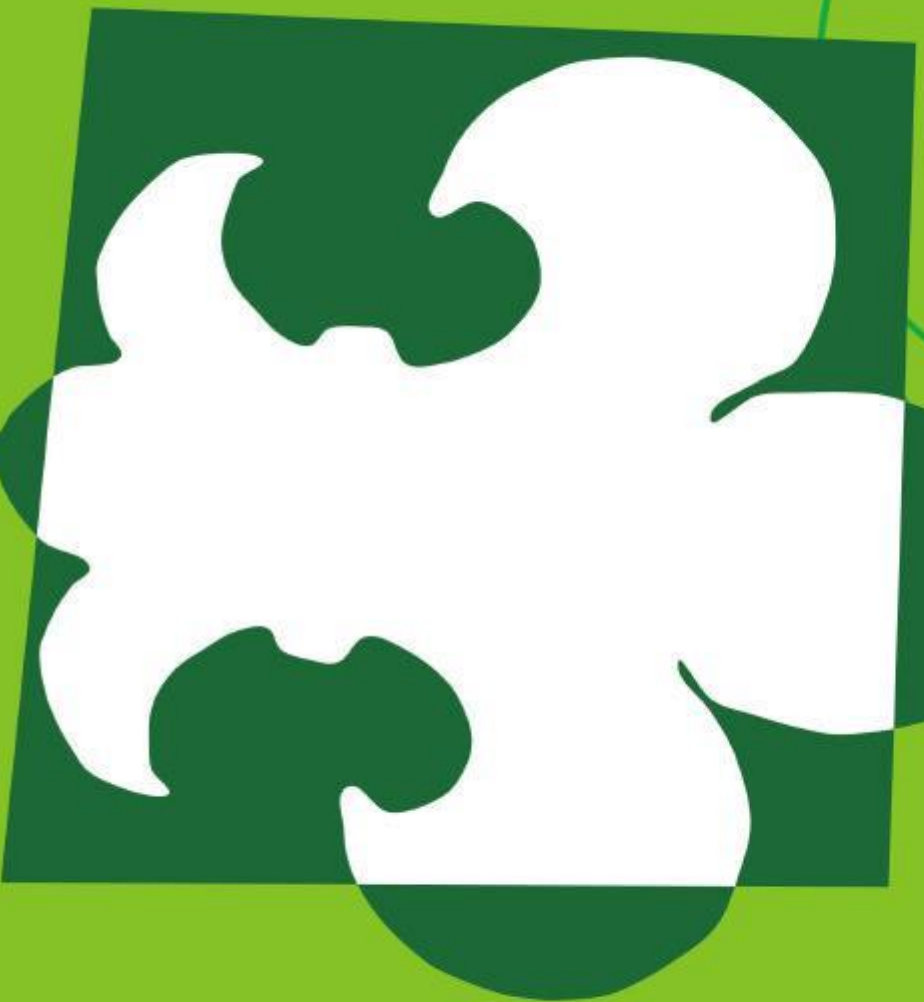




UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

CURSO TÉCNICO DO RAMO ESCOTEIRO



ÚLTIMA ATUALIZAÇÃO: Maio/2016





ÍNDICE

O MONITOR e O SUBMONITOR	03
CORTE DE HONRA	06
SISTEMA DE PATRULHA	07
A PATRULHA	09
ENCARGOS DE PATRULHA	11
ATIVIDADES DE PATRULHA	12
CONSELHO DE PATRULHA	15
ASSEMBLÉIA DE TROPA	16
REUNIÃO DE SEÇÃO	17
SISTEMA DE PROGRESSÃO DO RAMO ESCOTEIRO	21
CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO	31
FOGO DE CONSELHO	36
INSPEÇÃO DE GILWELL	38
CICLO DE PROGRAMA – RAMO ESCOTEIRO	44
APLICATIVO “AVENTURA ESCOTEIRA”	47
ANEXO 1	52
ANEXO 2	53
ANEXO 3	54
ANEXO 4	55
ANEXO 5	56

CURSANTE: _____

DIRETOR DO CURSO: _____

DATA DO CURSO: ____/____/____.



O MONITOR E O SUBMONITOR

MONITOR, é todo indivíduo que, graças à sua personalidade, dirige um grupo social, com a participação espontânea dos seus membros. Texto sugerido: MONITOR é o jovem, membro de uma Patrulha, que assume o encargo de sua direção. Cabe-lhe liderar a Patrulha, promover a capacitação dos seus integrantes e representar a Patrulha perante a Chefia. Deve ser aceito tanto pela Patrulha quanto pela Chefia.

O monitor é a pessoa que procura dirigir com a cooperação, a participação espontânea e a boa vontade das pessoas que ele dirige. O monitor não diz: - faça isto, faça aquilo, mas sim - é preciso fazer isto, quer-me fazer um favor, nós temos necessidade de levar este trabalho para frente, etc.

O monitor considera o grupo mais capacitado em resolver os problemas do que ele sozinho. Respeita os membros e crê neles. Consegue a cooperação do grupo, pela sua competência, paciência e tolerância. Não dá ordens: dá o exemplo, estimulando, em vez de ralhar.

As características citadas são qualidades que, seguramente, encontramos em todo e qualquer Escoteiro, não se exigindo, portanto, que o Monitor seja alguém tão especial.

Inúmeras outras funções poderiam ser acrescentadas à nossa lista, todas relacionadas com características comuns, despidas de qualquer marca extraordinária. Para evitar que a lista se torne muito longa, vamos citar só mais uma função do Monitor, capaz de englobar todas aquelas que já citamos, além de muitas outras que ficaram fora da lista.

A principal função do Monitor é dar o exemplo. Uma Patrulha é o retrato mais fiel do seu Monitor. É porque se identifica com ele, admira suas atitudes e pretende se esforçar para copiá-las que uma Patrulha escolhe um determinado elemento para ser seu Monitor. Uma vez feita a escolha, o mais importante dever do escolhido é aprimorar aquelas características que despertaram tal sentimento na Patrulha, pois melhorando a si próprio, o Monitor estará levando toda a Patrulha a melhorar.



Reconhecer e assumir essa responsabilidade é a única forma de desincumbir-se a contento do encargo de ser um Monitor de Patrulha.

ocrático - **aquele que não se importa** com o que seu subordinado pensa. Ele os trata como simples servidores (faça isto, faça aquilo).

Em geral é uma pessoa irritável, brutal, egoísta e incapaz de compreender os outros. Muitas vezes trata os outros assim, porque ele mesmo foi criado **dessa maneira**.

O Monitor maquiavélico - Utiliza-se de intrigas: nunca reúne os membros do grupo para trocar idéias; mas conversa em particular com cada um deles. É um mestre em <cochicho>

O Monitor vaidoso e ambicioso - Torna-se monitor **por** causa da idade e das etapas que tem o escotismo. Não consegue ser imparcial, pois tem tendência a favorecer os que o bajulam.

O monitor instável - Seus subordinados não conseguem seguir as suas instruções diferentes ou contrárias, enquanto ainda estão executando as primeiras ordens.

O Monitor paternalista - Como o nome indica, é o monitor que tem com o seu pessoal um relacionamento de pai para filho; é um monitor que usa a bondade para obter o que quer dos seus

subordinados. Dá “presentes” (distribui somente tarefas agradáveis) pensando que: “Eu fui bom para você, então espero que você seja bom para mim”.

O “deixa fazer” - são aqueles **que “deixam acontecer para ver o que sai”**. Em geral este tipo de pessoa é muito insegura, e tem receio de assumir responsabilidade. Ao contrário do outro que dava ordens, este não dá instrução nenhuma, cada um de seus auxiliares faz o que quer e como bem entende. Na divisão do trabalho, na repartição das responsabilidades, a confusão é completa.

SUBMONITOR

O Monitor é auxiliado em suas atribuições pelo Submonitor, que pode ser indicado pelo próprio Monitor ou eleito pela Patrulha, conforme decisão do respectivo Conselho de Patrulha.(POR) O Monitor e o Submonitor não necessitam ter um mandato de duração predeterminada e ocuparão seus cargos segundo avaliação conduzida pelo Conselho de Patrulha. O exercício da liderança é parte do Programa Educativo do Ramo Escoteiro e todos devem ter a oportunidade de exercê-la.



O MONITOR E O SUBMONITOR

MONITOR - LÍDER DA PATRULHA

A liderança é a direção na qual se procura concentrar toda a atenção sobre as atitudes e interesses dos subordinados, que não são tratados como simples auxiliares, mas, sim, como colaboradores.

AS FUNÇÕES DO LÍDER

Como para nós, a liderança é muito mais um encargo do que uma qualidade, não tem sentido falar de características do líder. O líder, para nós, é uma pessoa absolutamente igual às outras, e não nos interessam suas características pessoais e sim, analisar o papel que lhe está reservado dentro do grupo por ele liderado. Assim, em lugar de características do líder, eis aqui as funções do líder:

Estar presente

O líder acompanha muito de perto toda e qualquer atividade do grupo. Sua presença é ponto importante para que haja a necessária convergência de esforços.

Manter uma atmosfera adequada ao andamento dos trabalhos

O líder deve fazer com que todos se sintam bem trabalhando.

Reconhecer as capacidades e as limitações de cada um dos seus integrantes do grupo

Esta é a única forma do líder direcionar cada um para a tarefa mais adequada e de orientar cada um no sentido de buscar seu auto-aprimoramento.

Conquistar a confiança

O líder deve conquistar a confiança de todos aqueles que se relacionam com as atividades do grupo, mesmo que não o integrem diretamente, como o caso das famílias dos membros de uma Patrulha. Os integrantes do grupo, diretamente empenhados no cumprimento

Anotações:

das tarefas, e quaisquer outras pessoas cujas atitudes possam influenciar os resultados alcançados pelo grupo, devem depositar no líder uma grande dose de confiança, a qual deve ser conquistado pôr ele.

Colocar os interesses do grupo acima de interesses menores

Isto é, dedicar-se, sem exageros prejudiciais, aos interesses do grupo. Não são raros os líderes que caem no exagero de colocar os interesses do grupo acima de quaisquer outros interesses, terminando pôr causar prejuízos ao grupo em decorrência dos prejuízos que causam a si próprios e aos demais integrantes. Redação sugerida: Dedicar-se aos interesses do grupo, sem exageros, entendendo que estes têm precedência sobre os desejos individuais. Ao mesmo tempo, entender que os interesses individuais podem ser conciliados com o do grupo, e não ser negados. Há líderes que caem no exagero de colocar os interesses do "seu" grupo acima de quaisquer outros, o que termina por causar prejuízo ao grupo e aos seus integrantes.

Estar disponível

O líder deve estar disponível nos momentos em que o grupo dele necessita, sem buscar desculpas para eximir-se de suas responsabilidades.

Cooperar para o sucesso do grupo

O líder deve limitar-se a mandar fazer, mas metendo, ele próprio, a "mão na massa". Um líder que se considera acima dos demais e que assume, diante das tarefas, uma atitude superior, julgando que executá-las pode prejudicar sua imagem de grande autoridade, estará demonstrando mais preocupação com as honras do cargo do que com os legítimos interesses do grupo cuja liderança lhe foi confiada.

Não dar colher de chá

Sem grosserias, sem exigências absurdas, respeitando as limitações de cada um dos integrantes do grupo, agindo sempre com cortesia e educação, marcando suas atitudes pela ponderação e pelo bom senso, o líder não se descuida de sua função principal, qual seja a de levar o grupo até o objetivo fixado.



O MONITOR E O SUBMONITOR

Reconhecer que não é o tal

O líder está, como qualquer outra pessoa, sujeito a erros e limitações. Deve reconhecer que não é um sabe-tudo nem o dono da verdade. Em lugar de buscar impor ao grupo suas decisões, é função do líder escutar o grupo, na certeza de que todos os seus integrantes querem, tanto quanto ele, que o grupo alcance o sucesso.

Organizar os esforços do grupo

As dificuldades para a realização de qualquer tarefa crescem assustadoramente na medida em que aqueles que vão realizá-la não se organizem para o trabalho. É muito fácil imaginar-se, por exemplo, como será desconfortável uma noite numa barraca que, por desorganização da Patrulha foi armada antes que o terreno fosse limpo, deixando no seu fundo, pedras e raízes que deveriam ter sido previamente removidas.

Ouvir queixas, reclamações, ponderações e sugestões

Acatando e buscando soluções para as que forem procedentes e descartando as demais, sem ferir aquele que as apresenta e sem permitir que as mesmas interfiram com o andamento dos trabalhos. Qualquer pessoa é capaz de executar esta função, desde que disponha a desenvolver a paciência. **É um exercício para todos o de, ao encontrar um problema, mais que achar culpados ou quedar-se em lamentações, pôr o foco na busca de soluções e dispor-se a colocá-las em ação.**

Cumprir e fazer cumprir os horários estabelecidos

Esta é uma função bastante simples, pois depende, apenas, de exercitar uma virtude que não pode ser separada da boa educação, a pontualidade.

Observe que citamos 12 funções do líder, cada uma delas associada a uma característica. As funções não foram mencionadas em ordem de importância, pois todas são igualmente importantes. Elas estão citadas na sequência das características a que estão associadas: **assiduidade, bom humor, compreensão, confiabilidade, dedicação, disponibilidade, espírito de cooperação, firmeza, humildade, organização, paciência e pontualidade.**

A ESCOLHA DO MONITOR

O Monitor de uma Patrulha Escoteiro é, normalmente, o elemento mais velho e mais treinado de sua Patrulha; **muitas vezes, é um jovem que apresenta perfil propenso à liderança; ou, então, pela sua condição de mais treinado, acaba tendo reconhecida a ascendência perante os demais e na maioria das vezes um líder natural.**

Por normas e por ser considerado um auxiliar da chefia,

ele deve ser nomeado pela chefia que deverá levar em consideração seu adestramento, interesse, dedicação e principalmente a sua lealdade aos ensinamentos que B-P nos deixou.

O Conselho de Patrulha deve indicar o seu monitor, que normalmente (mas não obrigatoriamente) é aceito pela chefia (como assim, "não obrigatoriamente? A Chefia tem poder de veto!) para exercer o cargo, sendo sempre referendado pela Corte de Honra. Texto sugerido: O Conselho de Patrulha deve indicar o jovem para exercer o cargo de monitor; essa escolha é submetida a referendo da Corte de Honra e depende da ratificação pela Chefia.

O Conselho de Patrulha elege o seu monitor, e caso ele não corresponda aos anseios da Patrulha, o mesmo "Conselho" poderá destituí-lo do cargo.

CERIMÔNIA DE INVESTIDURA: MONITOR/SUBMONITOR

A Tropa em ferradura. O Chefe de Tropa (ou um dos assistentes) com o Bastão Totem da Patrulha em mãos. Chefe de Tropa: Atendendo ao Conselho de Patrulha da Patrulha "X" e ouvida a Corte de Honra de nossa Tropa, o Escoteiro FULANO foi indicado (ou reindicado) para Monitor. - Chama o FULANO que se postará diante do Chefe.

FULANO, você se compromete perante sua Tropa e sua Patrulha a colocar os interesses de sua Patrulha acima dos seus próprios interesses?

Jovem: Sim (ou qualquer outra resposta).

Chefe de Tropa: Como nosso fundador Baden-Powell escreveu em sua Carta aos Monitores, você tratará de puxar sua Patrulha e não empurrá-la?

Jovem: Sim (ou qualquer outra resposta).

Chefe de Tropa: Você se compromete a defender na Corte de Honra de nossa Tropa sua Patrulha e se necessário cada elemento dela com toda disposição, justiça e camaradagem?

Jovem: Sim (ou qualquer outra resposta).

Chefe de Tropa: FULANO, sua Patrulha o elegeu, a Corte de Honra aceitou e eu estou nomeando-o para Monitor da Patrulha "X". - Faz a entrega do Bastão, do distintivo e do Certificado de Nomeação (os dois últimos podem ser entregues pelos assistentes). Confio em você e tenho certeza de que fará o seu melhor possível para fazer dos "X" uma Patrulha que procurará a todo o momento desenvolver-se e progredir dentro de nossa Tropa, treinando e adestrando cada elemento da Patrulha individualmente. Você é perfeitamente capaz disso. Conto contigo na aplicação do que for discutido e decidido em nossa Corte de Honra. Dá a mão e faz a saudação. De volta à sua Patrulha.

Encerrada a Cerimônia.

Dentro do sistema de Patrulhas, a Corte de Honra tem um papel fundamental, pois ela é uma comissão permanente de administração da Tropa e de ajuda à chefia.

Ela é composta pelos monitores e a Chefia da Tropa. Quando convidados, poderão participar também os sub-monitores.

Cabe a Corte de Honra debater e participar da programação da Tropa e resolver problemas relativos a disciplinas e conduta de seus membros, bem como estabelecer tradições e regras. Enfim, é o órgão que atua diretamente na administração da Tropa.

Os cargos que compõem uma Corte de Honra são, normalmente, um Presidente (este obrigatório), um Vice-Presidente, um Secretário e um Tesoureiro. O Presidente é eleito e nomeia os demais. A presidência é exercida por um elemento eleito por um período pré-determinado e será auxiliado por um secretário e um guardião de lendas nomeadas por ele mesmo. (? O texto está confuso)

A Corte de Honra deve se reunir, pelo menos uma vez por mês ordinariamente, e extraordinariamente sempre que necessário.

As decisões da Corte de Honra são secretas e somente poderão ser divulgadas se assim for decidido. A chefia poderá participar apenas como conselheiros, não tendo direito a voto. A Chefia poderá participar apenas como conselheira, não tendo direito a voto. As reuniões da Corte de Honra são de acesso restrito e o que nelas for ventilado somente poderá ser divulgado se assim for decidido. A chefia poderá participar apenas como conselheiros, não tendo direito a voto.

Caso a decisão da Corte de Honra venha a divergir da **opinião** **apreciação** do chefe, este poderá vetá-la (**por não ser factível, ou por colocar em risco a segurança física, psíquica ou moral dos jovens, ou por ferir regras**). Neste caso, deverá levar sua decisão ao Diretor Presidente do Grupo para avaliação e decisão final.

Anotações:

06

Os elementos que forem julgados por essa Corte, devem ter o direito de defesa, portanto, devem ser convidados a participar da reunião **na qual sua conduta seja alvo de processo disciplinar em julgamento.**

A sala da Corte de Honra é decorada de acordo com a vontade de seus membros, porém é conveniente ter sempre um quadro com a Lei e a Promessa, alguns livros para consulta e flâmulas e outros troféus conquistados pelas patrulhas ou pela tropa. No caso de Grupos Escoteiros que não possuem espaço, pode-se criar um baú contendo todos os objetos utilizados na Corte de Honra. É importante que somente os monitores tenham acesso à sala de Corte de Honra, pois isto contribui para estimular aos jovens ascender à monitoria, além de ser parte da mística da tropa.

Todas as decisões da Corte de Honra devem ser devidamente registradas em um livro ata, que deve ser muito bem preservado, pois é um documento oficial e histórico da tropa. O secretário ou escriba é escolhido entre um dos participantes por um período definido pela própria Corte de Honra.





Para iniciarmos nosso estudo sobre o assunto, trazemos, aqui, um trecho do Manual do Escotista, do ramo escoteiro: "O sistema de patrulhas é uma forma de organização e aprendizagem, com base no método escoteiro, por meio do qual jovens amigos integram de forma livre e com ânimo permanente um pequeno grupo com identidade própria, a fim de desfrutar sua amizade, apoiar-se mutuamente em seu desenvolvimento pessoal, comprometer-se em torno de um projeto comum e interagir com outros grupos similares". Entendemos, a partir daí que não há outra forma de aplicar o método de educação escoteira sem que os jovens sejam inseridos nesses pequenos grupos - as patrulhas, lideradas por um deles (o monitor), escolhido, também, entre o grupo e com autonomia para planejar, definir, executar, avaliar, vivenciar atividades típicas escoteiras, de forma democrática.

O ideal seria que as patrulhas fossem formadas por jovens que sentem afinidades mutuamente, o que favoreceria a união, integração e compartilhamento de idéias entre eles. Se todos os integrantes sentirem-se parte dessa patrulha, tiverem seus limites respeitados, suas capacidades valorizadas e suas opiniões levadas em conta (pelo menos que sejam analisadas e discutidas), a participação poderá ser mais espontânea, logo tenderão a realizar as tarefas com mais afinco e dedicação, resultando numa maior possibilidade de êxito de todo grupo.

Essa forma de organização oportuniza que os jovens desfrutem de amizades dos demais, apoiem-se mutuamente no desenvolvimento pessoal, de seus integrantes, comprometam-se em torno de um projeto comum e interajam-se com outros grupos similares. Nesse sentido, as conquistas e os desafios são questões comuns entre os integrantes da patrulha, que participam, cada qual a sua maneira, de acordo com suas habilidades, fazendo seu melhor possível, para o êxito de cada um e de todo grupo.

Nesse sentido, o livro "Escotistas em ação" nos dá orientações para fazermos funcionar bem o sistema de patrulhas, das quais ressaltaremos algumas:

"A patrulha é um grupo coeso de caráter permanente. É um grupo estável com membros estáveis, que através da vivência e ações de seus integrantes constrói uma história, estabelece tradições e tem em comum seu compromisso." Ou seja, não pode ser alterada de acordo com o desejo do adulto educador. Os problemas que, por ventura, surjam devem ser resolvidos, primeiramente, na própria patrulha, devendo o escotista interferir, apenas, se não houver outra forma para saná-lo. Outro ponto importante que precisamos ressaltar é que as tradições, os símbolos e a história dessa equipe devem ser definidos, elaborados e repassados pelos próprios integrantes da patrulha.

As patrulhas têm vida própria, não dependem da tropa para se organizarem, muito menos dependem do escotista. Quanto a isso, lembramos apenas dos cuidados que devem ser tomados, antes que uma patrulha se reúna para fazerem alguma atividade, ainda que seja na casa de um de seus integrantes (conhecimento e autorização dos pais e responsáveis, conhecimento e autorização dos escotistas da tropa, análise detalhada de toda programação pelo escotista responsável, dentre outras que se julgarem necessárias, de acordo com o nível de riscos aos quais estarão sujeitos)

É recomendável, e diríamos que é fundamental, a leitura do livro "Escotistas em Ação", lendo pequenos trechos por vez, refletindo no que se leu e grifando o que mais lhe chamar a atenção, como nos recomendava o fundador Baden-Powell, no Guia do Chefe Escoteiro. Além desses apontamentos cardeais, citados acima, precisamos, apresentar algo ainda não dito, a seguir:

Já havíamos citado o monitor, no início do texto, contudo, há outras funções na patrulha (secretário do Conselho de Patrulha, fotógrafo, relações públicas, cozinheiro, socorrista, dentre outras) que podem e devem ser delegadas para seus integrantes. O fato de terem as responsabilidades distribuídas os farão sentir-se parte do grupo, reforçando os benefícios da democracia e do trabalho conjunto, como deve ser no sistema de patrulhas;

A Corte de Honra é o órgão máximo das tropas, dela participam: Os monitores e, em tropas pequenas, os sub monitores podem ser convidados. *Os escotistas podem participar das reuniões, mas como orientadores, consultores e conselheiros, nunca como um poder supremo com função de aprovar ou impedir qualquer decisão (neste caso, deve-se usar o discernimento de educador para avaliar se alguma sugestão poderá colocar em risco a integridade física ou moral dos jovens. Nesses casos, claro, valerá mais a segurança e os princípios morais e éticos). Eu sugeriria mudar a redação deste trecho para: O Escotista participa das reuniões, mas como orientador, consultor e conselheiro, não lhe cabendo influenciar decisões ou votar, exceto no caso de empate. Deve valer-se do seu discernimento de educador para avaliar se alguma das propostas poderá colocar em risco a integridade física ou moral dos jovens, ou se violará alguma regra (lei, estatuto, POR, regulamento, ou regra moral). Por isso, é sua prerrogativa o veto.* A participação dos jovens nas reuniões da Corte de Honra reforça o Sistema de Patrulha, por colocar em posição "privilegiada" o monitor;

A capacitação dos monitores é outro ponto chave do Sistema de Patrulhas. É a partir daí que o jovem no papel de líder tem sua autoridade reconhecida e respeitada, muito embora, Baden-Powell defendia que os jovens respeitem mais um par de desenvoltos que uma mente brilhante. Essa teoria, do fundador, indica que o monitores devem ser escolhido pela destreza e habilidade física e reforçado com treinamentos e capacitações para que haja uma distinção sobre os demais.

Por fim, não temos intenção de encerrar o assunto por aqui, o tema é importante e extenso, mas, também, não poderemos deixar de ressaltar o seguinte: é comum vermos adultos escotistas, muito bem intencionados, assumirem a coordenação das patrulhas e da tropa - elaboram as reuniões, planejam com seus assistentes seus programas, interferem excessivamente nas reuniões de Corte de Honra e definem os rumos da tropa na qual trabalham, sem considerar o desejo dos jovens. O motivo, geralmente é um excesso de cuidado, boas intenções e afã de fazerem o melhor por seus escoteiros. Quanto a isso advertimos: esse é o maior risco de falência de uma tropa. Esse paternalismo é entendido como uma falta de confiança na capacidade dos educandos, estabelecendo a insegurança e desconfiança, colocando tudo a perder. Inclusive foi o próprio Fundador quem nos disse: "Na dúvida, pergunte aos jovens!" Vem daí a seguinte passagem, para que você siga pensando: "Em todos os casos, com um passo decisivo para o sucesso, recomendaria muitíssimo o uso do Sistema de Patrulhas, isto é, a formação de pequenos grupos permanentes, cada um sob a responsabilidade de um rapaz encarregado da chefia" (Do livro: Scouting for Boys, 1908 - Preâmbulo para os instrutores).





A PATRULHA

Espírito

Espírito de Patrulha significa UNIÃO. Significa fazer parte de uma Unidade Autônoma e completa, onde cada membro é parte vital dessa unidade, e todos juntos, com um mesmo objetivo,



fazem o sucesso dessa unidade.

Alguns símbolos, que descrevemos a seguir, contribuem para a manutenção e o fortalecimento dessa UNIÃO.

Totem

O animal "TOTEM" que representa a Patrulha é um símbolo muito importante e todos os membros da Patrulha devem conhecer profundamente os hábitos e qualidades que representa sua Patrulha. É escolhido quando da fundação da Patrulha, e os jovens devem identificar quais os atributos desse animal são os desejáveis para os membros da Patrulha: a coragem, ou a astúcia, ou a resistência, a adaptabilidade, a lealdade...

Bandeirola

A bandeirola é o símbolo que representa a Patrulha.

Traz estampados os símbolos, características e as cores que a representam.

Acompanha a Patrulha em todas as atividades e todos os membros tem a obrigação de cuidar para que ela não suje, fique abandonada, ou seja, desrespeitada por quem quer que seja.

As dimensões da bandeirola são 40cm x 28cm e as cores que representam o animal estão descritas no P.O.R. 2016 e no livro Escotismo para Rapazes.

Ela deve ser transportada em um bastão especialmente confeccionado para ela.

Esse bastão não é de propriedade do monitor e sim da Patrulha. Deve ser uma honra para o monitor portá-la, pois é o marco que representa a Patrulha.

Distintivo de Patrulha

Cada membro de uma mesma Patrulha é identificado pelo distintivo que tem as mesmas cores da bandeirola. Isso quer dizer que cada um porta um de acordo com a Regra 160 - Item III.

Grito de Patrulha

O Grito de Patrulha serve para exaltar as qualidades da Patrulha e deve ser pronunciado sempre que a Patrulha se apresentar.

Nenhum escoteiro poderá usar o grito de uma Patrulha que não seja a sua.

É muito importante que esse Grito seja dado com muito garbo e honra, pois ele é o espelho da Patrulha e, com ele podemos perceber como anda o Espírito de Patrulha.

Lema da Patrulha

Cada Patrulha escolhe o seu lema.

Geralmente é relacionado com alguma qualidade, virtude, ou característica que a representam.

O Lema deve expressar o vigor, aquilo que impulsiona nos momentos de sucesso, mas também o que anima e fortalece nos momentos de dificuldades.

Anotações:



Código da Patrulha

Cada patrulha pode estabelecer regras de conduta internas, uma espécie de código que todos devem conhecer e seguir. É lógico que não se trata de inventar outra lei escoteira, porém, é uma aplicação do conteúdo da lei, na prática. Ou seja, pode-se estabelecer que na patrulha, duas faltas consecutivas sem a devida justificativa, significa estar proibido de participar de uma atividade externa, pôr exemplo.

Porém, todas as regras que a patrulha resolva estabelecer devem ser amplamente discutidas e somente aplicadas após a orientação da Chefia e da Corte de Honra.

Livro ou Diário

O livro ou diário de uma Patrulha é destinado ao registro de todas suas atividades.

Nele devem estar registrados todos os acontecimentos relativos a Patrulha, tais como: acampamentos; excursões ; jornadas ; visitas ; passeios ; grandes atividades ; etc.

Por ser um documento histórico, deve ser um livro especialmente decorado e guardado com muito cuidado e respeito.

Jornal

A Patrulha pode manter um jornal mural trazendo notícias, sugestões de atividades, fatos notórios de

Anotações:

atividades, ilustrações e conquistas da Patrulha e de seus membros.

Canto de Patrulha

Algumas tropas têm sorte em ter espaço para que cada patrulha possa ter o seu canto de patrulha. Porém mesmo se o espaço é pequeno é possível se ter um Canto da patrulha.

O canto é, na verdade, um local onde a patrulha se reúne e colocam todos os seus pertences. Deve ser decorado e mobiliado pelos próprios integrantes, construindo ou conseguindo doações de móveis e utensílios. Tudo deve ser identificado com as cores da patrulha, incluindo ferramentas e material de atividade.

Um membro de uma patrulha só pode visitar o canto de outra patrulha caso seja convidado, pois o canto é um local íntimo da patrulha e deve ser respeitado.

Tradições

As Patrulhas podem estabelecer tradições que todos devem respeitar e preservar.

Estas tradições podem ser, por exemplo: Conseguir determinadas especialidades (**se todos da Patrulha têm determinada especialidade, o seu distintivo pode ser usado na bandeirola**); ter ótimos cozinheiros, mateiros; e até um almoço especial na casa de um dos membros a cada mês.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



Cozinheiro, que se preocupa que a patrulha prepare cada vez melhor refeições bem variadas;

Outros, que surgem espontaneamente das necessidades de organização da patrulha.



Anotações:

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



ATIVIDADES DE PATRULHA

Uma boa patrulha que se preze precisa realizar Atividades de Patrulha e são muitas são as formas de se fazer atividades deste tipo. O desenvolvimento dessas atividades é contínuo e necessário para se manter e fortalecer o Espírito de Patrulha, e se praticar a Lei Escoteira e a Promessa Escoteira na sua plenitude.

As Atividades de Patrulha são definidas pela própria patrulha no momento da Reunião de Ciclo de Programa. Na hora que a patrulha se reúne para fazer o diagnóstico e definir a ênfase da Patrulha para o próximo ciclo, também deve pensar as atividades, fixas e/ou variadas, que serão realizadas pela patrulha, independente da tropa. Dentre as Atividades de Patrulha podemos citar:

Competições entre Patrulhas – as quais são fundamentais para elevar o ânimo das Patrulhas;

Grande Jogos – com duração de dois ou três meses, dando a oportunidade a todos os membros da Patrulha de se alternar na liderança dos mesmos;

Boas Ações – que propicia o engajamento espontâneo de todos em ajuda ao próximo;

Visita a outros Grupos – dando a oportunidade de conhecer e aumentar o relacionamento entre os jovens e a chefia, fortalecendo assim a Fraternidade Escoteira;

Atividades de Campo – sempre que possível o monitor ou a chefia irá propor excursões ou acampamento de Patrulha. Esse momento é que cada elemento vai procurar dar o melhor de si para que a atividade ocorra, pois todos dependem um do outro;

Conselho de Patrulha – momento de caráter mais formal, em que todos podem expor seus problemas, discutir suas dificuldades, sugerir idéias, solicitar alguma formação específica, reivindicar mais atividades, etc. além de participar efetivamente da vida da Patrulha.

Reuniões de Patrulha em sede – É o momento em que a Patrulha se junta para realizar suas próprias atividades. Além das atividades que realizam junto a Tropa, cada patrulha deve organizar suas próprias reuniões. Diferente do Conselho de Patrulha, este não é um momento formal mas sim, uma grande oportunidade de todos se divertirem juntos e aprenderem.

Estas atividades são muito importantes para a vida e o desenvolvimento da patrulha, uma vez que a individualidade de cada patrulha precisa ser respeitada. O Monitor, em parceria com seu Submonitor e ouvindo sempre a sua patrulha, elabora e comanda as atividades que somente a patrulha irá realizar durante a reunião em sede independente do restante da Tropa. Jogos, capacitações, conversas, esquetes, canções, arrumar a caixa de patrulha, atualização do Livro de Patrulha, uma conversa informal entre os patrulheiros, orientar a patrulha sobre alguma atividade, tudo isso compõe uma reunião de patrulha. Uma reunião com planejamento bem definido, horário para iniciar e acabar, objetivo, distribuição de responsabilidades, definição de utilização de materiais/equipamentos, podem e devem ser elaboradas com responsabilidade pelos líderes da patrulha, sob supervisão e aprovação dos chefes da tropa. É um momento importante para a patrulha se conhecer melhor e se aperfeiçoar conforme a sua necessidade, independente das outras patrulhas da Tropa.

A **Reunião de Patrulha** também pode ser **fora da sede**, como na casa de algum dos membros, praça, parques ou em um lugar que reúna condições apropriadas e seguras para a atividade que desejam realizar. Várias atividades podem ser realizadas, como por exemplo: ajudar-se mutuamente na progressão, conversas sobre temas que lhes interessam, festejar, comemorar aniversários, realizar projetos, planejar atividades, fazer a manutenção do material de Patrulha, jogar, praticar esportes, fazer lanches e cozinhar, realizar atividades de serviço, escrever no caderno de patrulha, etc. Nesta reunião, todos os integrantes da patrulha participam, inclusive, se a patrulha decidir, pode até convidar outras pessoas, inclusive de outras patrulhas. O Monitor é o grande responsável por transformar este momento em uma oportunidade de valorizar a participação de todos os membros da patrulha.

A frequência da reunião de patrulha deve ser, preferencialmente, semanal mas depende da disponibilidade, desejo e possibilidades dos integrantes ou das atividades planejadas para o ciclo de programa. É importante reforçar que para a reunião ser boa, deve ser planejada cuidadosamente, respeitando horários de começo, término e deixando o local em melhores condições do que como o encontraram. Uma boa reunião é aquela na qual todos se divertem e aprendem algo.



ATIVIDADES DE PATRULHA

ACAMPAMENTOS DE PATRULHA

Vamos tratar principalmente de acampamentos de final de semana, mas pensando bem, um acampamento nada mais é do que uma forma avançada de excursão. Portanto é necessário tratar de algumas coisas que contribuem para uma excursão bem sucedida.

Nenhum excursionista sai sem estabelecer um destino e principalmente o que vai fazer quando chegar lá. A excursão deve ser planejada, ter um objetivo.

Ao levar a proposta no Conselho de Patrulha, a primeira tarefa do Monitor é anotar vários pontos a serem discutidos, para que a atividade transcorra de êxito. Para isso devemos analisar três pontos principais que são:

a) Propósito: Isso vem em primeiro lugar, pois o destino depende de um objetivo a ser alcançado. Por exemplo: se a meta é ensinar a Patrulha a fazer fogo para cozinhar alguma refeição mateira, o local a ser escolhido é aquele que tem condições para isso, isto é, que tenha lenha e seja permitido acender fogueiras.

b) Onde: Os Escoteiros de sua Patrulha podem lhe dar boas sugestões. Avalie cada local proposto cuidadosamente, tendo como conveniência fazer uma pequena excursão.

c) Quando: Naturalmente em algum Sábado, Domingo ou feriado. De preferência quando não atrapalhar nos afazeres escolares, de trabalho ou ainda religiosos dos Escoteiros de sua Patrulha ou tropa.

d) Programação: Isto envolve um planejamento detalhado e todos os detalhes devem ser discutidos no Conselho de Patrulha. Não sobrecarregue seu programa. Se o objetivo da primeira excursão é ensinar a amarrar quadrada, evite dispersar desse objetivo. Como dica comece por uma escada e vá acrescentando dificuldades em outras excursões, de maneira que todos se tornem gradativamente mais eficientes.

ACAMPAMENTOS DE FINAL DE SEMANA

Depois que você já realizou várias excursões de Patrulha bem sucedidas, chegou a hora de pensar no Acampamento de Patrulha. Você já tem quem saiba acender e manter um fogo para preparar refeições, quem saiba cozinhar, quem saiba fazer amarras e etc. Tudo isso treinado com antecedência. Certos padrões são exigidos antes que leve sua Patrulha para um acampamento. Para isso, mencionamos alguns como:

1 - Você deve ter a especialidade escoteira de acampador.

2 - Você deve ter participado de pelo menos cinco acampamentos dirigidos por seu Chefe de Tropa, ou acampamentos nacionais, regionais e/ou pólo.

3 - Você deve ter dirigido várias excursões de um dia, onde a Patrulha cozinhou sua refeição.

4 - Você deve obter a autorização de todos os pais (autorização emitida pelo SIGUE), procurando assegurar a presença de um deles no acampamento. Caso isso não seja possível, assegure a presença de um Assistente do Chefe de Tropa, não para dirigir o acampamento, mas simplesmente para aconselhar se houver necessidade.

5 - Você deve submeter seu programa de atividades completo para aprovação da Corte de Honra de sua Tropa.

Tendo conseguido satisfazer essas exigências, o próximo passo é o equipamento. Barracas, toldos, lampião, material de corte e de afiar, utensílios de cozinha. Tudo deve estar em ordem e sem apresentar problemas na hora de seu uso.

Após verificar o material de campo da patrulha chegou a hora de planejar o seu acampamento de Patrulha. Leve proposta em cada Conselho de Patrulha para discutir o assunto. Como são muitos os detalhes até o dia do acampamento, o planejamento deve começar com algumas semanas de antecedência e possuir alguns fatores já determinados como:

a) Local: Três fatores são importantes e devem ser considerados na escolha do local: **abrigo, água potável e lenha**. Você encontrará conselhos úteis no livro "A Patrulha vai ao Campo". Lembre-se do problema de transporte. Uma dica: o sítio dos pais de um dos escoteiros de sua Tropa é um bom local para começar.

b) Data: Melhor é começar com um final de semana, sair no Sábado pela manhã e retornar no Domingo à tarde. Utilizar-se de um feriado, prolongando em mais um ou dois dias o acampamento, só quando você já estiver tarimbado em conduzir acampamentos de Patrulha.

c) Tarefas determinadas: Cada um sabe exatamente o que vai fazer quando chegar ao campo. Quem vai montar o Canto do Lenhador, quem vai procurar lenha, quem vai acender o fogo e preparar a primeira refeição, quem vai montar as barracas, quem vai testar o lampião, quem vai buscar água e etc. A não ser que o acampamento seja para treinar a construção de pioneirias. Em acampamento de dois dias, evite construir mesas, fogões suspensos, lavatórios de louças, e outras que demandam tempo. Não há necessidade de derrubar bambus ou outro material para tão pouco tempo.

d) Outros itens: equipamentos pessoais, cardápios, objetivos, etc



ATIVIDADE DE PATRULHA

Conduza seu acampamento, como um bom acampamento de Tropa é conduzido, seguindo assim os seguintes passos: **alvorada na hora certa; inspeção das barracas e dos equipamentos pessoais; inspeção dos utensílios de cozinha e das ferramentas utilizadas no campo; hora certa para refeições; hora certa de silêncio.**

Tudo deve ser levado de acordo com o planejado. Caso o local ofereça condições para a prática da natação, só permita a entrada na água se pelo menos a metade da sua Patrulha souber nadar, e sempre com um observador do lado de fora da água. Nesta hora peça a ajuda do acompanhante adulto (pai ou Assistente) para monitorar. Caso contrário, não permita a natação.

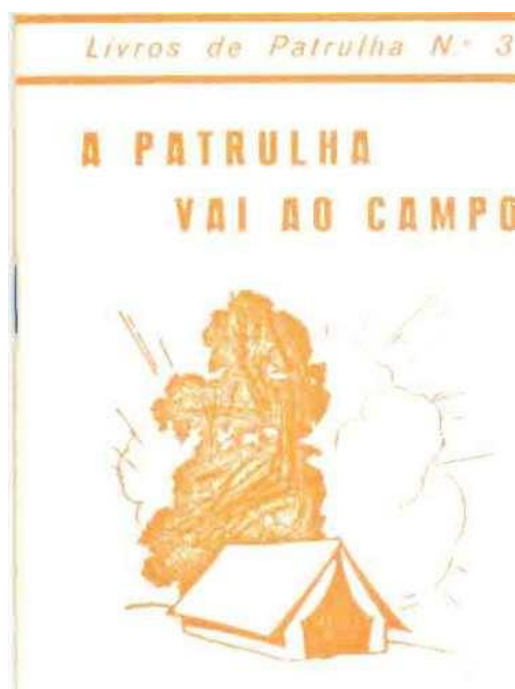
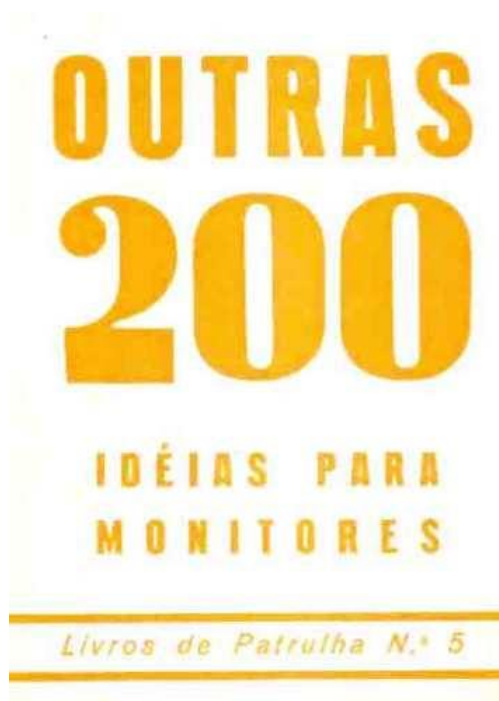
As atividades de Patrulha (Acampamentos, jornadas, visitas a outros Grupos, excursões, etc) devem estar dentro do Calendário da Tropa e autorizadas pela Chefia da Tropa, a direção do Grupo Escoteiro e Corte de Honra. Os itens devem ser submetidos à análise e aprovação da Chefia da Tropa:

- Programação com horários, responsáveis e materiais necessários;
- Informes sobre condições do local, autorizações de uso e indicações de como chegar;
- Meio de transporte e questões de segurança do trajeto;
- Cardápio;
- Ficha médica;
- Autorização dos Pais.

Uma atividade de patrulha é, antes de tudo, uma demonstração de confiança – dos jovens em si mesmos e no que aprenderam; dos chefes na responsabilidade e lealdade dos jovens; e dos pais, no Movimento Escoteiro.

Os Escotistas devem estar sempre prontos para auxiliar os jovens em caso de dúvidas.

Vocês poderão encontrar dicas em diversos livros, como por exemplo: "Atividades de Patrulha 1, e 2", "200 idéias para Monitores", "Outras 200 idéias para Monitores", "A Patrulha vai ao campo" e outros.





CONSELHO DE PATRULHA

Funciona como uma instância formal de tomada de decisões relevantes e dele participam todos os integrantes da patrulha, sob a presidência do Monitor. Suas reuniões podem acontecer sempre que a patrulha considere necessário, sem que se converta, pela excessiva freqüência, na reunião habitual da patrulha, que tem um caráter bem mais operacional. As decisões tomadas no Conselho de patrulha devem ser registradas na Ata do Conselho de Patrulha.

Os assuntos analisados no Conselho de Patrulha devem ser relevantes, tais como:

- Aprovação das atividades da patrulha para um ciclo de programa e das atividades que a patrulha proporá para que sejam realizadas pela Tropa.
- Avaliação das atividades de patrulha e daquelas de longa duração realizadas pela Tropa.
- Contribuição, por meio de comentários, para a auto-avaliação de cada jovem.
- Eleição do Monitor e aprovação do Submonitor da patrulha.
- Determinação e designação de cargos na patrulha e avaliação do desempenho dos responsáveis.
- Administração dos recursos da patrulha.





Como as normas afetam a todos, todos participam de sua determinação.

A Assembléia de Tropa tem um papel fundamental no bom funcionamento da Tropa e conseqüentemente do Sistema de Patrulhas.

A colorful illustration showing a group of people sitting on a rocky shore. In the foreground, two people are walking away from the viewer, carrying a red box and a tray of food. The background shows a group of people sitting on the rocks, with a person standing and gesturing towards them. The scene is set outdoors with green grass and trees in the background.

Sempre que se faz necessário, a Assembléia de Tropa, deverá estabelecer normas de funcionamento ou de convivência.

Anotações:

[illegible]



REUNIÃO DE SEÇÃO

No Movimento Escoteiro, crianças e jovens aprendem fazendo; por isso, nas Seções tudo acontece sob a forma de atividades e reuniões.

Nessas atividades os membros juvenis desempenham sempre o papel principal, pois são eles que as propõem ou escolhem e participam ativamente de sua preparação, desenvolvimento e avaliação.

As reuniões semanais possuem conteúdos dos mais diversos que vão desde as habilidades escoteiras até as temas dos mais variados dependendo do interesse e necessidade da seção.

Então, como é que devem ser as reuniões?

- Deve incluir grande variedade de atividades.
- As diferentes atividades devem possuir objetivos educacionais próprias à faixa etária.
- Tudo tem que ser bem planejado, nunca se deve improvisar.
- Toda atividade tem que ser avaliada pelos escotista e pelos jovens.
- Tem que gerar várias experiências pessoais para o jovem.
- Deve permitir o acompanhamento da progressão pessoal do jovem.

A realização de uma atividade ou revisão da seção não produz automaticamente a conquista de um determinado objetivo.

É o conjunto de atividades desenvolvidas que contribui para que as crianças e os jovens conquistem progressivamente os seus objetivos pessoais. As atividades criam experiências individuais em cada jovem, levando-o a conduta desejável prevista nos objetivos educacionais de cada Ramo.

Os itens mais utilizados das Reuniões

- Cerimônias
- Orações
- Canções
- Jogos
- Histórias/Estórias
- Danças
- Trabalhos manuais
- Habilidades Escoteiras
- Dramatizações

- Demonstrações
- Carta-Prego
- Trabalhos em campo
- Avisos
- Atividade de Tempo Livre
- Místicas
- Debates
- Discussão Dirigida
- Reflexão
- Avaliação da Reunião e Progressão Pessoal
- Dinâmica de Grupo
- Trabalho em Grupo
- Tarefa Individual
- Sistema de Patrulha
- Atividades Especiais (por exemplo: temática)
- Especialidades

Programação de Reuniões:- A programação das reuniões do Ramo Escoteiro deve ser realizada por toda a equipe de escotistas, com antecedência de pelo menos uma semana e deve atender ao que foi planejado no Ciclo de Programa.

Objetivos da Reunião:- Antes de realizar a programação em si, é preciso definir o que se pretende alcançar. Esses objetivos são estabelecidos para todos os escoteiros/as (não são aqueles objetivos educacionais do Manual ou Guias).

Podem ser objetivos da reunião, por exemplo: Fortalecer laços de amizade na Tropa; Desenvolver o sentimento de patriotismo; Propiciar a socialização; Capacitar para a participação em acampamentos; Conhecer a mística do Ramo Escoteiro; Conhecer a história do Escotismo; Estimular a prática da boa ação; Fortalecer a união da patrulha; Estimular a participação dos pais; etc.

Elementos da Reunião:- Em seguida escolhem-se os elementos (jogos, dinâmicas, histórias, canções, trabalhos manuais, dramatizações, danças, técnicas escoteiras, cerimônias, pequenas reflexões, etc) por meio dos quais seja possível alcançar os objetivos da reunião.

Para cada elemento, define-se a(s) área(s) de desenvolvimento e em cada área quais objetivos educacionais da Pré-Puberdade (11 a 12 anos) e da Puberdade (13 a 14 anos) poderão ser trabalhados(ou avaliados), privilegiando aqueles que menos foram conquistados pelos(as) escoteiros(as).

Anotações:



REUNIÃO DE SEÇÃO

Avaliação dos Objetivos Educacionais:-

Observando a participação das crianças na reunião, podemos avaliar a(o):

- **Reação:** indica a disposição e o empenho na participação, o envolvimento com a atividade, o incentivo aos companheiros, o entusiasmo, o comportamento diante da vitória ou da derrota, o respeito pelas diferenças individuais, o interesse em aprender, etc. Deve ser feita por mais de um escotista e aplica-se a objetivos do tipo: "ajudo os novos escoteiros e escoteiras para que se sintam contentes na Tropa".

- **Desempenho:** refere-se ao nível alcançado no cumprimento das tarefas ou funções e indica a necessidade de reforço ou mudança de abordagem. Aplica-se a objetivos do tipo: "faço bem os trabalhos de que me encarrego".

- **Aprendizagem:** averiguação da assimilação do conhecimento / habilidade, geralmente feita através de um jogo ou situação prática de aplicação. Aplica-se a objetivos do tipo: "conheço os símbolos de meu país".

- **Conduta:** observação da conduta durante várias oportunidades para verificar a incorporação de um determinado conceito ao comportamento habitual. Aplica-se a objetivos do tipo: "reconheço e aceito meus erros".

- **Resultado:** decisão imediata sobre o seu alcance, aplica-se a objetivos do tipo: "Eu prometi cumprir a Lei e a Promessa do Escoteiro".

AVALIAÇÃO DA REUNIÃO:- Verificar se os objetivos da reunião foram alcançados, se o Método Escoteiro e a mística estiveram presentes, se as estratégias de aplicação e o desempenho dos aplicadores foram satisfatórios, se as regras foram explicadas com clareza e cumpridas por todos e como foi a participação das crianças.

REGRAS DAS REUNIÕES DE SEÇÃO

Variedade

Devemos variar os elementos para que as reuniões não fiquem todas iguais e, portanto, previsíveis. O fator surpresa encanta os jovens e estimula o desejo de voltar na reunião seguinte.

Então se numa reunião teve história, na próxima pode ter dramatização, na outra trabalhos manuais. Os jogos não devem ser repetidos muitas vezes, mesmo se ele for o preferido dos jovens. Pode-se variar bastante o tipo de jogo: competição ou cooperação, em conjunto ou por equipes, intelectuais, de observação ou de destrezas físicas, em ambiente fechado ou ao ar livre, amplos ou restritos, parados ou agitados, de

revezamento ou de equipes inteiras, ... A variedade também implica em explorar diferentes materiais (bola, corda, bastão, etc.) e em trabalhar com todas as áreas de desenvolvimento. Apesar da importância da variedade, quase todas as reuniões começam e terminam com a cerimônia da Bandeira, para que não percam a feição de reunião escoteira.

Unidade

Ainda que com uma grande variedade dos elementos, é preciso que haja unidade no conjunto da reunião. Se ela tiver um tema determinado, todos os elementos devem contemplar esse tema em seus vários aspectos. Então, ele é o fator de unidade. Se não tiver um tema, os elementos da reunião devem ser encadeados para que se complementem e dêem a unidade ao conjunto.

Ritmo

Em toda reunião deve ser sentido um ritmo que acompanhe a necessidade da faixa etária. Nas reuniões de Alcatéia o ritmo é agitado, pois as crianças têm bastante energia e gostam de atividades alegres, divertidas e ativas. O que eles menos querem é uma atividade onde tenham que ficar parados, ouvindo o chefe, ou seja, com "cara de escola".

Ainda assim, é preciso dosar a atividade. Após um jogo ativo, coloque um elemento calmo (história, trabalho manual, jogo de inteligência) ou uma atividade moderada antes de colocar uma canção e vice-versa. Balancear a reunião é fundamental.

Aprendizagem

Quando queremos que as crianças aprendam algo na reunião, é bom promover três momentos distintos: um para ensinar, outro para fixar o aprendizado e mais um para avaliar.

Duração

Uma reunião de escoteiro não deve ser curta demais senão não marca nem alcança seus objetivos, nem longa demais para não se tornar estafante para as crianças e desgastante para a chefia. A duração ideal é de 2 horas a 2 horas e meia.

É preciso também observar a duração de cada elemento: o tempo máximo de concentração da criança é de 15 minutos. Atividades mais longas correm o risco de dispersar a atenção das crianças.

Anotações:

JOGOS

O Movimento Escoteiro, quando foi idealizado pelo seu fundador, Baden Powell, utilizou-se sempre do efeito "mágico dos Jogos". Os jogos são meios pelos quais os fins educacionais do Movimento são atingidos. Esta vontade natural de competir, tão comum nos jovens, os acompanham desde a infância, dotando-os de espírito de tolerância, da vontade de progredir, do respeito pelas regras e respeito pelos companheiros.

Características dos Jogos Escoteiros

Ação - O Escotismo é a educação pela ação. Sugere atividades atraentes onde se aprende a partir das experiências realizadas. Existe sempre um toque de surpresa e emoção.



Imaginação - Cada ramo é motivado por um apelo próprio a faixa etária: a fantasia dos Lobinhos; a aventura dos Escoteiros e Escoteiras; o desafio dos Seniores e Guias.

Socialização - Os jovens aprendem a viver em pequenos grupos sociais; são Matilhas, Patrulhas e Grupos de interesse.

Funções - Assumem e desempenham funções de liderança.

Regras - A Lei Escoteira está presente em todas as atividades do Movimento Escoteiro e nelas os jovens aprendem lições para suas vidas.

Aplicação dos jogos

A execução dos jogos divide-se em quatro fases distintas, a saber: a escolha, a preparação, a condução e a avaliação. Como escolher um Jogo - Na escolha do jogo os cuidados na escolha devem-se levar em conta o interesse dos participantes. O objetivo educacional que pretendemos atingir. Deve-se estabelecer regras simples e de fácil compreensão.

A preparação do Jogo

O escotista responsável deve conhecer bem o Jogo (testando anteriormente), suas regras, o local e o material a ser utilizado.

Anotações:

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, leaving small margins at the top and bottom. There are no vertical margin lines, and the page is completely blank except for the lines themselves.

TRABALHOS MANUAIS

Baden-Powell observou que jovens destruidoras, impacientes, travessas e descuidadas, conseguiam através dos Trabalhos Manuais desenvolver o interesse ou curiosidade por algumas habilidades: artesão, artista, músico, plastimodelismo....

As danças desenvolvem o senso rítmico, a musicalidade e a coordenação motora. Propiciam também o entrosamento do grupo, a atenção, a disciplina, memória, a observação, desinibição... de forma divertida e com entusiasmo.

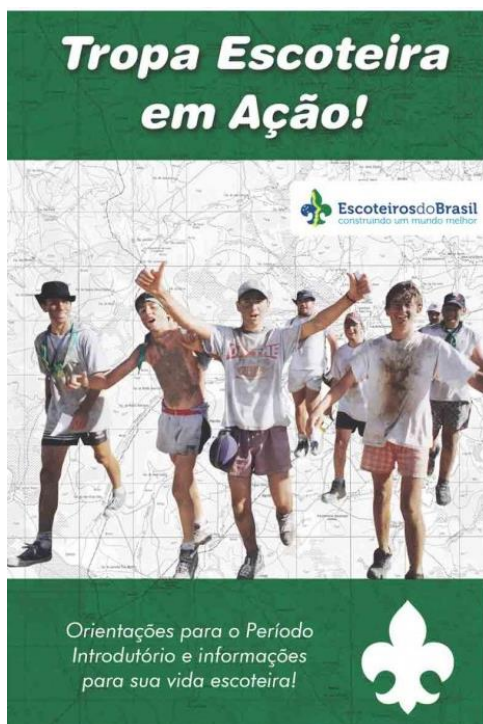
A dramatização propicia a vivência social (vida em equipe), desenvolve a expressão oral, corporal, facial, senso crítico, criatividade, imaginação, concentração e outros... além de ser uma excelente ferramenta de instrução.

Anotações:

This image shows a single page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

GUIAS DE BOLSO PARA JOVENS – Tropa Escoteira em Ação!

Nos últimos 15 anos a União dos Escoteiros do Brasil vem investindo na atualização do seu Programa Educativo, buscando torná-lo, conceitualmente, o mais próximo possível ao proposto por Baden-Powell, considerando a realidade do mundo em que vivemos, com um conteúdo que desperte o interesse e produza experiências relevantes para contribuir no crescimento pessoal dos jovens.



A partir da implantação de algumas propostas foi possível perceber o impacto, os aspectos positivos e as dificuldades, permitindo à Instituição desenvolver uma análise mais profunda, o que nos levou a fazer algumas alterações significativas no sistema de progressão oferecido aos jovens, que é o principal instrumento para direcionar e avaliar seu desenvolvimento.

“**Tropa Escoteira em Ação**” é uma publicação dirigida aos jovens de 11 a 14 anos, escoteiras e escoteiros, que terão a oportunidade de vivenciar muitas atividades e aventuras inesquecíveis com seu grupo de amigos. Ao mesmo tempo, explorando novos territórios, poderão aprender muito e desenvolver importantes habilidades que serão úteis por toda a vida, inclusive cultivando atitudes e valores que nos tornam pessoas melhores a cada dia.

Neste pequeno guia estão as Orientações para Período Introdutório e informações para o jovem que inicia sua vida escoteira no Ramo Escoteiro, realizando sua **Promessa Escoteira**.

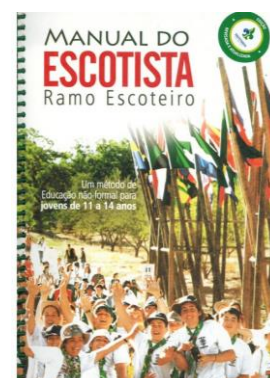


Concluir o material de apoio ao Programa Educativo do Ramo Escoteiro era um sonho que agora se torna realidade. Foi graças ao esforço de muitos Escotistas, Dirigentes de todo o Brasil e profissionais do Escritório Nacional. É claro que ainda podemos aprimorar este livro, já que, a cada nova edição, queremos introduzir as modificações necessárias. Portanto, envie suas sugestões para melhorar o trabalho para o e-mail: programa@escoteiros.org.br - pois a sua opinião e participação serão muito bem-vindas.

PUBLICAÇÕES PARA OS ADULTOS DO RAMO ESCOTEIRO



Os adultos também possuem duas publicações dedicadas especialmente a eles: o “Manual do Escotista do Ramo Escoteiro” e o Guia de bolso “Escotistas em Ação – Ramo Escoteiro”. Com o uso dos materiais disponibilizados a dinâmica da Tropa Escoteira ficará cada vez mais interessante e educativa.





PROGRESSÃO – RAMO ESCOTEIRO

Os **Distintivos de Progressão Pessoal** têm por finalidade motivar, pelo reconhecimento, o avanço dos jovens na conquista de seus objetivos pessoais.

São 4 as etapas, cujos nomes têm um sentido simbólico e cujos distintivos são concedidos pela Corte de Honra, por proposta do Escotista responsável pelo acompanhamento de cada jovem. Deverão ser usados na manga esquerda da camisa, na altura do terço médio, centralizados.

Distintivo da etapa de Pistas

A primeira fase de toda a exploração é seguir as pegadas, os rastros, indícios e sinais deixados pelas pessoas, pelos animais e pelos fatos e que, mais ou menos ocultos entre as coisas de todos os dias, nos desafiam a segui-los, partindo para a aventura de descobrir novos territórios. Tudo depende de aprender a ver e observar. Deve ser entregue quando o jovem **começa** a trabalhar com os objetivos pessoais correspondentes ao período dos 11 aos 13 anos, segundo a idade de ingresso e dependendo do número de objetivos que tenha conquistado antes do ingresso, como se depreende do que se estabelece para a etapa seguinte.



Distintivo da etapa de Trilha

As pistas nos levam a descobrir novos caminhos que, provavelmente, já foram percorridos por outros, mas que são desconhecidos para nós. São caminhos estreitos, escarpados, sinuosos, que sobem e descem, mas que encerram a esperança de que, em uma de suas curvas, se abrirão sobre campos extensos e abertos que nos mostrarão com mais clareza onde estamos e para onde vamos. Deve ser entregue quando o jovem conquistou aproximadamente a **metade** dos objetivos para a faixa que vai dos 11 aos 13 anos. Isto pode ocorrer antes de seu ingresso e, neste caso, sua progressão já se inicia nesta etapa, ou depois de algum tempo de permanência na Tropa, conquistando objetivos na etapa anterior.



Distintivo da etapa de Rumo

Quando a trilha se abre sobre o vale e vemos mais clara nossa rota, podemos recorrer à bússola, observar a rosa dos ventos e definir, no plano do horizonte, a direção que seguiremos. Nosso caminho se alarga e sabemos exatamente por onde vamos prosseguir para chegar ao propósito que fixamos. Deve ser entregue depois que o jovem tenha alcançado a **totalidade** dos objetivos pessoais para a faixa dos 11 aos 13 anos. Isto pode ocorrer antes do seu ingresso, e neste caso a progressão se inicia nesta etapa, ou depois de um tempo de permanência na Tropa, conquistando objetivos na etapa anterior.



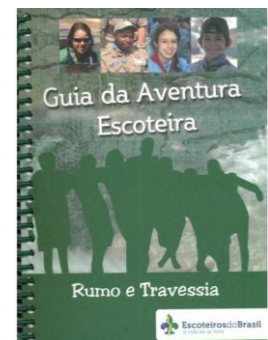
Distintivo da etapa de Travessia

Para um homem ou uma mulher que sente o chamado para seguir continuamente na exploração de novas terras, a busca nunca termina e sua missão nunca se conclui, mesmo que deva enfrentar as montanhas mais



altas, atravessar o deserto mais inóspito ou cruzar os mares, atrás de novas experiências e aprendizagens, tentando sempre superar a si mesmo. Entregue no momento em que o jovem conquistou com êxito aproximadamente a **metade** dos objetivos pessoais para a faixa

dos 13 aos 15 anos. Embora não seja muito freqüente que, no momento do ingresso, os jovens comecem sua progressão nesta etapa, isso poderia acontecer se, durante o período introdutório e atendendo a sua idade e a seu nível de desenvolvimento, se entende que o jovem já alcançou o número de objetivos mencionados.



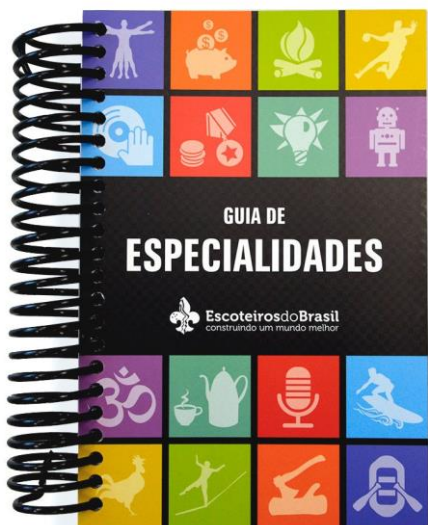
Cada uma dessas etapas tem o seu guia específico, denominados *Guia da Aventura Escoteira Pistas e Trilha* ou *Guia da Aventura Escoteira Rumo e Travessia*. Quando o Escoteiro muda da etapa de Trilha para Rumo, passa a usar o guia correspondente.

Anotações:



PROGRESSÃO – RAMO ESCOTEIRO

ESPECIALIDADES



Atendidas as exigências formuladas no Guia de Especialidades, a diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá ao Lobinho, ao Escoteiro ou ao Sênior o direito de usar distintivos de especialidades, consoante as seguintes normas:

- a) As especialidades estão distribuídas em cinco ramos de conhecimentos, a saber: Ciência e Tecnologia, Cultura, Desportos, Serviços e Habilidades Escoteiras;
 - b) Cada especialidade poderá ser conquistada em 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;
 - c) 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 vestuário ou uniforme apenas o distintivo de nível mais elevado de cada especialidade conquistada;
 - e) As especialidades só podem ser conquistadas após a Cerimônia de Integração.
- II - Os distintivos de especialidades apresentam fundo em amarelo para o Nível 1, verde para o Nível 2 e grená para o Nível 3. Contém nome e o desenho correspondente a cada especialidade, ramo de conhecimentos em marca d'água e a denominação ESCOTISMO.
- III - Os distintivos de especialidades dos ramos de conhecimentos Habilidades Escoteiras e Serviços são usados na manga esquerda da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, sendo os demais usados na manga direita. Eles devem ocupar o terço inferior das mangas.



CORDÕES DE EFICIÊNCIA



A – Cordão de Eficiência Verde e Amarelo - concedido pela Diretoria do Nível Local a que se encontra vinculado o jovem, por proposta dos escotistas da Seção, ao Escoteiro especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa que possuir, no mínimo, seis especialidades distribuídas nos cinco Ramos de Conhecimento, em qualquer nível.

O Cordão é um trançado com um fio verde e outro amarelo.

É usado em volta do ombro direito até o jovem conquistar o Cordão de Eficiência Vermelho e Branco ou deixar o Ramo Escoteiro.



B – Cordão de Eficiência Vermelho e Branco - concedido pela Diretoria do Nível Local a que se encontra vinculado o jovem, por proposta dos escotistas da Seção, ao Escoteiro portador do Cordão de Eficiência verde e amarelo e especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa que possuir, no mínimo, doze especialidades, estando entre estas especialidade conquistadas, a especialidade de Primeiros Socorros, no nível 2, e mais três especialidades do Ramo de conhecimentos Serviços, todas no nível 2.

O Cordão é um trançado com um fio vermelho e outro branco.

É usado em volta do ombro direito, em substituição ao Cordão Verde e Amarelo, até o jovem deixar o Ramo Escoteiro.

INSÍGNIAS DE MODALIDADE

No Ramo Escoteiro

A conquista da Insígnia de sua respectiva modalidade é requisito para conquista do Distintivo de Lis de Ouro, mas não restringe o jovem de conquistar a Insígnia das outras modalidades, de acordo com seu interesse.

A) Insígnia da Modalidade do Ar – Aviador – concedida pela Diretoria de Nível Local ao Escoteiro que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade do Ar, pelo menos no Nível 2, dentre as seguintes: Meteorologia, Radioamadorismo, Aeromodelismo, Planador, Astronomia, Técnica Aeronáutica, História Aeroespacial, Mecânica Aérea, Navegação Aérea, Observação Aérea, Astronáutica e Plastimodelismo.



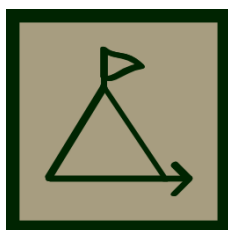
É um distintivo quadrado de tecido azul, dentro do qual está bordado uma hélice de três pás. Este distintivo deve ser colocado na manga direita da camisa e pode ser utilizado até o jovem substituí-lo pelo equivalente no Ramo Sênior, ou, caso isto não aconteça, até sua saída do Ramo Sênior.

B) Insígnia da Modalidade do Mar – Grumete – concedida pela Diretoria de Nível Local ao Escoteiro que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade do Mar, pelo menos no Nível 2, dentre as seguintes: Arte da Marinharia, Aquarioria, História Marítima, Marinharia, Mergulho Autônomo, Mergulho Livre, Mecânica de Motor de Popa, Natação, Pesca, Vela, Meteorologia, Oceanologia, Reparos em Fibra, Salvamento e Sinalização.



É um distintivo quadrado de tecido branco, dentro do qual estão bordados dois remos cruzados. Este distintivo deve ser colocado na manga direita da camisa e pode ser utilizado até o jovem substituí-lo pelo equivalente no Ramo Sênior, ou, caso isto não aconteça, até sua saída do Ramo Sênior.

C) Insígnia da Modalidade Básica – Explorador - Concedida pela Diretoria de Nível Local ao Escoteiro que possuir 3 especialidades relacionadas à Modalidade Básica, pelo menos no Nível 2, dentre as seguintes: Meteorologia, Cartografia, Sobrevivência, Sinalização, Acampamento, Pioneiria, Rastreamento, Técnicas de Sapa, Culinária, Excursões e História do Escotismo.



É um distintivo quadrado de tecido cáqui, dentro do qual está bordado o sinal de pista "acampamento nesta direção". Este distintivo deve ser colocado na manga direita da camisa e pode ser utilizado até o jovem substituí-lo pelo equivalente no Ramo Sênior, ou, caso isto não aconteça, até sua saída do Ramo Sênior.

INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

I – Insígnia Mundial de Meio Ambiente (IMMA)

Atendidas as exigências formuladas no Guia da Insígnia Mundial de Meio Ambiente, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá ao Lobinho, ao Escoteiro ou ao Sênior o direito de usar a Insígnia Mundial de Meio Ambiente, consoante as seguintes normas:

a) A Insígnia Mundial de Meio Ambiente é oferecida para os Ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior, de maneira específica para cada Ramo e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico;

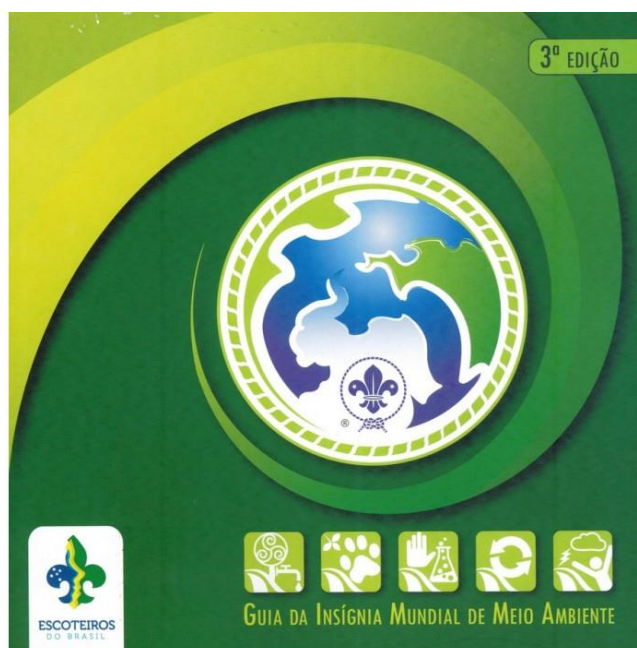
b) A Insígnia Mundial de Meio Ambiente pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;

c) A conquista da Insígnia Mundial de Meio Ambiente será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente, diferente para cada Ramo, tal como definido em seu guia;

d) O distintivo da Insígnia Mundial do Meio Ambiente poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou saída do Ramo Sênior.

A Insígnia Mundial de Meio Ambiente é um círculo de tecido, sobre o qual está bordado uma representação estilizada do planeta Terra, contornado com um debrum azul para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, e debrum roxo para o Ramo Sênior.

A Insígnia Mundial do Meio Ambiente é usada acima do bolso esquerdo da camisa, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial devem estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.



INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

II - Insígnia da Ação Comunitária

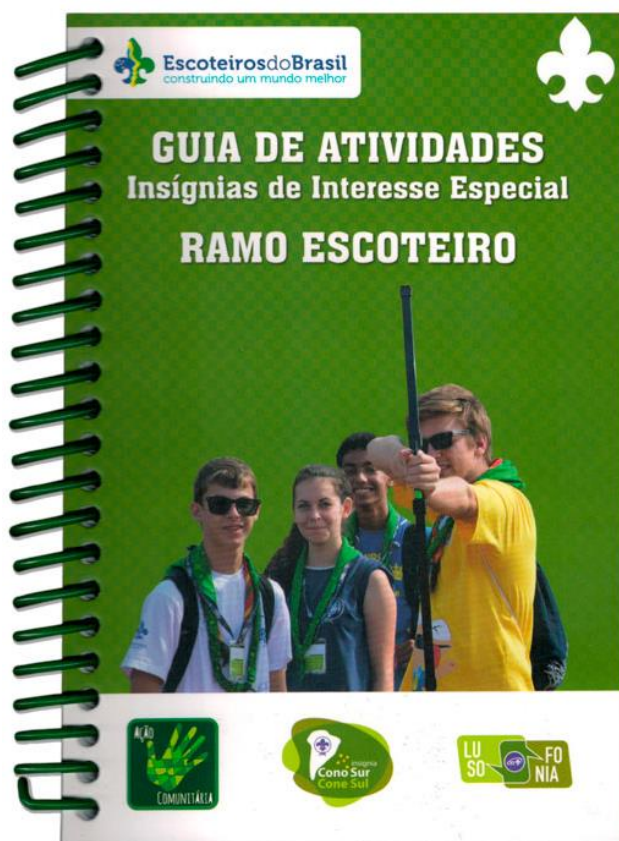
Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá ao Escoteiro o direito de usar a Insígnia da Ação Comunitária, consoante as seguintes normas:

- A Insígnia da Ação Comunitária pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;
- A conquista da Insígnia da Ação Comunitária será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;
- A Insígnia da Ação Comunitária poderá ser usada no vestuário ou uniforme escoteiro até ser substituída pela Insígnia do Desafio Comunitário, no Ramo Sênior ou saída do Ramo Sênior.

A Insígnia da Ação Comunitária é um quadrado de tecido na cor verde, sobre o qual está bordado uma representação estilizada da palma da mão humana, com mosaicos na cor verde.

A Insígnia da Ação Comunitária é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, entre as estrelas de atividade e o distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras Insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.

Os requisitos para a sua conquista podem ser encontrados no documento específico.





INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

III – Insígnia da Lusofonia

Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá o direito de usar a Insígnia da Lusofonia, consoante as seguintes normas:



a) A Insígnia da Lusofonia é oferecida de maneira específica para o Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico;

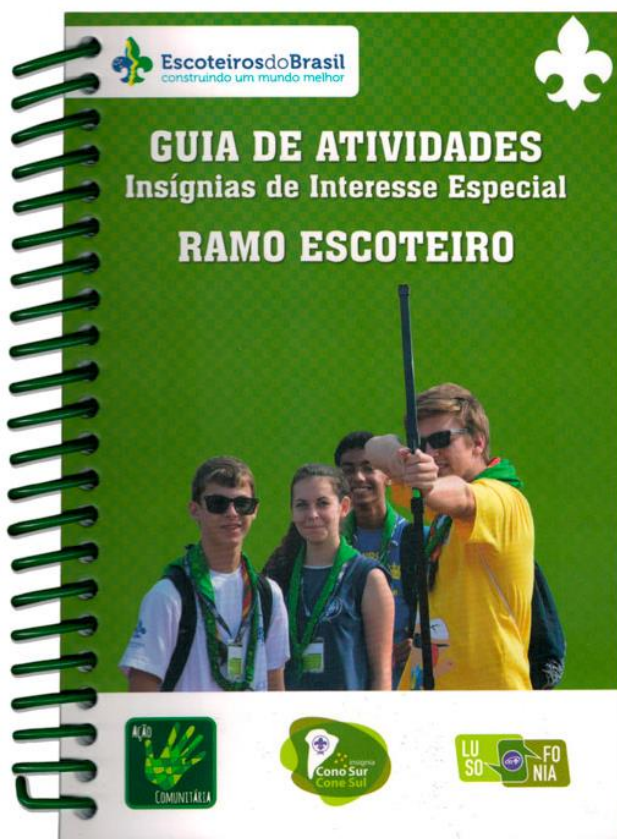
b) A Insígnia da Lusofonia pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;

c) A conquista da Insígnia da Lusofonia será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;

d) O distintivo da Insígnia da Lusofonia poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou até a saída do Ramo Pioneiro.

A Insígnia da Lusofonia são dois quadrados de tecido sobrepostos, com um debrum amarelo para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, debrum azul para o Ramo Sênior e debrum vermelho para o Ramo Pioneiro.

A Insígnia da Lusofonia é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial devem estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.





INSÍGNIAS DE INTERESSE ESPECIAL

IV – Insígnia do Cone Sul

Atendidas as exigências estabelecidas, a Diretoria da Unidade Escoteira Local, por proposta do Chefe de Seção, conferirá o direito de usar a Insígnia do Cone Sul, consoante as seguintes normas:

a) A Insígnia do Cone Sul é oferecida para o Ramo Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro de maneira específica para cada Ramo e os requisitos para sua conquista podem ser encontrados no documento específico ;

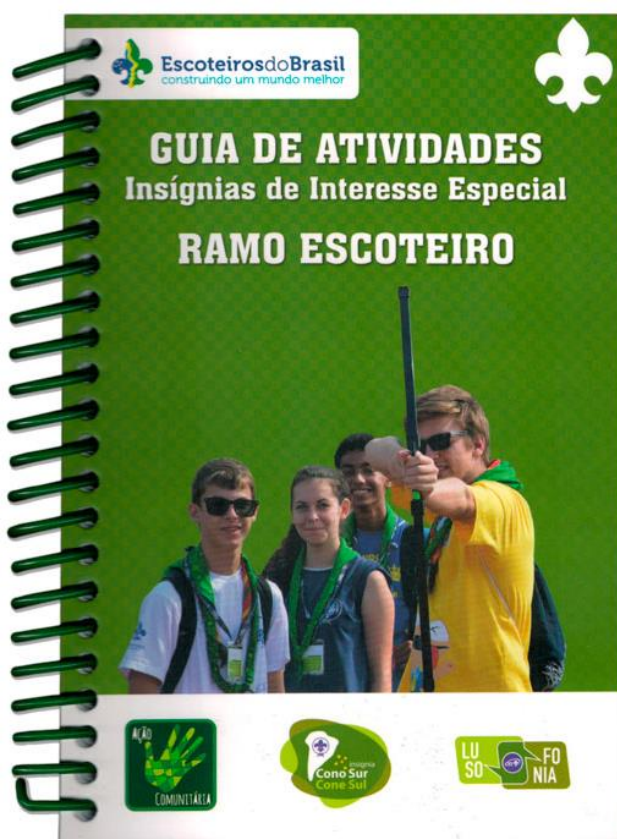
b) A Insígnia do Cone Sul pode ser conquistada a partir da Cerimônia de Integração;

c) A conquista da Insígnia do Cone Sul será assinalada pela outorga de um certificado próprio e do distintivo correspondente;

d) O distintivo da Insígnia do Cone Sul poderá ser usado no vestuário ou uniforme até ser substituído pelo mesmo distintivo nos ramos seguintes, ou até a saída do Ramo Pioneiro;

A Insígnia do Cone Sul possui formato orgânico e debrum em amarelo para o Ramo Lobinho, debrum verde para o Ramo Escoteiro, debrum azul para o Ramo Sênior e debrum vermelho para o Ramo Pioneiro.

A Insígnia do Cone Sul é usada acima do bolso esquerdo da camisa do uniforme ou vestuário escoteiro, acima das estrelas de atividade e abaixo do distintivo da Organização Mundial do Movimento Escoteiro. Quando usada em conjunto com outras insígnias de Interesse Especial deve estar disposta em simetria, em relação ao centro do bolso.





Distintivo de Escoteiro Lis de Ouro

- Tenha realizado a totalidade das atividades previstas no Guia da Aventura Escoteira - Rumo e Travessia;
- Possuir o Cordão Vermelho e Branco;
- Possuir uma das seguintes Insígnias de Interesse Especial do Ramo Escoteiro: Insígnia Mundial do Meio Ambiente, Insígnia da Lusofonia, Insígnia Cone Sul ou Insígnia da Ação Comunitária;
- Possuir pelo menos 10 noites de acampamento, como Escoteiro, com sua Patrulha ou Tropa Escoteira;
- Possuir a Insígnia da sua respectiva modalidade (Aviador, Grumete e Explorador), do Ramo Escoteiro.

Os Escoteiros podem começar a realizar os itens necessários para conquistar o Distintivo de Lis de Ouro desde o início da sua vida na Tropa, em paralelo com as outras etapas de progressão.

[illegible]



CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO

As cerimônias escoteiras são sempre motivadas pela alegria. Desde a origem do Movimento, ainda chefiado por B.P., a inspiração das cerimônias remeteu-se aos ritos e brincadeiras da tribo Zulu e da cultura de outros povos, mesclados com o cerimonial do Exército Britânico.

Por tradição, repletos de símbolos, destaca algo especial que deve ficar marcado na lembrança do jovem e da Seção ou do Grupo Escoteiro. As cerimônias escoteiras devem ser:

Significativas: para que fique claro que o momento ressalta a importância de um grande passo, realização ou compromisso. O que acontecerá deve ser previamente explicado ao jovem (ator principal), a todos os participantes (outros jovens, escotistas e dirigentes) e aos convidados.

Simples: a simplicidade deve marcar qualquer cerimônia escoteira. Assim, devem ter um só propósito, evitando juntar na mesma ocasião tipos diferentes de cerimônias, repetir várias vezes o mesmo ato ou sobrecarregá-las com inúmeros rituais e longos discursos.

Dinâmica: desenvolvidas de modo contínuo e sem intervenções, tudo o que se diz deve ser ouvido por todos. Os participantes devem ter cada qual o seu papel, o que os manterá atentos e ativos.

Impecáveis: no dia da cerimônia, tanto o candidato como os outros participantes devem ter uma apresentação impecável, dando especial atenção ao Uniforme ou Vestuário Escoteiro.

Deve haver uma preparação antecipada, de modo que todo o material esteja pronto e disponível no local antes que a cerimônia tenha início. Recomenda-se que todos saibam com antecedência o que têm a fazer e que, tenham sido convidadas as pessoas cuja presença seja importante, tanto para o jovem quanto para a ocasião. Os horários estipulados devem ser rigorosamente respeitados.

Naturais e autênticas: as palavras, gestos e sinais que compõem a cerimônia devem ser expressos com naturalidade e adequados à faixa etária. O tom deve ser afetuoso, sem teatralizações e as lembranças e idéias que por ventura forem evocadas sejam do repertório de vida do jovem, objeto da cerimônia.

Em momento oportuno e local adequado: quando o principal interessado está disposto (decisão individual), preparado (consenso entre os envolvidos) ou quando atingir a idade limite (em caso de mudança de Ramo) é chegado o momento de realizar a cerimônia. O local ideal é ao ar livre e o lugar e a hora devem ser cuidadosamente escolhidos para que propiciem conforto aos participantes. Devem-se evitar locais públicos para manter a intimidade e não expor os jovens à curiosidade de estranhos.

Individual: por ser um momento especial, toda cerimônia deve ser individual. Caso seja necessário contemplar vários jovens, cada um deles deve ter o seu momento.

São Cerimônias do Ramo Escoteiro:

- Cerimônias de Abertura e Encerramento das reuniões dos Grupos e Seções – Hasteamento, arriamento;
- Integração;
- Promessa;
- Entrega de Distintivos;
- Nomeação de Monitor e Submonitor;
- Entrega de Distintivos Especiais;
- Passagem do Lobinho para o Ramo Escoteiro;
- Passagem do Escoteiro para o Ramo Sênior.

CERIMÔNIA DE ABERTURA e ENCERRAMENTO – HASTEAMENTO E ARRIAMENTO.

O cerimonial para iniciar ou encerrar uma reunião semanal no Grupo Escoteiro é algo simples e que realizamos rotineiramente. Costumamos dividir em I.B.O.A.(Inspeção, Bandeira, Oração, Avisos) para o hasteamento e I.O.A.B (Inspeção, Oração, Avisos, Bandeira) para o arriamento.

Conforme características dos Grupos e dos Ramos, as matilhas/patrolhas/equipes se integram em uma “ferradura” com os escotistas e dirigentes perfilados ao lado ou defronte a mesma, de acordo com os costumes locais.

Dependendo do tamanho do Grupo, a alcatéia se posiciona em um círculo interno composto pelas bandeiras e as Tropas Escoteira e Sênior formam uma ferradura externa e atrás desta ferradura o Ramo Pioneiro se forma um ao lado do outro.



CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO

O Escotista ou dirigente dá as boas vindas, orienta a todos para vistoriarem seus uniformes e o vestuário escoteiro para vistoria na Inspeção, devendo todos ficar em posição de “alerta” ou “firmes”. Após a vistoria dos jovens e indicação a cada jovem onde houve algo errado, o escotista que comanda a cerimônia coloca os jovens em posição de “descansar” e ocorre a cerimônia de Hasteamento das Bandeiras.

Hasteamento

As bandeiras já devem estar preparadas nos mastros, com a Bandeira Nacional em posição de destaque. Um escotista ou dirigente será o responsável pela coordenação e as pessoas que irão participar devem ser antecipadamente informadas ou designadas. Tradicionalmente fazemos o hasteamento com duas pessoas, formando algo como um triângulo com a adriça.

Quem estiver com as Bandeiras anuncia ao escotista que dirige o cerimonial que a bandeira está pronta para ser hasteada, dizendo: “Bandeira pronta para ser hasteada”. O escotista determina que todos fiquem em posição “firmes”, diz: “Atenção, firmes! Saudação à Bandeira”. “Pode hastear”. Todos saúdam a Bandeira com a Saudação Escoteira até a Bandeira ser hasteada até o alto do mastro. Quando as bandeiras chegarem ao topo, o Escotista dará a ordem “Firme” e depois “Descansar”.

Todos voltam à posição de “firmes” e a adriça é presa ao mastro. Aqueles que a hastearam colocam-se de frente para a Bandeira, fazem a saudação escoteira e retornam as suas posições na ferradura.

Arriamento

Para o arriamento, após os jovens terem formado a ferradura e os lobinhos o círculo, o adulto que comanda a cerimônia chama as pessoas que vão participar do arriamento das bandeiras. Estas pessoas saúdam a bandeira primeiro, vão até os mastros, desamarram a adriça, seguram-na na forma de triângulo. Os participantes que estão longe do mastro e segurando a adriça dizem: “Bandeira Pronta para ser Arriada”; O Chefe determina que todos fiquem firmes, saúdem a bandeira. O participante que está longe do mastro puxa a adriça para baixo enquanto o outro só apóia a adriça para direcionar a descida.

Após chegar embaixo, eles soltam a adriça, dobram a bandeira, entregam para o mestre de cerimônia e voltam aos seus lugares.

CERIMÔNIA DE INTEGRAÇÃO

Esta cerimônia no Ramo Escoteiro é muito semelhante a dos outros Ramos. É o momento em que o jovem é formalmente aceito como membro de um grupo de amigos (sua Patrulha, sua Tropa, seu Grupo Escoteiro).

A cerimônia de integração é realizada após o término do período introdutório. O lobinho que vem para o Ramo Escoteiro já passou pela cerimônia de integração e neste caso, ao final do período introdutório, ele realizará somente a Promessa Escoteira.

A Integração pode e deve ser uma cerimônia festiva, devido o grupo de amigos, o receberem como integrante dele.

Após realizar a cerimônia de integração, o jovem preferencialmente, deve realizar sua Promessa Escoteira e receber seu primeiro Distintivo de Progressão Pessoal. Caso o jovem não realize a Promessa Escoteira ao final do período introdutório, realizará sua Cerimônia de Integração e deve receber o Distintivo de Progressão Pessoal, porém, os Escotistas devem trabalhar para que o mesmo realize a Promessa Escoteira o quanto antes, no máximo, até um ou dois meses após o término do período introdutório.

Esta cerimônia de integração pode ter a participação de pais, de outras seções do Grupo Escoteiro, dos convidados do jovem. Porém, ela deve ser conduzida individualmente, mesmo que haja vários jovens para serem integrados. Após o jovem receber o lenço, outro escotista ou os pais entregam o Certificado de Integração.

A PROMESSA ESCOTEIRA

A Promessa Escoteira é realizada ao final do Período Introdutório, preferencialmente logo após a Cerimônia de Integração.

A promessa é um compromisso voluntário, feito diante de si mesmo, dos demais e de Deus. As palavras em que ela se expressa e seus conceitos são bem simples, e externam o compromisso de uma forma muito próxima daquela que naturalmente seria escolhida por um jovem:

“PROMETO PELA MINHA HONRA FAZER O MELHOR POSSÍVEL PARA:
CUMPRIR MEUS DEVERES PARA COM DEUS E MINHA PÁTRIA AJUDAR O PRÓXIMO EM TODA E
QUALQUER OCASIÃO, E, OBEDECER À LEI ESCOTEIRA”.





CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO

A Promessa não é um juramento. Pela Promessa e conseqüentemente pela Lei Escoteira, o jovem assume livremente um compromisso, não renuncia a nada e nem faz um voto de caráter militar ou religioso.

Cumprir os deveres para com a Pátria é servir à terra em que vivemos. Servir à Pátria é proteger a natureza, garantir a fertilidade do solo, manter puro o ar e a pureza da água, eliminar o lixo, proteger o ambiente em que vivemos.

A Promessa não se faz em um momento qualquer. É preciso cercá-la de importância que ela merece, criando um momento especial, um lugar apropriado e investindo certo tempo em sua preparação. A Tropa, os amigos e a família devem ser informados com a devida antecedência e se organizar uma pequena cerimônia.

A CERIMÔNIA DA PROMESSA ESCOTEIRA

Independente do momento, a Promessa é realizada da seguinte forma:

O Chefe de Seção solicita que o líder traga o jovem que realizará a promessa a sua frente e, no caso do Ramo Escoteiro, o líder da sua patrulha estará alguns passos atrás do jovem na cerimônia.

Baden-Powell diz que embora este seja um momento pessoal, é também um compromisso. Por isso, ele acreditava que, no momento da Promessa, pelo menos uma pergunta deveria ser feita. O Chefe de Seção, então, pode perguntar ao jovem, por exemplo, se ele está pronto para fazer a sua Promessa. Ao receber a resposta positiva, o escotista comanda “Atenção/Alerta, Grupo: firme! Sinal de Promessa! E então todos aqueles que já realizaram a promessa e estão assistindo a cerimônia dentro ou fora da ferradura – fazem o Sinal de Promessa.

De acordo com a tradição do grupo e situação particular de cada um, o jovem pode falar sozinho o texto da Promessa ou repetir alto as frases ditadas baixas, em pedaços, pelo Chefe de Seção. Ao final de ouvir o texto da Promessa, o Chefe de Seção determinará o “firme”, destacará que a partir de agora o jovem faz parte da Fraternidade Escoteira Mundial, prenderá em seu bolso esquerdo o Distintivo de Promessa Escoteira e solicitará a alguém, outro Escotista ou os pais, que entregue o Certificado de Promessa.

Ao final, o jovem dá meia volta, vira-se para todos do Grupo e ali, branda o sema do seu Ramo: “Sempre Alerta!”. Todos invocar o lema dos seus ramos e pede-se uma “Palma Escoteira”. O jovem retorna ao seu lugar.

A Cerimônia de Promessa pode ser realizada no âmbito da Seção ou perante todo o Grupo Escoteiro, conforme costume local. No caso dos Ramos Escoteiro e Sênior ela termina com os Gritos da Patrulha e/ou de Tropa.

O Sinal de Promessa é feito elevando-se à altura do ombro, com o antebraço do braço e a mão direita formando o Sinal Escoteiro. No caso do jovem que esteja com o bastão e esteja numa cerimônia de Promessa, ele passará o mesmo para a mão esquerda e fará o Sinal de Promessa com a mão direita, exatamente da mesma forma.

Cabe destacar que é realizada apenas uma Promessa Escoteira de cada vez. Os pais e demais familiares devem ser sempre convidados para assistir a Cerimônia de Promessa de seus filhos, uma vez que é um compromisso para a vida e para aquele que realiza a Promessa, a presença dos pais naquela data sempre é motivo de muita alegria.

CERIMÔNIAS DE PASSAGEM

As cerimônias de Passagem marcam o momento da despedida de um jovem de seu Ramo para passar para o Ramo seguinte. É um ponto crítico, que marca a criança ou o jovem, devido ele não ver mais com tanta frequência alguns de seus amigos, as atividades que estava acostumado mudam, o chefe não será mais aquele de antes e estava acostumado, etc.

Cabe alguns destaques:

- Deve-se evitar realizar a Passagem bruscamente. O jovem deve estar preparado e levado a conhecer a Seção seguinte, participando de atividades conjuntas, num período de três meses(uma atividade por mês).
- Não deve haver ameaças de trotes ou batismos, pois o objetivo não é criar o medo, que pode até fazer o jovem se afastar de imediato.
- Uma seção não deve ver a outra. O lobinho terá sua despedida na alcatéia, o dirigente recebe e conduz o lobinho até a Tropa Escoteira, que estará com seu uniforme/vestuário escoteiro pronta para recebê-lo da melhor maneira.



CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO

- Não se deve menosprezar ou diminuir o ramo anterior. Afinal nenhum ramo é comparativamente melhor ou pior que o outro.
- O Escotista deve contar ao jovem as aventuras e desafios do Ramo seguinte. Conversar com o jovem é fundamental.
- Cabe aos Escotistas ter a sensibilidade para perceber quando um jovem já está inclinado para fazer parte do Ramo seguinte. É necessário pensar em antecipar a passagem quando ver que o em termos de maturidade(e/ou fisicamente) ele sobressai demais dos outros. Por vezes, por não fazer nada, ele pode se cansar e sair do Movimento.

A passagem do Lobinho(a) para a Tropa Escoteira

A Passagem de um lobinho ou uma lobinha para o Ramo Escoteiro simboliza a saída da Alcatéia (Floresta de Seonee) e o ingresso na "cidade dos homens", onde passará a viver. Termina assim o seu tempo de fantasia para começar o da aventura.

Após se despedir dos companheiros de Alcatéia, o lobinho é levado ao Diretor do Grupo Escoteiro que o espera do lado de fora da Alcatéia. Ele representa a ligação entre as Seções e, portanto, deve receber o lobinho, levando-o para o Chefe da Tropa Escoteira.

Ao chegar próximo da Tropa Escoteira, os Chefes recebem a criança. É apresentado ao Lobinho um obstáculo simples de ser superado para valorizar sua chegada a Tropa Escoteira e após passar por este obstáculo é recepcionado pelo Monitor que estava esperando por ele na entrada da Tropa Escoteira.

Na Tropa, o ex-lobinho é levado pelo Monitor e é apresentado aos escoteiros da patrulha, que costumam dar o grito de Patrulha como forma de recepcioná-lo. Na Tropa Escoteira, juntamente da bandeira da Tropa Escoteira ou outro símbolo que a represente, todos dão o grito da Tropa para acolher o Lobinho e a cerimônia se encerra.

A passagem do Escoteiro(a) para a Tropa Sênior/Guia

Esta cerimônia é realizada assim que o jovem esteja preparado para passar para a próxima seção, o Ramo Sênior, aproximadamente ao 15 anos. Deve ser uma cerimônia simples e que não denigre o jovem.

Cerimônia:

Nesse momento, na ferradura formada pela Tropa Escoteira que afastada da Ramo Sênior de maneira que uma Seção não veja a outra, estão presentes o Chefe da Seção e os assistentes. O Chefe de Seção faz breves palavras sobre jovem que está se despedindo da Tropa Escoteira, exaltando sua participação na Tropa Escoteira, seus feitos, grandes momentos da sua passagem na tropa e reforçando que aquele momento é deve ser de alegria, pois é momento de crescimento para o Escoteiro que está passando. O mesmo está avançando mais um passo, subindo mais um degrau na "escada do Escotismo".

O Escoteiro faz algumas breves palavras, se for do seu desejo, se despede de todos da Tropa Escoteira, dá seu último grito de patrulha com seus companheiros de patrulha e o último grito de tropa com todos. Os Chefes da Tropa Escoteira se despedem do Escoteiro que está passando, desejam sucesso, boa sorte e o Chefe de Seção conduz o futuro Sênior/Guia para o Diretor do Grupo Escoteiro, que está esperando próximo à ferradura da Tropa Escoteira, para que o mesmo conduza o futuro Sênior/Guia para o Ramo Sênior. A cerimônia de passagem da Tropa Escoteira encerra-se e a Tropa continua suas atividades normalmente.

Entrega de Distintivos e Cordões de Eficiência

No caso de entrega de distintivos, estes também são muito importantes na vida escoteira de um jovem, pois representam a sua progressão pessoal. Também terão distintivos de "graduação (por ter assumido uma função de liderança na patrulha), de especialidades, cordões de eficiência, estrela de atividade ou outras insígnias).

Na maior parte dos casos, com exceção dos distintivos especiais, estas entregas devem ser realizadas no âmbito da seção. O Escotista chama o jovem e explica, em breves palavras, o que é aquele distintivo/conquista e o crescimento pessoal daquele jovem, para fazer jus ao mesmo. Ele mesmo lhe entrega o distintivo/cordão de eficiência, prendendo com um alfinete no seu uniforme/vestuário, na posição correta e entrega o respectivo certificado. Tece palavras de incentivo para que ele progrida ainda mais e o jovem retorna ao seu lugar.



CERIMÔNIAS DO RAMO ESCOTEIRO

Geralmente muitas entregas podem ser feitas num mesmo momento, o que reforça o ideal que elas devam ser feitas exclusivamente dentro da Seção de cada jovem, sem necessidade de incluir todos os integrantes do Grupo.

Todo distintivo/cordão de eficiência deve ser entregue logo após a sua conquista, conclusão, não fazendo o jovem esperar para receber devido a espera de datas futuras ou a chegada futura de pessoas.

No caso dos distintivos de progressão pessoal, o primeiro é entregue logo após o período introdutório. Já os outros devem ser entregues assim que o jovem termina o número de atividades para passar para o próximo distintivo, não havendo necessidade de esperar o fim do ciclo para receber o novo distintivo de progressão pessoal.

Uma cerimônia de entrega de distintivos pode envolver muitos jovens mas cada um deve ser destacado individualmente. Basta algumas palavras de reconhecimento do escotista que foi responsável por acompanhar a progressão daquele jovem. Encerrada a cerimônia, uma Palma Escoteira congratula o agraciado.

Entrega do Distintivo Especial: LIS DE OURO

Em se tratando de um Distintivo Especial (Lis de Ouro), dado o grau de dificuldade da conquista e por esta representar a conclusão de uma grande jornada de desafios e aprendizados para aquela faixa etária, vale a pena fazer uma cerimônia especial (embora ainda dentro do conceito de ser breve, simples e sincera).

Os pais devem ser convidados e, se possível, as pessoas que contribuíram com a progressão daquele jovem (por exemplo, os examinadores de especialidades). O Escotista deve chamar aquele jovem a frente, tecer palavras sobre a importância daquele feito, destacando a superação do jovem em vencer os desafios até chegar naquele momento. Os assistentes também serão chamados para parabenizar o jovem.

O Chefe da Seção lhe entrega o distintivo, prendendo com um alfinete no seu uniforme/vestuário, os pais podem entregar o certificado, podem abraçar seu filho e tirar fotos. É muito importante todo o Grupo estar presente naquele dia para esta ocasião especial. Não há problemas em se entregar mais de um distintivo especial na mesma data, desde que se mantenha a característica de individualidade da cerimônia.

Nomeação de Monitor(a) e Submonitor(a)

Baden-Powell destacou a relevância do Monitor e assinalou que “o Monitor é responsável pela eficiência e boa apresentação de sua patrulha. Os escoteiros da patrulha obedecem a suas ordens não por ter medo do castigo, como ocorre com frequência na disciplina militar, mas porque são uma equipe que joga em conjunto e que apóia seu Monitor para maior honra e sucesso da patrulha.” (Baden-Powell, Escotismo para Rapazes, 1908).

Em outro dos seus livros, ele definiu claramente que “...a autoridade e responsabilidade repousam nas mãos dos Monitores.” (Baden-Powell, Guia do Chefe Escoteiro, 1919).

A nomeação de um Monitor ou Submonitor é um momento importante para a Tropa, pois estes líderes da Patrulha terão papel fundamental no desenvolvimento e atividades da mesma.

Com a tropa formada em ferradura, o Chefe da Seção deve chamar os futuros Monitor e Submonitor a frente, tecer algumas palavras sobre a responsabilidade que eles estão prestes a assumir diante da sua patrulha e de todos da Tropa Escoteira, lembrar que eles são os representantes da patrulha na Corte de Honra e que os interesses da Patrulha devem estar acima dos seus interesses pessoais.

Logo após, pergunta ao Monitor e Submonitor se estão dispostos a assumir tal compromisso e responsabilidade. Em resposta que Sim, o Chefe de Seção então, prende no uniforme/vestuário o distintivo de Monitor ou Submonitor, os Assistentes podem entregar o certificado de nomeação, os Chefes cumprimentam os novos “Graduados” da Patrulha e um Grito de Patrulha, três “bravos” ou Palma Escoteira é feita com o objetivo de saudar, congratular, festejar estes que merecem pela nova graduação. Logo após os jovens voltam aos seus lugares na patrulha.

Esta cerimônia é realizada no âmbito da Seção pelo Chefe de Tropa e a cerimônia de nomeação pode ser realizada tanto com os dois graduados da patrulha ao mesmo tempo, quanto todos os Monitores(as) e depois todos os Submonitores(as). A cerimônia é simples, porém, convém dar ênfase no trabalho do Monitor(a) e Submonitor(a) e a presença do Diretor Presidente do Grupo marcará a ocasião como algo importante.



O Fogo de Conselho, assim como outras tradições, foi trazido dos índios, para o escotismo, por Baden-Powell. Seu formato nada se alterou desde o primeiro acampamento escoteiro realizado na Ilha de Brownsea, constituindo assim em uma cerimônia realizada, geralmente, na última noite de acampamento ou em datas especiais, em torno de uma fogueira. Contudo, as reuniões em volta da fogueira já existiam muito antes dos fundador ter imaginado o Escotismo.

Os efeitos mágicos de uma reunião como essa acompanham o homem desde o descobrimento do fogo nos primórdios da vida humana na terra. Muitos nativos da Ásia, África e América reuniam-se à noite em torno do fogo, que com sua luz e calor espantava as trevas, o frio e os animais selvagens. Era o momento em que todos se encontravam para planejar caçadas, ataques e momentos de paz, além de conversar, cantar e contar histórias. Colonizadores, vaqueiros e homens que viviam no campo, também, se reuniam em torno das fogueiras com motivos semelhantes. Muitas vezes essas reuniões, em torno do fogo, revestiam-se em solenidades e cerimônias, quando se aproveitavam para transmitir conselhos, discutirem os problemas da comunidade e reverenciarem seus deuses.

Baden-Powell, ao criar o Fogo de Conselho, se inspirou em rituais semelhantes. Os índios americanos faziam reuniões em torno da fogueira para comentar seus feitos do dia, suas aventuras e suas preocupações. Era ali que eram tomadas as grandes decisões. Já na África, aparecia a figura do "contador de histórias" - o homem que sabia de cor toda a história da tribo e era o guardião de todas as tradições. Era ele que, nas horas adequadas, relembra os exemplos a serem seguidos.

Embora tenha todo esse significado muito especial para os escoteiros, o Fogo de Conselho é de simples execução. A partir de uma programação prévia, os participantes apresentam: pequenas peças de teatro (chamadas de esquete), músicas, orações, aplausos típicos do Movimento Escoteiro, poemas, danças, reflexões e o que mais for de interesse no momento e que não desencontre dos valores da sociedade em que se vive, tampouco de sua cultura.

Como todas atividades escoteiras, o Fogo de Conselho, também, tem propósitos:

- Auxiliar na formação de caráter dos jovens;
- Criar um clima de união;
- Desinibir;
- Desenvolver a criatividade e habilidades artísticas;
- Despertar autoconfiança e a sociabilidade;
- Aperfeiçoar a capacidade imaginativa e a auto expressão, dentre outras.

Esses grandes objetivos, citados acima, se conseguem com a construção de um ambiente fraterno, romântico, colaborativo, respeitoso e que valorize as individualidades. Dessa forma, é preciso que se reserve muito zelo tanto em sua preparação quanto no momento da realização. Castigos, assuntos que chateiam, caricaturas que tragam constrangimento, deboches, desrespeito, nunca são bem-vindos. Poderíamos dizer que são até proibidos. O ambiente deve ser alegre, jovial, disciplinado, inspirador, espontâneo e propício às reflexões. É preciso que, ao participar de uma cerimônia de Fogo de Conselho, as pessoas possam sair revigoradas, com energias renovadas, engrandecidas e com a vontade de participar dos próximos.

Não há um ritual obrigatório para ser cumprido durante a cerimônia, então pode-se criar uma programação inovadora, desde que obedecidas algumas regras básicas: abertura marcante, final positivo (que inspire a transcendência pessoal, o cultivo de bons valores, a moral e o espírito escoteiro, acima de tudo) e entre o início e o final, momentos prazerosos e memoráveis. Uma boa conversa, contação de histórias e outras atrações podem e devem ser incluídas na cerimônia, entretanto, é bastante comum seguir uma programação que prevê: uma abertura surpreendente, apresentação de esquetes, aplausos, canções conhecidas e um encerramento apoteótico.

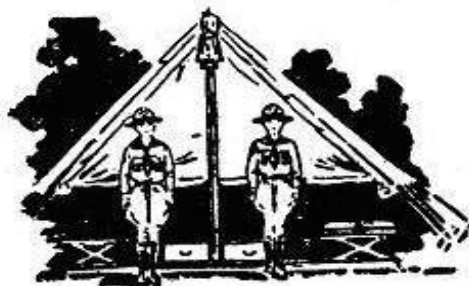
Alguns elementos são fundamentais para o sucesso do Fogo de Conselho, a saber:

- As apresentações precisam ser interessantes, o que não significa que precisam ser cômicas e despertarem risos. O Fogo de Conselho não é um programa de humor!
- A "plateia" deve respeitar o momento de apresentação dos demais, neste sentido, como em toda atividade escoteira, é fundamental que haja disciplina, atenção e interesse no bem comum;
- O Mestre de Fogo de Conselho deve ser um escotista que transmita os valores escoteiros e fundamentos escoteiros em sua vida. É preciso que seja alguém com habilidade para animar, manter as "chamas" acesas (a chama do fogo e a "chama" inspiradora do Espírito Escoteiro), que cultive a disciplina durante a cerimônia e seja, ele próprio, um entusiasta.
- A fogueira é, a princípio, o símbolo maior do Fogo de Conselho, contudo, o fogo pode ser substituído por uma lamparina, uma lanterna, velas, ou uma fogueira artificial. Dessa forma, o elemento mais importante do Fogo de Conselho é o Espírito Escoteiro, indispensável a todo participante deste movimento mundial;
- Alguns cuidados precisam ser levados em conta, tais como: com o meio ambiente, evitando queimadas; com os participantes (precavendo-se de acidentes com o próprio fogo, animais peçonhentos e outros riscos advindos do ambiente escuro e rude) e que não incomode a vizinhança;
- É preciso evitar que: os participantes tenham a moral ofendida em alguma apresentação caricaturada; canções complicadas para se aprender de última hora; fogueira muito grande para uma cerimônia curta ou fogueira muito pequena para cerimônia mais extensa (é importante que ao se aproximar do final do evento, a fogueira esteja, também se apagando naturalmente); cerimônia muito longa (mais que 1h e 15min, por exemplo; iniciar a cerimônia muito tarde quando os participantes já estão mais entregues ao descanso necessário que aos dotes artísticos).



HISTÓRICO

Desde os primórdios do escotismo que as inspeções fazem parte de seu Método Educativo, quer seja



como colaborador na formação do caráter, no desenvolvimento do garbo e da disciplina ou até como fator organizacional.

Pelo seu nome "Inspeção de Gilwell" podemos dizer: Que são as inspeções com características daquelas utilizadas e formuladas em Gilwell Park (consideradas por muitos como "a Meca ou o Norte" do Escotismo).

Todos os Cursos Avançados em Gilwell Park eram elaborados e executados com inúmeras peculiaridades que colaboravam para a formação dos adultos, dando suporte para o seu trabalho educativo. Uma destas peculiaridades seriam as Inspeções, um mecanismo muito utilizado por Baden-Powell para enfatizar alguns dos aspectos comentados no início deste texto.

Habitualmente ouvimos inúmeros outros termos como referência para estas inspeções, e adotando o nome de Inspeção de Gilwell a muitas coisas que não fazem parte dela, contudo, não temos o intuito de engessar o seu conteúdo, se prendendo apenas no passado, mas norteando nossos acampadores e aventureiros naquilo que seja realmente pertinente e importante para o processo educativo do jovem.

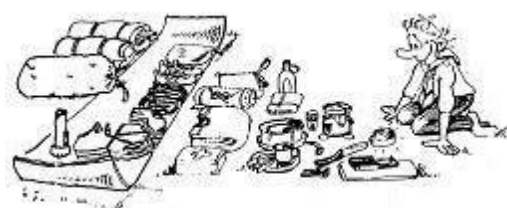
Objetivos Educativos

Como elemento de apoio educacional é utilizado no Método escoteiro e no Programa de Jovens, trabalhando alguns temas, tais como:

- a. Ajudando a trabalhar a higiene pessoal e do ambiente em que vive;
- b. Evidenciando o garbo e a disciplina, requeridos na preparação e durante a atividade;
- c. Trabalhando a união e a cooperação coletiva, vivenciados pelos jovens integrantes da pequena comunidade (patrulha);
- d. Motivando a criatividade, democracia e as atividades físicas;
- e. Criando hábitos, introduzindo noções e estabelecendo medidas.

CARACTERÍSTICAS

As inspeções servem para conferir e aprimorar quesitos de higiene,



manutenção e arrumação durante acampamentos e similares. Porém podem ser empregadas na sede ou no canto de patrulha, com a finalidade de instrução ou averiguação dos equipamentos sob a guarda da Patrulha.

São destinadas principalmente aos Ramos Escoteiro e Sênior e devem ser praticadas também nos cursos oferecidos aos Escotistas para aprimorar seus conhecimentos.

A Inspeção deve ser positiva e bem feita, sem sensibilidades, porém, com uma atitude delicada para não ofender ou ferir. Também deve ser imparcial e progressiva.

Se há número suficiente de pessoas na Equipe de Escotistas, distribua entre eles partes ou itens da inspeção, por exemplo: inspeção das pessoas (uniformes, aspecto, higiene), cozinha, barracas, material individual, construções e etc.

Anotações:

[illegible]



INSPEÇÃO DE GILWELL

Deixe os membros da Equipe visitarem as Patrulhas separadamente, pois assegura que toda a tropa esteja simultaneamente sob inspeção e nenhuma Patrulha fica esperando, ociosa ou tente completar trabalhos de última hora. As críticas, comentários devem ser feitos às Patrulhas na hora da inspeção.

Uma boa opção para as tropas com poucos escotistas (um ou dois) seria o agendamento de Inspeções, isto é, marcar durante o dia quando cada patrulha será Inspeccionada (não esqueça de fazer um rodízio destes horários).

Conforme o acampamento for progredindo, ponha os monitores dentro da Cena, por exemplo: os monitores acompanham os membros da Equipe de Escotistas, as Patrulhas inspecionam umas as outras, ou forme Patrulhas mistas para inspecionar locais designados.

O método de outorgar diariamente flâmulas de eficiência, usados por muitos anos em Gilwell produz bons resultados. Para isso é necessário simplesmente fixar um padrão para cada dia e outorgar uma flâmula a todas as Patrulhas que alcancem este padrão. A tropa deve ser incentivada a alcançar um padrão ou nível, e não a se classificar por ordem de mérito ou simplesmente atrás de uma flâmula.



As Flâmulas de Eficiência devem ser o incentivo e não o fim

As Inspeções servem para incentivar e jamais desencorajar. Elogie antes de criticar e só critique construtivamente.

Tenha como alvo um alto padrão, mas nunca a uniformidade. As patrulhas devem ser incentivadas a preservar a sua própria maneira de tratar o local e o equipamento, desde que estejam dentro dos limites corretos. Iniciativa e individualidade (não confundir com individualismo) são valiosos quando contribuem para o bem comum.

Lembrem-se os jovens respeitam a justiça e tem um sentimento real da imparcialidade.

Anotações:

ROTEIRO - SISTEMA USADO EM GILWELL

1.º dia Inspeção pela Equipe de Escotistas, não muito severa, pontos dados com igual ênfase. Padrão: 6 pontos em 10.



2.º dia Inspeção pela Equipe de Escotistas mais severa. O número máximo de pontos aumenta para a área da cozinha e é reduzido para a inspeção das pessoas. Padrão: 7 pontos em 10.

3.º dia Inspeção pela Equipe de Escotistas na mesma forma do segundo dia. Porém o Padrão é de 8 pontos em 10.

4.º dia Inspeção pela Equipe de Escotistas enquanto a Tropa está ausente (na pioneiria) e bastante severa. O padrão permanece: 8 pontos em 10.

5.º dia* Inspeção pelos Monitores (Corte de Honra), permanecendo o padrão: 8 pontos em 10.



6.º dia Inspeção pelas Patrulhas, umas as outras, permanecendo o padrão: 8 pontos em 10.

7.º dia Inspeção pelas Patrulhas de seus próprios locais. O padrão permanece: 8 pontos em 10.

*Sugestão: Com a finalidade de trabalhar o Sistema de Patrulhas.



Utilize o Sistema de Patrulha. Os Monitores se sentirão importantes e participantes (é um bom exercício de responsabilidade senso de justiça e imparcialidade)

Se não encontrar nada errado de os pontos máximos, e uma palavra extra de congratulações à Patrulha que conseguiu tal sucesso.

A nossa outorga de pontos nas competições e os nossos comentários nas inspeções, devem estar acima de qualquer suspeita, censura ou acusação.

Itens a inspecionar



Garbo e Apresentação:

- Uniforme e Distintivos (Limpeza, posicionamento, traquejo)
- Higiene pessoal (mãos, cabelos, unhas, dentes)
- Disciplina e garbo (esta avaliação não é feita apenas no momento da inspeção, mas sim uma observação mais profunda durante um certo período)
- Grito de Patrulha (energia, vitalidade, dicção)
- Espírito Escoteiro (existe cortesia, amizade e alegria na patrulha)
- Cooperação e união
- Acessórios (cinto, sapatos e coberturas, facas e canivetes)
- Animação (são Alegres, cantam durante a inspeção)
- Orações e agradecimentos (é um hábito?)
- Bastões e Bandeirola (condições)

Material Individual:

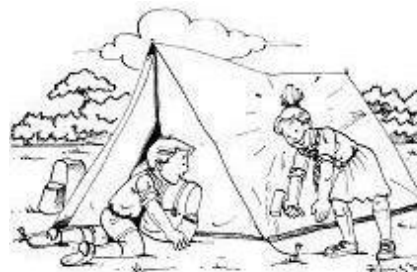
- Disposição das roupas (limpas e sujas separadas)
- Cobertores e Toalhas (pendurados no varal para arejar e secar)
- Mochila
- Roupas embaladas (peças de roupa íntima)
- Remédios (adequadamente embalados e utilizados sob a supervisão de adultos)

Barraca:

- Limpeza (dentro e arredores)
- Espeques (em quantidade adequada, bem posicionados e desamassados)
- Estirantes e cabos (esticados, bem posicionados)
- Toldo ou sobre teto (limpo, bem posicionado)

Anotações:

- Armação (limpa, bem posicionada)
- Arejamento ou ventilação (em relação a sua posição, em relação ao momento da inspeção)
- Posicionamento

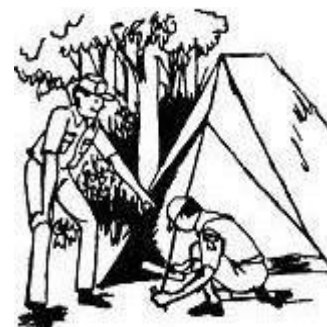


Cozinha:

- Fogão (dimensão, segurança, amarras)
- Mesa (limpeza, dimensão, amarras)
- Aproveitamento de Alimentos (dispensa)
- Panelas e Louças (limpeza, armazenamento)
- Água potável (na sombra, quantidade, limpeza)
- Fossas (Líquido, sólidos, sacos de lixo, moscas, limpeza)
- Toldo (posicionamento, sol, chuva, fumaça, estirantes)
- Refeições (balanceamento, gêneros, cardápio, servidas a tempo)
- Segurança geral

Canto do Lenhador:

- Ferramentas (limpeza, aproveitamento, regras de segurança, uso adequado)
- Aproveitamento de lenha (quantidade, qualidade, cobertura)
- Cepo (tamanho, utilização, fixação)
- Bacia com água
- Tripé e toalha
- Dimensões do canto do lenhador
- Segurança



Canto de Patrulha (Campo):

- Cerca (esticada, delimitação)
- Portal (Pórtico)
- Mastro (amarras bem feitas, posicionamento, modelo)
- Limpeza (área interna e arredores do campo)
- Posicionamento (em relação ao sol, vento, sombra, água)
- Dispensa (posicionamento, limpeza)
- Material de Primeiros Socorros (limpeza, arrumação, itens)

Pioneirias Diversas (progressividade, amarras, utilidade) ;Outras Pioneirias, Engenhocas e Grandes Pioneirias:

- Localização
- Utilidade (são enfeites, ou realmente úteis e práticas)
- Amarras, fixações e acabamento
- Segurança (oferecem perigo)
- Torre
- Ponte
- Barco
- Altar
- Pioneirias novas



Recomendações Gerais:

- TAREFAS DE PATRULHA (Rodízio de Tarefas)
- Banheiros (encarregados de manter sempre limpos e organizados, para que não falte papel ou água para higiene. Lembre-se a limpeza e higiene devem ser trabalhados individualmente e a manutenção e limpeza geral a Patrulha de Serviço)
- Bandeira (responsável pela guarda, fixação ao mastro central, determinar os integrantes da



Patrulha que irão participar da cerimônia de hasteamento e arriamento e pela oração)

- Copa (limpeza e organização dos locais onde a Tropa realizará lanches e refeições coletivas, ou até mesmo a confecção de alguma iguaria em casos especiais)
- Arena (limpeza e organização dos locais onde a Tropa realizará atividades em conjunto, ou até mesmo montagem de alguma artimanha, caso exista uma equipe reduzida de escotistas)

REALIZANDO INSPEÇÕES

Primeira Posição: (clássica)

A formação mais utilizada, principalmente para os campos onde temos a barraca como eixo principal do acampamento, para os campos que ainda não estejam cercados e para inspecionar apenas mochilas antes de uma atividade ("jornada - peso" e "Tempo Chuvoso - acondicionamento de material")

Procedimento:



Nota: As Patrulhas devem sempre saber sobre os horários em que serão realizadas as Inspeções. A não ser quando for Inspeção surpresa ou com ausência da patrulha.

Ao escutar o som de um apito (um toque longo) começará a inspeção. A Equipe de escotistas ou escotista designado se dirige para o campo da Patrulha onde a mesma aguarda em linha na frente da barraca e a sua frente os seus pertences pessoais, como mostra a figura 1 (monitor à direita da Patrulha). Na primeira Inspeção é necessário esta formação, pois qualquer dúvida ou conselho sobre os equipamentos e vestes pessoais são passados na frente de todos, para que tomem as providências e aprendam com as demonstrações e explicações dos escotistas.

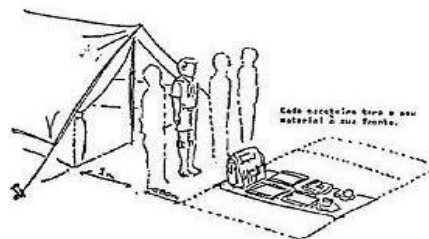


Figura 1

Anotações:



INSPEÇÃO DE GILWELL

A Equipe de Escotistas ou Escotista se posiciona de frente para a Patrulha, o Monitor comanda a Patrulha para a posição de "firme" e diz "atenção para o grito de Patrulha" gritando-o em seguida. Após isso o Monitor diz, "Patrulha (Lobo) em saudação a Chefia", (todos fazem a saudação individual ao mesmo tempo) a chefia presente retribui a saudação, em seguida o Monitor comanda "firme" e "descansar". Os escotistas começam a inspeção. Caso seja necessário que o Monitor acompanhe a vistoria, ele sairá de forma passando o comando para o Sub monitor e acompanha os Escotistas (a Bandeirola fica com o Submonitor). Ao terminar a inspeção todos retornam as posições iniciais, o Monitor comanda a Patrulha para a posição de "firme" e repete: "atenção para o grito de Patrulha" gritando-o em seguida. Após isso Monitor diz, "Patrulha (Lobo) em saudação a Chefia", (todos fazem a saudação individual ao mesmo tempo) a chefia presente retribui a saudação, em seguida o Monitor comanda "firme" e "descansar". Os escotistas transmitem as últimas instruções e dispensa a patrulha. SEGUNDA POSIÇÃO:

Muitos costumam utilizar esta formação quando o campo está pronto e devidamente cercado ou quando se acampa apenas com a tropa.

Nota: muitas vezes a primeira posição oferece mais praticidade e uniformidade em grandes acampamentos e atividades com maior quantidade de jovens, por apresentar uma estrutura mais compacta.

PROCEDIMENTO:

O procedimento é semelhante à primeira posição, a diferença é que a Patrulha se forma próxima a entrada de seu campo (pórtico ou Portal) e aguarda ali a equipe de Inspeção. A Patrulha pode estar do lado de fora do campo, do lado esquerdo do Portal ou então do lado interno de frente para o Portal a uns três ou quatro metros dependendo das dimensões do Campo ou outra posição determinada pela Corte de Honra em conjunto com a equipe de escotistas.

Observações Gerais

Habitualmente as inspeções são realizadas entre as sete e nove horas da manhã e preferencialmente antes do hasteamento da Bandeira.

Algumas observações devem ser tomadas durante as Inspeções, a seguir daremos algumas que

consequimos juntar ao longo de muitos anos de boas atividades...

Seja firme nas decisões, porém não seja vilão, pois o escotismo sobre tudo valoriza a "educação pelo amor". Normalmente os jovens levam lanches biscoitos chocolates e outras guloseimas dentro de suas mochilas, isto é um erro, principalmente em acampamentos longos. Os doces e biscoitos atraem formigas e outros insetos, causando alguns desconfortos e pequenos acidentes, principalmente aos alérgicos a certos insetos.

Em tempo chuvoso (tempo fechado, chuva fina ou terreno encharcado) o dispositivo das roupas deve estar dentro da barraca, o varal deve estar em uma área coberta e a Patrulha formada embaixo do toldo da cozinha. Em caso de chuva forte ou torrencial não faça inspeção, espere um momento oportuno para realizá-la evitando assim pessoas, roupas e equipamentos molhados desnecessariamente.

A inspeção nas roupas tem muitas finalidades, dentre elas: Observar se o jovem trouxe roupas suficientes para o acampamento ou se trouxe em demasia, avaliar a quantidade de calçados, roupas de frio ou cobertas para a noite, se o jovem separou as roupas limpas das sujas e as empacotou satisfatoriamente, observar se o jovem não guardou sua toalha úmida junto às roupas secas, verificar se as lanternas estão sem pilhas, e os demais acessórios devidamente limpos, organizados e empacotados. As peças íntimas devem estar empacotadas em sacos plásticos ou bolsinha mais adequada, principalmente nos casos de patrulhas mistas, evitando-se assim comentários, fofocas maldosas ou dúvidas na postura dos escotistas ou jovens. Assim se acaso o escoteiro "X" conseguir molhar todas as suas roupas, a equipe de escotistas, saberá que o escoteiro "Y" terá roupas extras que talvez possa emprestar ao companheiro.

Fazendo-se inspeções todos os dias pela manhã além de podermos conferir diariamente os equipamentos de cada Patrulha, podemos averiguar a progressividade e as diferenças no trato dos equipamentos, nos rodízios de tarefas. Outro ponto interessante, é se algum equipamento desaparecer, poderemos determinar o período e tentar em conjunto com a patrulha lembrar das tarefas executadas com ele e tentar vasculhar os referidos locais.

Anotações:



Nas barracas a limpeza é muito importante (como em todo o Campo), devemos deixá-la bem arejada e esticada durante o dia. A noite devemos afrouxar um pouco as estirantes e se possível deixar apenas o mosquiteiro fechado para ter algum tipo de ventilação. Valetas devem ser providenciadas para os tempos chuvosos caso o terreno seja do tipo que se alague ou apresente muitas deformações que possam gerar poças.

O canto do lenhador deve ter as dimensões apropriadas oferecendo assim a segurança necessária, seu tamanho mínimo é a do bastão escoteiro rodado em volta do corpo com os braços esticados.



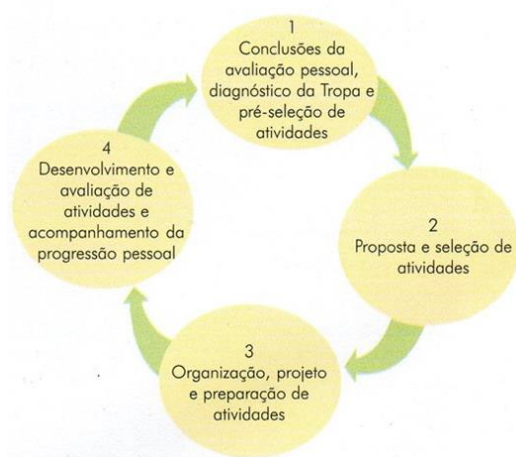
Anotações:

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

É uma ferramenta de planejamento participativo, no qual se diagnostica o estado atual da Seção, se programam mudanças e ajustes para o futuro, se executa esse programa e se avalia seus resultados. Por participativo entende-se uma sistemática que se preocupa em valorizar a opinião e os desejos de todos os envolvidos, no caso os jovens.

É um período em que um conjunto de atividades é desenvolvido e avaliado, ao mesmo tempo que se analisa a forma como o método escoteiro está sendo aplicado e se observa e reconhecimento desenvolvimento pessoal dos jovens.

As fases de um ciclo de programa se articulam umas com as outras, de modo que cada uma delas é a continuação natural da fase anterior e se prolonga na fase seguinte:



A fase 4 ocupa a maior parte do tempo disponível e as fases 1, 2 e 3 não implicam numa interrupção nas atividades para que a Tropa se dedique exclusivamente “a planejar”. Elas se desenvolvem como uma atividade a mais.

A duração de um ciclo é variável e em um ano, se realizam cerca de 3 ciclos, podendo chegar a durar a 3 ou 4 meses. Os ciclos não necessitam ter a mesma duração e além disso, a duração prevista inicialmente pode ser alterada no decorrer de um ciclo de programa. Contudo, é a Corte de Honra que determina a duração de cada Ciclo, de acordo com a realidade da Tropa e com o tipo de atividades selecionadas pelos jovens, sendo este fator o que mais influencia na duração de um ciclo. Em qualquer caso, não é recomendável que o ciclo dure menos que o mínimo sugerido e nem

mais que o máximo sugerido, devido os jovens necessitarem sempre de estímulos constantes para avançar.

Os passos ou fases do ciclo de programa variam de acordo com o ramo, mas seguem basicamente o seguinte roteiro: Diagnóstico e ênfase educativa – Seleção de atividades - Organização – Desenvolvimento/Avaliação.

Enquanto termina um ciclo, com as conclusões da avaliação da progressão pessoal dos jovens, se dá início a outro, mediante o diagnóstico da Tropa.

1 - DIAGNÓSTICO E ÊNFASE EDUCATIVA:

O diagnóstico é feito nos Conselhos de Patrulha e na Corte de Honra, podendo ser feito em uma ou várias reuniões do Conselho de Patrulha. Pode ser na mesma reunião em que o Conselho de Patrulha escutou a auto-avaliação dos jovens e se manifestou sobre ela. Também no Conselho de Patrulha se formula idéias sobre as atividades de patrulha e de Tropa que seus integrantes gostariam de realizar no próximo ciclo. Lembrando que, uma vez definida a ênfase, há que se pensar em atividades que permitam alcançá-las.

Após os Conselhos de Patrulha se segue uma reunião da Corte de Honra em que:

São analisados os diagnósticos das patrulhas e se completa um **diagnóstico geral** da Tropa.

Com base no diagnóstico, se define uma **ênfase** para o ciclo que se inicia, especialmente com relação às áreas de desenvolvimento que se sente necessidade de reforçar.

Baseado na ênfase e idéias de atividades vindas das patrulhas, se faz uma **pré-seleção** das atividades que poderiam ser realizadas pela Tropa.

Depois de pré-selecionadas as atividades, se prepara a **proposta** a ser apresentada para às patrulhas na Assembléia.



CICLO DE PROGRAMA – RAMO ESCOTEIRO

Exemplo de diagnóstico e da ênfase que lhe corresponde:

DIAGNÓSTICO

- As atividades atraem os jovens. Há equilíbrio entre as atividades fixas e variáveis. Todas as áreas de desenvolvimento são atendidas.
- Há muitas atividades de Tropa e poucas atividades de patrulha.
- O acompanhamento individual não é constante

ÊNFASE

- Manter o atrativo e incrementar a variedade de atividades.
- Reduzir as atividades de Tropa e promover atividades de Patrulha.
- Cada Escotista reforçará o contato pessoal com os jovens cuja progressão acompanha.

2 - SELEÇÃO DAS ATIVIDADES

Cada Patrulha seleciona as atividades que realizará e prepara uma proposta de atividades comuns a todas as patrulhas. As atividades serão selecionadas através de um Jogo Democrático na Assembléia de Tropa. É apresentada também a sugestão de ênfase do Ciclo vindo da Corte de Honra.



Os jogos democráticos são simulações em que os jovens representam um determinado papel e, atuando de acordo com as regras do ambiente simulado, procuram obter apoio da Tropa para sua proposta. Por meio do jogo, os jovens apresentam suas idéias, defendem posições, aprendem a argumentar, fazem opções e desenvolvem muitas outras habilidades e atitudes que são próprias do processo democrático de tomada de decisão.

Exemplos de Jogos democráticos (estas e outras estão presentes no Manual do Escotista do Ramo Escoteiro):

Descrição	Forma em que se apresentam as atividades propostas.	Variável que determina o resultado
-----------	---	------------------------------------

Quem dá mais?

Um leilão em que as patrulhas, dotadas de um pequeno capital, compram e vendem.	Quadros e objetos de arte que serão leiloados.	Os objetos se priorizam por seu valor, segundo o maior lanche oferecido para cada um deles.
---	--	---

Um dia de eleições

É preciso eleger os membros de um organismo da comunidade: cada patrulha apresenta seus candidatos e promove campanha eleitoral.	Cada idéia é um candidato que disputa a preferência do eleitorado.	A quantidade de votos alcançada por cada candidato.
--	--	---

Com o resultado do Jogo Democrático define as atividades que serão desenvolvidas durante o ciclo. Os Escotistas facilitam a dinâmica do jogo, assumindo tarefas de apoio e deve-se não procurar interferir para favorecer esta ou aquela alternativa. Caso seja necessário adiar ou acrescentar novas atividades de Tropa, esta decisão exige uma nova manifestação da Assembléia de Tropa.

3 - ORGANIZAÇÃO, PROJETO E PREPARAÇÃO DAS ATIVIDADES

Após o Jogo Democrático, é hora de organizar as atividades selecionadas, tanto de patrulha quanto de tropa, em um calendário, que é aprovado pela Assembléia de Tropa. Elementos do planejamento tais como: compartilhar responsabilidade, levantamento de recursos, duração de cada atividade, etc são ajustados. É hora também de começar a preparação para as atividades.

Devemos lembrar que o calendário deve ser flexível, permitindo redistribuir ou substituir atividades diante de situações imprevistas. É importante também avaliar se a equipe de escotistas dispõe do tempo suficiente para desenvolver as tarefas e atividades no ritmo desejado. Caso contrário, é necessário reduzir as atividades, diminuir a velocidade de execução ou reforçar a equipe de escotistas.

4 - DESENVOLVIMENTO

Nesta fase cada um assume seu papel: os jovens desenvolvem a atividade e os escotistas desempenham um papel educativo de observação, apoio e orientação. A motivação das atividades é sempre necessária. Ao mesmo tempo se desenvolvem as atividades de patrulha e de tropa, FIXAS e VARIÁVEIS.

Atividades Fixas: São atividades que fortalecem o método escoteiro, assegurando a participação juvenil, a tomada de decisões coletivas e a vigência dos valores. Contribuem para criar a atmosfera da Tropa e produzem vivências propriamente escoteiras.

Exemplos:

- Reuniões de patrulha;
- Reuniões de Tropa;
- Acampamentos e Excursões;
- Jogos;
- Histórias, casos, contos e relatos;
- Canções;
- Fogo de conselho.



Atividades Variáveis: Assegurando que a programação responda às inquietudes e aos interesses dos jovens e os projete sobre a diversidade do meio. Se relacionam diretamente com as necessidades da comunidade. Atividades que cobrem assuntos variados, dependendo, fundamentalmente, o interesse dos jovens e das necessidades da comunidade em que atua a Tropa Escoteira.

Os temas, ou grupos de temas, que sugerem com mais freqüência as atividades variáveis das Tropas Escoteiras são:

- | | |
|--|--|
| - Técnicas e habilidades manuais; | - Educação para a paz e desenvolvimento; |
| - Reflexão, conhecimento de si mesmo e dos demais; | - Direitos humanos e democracia; |
| - Desportos; | - Compreensão intelectual; |
| - Expressões artísticas ; | - Vida familiar; |
| - Conhecimentos e proteção à natureza; | - Serviço a comunidade; |

AVALIAÇÃO

Esta fase encerra o ciclo de programa, onde se comparam os objetivos da atividade com os resultados alcançados. Esta avaliação se realiza da mesma forma que a elaboração do ciclo de programa.

AS VANTAGENS DO CICLO DE PROGRAMA

Utilizar o ciclo de programa dá aos jovens a oportunidade de:

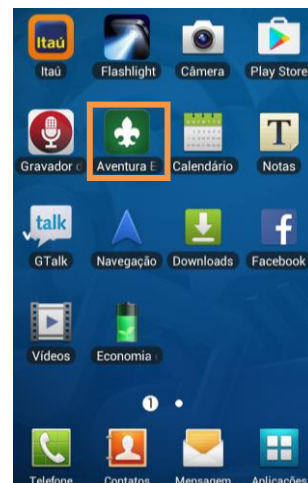
- Aprender a ter uma opinião, a expressá-la e a tomar decisões que sejam aderentes com essa opinião;
- Exercitar mecanismos de participação que lhes ensine a respeitar e valorizar a opinião alheia;
- Aprender a elaborar um projeto, apresentá-lo e a defendê-lo;
- Adquirir a capacidade de organização e desenvolver habilidades de negociação.

As distintas fases de um ciclo de programa articulam distintos momentos e instâncias que permitem aos jovens participar e exercitar a vida democrática.

O aplicativo “Aventura Escoteira” é uma ferramenta complementar para que o jovem possa monitorar com mais destreza as etapas de progressão. Nesse aplicativo, a inclusão do Escotismo ao mundo digital proporciona a “quebra” de conceitos onde se diziam que era impossível o Movimento Escoteiro acompanhar a evolução digital já que estava amarrado a velhos costumes ou paradigmas.

Utilizar essa ferramenta significa que, o Escotismo está em crescente evolução acompanhando assim, as tendências da era digital além de ser um ótimo divertimento para o jovem e de sempre deixar os guias à mão. Então podemos começar baixando o aplicativo gratuitamente pelo Google Play de seu SmartPhone. (As versões disponíveis são para Android e IOS).

Após baixar o aplicativo, vamos aos seguintes passos:



Página inicial:

Passo 1:

Ao instalar, é necessário que você insira algumas informações básicas como o seu nome, número de seu registro e a sua modalidade. Após preencher estes campos, é só clicar em Avançar..

Passo 2:

Em seguida aparecerão os termos de utilização contendo os seguintes assuntos: **descrição, atualizações e suspensões, utilização, cadastro, compartilhamento, política de privacidade, propriedade intelectual**. Em seguida clique em **aceitar os termos de utilização**

Após o **termo de utilização**, o jovem estará pronto para usar o aplicativo e entrará na tela **Início**.

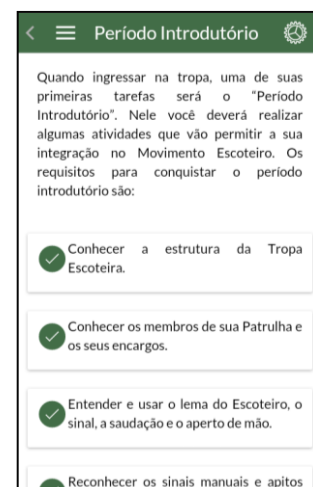
O aplicativo já é exibido na aba **Progressão**, que apresenta todo o Sistema de Progressão do Ramo Escoteiro. Vamos explicar o preenchimento e os passos para conquista de cada uma destas progressões agora.

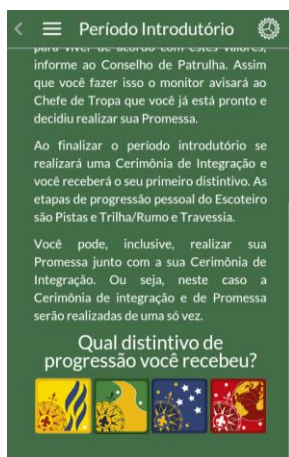
ATIVIDADES DO GUIA

Período introdutório:



Ao clicar no campo do Período Introdutório aparecerão os itens que o jovem terá que cumprir. Clicando sobre cada uma dos itens, este é marcado com um **Check**. Ao completar todos os itens aparecerá a informação de que o jovem finalizou o Período Introdutório e esta apto a realizar a realizar o Cerimônia de Integração e a Promessa Escoteira.

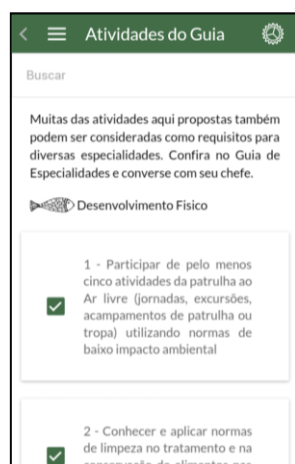




No final do texto aparecerão os 4 distintivos de Progressão perguntando qual deles o jovem recebeu e ao clicar no distintivo correspondente a etapa que o(a) jovem se encontra, o aplicativo mostra o nome do(a) Escoteiro(a) e abaixo terá três links: dois que se pode optar em divulgar a sua conquista nas redes sociais (Facebook ou Twitter) e outro para continuar a sua progressão. Ao retornar a página inicial, aparecerá dentro do campo que o(a) Escoteiro(a) conseguiu 100% das etapas.



Etapas de progressão pessoal:

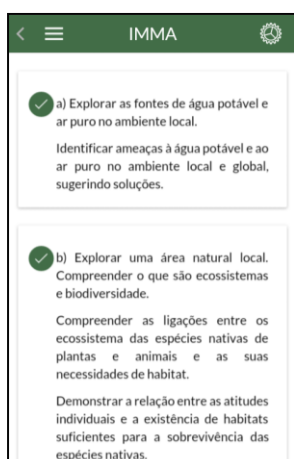


Os itens das etapas de progressão pessoal (Pista/ Trilha, Rumo/Travessia) no aplicativo são apresentados individualmente, ou seja, não estão agrupados em grupos de competências mas estão divididos conforme as áreas de desenvolvimentos (físico, intelectual, social, caráter, afetivo, espiritual). Ao longo que o(a) Escoteiro(a) vai completando os itens, o campo respectivo ao determinado distintivo (na tela principal) indica a porcentagem que já foi cumprida daquela progressão.

Ao completar 100% da progressão em que o(a) Escoteiro(a) se encontra, aparecerá uma mensagem dizendo que o jovem completou os itens e que esta apto a começar a outra etapa. No ícone correspondente ao distintivo Liz de Ouro (parte inferior da tela da tela principal) também é exibido a porcentagem que já foi cumprida para conquistá-lo.



Sempre que um distintivo de progressão é conquistado, é exibida uma mensagem informando desta conquista e também é possível divulgar a mensagem da conquista nas redes sociais Facebook ou Twitter.



Insígnias de Interesse Especial e de Modalidade.

Para conquistar o distintivo Liz de Ouro, o(a) Escoteiro(a) precisará conquistar pelo menos uma das Insígnias de Interesse Especial: IMMA, Ação Comunitária, Cone Sul e Lusofonia - e a Insígnia da sua Modalidade, podendo ser: Explorador, Aviador ou Grumete. No aplicativo estarão todos os itens que o jovem precisa, tanto para as Insígnias de Interesse Especial quanto para a Insígnia de Modalidade. Ao conquistá-los, acontecerá o mesmo que aconteceu com os distintivos de Progressões, que ao final, o jovem receberá um aviso da conquista, a opção de divulgar em redes sociais sua nova conquista e diretamente a porcentagem para conquista do Distintivo Liz de Ouro aumentará.



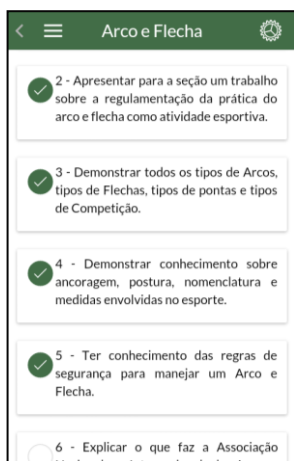


A diferencial está na Insígnia de Modalidade que, ao clicá-la em alguma delas, aparecerá as especialidades que o(a) Escoteiro(a) deverá conquistar para receber respectiva Insígnia. Nesse ponto, na parte inferior da tela, terá um link que levará o jovem a ir direto nas Especialidades.

Ao conquistar uma Insígnia de Interesse Especial ou uma Insígnia de Modalidade, a opção para divulgar a conquista nas redes sociais é exibida, cabendo ao jovem escolher se vai ou não divulgar e em qual rede social (Facebook ou Twitter).

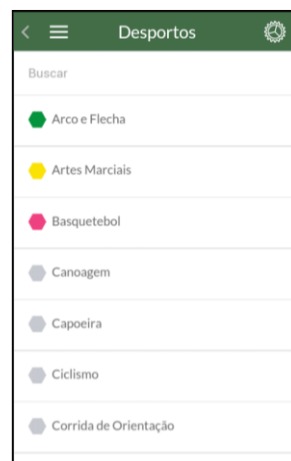


Especialidades.



As especialidades seguem também o mesmo contexto das progressões e insígnias sendo que elas estão divididas em suas áreas – Serviços, desportos, ciências e tecnologias, cultura e habilidades escoteiras. Ao completar o número de itens correspondente ao nível (1, 2 ou 3), o aplicativo informa que o Escoteiro(a) completou o número de itens respectivos para conquista de tal nível da especialidade e no hexágono que fica a frente do nome da especialidade estará na cor correspondente do nível (Amarelo – nível 1, Verde – nível 2 e Grená – nível 3).

Ao conquistar qualquer especialidade, mais uma vez, a opção para divulgar em redes sociais é exibida para escolha.



Cordões de Eficiência.



A conquista dos Cordões de Eficiência está ligada diretamente com a conquista das especialidades. Para conquistar o cordão Verde e Amarelo o membro juvenil precisa ter indicado a conquista de 6 especialidades no aplicativo, em qualquer nível, porém é necessário ter conquistado pelo menos uma especialidade em cada área de conhecimento. A partir da indicação da conquista de 6 especialidades em qualquer nível nas 5 áreas de conhecimento diferentes e da recomendação da Corte de Honra no item do Cordão Verde e Amarelo, o aplicativo indica a conquista do respectivo Cordão de Eficiência Verde e Amarelo, podendo novamente divulgar a conquista nas redes sociais.

A conquista do Cordão Vermelho e Branco segue a mesma lógica: conquistar as 12 especialidades conforme a regra e após marcar a recomendação da Corte de Honra no item do Cordão Vermelho em Branco, o aplicativo exibe a indicação do respectivo Cordão e exibe a possibilidade de divulgar nas redes Sociais.

Mais uma vez o percentual para conquista do Distintivo Lis de Ouro é atualizado, aumentando sua porcentagem de requisitos cumpridos.



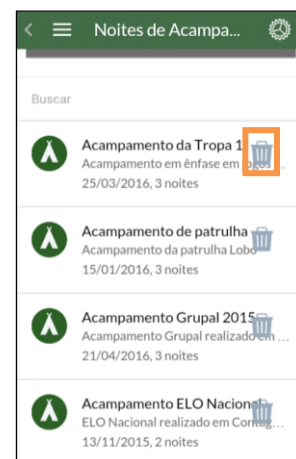
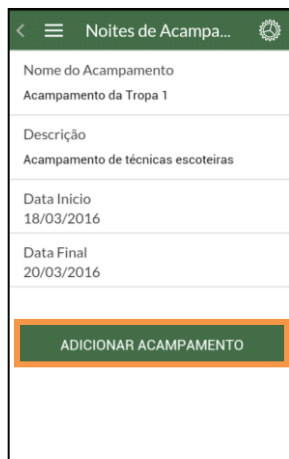
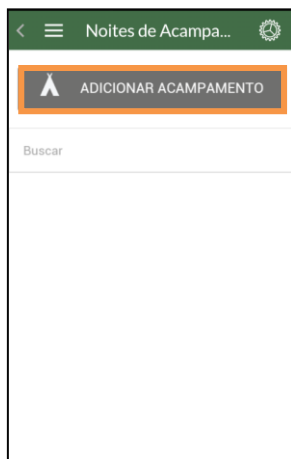


APLICATIVO “AVENTURA ESCOTEIRA”

Noites de Acampamento.

Ao clicar no ícone de noites de Acampamentos, é possível adicionar clicando em “Adicionar Acampamento” os acampamentos que o jovem participou. Basta preencher os campos Nome do Acampamento, Descrição, Data Início, Data Fim e clicar no botão “Adicionar Acampamento”.

O sistema exibirá o acampamento adicionado, podendo ainda fazer uma busca pelas atividades cadastradas neste item e também excluir o acampamento adicionado, bastando apenas clicar no ícone de Excluir e confirmar a exclusão.



E finalmente..... O Distintivo Lis de Ouro!



Após as conquistas dos distintivos de progressão pessoal, insígnias de interesse especial, insígnia de modalidade, especialidades e cordões de eficiência, o ícone do Distintivo Lis de Ouro exibirá 97% cumprido.

Ao clicar no ícone deste distintivo, será exibido o texto com orientações para aprovação do Distintivo Lis de Ouro e o espaço para recomendação da Corte de Honra. Ao marcar este campo de recomendação, o ícone do Distintivo Lis de Ouro é exibido em 100%, o sistema exibe a mensagem informando que o jovem conquistou tal Distintivo Especial, orientando-o a conversar com seu Chefe Escoteiro para que encaminhe seu processo a Região Escoteira. Finalmente, a divulgação nas redes sociais da conquista de mais este distintivo é possível novamente.



Mesmo após a conquista do Distintivo de Lis de Ouro é possível conquistar mais especialidades, outras insígnias de interesse especial, insígnias de outras modalidades e também informar mais noites de acampamentos.





APLICATIVO “AVENTURA ESCOTEIRA”

LINHA DO TEMPO

Na tela de Início, ao clicar na Aba Linha do Tempo o sistema exibe a data cronológica de cada uma das conquistas de distintivos e noites de acampamentos.



CONFIGURAÇÕES



Na tela de Início, clicando no ícone Configurações (que é simbolizado pelo desenho de uma peça de engrenagem) no canto superior direita do aplicativo, é possível editar o seu perfil, obter informações sobre o aplicativo e também enviar uma mensagem a equipe que desenvolveu o aplicativo.

OUTROS ATALHOS

Na tela de início, clicando no ícone Atalhos (no canto superior esquerda, simbolizado por três linhas horizontais), o aplicativo exibe o atalho para todas as progressões.





Vestuário Escoteiro - Ramo Escoteiro - Camisa de manga Curta [regra 045]



COMPLEMENTOS:



Opcional + escolhido por decisão individual



Bermuda, calça ou saia Obrigatório



Opcional + escolhido por decisão individual



Escolhido por decisão individual



Azul marinho (padrão definido pela DEN)

Uniforme Escoteiro - Ramo Escoteiro - Modalidade Básica | Regra 047-II-A



COMPLEMENTOS:



Bermuda, calça ou saia



Obrigatório



Obrigatório



Obrigatório



Bolna ou chapéu (com distintivo da modalidade ou boné)



Conforme definido na regra 047-I-J

Uniforme Escoteiro – Ramo Escoteiro – Modalidade Ar | REGRA 047-II-C



Animais



Tel. (41) 3353-4732 - www.escoteiros.org.br - web.programa@escoteiros.org.br

Corres de Patrulhas baseadas em constelações.

