Boletim 2

EscoteirosdoBrasil
Amazonas

1. Definição da atividade

O ARPE Acampamento Regional de Patrulhas Escoteiras é um evento regional tradicional do Ramo Escoteiro. A atividade traz como tema a Ilha de Brownsea: o primeiro acampamento escoteiro

Em junho de 1907, Baden-Powell escreve cartas a alguns velhos amigos do exercito e suas esposas, que eram pais de rapazes de 11 a 14 anos de idade. Na carta continham as seguintes informações:

"*Proponho-me a realizar um acampamento de 18 rapazes selecionados, para aprender Escotismo durante uma semana das férias de agosto. O acampamento, por permissão generosa de C. Van Raalte, Esq., será realizado na ilha de Brownsea, em Poole. Estava cuidadosamente planejado o fornecimento de alimentos, a cozinha e as medidas sanitárias.*" *(Baden-Powell 1907)*

Dias depois enviou convite semelhante às Companhias de Brigada de Rapazes (Movimento juvenil já existente) de Bournemouth, dando à 3 outros rapazes que fossem alunos de escolas secundárias do governo, ou empregados em fazendas, ou filhos de operários. O efetivo inicialmente pretendido de 18 se elevou a 21, pois todos queriam acampar com o herói de Mafeking. Mais tarde B.P. decidiu levar como seu auxiliar um sobrinho de 9 anos, órfão de pai. E também convidou seu companheiro de armas, o Major Kenneth McLaren para seu Assistente.

No anoitecer de 31 de julho de 1907, os rapazes participantes do primeiro acampamento escoteiro se reuniram na Ilha de Brownsea na costa sul da Inglaterra. No primeiro dia B.P. dividiu os jovens e entregou a cada um dos rapazes as fitas com cores diferentes para identificar às patrulhas sendo elas: Maçaricos – amarelo, Corvos – vermelhos, Lobos – azul e Touro – verde. Depois disso Robert também distribuiu aos membros das patrulhas deveres (lenhador, cozinheiro, enfermeiro e etc.) e cargos (Monitor e Submonitor).

Como base para o acampamento B.P. utilizou os seus seis fascículos como base para concluir sua obra. Durante o acampamento ocorreram varias atividades como: observação, artes marciais, cavalheirismo, salvamento de vidas, patriotismo e etc.

As atividades eram divididas em turnos (manhã, tarde e noite), sendo uma atividade específica para cada turno.

1.1. Dados da Atividade

Data: Será realizado no período de 28, 29 e 30/07/2023, de acordo com a disponibilidade dos parceiros e locais.

Local: Sitio Sublime Encontro, localizado na BR 174 Manaus/Presidente Figueredo KM 901(Antigo KM 17) Ramal Castanheira Km 3, município de Manaus-Am, Brasil. Link do local

https://www.bing.com/maps?osid=c1cba11c-2ed9-43f1-a13e-277225e9853d&cp=-3.134437~-59.945023&lvl=16&imgid=68d2627f-7720-4e5b-bbf3-0954390b3afe&v=2&sV=2&form=S00027

Público-alvo: Jovens do Ramo escoteiro.

2. Participação na Atividade

2.1. Poderão participar do ARPE 2023 os jovens com registro escoteiro válido e membros de Tropa escoteira, poderão incluir-se os membros em trasição, lobinhos.

Devido a pandemia global, muitos escoteiros agora já com idade de sênior não tiveram a oportunidade de participar de uma grande atividade do ramo. Por este motivo serão aceitas inscrições de jovens vindo da tropa escoteira e que esteja com 15 anos e seis meses ate o dia da atividade.

Responsabilidade, Coordenação e Organização do Evento:

A responsabilidade pela organização e execução do ARPE é da Diretoria Regional da Região Escoteira do Amazonas.

Participantes: O ARPE é destinado aos associados da União dos Escoteiros do Brasil em pleno gozo de seus direitos como associados nas categorias de Beneficiários, Escotistas ou Dirigentes, conforme artigo 42, parágrafos §1º a §3º do Estatuto da Organização.

Para a inscrição, devem ser consideradas todas as condições estipuladas a seguir:

Jovem: A participação no evento como "Jovem" é possível para os nascidos entre 28/07/2012 e deve ter completado no mínimo 11 anos até o dia 28 de julho de 2023. Os subcampos serão por patrulha: de acordo com as categorias dos jovens, conforme estejam registrados no Sistema PAXTU até a data limite para montagem das Tropas.

Escotistas*: A participação no evento como "Escotista" é possível para nascidos antes de 28/07/2005 (deve ter completado no mínimo 18 anos até o dia 28 de julho de 2023), e sua inscrição está condicionada a existência de inscrições de jovens em seu Grupo/Distrito, para formar uma patrulha com oito jovens ou cinco jovens (com ciência da coletividade das tarefas) para qual será designado como responsável, e que esteja registrado no Sistema PAXTU na categoria escotista até a data de montagem das patrulhas/Tropas

Equipe de Serviço – ES*: A participação no evento como membro da "Equipe de Serviço" é possível para nascidos antes de 28/07/2005 (deve ter completado no mínimo 18 anos até o dia 08 de junho de 2023) e está condicionada às necessidades do evento e perfil para a função. Poderá ser previamente definido, ou não, qual será o setor de atuação do membro da ES no evento, de acordo com as necessidades da coordenação como:

Cozinha 2 adultos, Aplicação da programação 4 escotistas devidamente capacitados, Recepção e segurança 5 adultos com orientações sobre a atividade, jovens e terreno, Primeiros socorros 2 adultos com experiencias na área.

Antes de se inscrever o interessado em integrar a equipe de serviço deve entrar em contato com a coordenação do evento para verificar disponibilidade de vaga. *Contato 92 984141100*.

Informações Complementares

Durante a execução de módulos do programa, os adultos inscritos como "escotistas" acompanharão os jovens em suas patrulhas no deslocamento entre as bases, comprometidos, com responsabilidade nas atividades. Espera-se de cada adulto o espírito de cooperação, inspiração para bom desenvolvimento das atividades as quais os seus jovens estejam participando.

Todos os adultos devem:

• Ter experiência em tratar com as crianças/jovens da faixa etária que irão acompanhar;

• Ser divertidos para motivar as crianças/jovens;

• Ser firmes para manter a ordem e fazer a patrulha/equipe cumprir os horários e regras;

• Ser proativos para ajudar nas dificuldades, mantendo sempre o espírito escoteiro e a cordialidade;

• Estar disposto a ajudar no que for solicitado;

• Entender seu papel de educadores e que o acampamento tem foco e prioridade nas necessidades e anseios dos jovens.

Como comprovado em eventos anteriores, o adulto tem papel fundamental para que os jovens aproveitem bem o acampamento. De nada adianta boa infraestrutura e bom programa, se o adulto não assume sua parte na organização e motivação. É responsabilidade da Diretoria da Unidade Escoteira Local, resguardar seus participantes e definir adultos qualificados. Também é responsabilidade dos pais, questionar e conversar com estes adultos que acompanharão seus filhos.

3. Desenvolvimento da Atividade

Será desenvolvida uma programação para 2 noites e 2 dias de acampamento. Tanto o tempo quanto as atividades podem ser ajustados de acordo com a necessidade, realidade e recursos de cada localidade, observando sempre as recomendações de segurança.

3.1 Materiais previstos para montagem do campo proposto - as pionerias devem ser feitas com materiais alternativos, cabos de vassouras garrafas pet papelão etc.- Fitilho, sisal ou cordelete; - Mínimo de 2 lonas por patrulha (toldo e bivaque) – patrulhas mistas devem considerar 1 lona a mais; - Ferramentas de corte (facão, machadinha, serrote ou arco de serra, etc).

3.2 A patrulha fará sua próprio refeição no subcampo.

Pontuação para as seguintes padrões:

Patrulha padrão ouro

1. Bastão

2. Bandeirola

3. Distintivo de Patrulha

4. Grito de Patrulha

Patrulha padrão prata

1. Bastão

2. Bandeirola

3. Distintivo de Patrulha

Patrulha padrão bronze

1. Bastão

2. Bandeirola

Pontuação ARPE

1. Montagem do campo, obrigatórios (barracas, mesa, portal, canto do lenhador e cozinha);

2. Almoço mais elaborado;

3. Fogo de Conselho – caracterização, cenário, apresentação (atentar para o uso de gestos e palavras de intolerância e gestos de desrespeitos ao outrem). Tema do fogo de conselho – estórias de acampamentos.

4. Jogo noturno e jogos

5. Comida mateira

6.Grito, elaborado (as patrulhas podem criar um grito especifico a atividade, contendo danças, gestos etc).

Programação sugerida: 2 dias e 2 noites

Primeira dia - Sexta- feira		
Horário	Duração	Descrição
17:00	60min	Abertura do Campo, montagem do campo.
20:00	30min	Boas vindas breve historia da ilha de Brownsea é uma pequena ilha na costa do meridional da Grã Bretanha. De 29 de julho a 9 de agosto de 1907. Vinte rapazes e Roberth Baden- Powell participaram do primeiro acampamento escoteiro da historia. O lugar era Browsea.
20:30	90min	Festival de parodias, cada pt deve montar uma parodia, com tema escoteiro.
22:00	90min	Carta prego com orientações sobre montagem dos sub-campos.
23:30	000	Silencio no campo.
Segundo dia --Sábado		
6:00	60min	Alvorada alongamento - Jogo 1 - corrida de biga
7:00	60min	Café da manhã
8h00	30min	Cerimônia de Abertura bandeira e reflexão
8h30	30min	Quebra gelo corrida de nós
9:00	90min	Montagem do sub-campo
10h30	60min	Jogo 2 - Salvando o vilarejo (acender fogueira com perdeneira)
11:30	60min	Preparação almoço
12:30	90min	Inspeção de gilwell almoço avaliação do caedapio apresentação
14hs	40min	Jogo 3 - Decompondo o vírus
14:40	80min	Sub-campo
16hs	30min	Inspeçao de gilwell
16:30	40min	Jogo 4 - o carro do futuro a viagem
17:10	30min	Jogo 5 - Tocaia
17:40	10min	Arriamento por apito
18hs	120min	Banho jantar Início do Jantar Entrega da carta prego – Fogo de
20hs	40min	Jogo 6 - Grande jogo (Mata Mata Valume)
21hs	90min	Fogo de conselho tema hitorias de acampamento
22:30	30min	Corte de Honra Monitores
23hs		Silencio no campo inicio da ronda

Terceiro dia - Domingo		
6:00		Alvorada
6:30	15min	Preparativo Bivaque – os jovens deverão está com material para exscução de cafe é um almoço, a patrulha deverá porta uma bussola, caneta papel e um celular ou maquina fotografica.
6:45	75min	Saida Bivaque caminhada - durante o percurso as patrulhas receberão carta prego contendo taréfas a serem realizadas no
8:00	30min	Chegada, Montagem de campo e café.
09:00	60min	Gincana Golfe aéreo, armzenamento de urânio e complete o quadro de nós.
10:00	30min	Jogo 7 -Atividade de Patrulha (almoço) ATL
11:30	90min	almoço
12:30	60min	retorno
13:30	60min	Chegada desmontagem do campo
14:30	15min	Avaliação da atividade
14:45	30min	BOA, entregas das premiacoes as pts destaques
15:15	00	encerramento

4. INSCRIÇÕES

4.1 Jovens e Escotistas

As inscrições para o Arpe estarão disponíveis aos membros da Região Escoteira do Amazonas a partir do dia **25 de abril de 2023** nas seguintes modalidades:

Jovem: R$ 70,00

Pagamento R$ 50,00 antecipado até 31 de maio.

Escotista: Valor R$ 40,00

Equipe de serviço será isenta do pagamento da inscrição

Inscrição via Meu PAXTU.

Jovens: Devem estar vinculados no Sistema PAXTU, no ato da inscrição para o evento, a uma patrulha/equipe do seu Grupo Escoteiro ou Seção Escoteira Autônoma.

Preenchimento da Ficha de Inscrição no Sistema PAXTU: o interessado em participar do Arpe deve acessar o Sistema Meu PAXTU e preencher as informações solicitadas, selecionando sua categoria de participação (Jovem, Escotista, Equipe de Serviço).

As inscrições podem ser feitas até o dia 07 de junho 2023.

Banco: Caixa Econômica Federal
Agência: 1457
Operação: OP.003
Conta Corrente: 3987-2
CNPJ: 33.788.431/0009-70

Ou através de tranferência via PIX, Chave CNPJ: 33788431000970, Escoteiros do Brasil – Região do Amazonas

Não serão aceitas inscrições após a data.

O Grupo Escoteiro poderá autorizar a inscrição de participante desde que:

a) Os Grupos Escoteiros sejam portadores do Certificado de Funcionamento referente ao ano de 2023;

b) O participante seja membro ativo no Movimento Escoteiro devidamente registrado em 2023.

4.2 Taxa de participação

Descrição da forma de pagamento para jovens (boleto/pix...)

De 25.04 a 31.05R$ 50.00	De 01.06 a 22.06R$ 60.00	De 23.06 a 07.07R$ 70,00

Parcelamento para escotistas/adultos (boleto/pix...)

Valor	R$ 40,00

4.3 Informações Complementares

Equipe de Serviço – ES: Para participação na modalidade de Equipe de Serviço - ES, será lançado um boletim específico com Informações pertinentes a esta categoria.

Ressarcimento de Inscrição: O inscrito que desejar cancelar a inscrição e solicitar reembolso do pagamento deverá solicitar a mesma pelo e-mail:financeiro.am@escoteiros.org.br até dia 20 de junho de 2023. Será devolvido neste caso, 70% (setenta) por cento dos valores pagos. Após esta data não haverá devolução de inscrições.

Substituição de Inscrição: Será permitida a substituição de inscritos até o dia 30 de junho de 2023 desde que seguida rigorosamente às instruções abaixo:

• A pessoa (jovem ou adulto) para quem será transferida a inscrição deverá estar enquadrada em um dos itens já dispostos acima; O prazo máximo para a transferência será a data limite para término das inscrições, ou seja, 30 de junho de 2023, data final das inscrições;

• As transferências só poderão ser feitas dentro da mesma categoria, ou seja, jovem para jovem ou escotista para escotista.

4.4 Composição da taxa de inscrição

A taxa de inscrição ARPE Jovens

R$ 10,00	Enxoval do evento
R$ 5,00	Encargos Administrativos
R$ 30,00	Material de desenvolvimento de programa
R$ 20,00	Infraestrutura
R$ 5,00	Taxa de contingência

Ponto de Equilíbrio (quantidade minima para o evento ocorrer é de 80 jovens)

A taxa de inscrição ARPE escotistas (proposta)

R$ 10,00	Enxoval do evento
R$ 5,00	Encargos Administrativos
R$ 20,00	Infraestrutura
R$ 5,00	Taxa de contingência

5. NORMAS DO EVENTO

As normas a serem seguidas por todos os participantes e visitantes do evento são as previstas nas Regras 142 e 143 do P.O.R que versam sobre a proteção de crianças, adolescentes e jovens em atividades escoteiras. A contravenção ou negligência a estas normas implicam nas devidas medidas disciplinares e legais.

Apresentação pessoal: conforme a Regra 044 do P.O.R., nas cerimônias oficiais de abertura e encerramento, e sempre que solicitado pela Organização Geral, deverá ser utilizado o uniforme ou vestuário escoteiro.

Relações interpessoais: não são permitidas atitudes, ações ou situações que afetem a integridade dos participantes, sejam físicas, psíquicas, morais ou sua estabilidade emocional. Homens e mulheres devem manifestar respeito mútuo e para com o coletivo ao demonstrar publicamente atitudes próprias da intimidade.

Consumo de bebidas alcoólicas: O consumo de bebidas alcoólicas é proibido durante todo o evento.

Saídas das áreas comuns: Não está autorizada a saída dos participantes do local do evento, com exceção dos momentos previstos na programação do evento.

Visitas: Somente pessoas expressamente autorizadas pela Organização Geral podem visitar o evento. As autoridades e todos os que pretendem visitar o evento devem contatar a secretaria para checar a viabilidade e agendar tal visita (*diretoria.am@escoteiros.org.br*). Jornalistas e a imprensa em geral também poderão realizar visitas, mediante agendamento prévio através do e-mail da secretaria, informado neste parágrafo. A visita dos pais acontecerá somente nos dias 29 a partir das 18 ás 22 horas.

Automóveis e Ônibus: Apenas automóveis da organização irão circular no local do evento. Todos os demais automóveis ficarão em um estacionamento aberto próximo.

Por ser uma atividade exclusiva do Movimento Escoteiro, motoristas e/ou auxiliares de vans e ônibus não permanecerão no Campo e não receberão alimentação do evento.

Uso de imagem: Os participantes do evento cedem à União dos Escoteiros do Brasil o direito de uso de imagens, na forma de fotografias ou filmagens realizadas ao longo do evento, para fins de promoção do Escotismo no Brasil. Com isso, a UEB passa a ter direito sobre o uso dessas imagens em materiais gráficos e digitais em suas produções, seja o material destinado aos próprios

escoteiros, seja material promocional voltado à divulgação do Movimento Escoteiro.

5.1 Proteção Infantojuvenil

A proteção dos nossos jovens é responsabilidade de todo e qualquer adulto voluntário, e é fundamental que todos estejam preparados, não apenas para evitar, mas também reconhecer e agir de forma apropriada, firme e imediata diante de situações que contrariem nossa política de proteção infanto-juvenil. Orientamos que todos os adultos leiam atentamente e sigam as orientações contidas no Capítulo 15 do P.O.R.

5.2 Procedimentos não previstos

A Diretoria Regional decidirá quanto a procedimentos não previstos no presente documento ou qualquer excepcionalidade.

6. DIVULGAÇÃO DO EVENTO

6.1. Todo jovem devidamente registrado autoriza a União dos Escoteiros do Brasil, EM TODOS OS SEUS NÍVEIS, sociedade civil sem fins lucrativos, declarada de Utilidade Pública Federal, inscrita no CNPJ sob o nº 33788431000970, com sede na Avenida Japurá, nº 1505 bairro Praça 14 de janeiro, Manaus - Am, CEP 69.020-180, a utilizar-se das suas imagens e voz, ou daquele que representa ou assiste, captadas durante atividades escoteiras, ou a elas relacionadas, para a edição de filmes e fotos divulgando o Movimento Escoteiro e materiais educativos, conforme previsto no artigo 42°, parágrafo 11, do Estatuto da UEB.

6.2. Durante a realização da atividade, a Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo escoteiro sugere que postem fotos em suas redes sociais.

6.3. A página no Facebook da Região Escoteira do Amazonas www.facebook.com e o Instagram @escoteirosam compartilharão e divulgarão as fotos das atividades recebidas nas redes sociais.

Não perca tempo, garanta já sua inscrição no ARPE!

7. Aquisição de distintivos

A aquisição de distintivo do arpe e outros suposto materias para colecionadores e interessados deverão entrar em contato com a diretoria de comunicação.

8. Equipe de coordenação da atividade

Coordenador de Campo:

Coordenador de Saude;

Coordenador de segurança:

PLANO DE SEGURANÇA

Uma atividade escoteira não é uma atividade meramente recreativa. Portanto, para selecionar uma atividade de ar livre, não se deve pensar em simplesmente "arrancar os jovens da sede e dar-lhes uma imersão na vida de campo". Cada tipo de atividade enfatizará alguns atributos nas diversas áreas de desenvolvimento. A aplicação de determinados conhecimentos e técnicas, a exigências de certas capacidades físicas e destrezas e a construção e/ou consolidação de comportamentos e atitudes desejáveis têm uma grande oportunidade em um evento "fora de casa", no qual cada um e a coletividade (Patrulha/Tropa) terão de valer-se de suas próprias capacidades para enfrentar variados desafios. Um dos objetivos é a convivência; além disso, o cansaço pode impedir a consecução de objetivos importantes); será observado os horários de dormir (PROGRAMAÇÃO), alimentados; (NUTRIÇÃO), higiene de todos, pela higiene dos locais da atividade, pela higiene na alimentação e trate de todos os ferimentos, por menores que sejam; (SAÚDE), pela segurança de todos no uso de ferramentas e na aplicação das atividades; (SEGURANÇA).

O nosso programa há muito tempo, não mais exige a derrubada de árvores para demonstrar o bom uso do machado. Mas continuamos solicitando a construção de pioneirias que por muitas vezes são desnecessárias, que absorvem muito tempo de preparo para um só ou poucos dias, com a intensa utilização de madeira cada vez mais escassa. Geralmente essa madeira não é reaproveitada. Evitarmos degradação e amontoados de madeiras num local do campo, como duradoura lembrança de que "os Escoteiros passaram

por aqui", objetivamos nesta atividade reduzir o uso de corte de madeiras nativas.

Características do local:

Características do local para aplicação do acampamento, a estrutura conta com um amplo salão, redário para cem pessoas,16 banheiros sendo 6 chuveiros e 10 vasos e 2 exclusivo para os adultos, conta também com um galpão de apoio, campo de futebol, ampla área verde, uma piscina, cozinha ampla. Foi realizado uma visita com chefia do ramo para reconhecimento do local e uma segunda visita esta agendadada para o dia 09/07/2023.

A água disponivel é poço artesiano, potável, quantidade disponível (caso o grupo quizer levar por conta, fica critério).

No local ha quatro cães da familia que ficarão recluso para não circularem no local de atividade.

As áreas Terão demarcação para jogos e atividades movimentadas (a equipe de segurança realizará inspeção indentificando possíveis causas de risco.

O local de atendimento médico próximo ao campo é o Hospital Delphina Rinaldi Abdel Aziz Avenida Torquato Tapajós 9250, Manaus, AM, 69059-165 · ~13,4 km - www.chzn.org.br (92) 3090-0500 https://www.bing.com/maps?osid=a4554b0d-714b-4736-a7e6-fbc6459cc223&cp=-3.000279~-60.036222&lvl=16&imgid=41b9c3c1-ba10-494f-aba7-948ea43c0c5e&v=2&sV=2&form=S00027.

1. Não há presença de fios elétricos, cercas elétricas no campo ou local de aplicação dos jogos, somente nas areas comum, como banheiros e salão. A fiação encontra-se em boas condições, a aquipe de segurança realizará inspeção nas áreas de atividades.
2. No local existe um poço que identificado delimitado para evitado aproximação.
3. Todoas as cercas de arame farpadas que cerca o local serão sinalizadas.
4. Haverá a disponibilidade de lenha, para preparação das refeições nas tarefas.
5. Ficará disponivel em casos de emergências dois a três carros no local para apoio, um confirmado.
6. Para todas as atividades sera exigido no mínimo 2 escotistas, de ambos os sexos, para acompanhar a patrulha ou tropa mistas.
7. Todos os escotistas devem ter concluido o curso preliminar, o chefe da seção oconcluido o curso intermediário.

8. Será enviado comunicado com descrição do evento, quantidade de participantes e data de realização para que os apoios locais tomem conhecimento (polícia, bombeiros e hospitais).

9. **Transporte** para o local é de responsabilidade da unidade escoteira local ou do próprio participante no caso de adultos.

10. **As autorização dos pais e ficha médicas** do jovem deverá ser apresentada no local da atividade e/ou o presidente da uel poderá apresentar uma relação assinada responsabilizando-se pelas autorizações dos pais de seus jovens.

Manaus, 13 de março de 2023

Celso Eduardo Santos Rocha
Coordenador do Ramo Escoteiro

Gilmar Lima de Oliveira
Diretoria Métodos Educativos

Mayko Haddad Ribeiro
Dir. Pres. Reg. Esc do Amazonas

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

CORRIDA DE BIGAS

Em uma área delimitada de aproximadamente 100m, formam-se equipes(patrulha) para construção da biga da patrulha com pneus, cordas. UM um elemento da patrulha sera escolhido para ser o cavaleiro e os demais serão o cavalos. Ao sinal do coodenador dar-se inicio a corrida, vence a equipe chegar primeiro.

Obs. Caso de desmonte da biga no percurso, a equipe deve realizar o reparo antes de prosseguir.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 60 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Aperfeiçoar conhecimento em amarras e demonstra a importanâcia do trabalho em equipe

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e caráter

MATERIAIS

Cabos de 8 ou 10mm, com 3m de comprimento, 2 pneus por equipe

Nota: Pode-se arrastar a biga ou carregar a biga, dependendo da vontade do aplicador ou deixar a preferência da patrulha.

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

FAZENDO A PROPRIA REFEIÇÃO

Nem sempre existiram utensílios de cozinha e mesas. Existem muitas culturas que se habituaram a comer com as mãos; outras usam palitos no lugar de talheres. Algumas comidas devem ser preparadas em panelas, entretanto, outras requerem um buraco na terra, ou suportes de pau sobre o fogo, algumas brasas ou um forno de barro. Através desta atividade, desafiamos as patrulhas a deixar de usar ou trocar os utensílios tradicionais com imaginação e inventividade. Uma das refeições do próximo acampamento não poderá ser preparada da maneira habitual e deverão buscar uma forma nova de fazê-la

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Durante o acampamento, segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

1. Estimular o trabalho em equipe
2. Desenvolver a engenhosidade e criatividade
3. Conhecer técnicas alternativas de preparação de alimentos
4. Preparar um cardápio balanceado

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

1. Ajudo a limpar e arrumar minha casa e os lugares onde brinco e estudo.
2. Como alimentos que me ajudam a crescer e o faço nas horas certas.
3. Sei por que a limpeza é importante ao preparar e comer as refeições.

1. Cuido, limpo e organizo os locais onde acampo.
2. Sei quais são os alimentos que me ajudam a crescer e quais os que podem prejudicar o meu desenvolvimento.
3. Sei preparar refeições simples e faço com ordem e limpeza.

MATERIAIS

Dependerão dos utensílios que se decida confeccionar ou do tipo de comida que vai se preparar na ocasião da atividade. Complementa esta ficha de atividade o anexo técnico Cozinha rústica: receitas e utensílios, onde são apresentadas algumas idéias.

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE

CORRIDA DE NÓS

Será delimitado uma área de 60m e nela serão dispostas fichas com imagens de nós, dentro dessa área as Patrulhas irão realizar um percurso executando os nós das imagens conforme a sequência disposta no percurso, cada membro deve fazer ao menos um nó.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 90 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Objetivo é demonstra aos jovens a importância dos nós e suas utilizaçãos construções de pioneirias nos acampamentos, além de contribuir nas sua progressões. O nó é um importante conhecimento técnico, para o escoteiro e os jovens do escotismo, bem o desenvolvimento da coordenação motora.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e caráter

MATERIAIS

Ficha com os nós, corda, cabos de vassoura ou similar.

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Salvando o Vilarjo

Em um vilarejo distante e isolado, durante uma tempestade um raio dá início a um incêndio de grandes proporções e a única maneira de apagar o incêndio e abrindo as comportas de uma represa acima do vilarejo.

Neste momento cai sobre as engrenagens de abertura das comportas uma grande árvore e não tem como corta-la, a única maneira de desobistruir é fazer uma fogueira e queima-la e então libera as engrenagens das comportas - As equipes farão uma fogueira e esta deverá queimar um cabo que prende um balão com água liberando-o para apagar a fogueira. Os jovem poderão utilizar pederneira para acender o fogo.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 90 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Objetivo é os jovens demonstrar sua criatividade, esperteza, agilidade na execução de tarefas com opções pre definidas.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e caráter

MATERIAIS

Balões, fitilho, pederneiras, madeira, algodão

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Decompondo Vírus

Um grupo de cientistas afim de descobrir como um o vírus encontrado em um laboratório ataca as células humanas, resolvem então decompor o vírus e tirá-los da célula, para estuda-lo e evitar a contaminação de mais pessoas.

Um círculos no chão delimitado pelo coordenador representa a célula atacada, neste círculo deve conter bolinhas representando o vírus. Serão utilizado bolinhas representando o vírus e bolinhas representando a vacina. Com as bolinhas representando as vacina as equipes devem atira-las na direção das bolinhas que representam o vírus dentro do círculo para tira-las. Ganha a equipe que primeiro conseguir tirar todas as bolinhas vírus do circulo.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 40 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Objetivo é observar a capacidade motora do jovem e sua atitude em resolver situações que requer suas competências.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e caráter

MATERIAIS

Utilizaremos caroços de Tucumã pintados de cores diferentes , giz

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

O carro do futuro a viagem

Uma empresa de tecnologia precisa testar sua mais nova invenção, um carro voador, para isso pede ajuda aos escoteiros com suas mentes científicas e melimetricamente tecnologica, É solicitado formar varias equipes para construir e testatar o carro com a nova técnologia do futuro. Para isso deverão usar usar pneus e cabos oriundo de engenharia extraterrestre.

Delimita-se a pista de teste e cada equipe com seu carro deve fazer um percurso delimitado pelo coordenador contratado pela empresa. Vence a equipe que primeiro terminar o percurso.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 40 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Objetivo é os jovens demonstrar sua criatividade e agilidade na execução de tarefas definidas.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e caráter

MATERIAIS

Dois pneus por equipe, cabos de 8 a 10mm

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Grande jogo Pega, Pega Vagalume

Durante uma caminha a tropa escoteira depara-se com um bosque repleto de vagalumes, más todas vezes que os vagalumes eram tocados eles paravam de brilhar e, para estudar esse fenomeno os escoteiros decidiram analisar.

Divide se um campo em dois lados e os escoteiros formam duas equipes, cada uma ocupará um lado do campo e cada lado será colocado velas acesas representando os vagalumes, utilizando-se das regras do jogo barra bandeira unicia-se o jogo onde cada equipe portando uma garrafa pet com furo na tampa e cheia d'agua deve tentar apagar o vagalume adversário. Vence a equipe que antes apagar todas as velas adversaria.

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.

DURAÇÃO
Previsão de 40 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça .

PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Objetivo é os jovens demonstrar sua criatividade, esperteza, agilidade na execução de tarefas com opções pre definidas.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e Espiritual

MATERIAIS

Velas, Garrafas pets cortadas para proteção da velas, Garrafas pets inteiras para deposito de água.

FICHA TÉCNICA

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Gincana Escoteira

Para dar início a gincana teremos o cumprimento de um bivaque, onde os escoteiros terão oportunidade de práticar algumas técnicas escoteiras, como na ilha de bronsea B.P colocou em teste as habilidades dos jovens, liderança, em equipe recebendo cartas contendo tarefas. No bivaque os escoteiros receberão carta prego contendo tarefas a ser realizada durante o deslocamento.

1. Tarefa- **Golfe aéreo** - em uma nova variação do jogo de volei com com lona, a bola não pode tocar o chão, para isso as equipes devem usar um pedaço de pano para deslocar a bola até um buraco. Os participantes devem forma duplas e devem estar portando um pedaço de tecido que será utilizado para transportar a bolinha. Utilizando-se desse tecido os jovens a uma distancia de dois a três metros um do outro, lançarão a bolinha um para o outro até chegaga ao buraco (garrafa pet), deve se colocar três bolas no buraco.

2. Tarefa- **Armazenando Urânio** - como o urânio é um elemento altamente radioativo não pode ser tocado com as mãos, para manusea-los os escoteiros precisam estar ptotegidos. Utilizando calhas as equipes devem transportar o urânio até um lugar seguro. Forma-se uma fila onde um elemento deve passar as bolinhas de calha em calha e colocar no local determinado pelo coordenador.

3. tarefa- **Completando o quadro de nó** - O chefe João começou um quadro de nós, mas não pode terminar, pediu ajuda a seus escoteiros habilidosos em nós para concluir tarefa. Percebece pela alegria dos escoteiros que todos são os mais capacitados

LOCAL
Sitio Sublime Encontro.
DURAÇÃO
Previsão de 40 minutos ou segundo o tempo que a coordenação estabeleça.
PARTICIPANTES
Todos os jovens presente e inscrito na atividade.

OBJETIVOS DA ATIVIDADE

Testar as hablidade do escoteiros em cooperação eficiências, técnicas escoteiras e auto controle.

A ATIVIDADE CONTRIBUI PARA ALCANÇAR OS SEGUINTES OBJETIVOS

Físico, intelectual e Espiritual

MATERIAIS

Bolinhas (caroço de tucumã), tecido (pano do guarda-chuvas), garrafas pets, calhas de papelão ou similar, quadro com nós (papelão e cordas).