um artigo da Lei Escoteira que mais lhe identifique. Em seguida o jovem apresenta o seu crachá para a tropa e, com uso de um alfinete, coloca-o em local visível do corpo (para uso durante toda atividade).

Obs: O jogo poderá se desenvolver em duplas, onde um elemento entrevista o outro, elabora o crachá do seu companheiro e o apresenta à Tropa.

01:30 – Canção Escoteira ou Paródia de uma canção Escoteira mais tradicional da Tropa.

01:40 – Jogo Geral – Chefe Assistente

PASSE AQUI

Formar duas grandes equipes em filas. Cada jovem é numerado. O chefe anuncia um número. Quem tiver o número indicado ergue o braço direito e grita "PASSE AQUI". O jovem do fim da fila, corre, puxando a fila e passa pelo local indicado. Quando o jovem do fim da fila chegar no seu lugar, e o jovem do nº anunciado ficar com os braços cruzados. O último gritará "GANHEI". Se fizer antes que o da outra equipe, marca um ponto. Vence a equipe com maior número de pontos, após algumas rodadas. OBS: É aconselhável anunciar os números do mais baixo para o mais alto. Isto vai evitar que alguém corra com os braços cruzados, o que pode ser perigoso.

02:20 - Jogo de Patrulha - Monitores

CORRIDA INTER-ESTRELAR.

A chefia espalha previamente pelo campo, copos plástico com água. A patrulha envolta por uma corda (ou sisal duplo) – NAVE ESTRELAR – tem que se locomover pelo campo sem deixar a corda cair (segurando-a com o corpo – sem o uso das mãos) e pegar o maior número de copos com água que conseguir e depositar a água em um recipiente próprio.

Ganha a patrulha que, ao término do jogo, tenha o maior volume de água. Se a corda cair no chão durante o jogo, toda a água do recipiente da patrulha é despejada (a água pode ser substituída por outro elemento, de acordo com as condições locais).

03:20 – Cerimônia de encerramento da reunião

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXAS:

Demonstrar com alegria a importância da chegada de novos jovens na Seção, estimular a Corte de Honra para criar novas formas de receber.

5. Discutir previamente a programação proposta com a Corte de honra para que se façam os ajustes necessários, e principalmente distribuição das tarefas e responsabilidades, bem como a análise dos objetivos desta atividade.
6. O monitor deve entrar em contato previamente com o novo elemento que irá

ingressar na sua patrulha, passando as informações necessárias para a reunião (horários, etc).

7. O monitor deverá instruir, antes da reunião, os elementos novos, quanto a cerimônia de hasteamento e arreamento da Bandeira, para o caso de elementos de fora do Movimento Escoteiro.
8. As atividades de responsabilidade da patrulha não precisam ser necessariamente realizadas pelo monitor. Cabe a ele a distribuição das atribuições pelos elementos da sua patrulha.
9. Verificar se a quantidade de material disponível é suficiente para a confecção dos crachás.
10. Após a atividade a tropa poderá realizar um lanche coletivo, se os monitores assim o quiserem e programar em Corte de Honra.
11. Ter disponível, para consulta, a LEI ESCOTEIRA.

COMO AVALIAR ESTA ATIVIDADE:

Espera-se que ao término da atividade os elementos estejam bem interessados nas suas patrulhas.

Portanto os chefes deverão observar (durante os jogos) se isso ocorreu e se houve cooperação e lealdade nos jogos.

Deve ser feita uma avaliação oral, com todos os presentes, após arreamento da bandeira.

Deve-se avaliar, em Corte de Honra posterior, se os objetivos desta atividade foram atingidos.

A chefia deve, após a atividade, reunir-se e discutir sobre o que observou, especialmente a respeito de cada elemento novo e antigos se atingiram grau de maturidade de acordo com suas progressões.

REFERÊNCIAS:

Guia do Desafio Sênior.

REUNIÃO ELABORADA POR:

Esta Programação foi elaborada pelo Ramo Sênior de SC



Fonte: Página do Facebook do Jamboree Nacional Escoteiro 2015

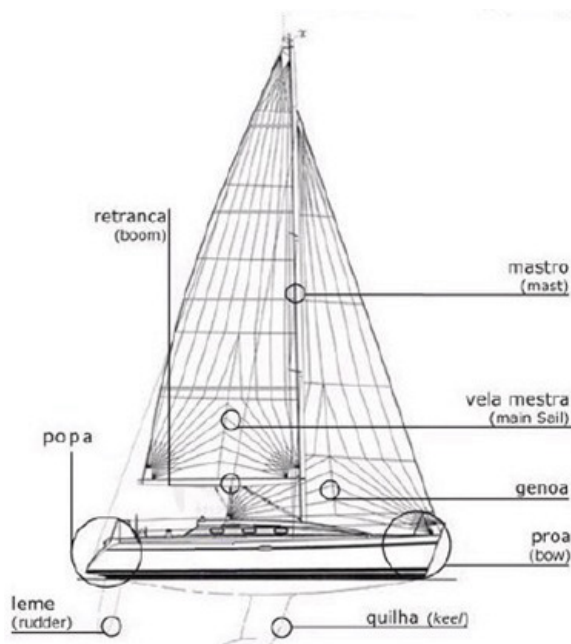
CONHECENDO A NAVEGAÇÃO À VELA (2.ª Etapa)

Como exposto anteriormente, procuramos dar uma orientação básica sobre como proceder com segurança na navegação à vela. Já repassamos orientações rudimentares desta arte, de modo a entender-se da simplicidade, e paradoxalmente da dificuldade, que é exigida para velejar e realizar as manobras de um veleiro. Reforçamos o expomos anteriormente de que a teoria esclarecerá somente alguns aspectos, porque é apenas *com a prática que se aprenderá e se ganhará confiança para comandar uma embarcação à vela.*

Por ser uma matéria extensa apresentamos a segunda etapa, sendo:

- Navegação a Vela (constante deste documento – 2.ª Parte);
- Nomenclatura básica do Veleiro (já descrito no Diário 09).

1 – AJUSTES COMPLEMENTARES DAS VELAS:



Quando estamos velejando há uma contínua interação entre as velas e o vento. Essa interação é que produz a força que movimenta o barco. A velocidade, desempenho e controle são muito influenciados pela quantidade de vela exposta ao vento, que chamamos *Área Vélica*. Quando o vento está forte, o barco necessita de uma área vélica menor. Em condições diferentes de vento, a área da vela grande é reduzida através de uma técnica chamada de rizo.

A área da genoa, geralmente, é ajustada pela troca por uma genoa menor ou pelo enrolamento de parte desta usando o dispositivo enrolador instalado no estai de proa. Um barco com muita área vélica exposta ao vento se tornará instável e muito difícil de controlar, além de sofrer uma inclinação excessiva provocando o *adernamento*.

A inclinação excessiva faz com que uma área maior do casco fique submersa, aumentando o arrasto e reduzindo a velocidade do barco. A medida que a inclinação aumenta, uma área menor da quilha atua na prevenção do movimento lateral, o que provoca a deriva

do barco, afetando também a performance no contravento.

O excesso de vela pode também forçar o barco a ficar fora do rumo. O timoneiro terá que compensar o leme, girando-o para um dos lados, o que funcionará como um freio, diminuindo a velocidade do barco e afetando o seu controle. Um barco com muita vela para um determinado vento vai se mover mais devagar, deixará a tripulação mais desconfortável pela excessiva inclinação e forçará mais os vários dispositivos envolvidos.

Quando a vela é reduzida, o excesso de pressão do vento é aliviado, o barco velejará mais docilmente e rapidamente. Usar uma área vélica reduzida adequada a intensidade do vento é um sinal de sabedoria e esperteza.

Reduzindo a Genoa - A área da vela de proa é, geralmente, reduzida pela troca por outra genoa menor ou pelo enrolamento de parte da genoa no estai de proa. Com essa redução, os carrinhos de genoa devem ser reposicionados mais a frente. Os barcos de regata normalmente possuem um perfil instalado em torno do estai de proa, com duas calhas, que permite a troca rápida da vela. Como regra geral use o descrito na tabela abaixo:

TABELA SIMPLIFICADA PARA SELEÇÃO DA VELA DE PROA

Tipo de Vento	Velocidade do Vento	Percentual de Inclinação	Tipo da Genoa
Vento Fraco	0 a 10 nós	110 a 150%	Genoa - 1
Vento Moderado	11 a 25 nós	90 a 110%	Genoa-3
Vento Forte	25 nós ou mais	60 a 90%	Storm Jib

Mas lembre-se que navegação com segurança não ocorre de forma solitária. Prepare uma boa equipe e parceiros para velejar com qualquer tipo de embarcação. Somente com participação de todos, conhecimentos necessários e cuidados

náuticos esse hobby será maravilhoso e proporcionará lindos momentos. Veja o link abaixo para conferir e melhorar seus ensinamentos e trabalho em equipe.

YOUTUBE: Trabalho em Equipe: <https://www.youtube.com/watch?v=wykCeXFbpG4>

1.1 – Passos para troca da vela de proa

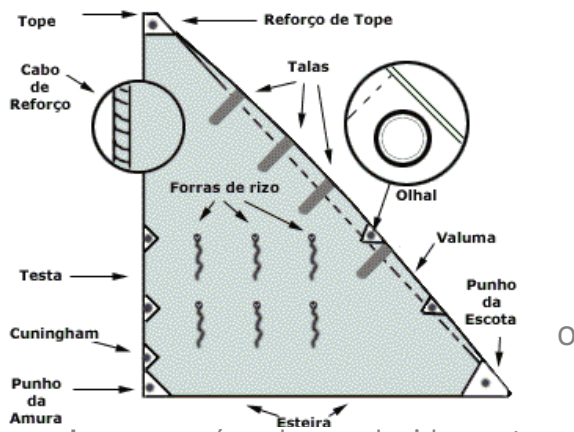
1. Solte a adriça da genoa e abaixe a vela. Certifique-se que a vela não caia dentro d'água nessa operação;
2. Desconecte a adriça do tope da genoa. Prenda a ponta desta adriça em um lugar seguro;
3. Guarde a vela que você abaixou dentro do barco;
4. Entralhe a nova vela no estai de proa;
5. Passe as escotas pelo lugar apropriado reposicionando os carrinhos de genoa, se for o caso;
6. Conecte a adriça ao tope da vela;
7. Suba à nova genoa.

Anote:

- *Antes de começar a regulagem das velas, é necessário regular o mastro;*
- *Dando tensão no burro, evitamos que a retranca suba quando folgamos a escota da vela grande;*
- *Dando mais tensão no back-stay ficamos com uma vela mais plana, com uma bolsa menor e a valuma mais aberta;*
- *As tirinhas são necessárias para uma boa regulagem das velas.*

A **primeira providência** para se conseguir uma boa regulagem das velas é garantirmos que exista um bom *equilíbrio entre a superfície vélica do triangulo de proa e da vela grande*. Isto às vezes é difícil em um barco de cruzeiro, pois com a comodidade do enrolador de genoa, muitas vezes se diminui excessivamente o pano de proa, pois a relativa dificuldade em rizar a vela grande nos faz atrasar esta decisão, sendo a causa mais frequente de desequilíbrio. Para tanto, temos que trabalhar muito bem a Valuma (ver definição técnica). **Valuma** - *Termo náutico que designa o bordo de fuga da vela, a parte de trás, mais próxima*

à popa, por onde o fluxo de ar deixa o pano. A valuma estende-se do punho da adriça (ponta superior da vela) ao punho da escota (ponta infero-exterior da vela). A valuma opõe-se à testa da vela e muitas vezes é percorrida pela bicha, um cabo que lhe dá tensão e regulação, minimizando o panejamento. É na valuma que se encontram as bolsas de talas, onde são inseridas as talas, também conhecidas por réguas e que conferem maior rigidez e estabilidade à vela. Quando a retranca sobe porque o burro está pouco caçado, diz-se que a valuma abre.



segundo passo é colocar devidamente o carro da escota da genoa, o qual é decisivo para se obter bom rendimento da vela de proa. Graças a este carro podemos variar o ângulo de tração da escota, em função das diferentes dimensões da vela de proa em utilização, ou da área da genoa de enrolar com que navegamos. Inicialmente devemos colocar o carrinho de forma que ao caçarmos a vela, a esteira e a valuma recebam a mesma tensão. Quando o carro está muito para a popa, a esteira suporta mais tensão e a valuma abre e bate. Ao contrário, se o carro está muito para a proa, a valuma suporta mais tensão e a esteira forma um grande saco. Imaginando a bissetriz que forma a valuma e a esteira, encontramos uma linha teórica, que deve seguir a escota da genoa para esta trabalhar corretamente. Ao passar de uma orça para um rumo mais folgado em relação ao vento, a torção da vela de proa aumenta consideravelmente, ao

mesmo que a tensão na valuma diminui. É o momento de deslocarmos o carro para a proa e, se possível com a ajuda de uma patesca, deslocar o ponto de escota para o exterior, abrindo o mais possível o ângulo da vela. Muitas velas de proa e também velas grandes, vêm com um cabo no interior da valuma para sua regulação. Com este cabo pode-se eliminar o ligeiro bater de uma valuma, mas deve ser folgado quando o vento cai, ou sempre que arriarmos ou enrolarmos uma vela.

1.2- Reduzindo a Vela Grande

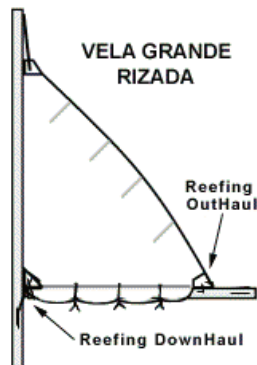
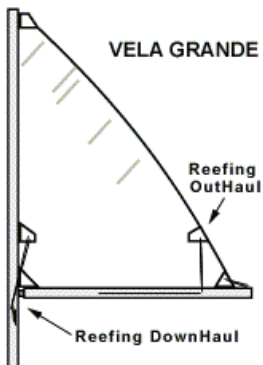
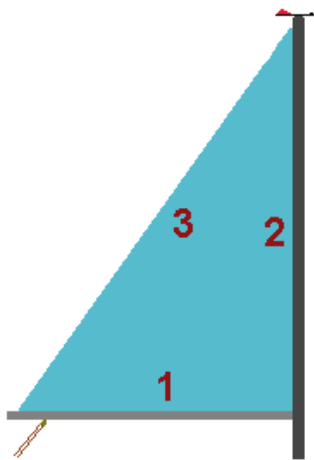
A área da vela grande é reduzida pelo uso da técnica de rizar. Esta operação é muito mais fácil do que trocar a vela. O rizo é executado abaixando-se a vela grande, estabelecendo-se um novo ponto na testa da vela como punho da amura e um novo ponto na valuma como punho da escota e subindo-se novamente a vela com a área agora reduzida. O novo punho da amura é preso ao garlindéu usando-se um cabo ou a um gancho próprio para essa operação e que fica permanentemente preso ao garlindéu. O novo punho da escota é preso a ponta da retranca usando um cabo que deve ficar permanentemente passado pelo olhal próprio para essa operação.

Passos para Rizar a Vela grande:

1. Ajuste o rumo para uma orça fechada (Velas bem caçadas);
2. Folgue a escota da vela grande até que ela paneje;
3. Solte a adriça da vela grande até que o novo punho da amura fique bem próximo ao garlindéu e prenda a adriça.
4. Prenda o novo punho da amura no gancho próprio ou prenda o cabo que passa pelo novo punho, tencionando-o para baixo;
5. Puxe novamente a adriça até obter a tensão desejada na testa da vela;
6. Puxe o cabo que passa pelo novo punho da escota prendendo-o na ponta da retranca;
7. Cace a escota da vela grande. Arrume a parte da vela que foi reduzida prendendo-a

ao longo da retranca com cabos auxiliares próprios.

Nota: A **Vela grande**, termo náutico, designa a vela situada atrás do mastro, de forma triangular e mantida por dois bordos: **a**) Ao mastro pela testa (2); **b**) A retranca pela esteira (1); **c**) A valuma (3) designa o bordo de fuga da vela.



2- CONSIDERAÇÕES:

Muitas informações ainda deveram conhecer sobre navegação marítima e fluvial. Várias outras definições e termos são utilizados nas designações de embarcações a vela. Como bem dissemos somente a prática constante pode aperfeiçoar os ensinamentos teóricos.

Plácido Marcondes

Coordenador Regional da Modalidade do Mar – UEB SC

REFERÊNCIAS:

- *Norman 03* emitido pela Marinha do Brasil.
- *Funcionamento dos Veleiros e como Velejar.*
- *Manual prático de Navegação.*
- *Curso de Vela – VeleiroNet.*
- *Livro de Navegar é Fácil.*
- *Fotos e imagens da internet e livros.*
- *Escola de Vela – Curso Básico*
- *Wikipédia – Definições*
- *Links do Youtube.*

REFERÊNCIAS DAS IMAGENS:

Capa - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-prn2/v/t1.0-9/p206x206/534811_437505143013367_973047599_n.jpg?oh=d1bd5bef5cc05989e2dcbd422c5875fe&oe=56192928&_gda_=1446272089_d7573882cac1993fee30ee6a176231f8 > Acesso em junho 2015.

1 - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpf1/v/t1.0-9/p206x206/10294516_656880164383067_2569302125480068969_n.jpg?oh=5c0f4ca47cee04b14453691ba46f2e40&oe=562C29D5&_gda_=1445407336_5c7322f3ee8bceb8bfcc4307c384131c > Acesso em junho 2015.

2 - Disponível em: < https://scontent-gru1-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xaf1/v/t1.0-9/66764_437505426346672_2028690982_n.jpg?oh=fef07b4456d05dba07127782536e408b&oe=5631AD5E > Acesso em junho 2015.

3 - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-e-a.akamaihd.net/hphotos-ak-frc3/v/t1.0-9/552615_437505386346676_889621241_n.jpg?oh=6f7aac681708215b470a05bb2c3d50a5&oe=56146B19&_gda_=1444955206_2d3488e56cde3af1b4a13340e996b9ff > Acesso em junho 2015.

4 - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xft1/v/t1.0-9/10931552_1548931128704983_5208106883856959595_n.jpg?oh=2610b7f5a8fb80c13ede3bbb3bb2491f&oe=561E7E59&_gda_=1444649528_af9802030c67b76a839b13222d0b937 > Acesso em junho 2015.

5 - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-f-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xap1/v/t1.0-9/10394640_1548931342038295_7650669942480849240_n.jpg?oh=92c14b8d09583062183a69f0b2d05280&oe=561B2868&_gda_=1445661777_b2e258296e44356004fe3419e5384278 > Acesso em junho 2015.

6 - Disponível em: < https://scontent-gru1-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xtp1/v/t1.0-9/p206x206/10931523_1547432292188200_2657563251586117169_n.jpg?oh=09b2e3d79d954143b62b481de83697f8&oe=5622953E > Acesso em junho 2015.

7 - Disponível em: < https://fbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xta1/v/t1.0-9/10923211_1548931588704937_1638190179359115745_n.jpg?oh=26160e278f7df6d6021c0c662d0eadc3&oe=56138313&_gda_=1446123502_49b68542841ab605fe752d1bde824554 > Acesso em junho 2015.



Escoteiros do Brasil
Santa Catarina