

2020
**CADERNO DE
ATIVIDADES**

O UNIVERSO DO CONHECIMENTO

União dos Escoteiros do Brasil

Caderno de Atividades - 2020

Diretoria Executiva Nacional

Rafael Macedo

Cristine Ritt

Roberlei Beneduzi

Carla Neves

Celso Menezes

Márcio Albuquerque

Sérgio Marangoni

Paula Acirón

Lidia Ikuta

Diretor de Métodos Educativos

Celso Menezes

Coordenação

Celso Menezes

Marcelo Margraf Oliveira

Desenvolvimento

Marcelo Margraf Oliveira

Projeto Gráfico

Angelica Maciel Buch

Diagramação e montagem

Angelica Maciel Buch

Revisão

Luiz Cesar de Simas Horn

Marcelo Margraf Oliveira

Juliana Cochenski

Todos os direitos reservados

Versão 1.0

CADERNO DE ATIVIDADES - 2020



MENSAGEM DEN

Com satisfação apresentamos o Caderno de Atividades 2020 dos Escoteiros do Brasil. Este documento reúne as atividades especiais e estratégicas previstas para este ano, visando contribuir para melhor organização das Unidades Escoteiras Locais.

Compreendemos que a boa aplicação do Programa Educativo passa por um calendário de Grupo e de Seção bem elaborado e distribuído. Para facilitar este planejamento reunimos, em um documento e informe conjunto, as atividades especiais e estratégicas, permitindo aos Escotistas e Dirigentes avaliarem as atividades, envolverem os jovens e definirem a melhor estratégia para aplicação, inclusive definindo quais as atividades que a UEL deseja aderir, de modo que as atividades das matilhas, patrulhas, seções e dos Grupos Escoteiras não sejam comprometidas.

Pela natureza de “gincana” presente em algumas atividades, em

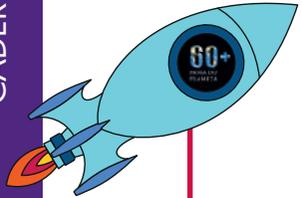
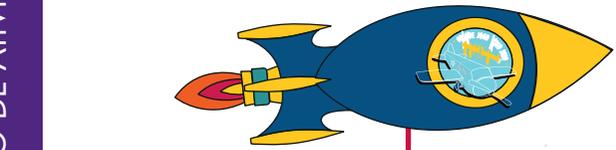
especial JOTA/JOTI e Jornada X, boletins complementares serão lançados mais adiante, próximos a execução destas.

Também achamos importante ressaltar a existência do JamCam para Todos. Em 2020 os Escoteiros do Brasil organizaram o maior acampamento de sua história, com o 16º Jamboree Scout Interamericano e 3º Camporee Scout Interamericano. Para que todos os associados possam usufruir da programação deste grande evento, uma sugestão de acampamento de UEL foi elaborada com base em partes da programação aplicada em Foz do Iguaçu.

Recomendamos que, através do processo democrático e envolvendo as seções, as atividades sejam avaliadas, distribuídas e aplicadas.

Desejamos a todos excelentes atividades!

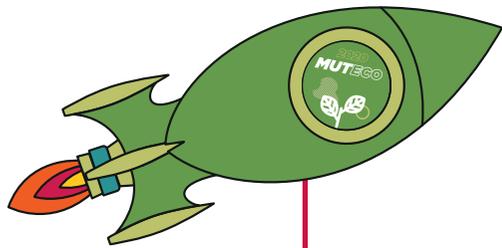
SEMPRE ALERTA!



28 DE MARÇO
HORA DO PLANETA



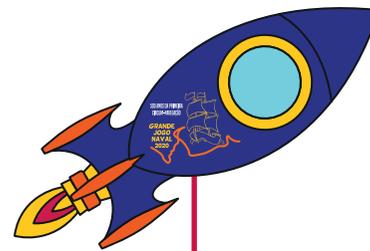
25 DE ABRIL
GRANDE JOGO AÉREO



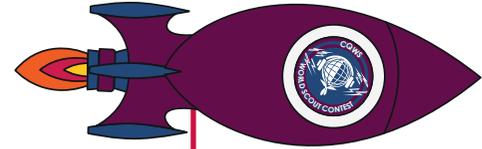
6 À 20 JUNHO
MUTECO



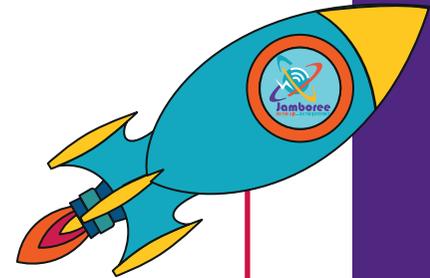
27 E 28 JUNHO
HACKATHON



22 E 23 AGOSTO
GRANDE JOGO NAVAL



5 E 6 DE
SETEMBRO
CQWS ECHOLINK

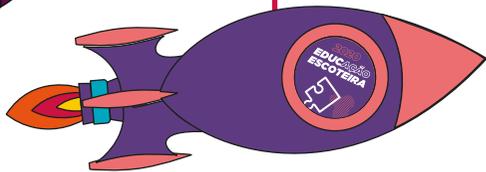


16 A 18 OUTUBRO
JOTA / JOTI

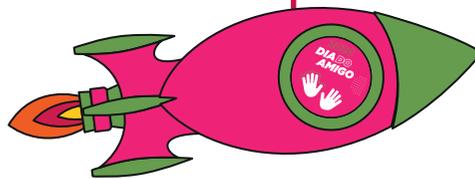
11 E 12 DE ABRIL
CQWS HF



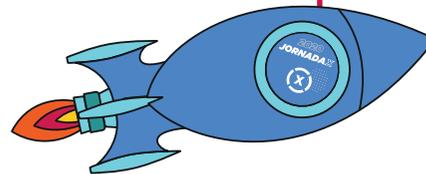
9 A 23 MAIO
4ª EDUCAÇÃO
ESCOTEIRA



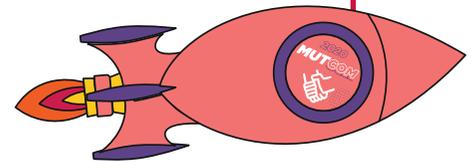
13 E 14 JUNHO
SCOUT'S FIELD DAY



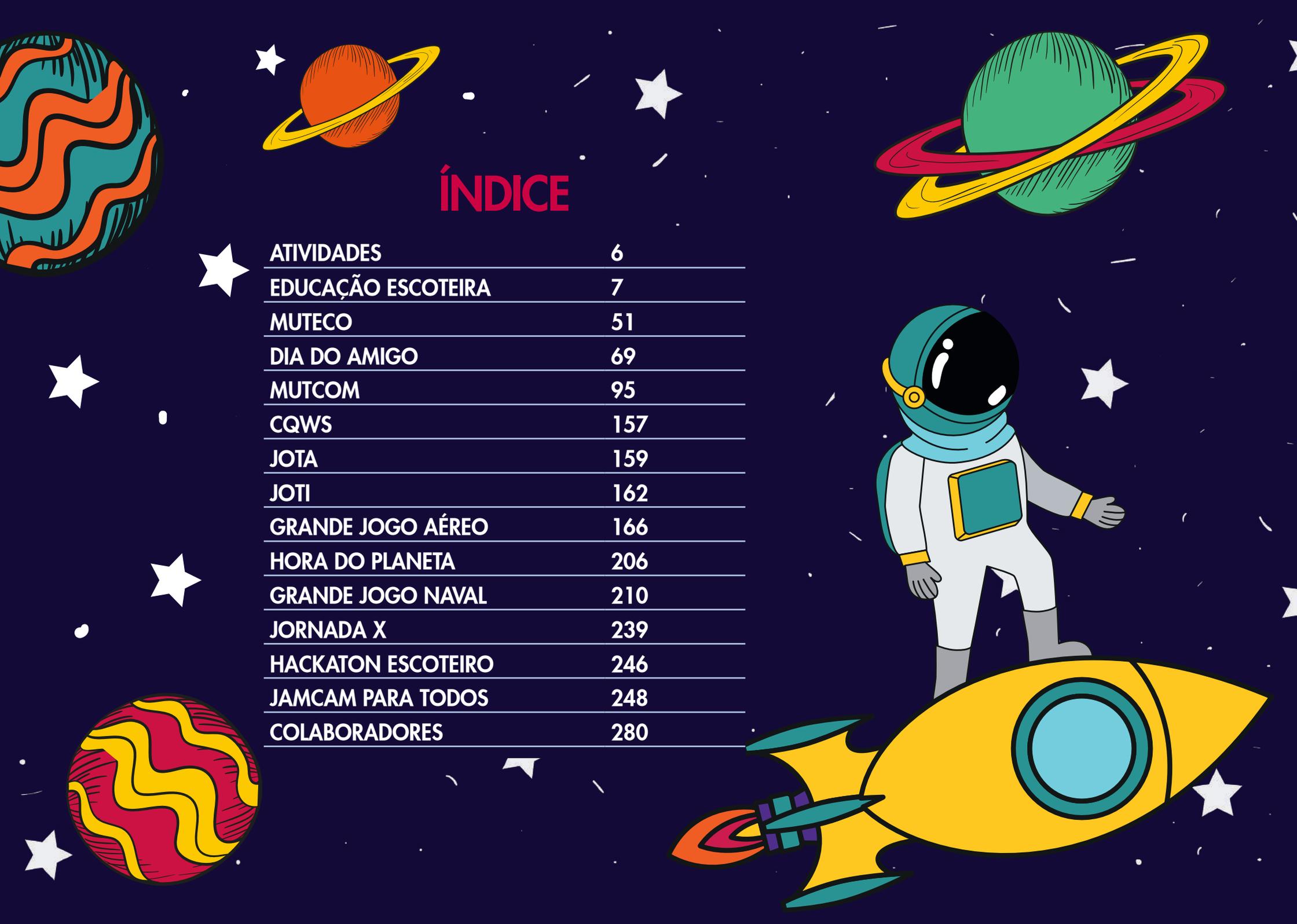
4 A 25 JULHO
3º DIA DO AMIGO



26 DE AGOSTO À 12
OUTUBRO
JORNADA X



12 A 26 DE SETEMBRO
MUTCOM



ÍNDICE

ATIVIDADES	6
EDUCAÇÃO ESCOTEIRA	7
MUTECO	51
DIA DO AMIGO	69
MUTCOM	95
CQWS	157
JOTA	159
JOTI	162
GRANDE JOGO AÉREO	166
HORA DO PLANETA	206
GRANDE JOGO NAVAL	210
JORNADA X	239
HACKATON ESCOTEIRO	246
JAMCAM PARA TODOS	248
COLABORADORES	280

ATIVIDADES





EDUCAÇÃO ESCOTEIRA

O QUE É O EDUCAÇÃO ESCOTEIRA?

O EducAÇÃO ESCOTEIRA é uma atividade estratégica dos Escoteiros do Brasil **realizada anualmente, e que em 2021 será no período de 9 à 23 de maio, dentro de espaços de instituições de ensino (público ou privado)**, oferecendo aos estudantes a oportunidade de interagir com crianças, adolescentes e jovens do Movimento Escoteiro em atividades de alto valor educativo. Será uma grande **“ação educativa escoteira”**.

A ideia central é levar a Unidade Escoteira Local para dentro da escola, preferencialmente dentro deste período, em todo o Brasil, com potencial para alcançarmos mais de **1.200 estabelecimentos de ensino**.

Portanto, trata-se de uma **atividade conjunta de escoteiros e estudantes, cujo conteúdo educativo irá impactar positivamente a todos**. O Escotismo possui uma sólida experiência em proporcionar atividades educativas de forma divertida e atraente e produz, a cada ano, um novo conjunto de atividades propostas, sempre associadas ao tema

anual dos Escoteiros do Brasil.

Trata-se de um projeto de grande impacto social, na medida em que serão beneficiados, com essa experiência educativa e divertida, não apenas os nossos associados, mas, especialmente, milhares de estudantes em todo o Brasil. Esta atividade é capaz, portanto, de gerar enorme visibilidade e reconhecimento do Escotismo como instituição educacional relevante, razão pela qual precisamos divulgar amplamente essa ação.

Para isso, no boletim também teremos disponível, além do conjunto de atividades a serem realizadas, um press release, ou seja, um “comunicado para a imprensa”, destinado a divulgar o evento e assegurar cobertura jornalística na data de realização. Nesse aspecto, caberá a cada Unidade Escoteira Local ou Seção Autônoma interagir com a mídia local para conseguir esses importantes espaços de divulgação.

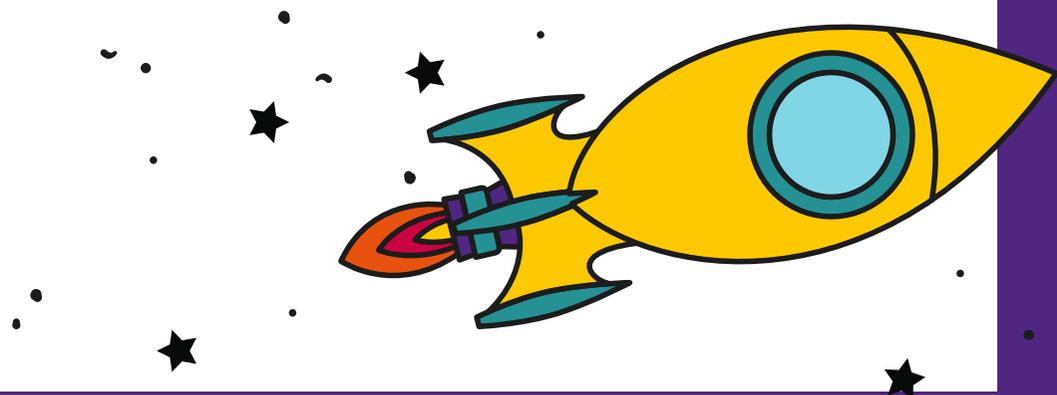
As UELs que participarem do **EducAÇÃO ESCOTEIRA** e

postarem as informações no PAXTÚ pontuarão **no Prêmio Grupo Padrão, com pontos extras também para as reportagens que forem veiculadas** sobre a participação da UEL ou Seção Autônoma na atividade (TV, rádio, jornal impresso, etc.), reportagens que deverão ser postadas em canal específico a ser divulgado em breve.

Portanto, não fique de fora dessa grande atividade que trará inúmeros benefícios para a educação de milhares de crianças, adolescentes e jovens, bem como para o crescimento e desenvolvimento dos Escoteiros do Brasil!

POR QUE REALIZAR O EDUCAÇÃO ESCOTEIRA?

A presença dos Escoteiros promovendo atividades dentro das escolas atende aos interesses das Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica, que propõe tornar





interessantes os conteúdos escolares, daí que deve ser planejado e desenvolvido de modo que o público alvo – crianças e adolescentes – possam sentir prazer nas atividades. O Movimento Escoteiro possui uma história centenária em proporcionar experiências educativas de forma divertida e interessante às crianças, adolescentes e jovens.

Aos escoteiros, promover o **Educação Escoteira** faz parte do comprometimento com a educação para a vida, que deve refletir-se em todas as dimensões dos jovens, ajudando-os a evoluir e crescer como pessoas, inclusive no que diz respeito ao progresso na educação formal. Isso é o que a sociedade também espera, pois se entende que as estratégias para melhorias da qualidade do ensino seguem caminhos variados, e que esse esforço necessita do apoio da comunidade onde as instituições de ensino estão inseridas.

Para as Escolas que oferecerão espaço para a realização do **Educação Escoteira**, a atividade pode ser compreendida como oportunidade de desenvolvimento de atividades de apoio à aprendizagem, de experimentação e pes-

quisa, principalmente na preservação do meio ambiente e promoção da saúde.

Assim como é propósito do Escotismo contribuir para que os/as crianças, adolescentes e jovens desenvolvam autonomia e assumam seu próprio desenvolvimento, também cabe à educação formal promover condições para criar uma educação cidadã, responsável, crítica e participativa, que possibilita a tomada de decisões transformadoras a partir do meio ambiente no qual as pessoas se inserem.

COMO PARTICIPAR DO 4º EDUCAÇÃO ESCOTEIRA?

A segunda edição acontecerá no período de **9 de maio à 23 de maio de 2020**. Para que isso aconteça serão necessários vários passos antecedentes.

A iniciativa deve partir das Unidades Escoteiras Locais (Grupos Escoteiros ou Seções Escoteiras Autônomas), mantendo contato o mais cedo possível com Unidades Educacionais próximas, públicas ou privadas, propondo parceria para a realização do evento.

Idealmente as Unidades Escoteiras Locais devem fazer uma



proposta por escrito à escola onde pretendem realizar a atividade, preferencialmente ainda no mês de março, para incluir o **4º EducAÇÃO ESCOTEIRA** no calendário da instituição de ensino.

Nas conversas com a escola deve-se decidir qual o período de duração da atividade e o horário mais adequado. Deve-se planejar um tempo de **duas a três horas para oferecer as atividades a um grupo de alunos em conjunto com os escoteiros. A definição da quantidade de alunos participantes deve levar em consideração a quantidade de escotistas e dirigentes que estarão envolvidos na atividade.**

O QUE A ESCOLA DEVE PROVIDENCIAR:

- Indicar um representante para apoiar a realização da atividade;
- Disponibilizar um espaço, dentro das suas instalações, para sua realização;
- Divulgar a atividade entre seus alunos, selecionando a quantidade dentro da faixa etária que a Unidade Escoteira Local pretende trabalhar;

- Dar acesso prévio aos escotistas e dirigentes que realizarão a atividade, para que possam se organizar;
- Apoiar a atividade no dia de sua realização; e
- Ajudar na avaliação da atividade.

CABERÁ À UNIDADE ESCOTEIRA LOCAL:

- Firmar acordo com a instituição de ensino, explicando com detalhes a atividade e definindo local e o horário de realização;
- Conhecer as particularidades da escola e os locais que poderão ser usados;
- Estudar o documento com sugestões de atividades do 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA, planejando e preparando as ati-



vidades que serão realizadas;

- Reunir os membros da UEL que irão atuar na atividade, treinando-os para as respectivas tarefas;
- Reunir todo o material necessário, chegar previamente ao local e realizar a atividade;
- Realizar contatos com a mídia local para conseguir cobertura de imprensa para o dia da atividade;
- Receber dados de avaliação da escola e incluir relatório da atividade no PAXTÚ; e
- Adquirir os distintivos para seus membros, se assim quiser.

O QUE CABERÁ A DIREÇÃO NACIONAL DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, EM PARCERIA COM AS DIREÇÕES REGIONAIS:

- A Direção Nacional dos Escoteiros do Brasil disponibilizará um documento com um conjunto de sugestões de atividades que possam ser aplicadas pelas Unidades Escoteiras Locais no 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA. Este documento estará disponível no site dos Escoteiros do Brasil.
- Informações, em boletins, que ajudem as Unidades Escoteiras Locais a planejar e realizar a atividade;

- Prestar apoio e orientação para viabilizar a realização do 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA, especialmente por intermédio das Regiões e estruturas distritais;
- Divulgar o 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA na grande mídia nacional;
- Manter no PAXTÚ espaço para inclusão de relatórios por parte das UELs; e
- Fornecer os distintivos do 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA para as UELs que, após incluírem no PAXTÚ seus relatórios, manifestem, dentro do prazo, interesse em adquirir para seus membros.

ANEXO – MODELO DE PROPOSTA ÀS ESCOLAS.

À Direção da Escola XXXXXXXXXXXX

Prezado(as) Senhores(as):

No próximo dia XX de maio de 2020 os Escoteiros do Brasil realizarão, em todo o país, uma atividade denominado 4º EducAÇÃO ESCOTEIRA, com objetivo de oferecer em espaços de instituições educativas um conjunto de atividades

típicas escoteiras, relacionadas com nosso tema anual – Escoteiros os líderes do futuro – e cujo conteúdo possa apoiar a prática de matérias aplicadas na Educação Básica.

Para as Escolas que disponibilizarem espaço para sua realização, a atividade pode ser compreendida como oportunidade de desenvolvimento de atividades de apoio à aprendizagem, de experimentação e pesquisa.

Necessitamos, para a realização desta atividade, que a escola nos indique um representante para apoiar a organização, disponibilize o espaço, e divulgue e selecione um grupo de XXX alunos na faixa etária dos XX aos XX anos, que participarão das atividades propostas juntamente com

os nossos jovens participantes do Movimento Escoteiro. (colocar aqui com quantos alunos e quais as faixas etárias que a UEL quer trabalhar).

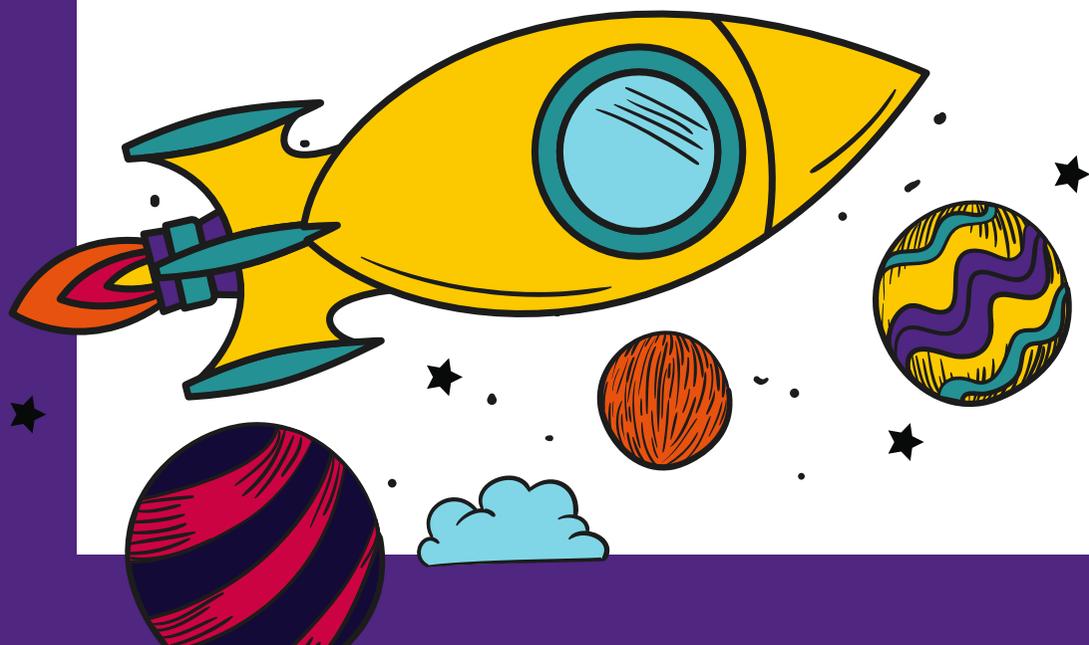
De nossa parte, faremos todo o planejamento das atividades que serão aplicadas e providenciaremos equipe de voluntários e todo o material necessário para isso.

Estamos certos de que, com essa atividade, os Escoteiros do Brasil poderão contribuir, um pouco, com o esforço dessa renomada escola para educar nossas crianças e jovens. Na esperança de podermos trabalhar conjuntamente, antecipamos nossos agradecimentos e colocamo-nos à disposição com o nosso tradicional

Sempre Alerta Para Servir!

Fulano de Tal

Presidente da Unidade Escoteira Local



1, 2, 3: Puxem!

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

EF07CI01 – Discutir a aplicação, ao longo da história, das máquinas simples na construção de soluções e invenções para a realização de tarefas mecânicas cotidianas.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Física, intelectual

TIPO:

Atividade em equipe, Aventura Içamento com cordas e polias

DESCRIÇÃO:

OBJETIVO:

Modelos pequenos de içamento com polias/roldanas, finalizando com o içamento de um aluno. As polias (também chamadas de roldanas) facilitam o deslocamento vertical de um



objeto qualquer. As equipes com 4 ou 5 alunos devem testar todas formas de içamento, para perceberem a eficácia do uso das polias.

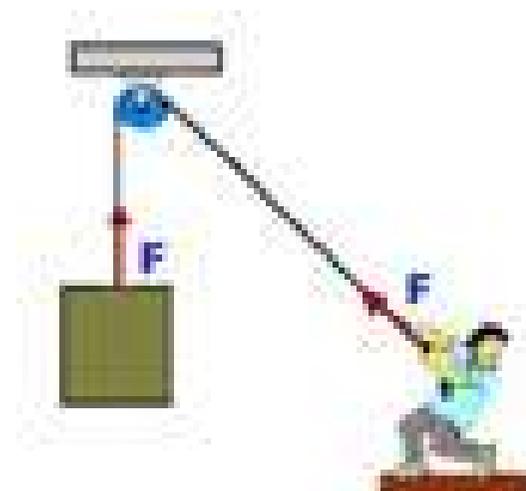
COMO FAZER:

EXPERIMENTO 1. Içamento de 20kg sem roldana. Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda e um objeto de cerca de 20kg. Deixar a equipe erguer o objeto sem roldana e perceber a dificuldade.

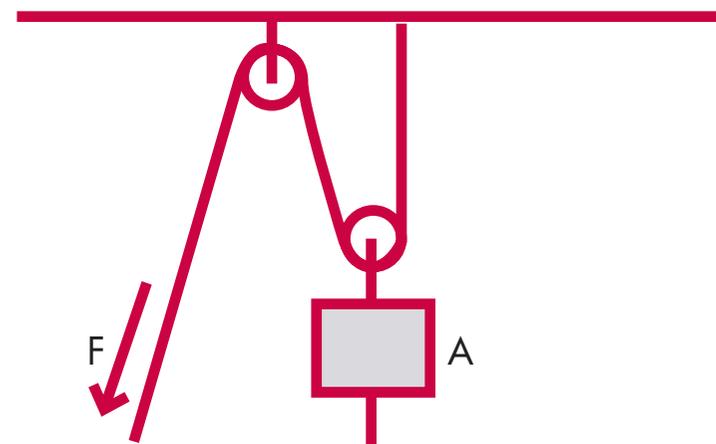
EXPERIMENTO 2. Içamento de 20kg com 1 roldana. Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, uma roldana e um objeto de cerca de 20kg, conforme desenho ao lado.

EXPERIMENTO 3. Içamento de 20kg com 2 roldanas – Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, duas roldanas e um objeto de cerca de 20kg (objeto A do desenho), conforme desenho ao lado.

EXPERIMENTO 2.



EXPERIMENTO 3.



EXPERIMENTO 4. Içamento de aluno com 2 roldanas – Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, duas roldanas e um aluno com cadeirinha e capacete (objeto A do desenho), conforme desenho ao lado.

MATERIAL:

EXPERIMENTO 1. Árvore com um galho espesso, uma corda, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg.

EXPERIMENTO 2. Árvore com um galho espesso, uma corda, uma roldana, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg.

EXPERIMENTO 3. Árvore com um galho espesso, uma corda, duas roldanas, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg.

EXPERIMENTO 4. Árvore com um galho espesso, uma corda, duas roldanas, um aluno com cadeirinha e capacete, luvas de raspa para toda a equipe.



Tecnologia em um pedaço de vidro

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

EF06CI08 – Explicar a importância da visão na interação do organismo com o meio e, com base no funcionamento do olho humano, selecionar lentes adequadas para a correção de diferentes defeitos da visão.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

3 – Saúde e Bem-estar

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Intelectual

TIPO:

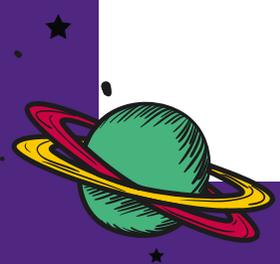
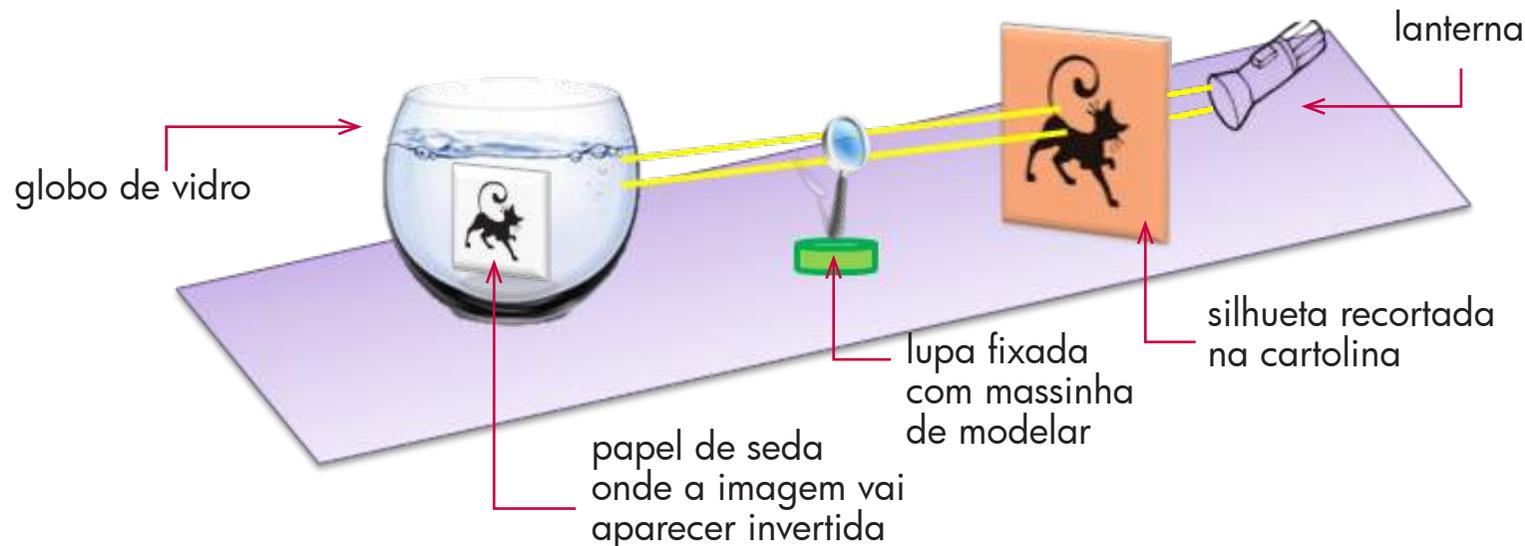
Experimentos com diferentes lentes

DESCRIÇÃO: objetivo, montar um experimento para verificar como a imagem se forma no olho humano e o trabalho conjunto das duas lentes (cristalino e córnea) na formação da imagem.



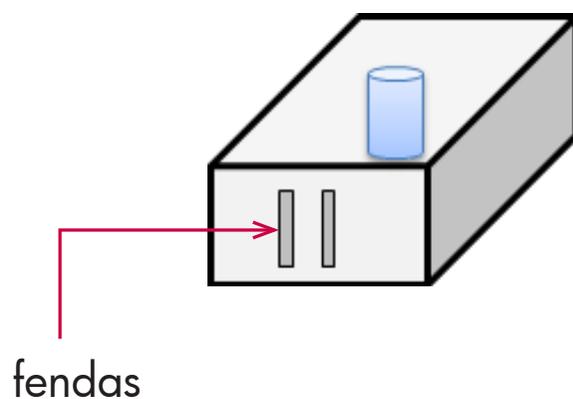
COMO FAZER:

EXPERIMENTO 1. Simulando as duas lentes de um olho humano: encha completamente o globo de vidro com água (ele representará o cristalino). Cole com fita adesiva em um dos lados do globo um quadrado de papel de seda branco (representará a retina). Com a massinha de modelar, fixe a lupa em pé, a cerca de 10 centímetros do globo de vidro (a lupa representará a córnea). Recorte uma figura qualquer na cartolina, de modo que reste apenas a silhueta da figura (veja exemplo abaixo). Fixe a cartolina em pé com a massinha de modelar, de modo a deixar alinhados o globo de vidro, a lupa e a cartolina. Com uma lanterna, passe a luz pela cartolina, ajeite a nitidez da imagem movendo o globo para frente ou para trás e veja a imagem se formar de maneira invertida no papel de seda.





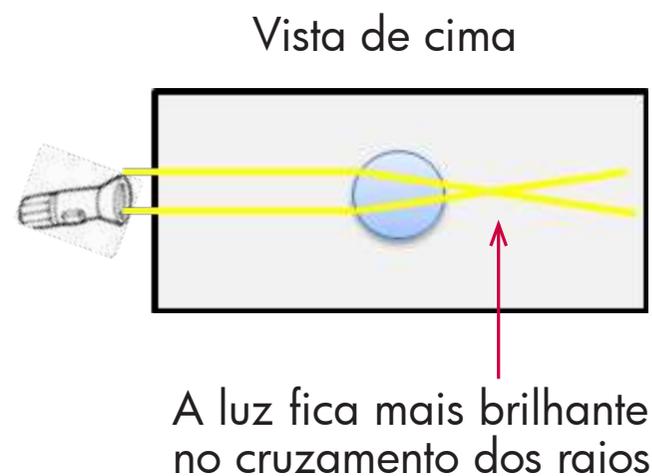
EXPERIMENTO 2. Visualizar o cruzamento dos raios de luz que chegam em cada olho, formando uma imagem única: recorte duas fendas retangulares e paralelas na lateral da caixa de papelão. Coloque a folha sulfite no fundo caixa. Sobre a folha, posicione o vidro com água. Apague as luzes da sala e ligue a lanterna, direcionando a luz para a caixa, de forma que entre nas duas fendas simultaneamente. Você observará que, ao entrar no vidro e na água, a luz muda de direção. Desta forma, os raios de luz se cruzam e, nesse ponto, é que está a retina do olho humano, local onde se formam as imagens.



MATERIAL POR EQUIPE

EXPERIMENTO 1. Uma folha de papel de seda branco, um pedaço de cartolina do tamanho de uma folha A4, uma lanterna simples, uma tesoura, fita adesiva, massinha de modelar, uma lente de aumento (lupa simples) e um globo de vidro com água.

EXPERIMENTO 2. Caixa de papelão (caixa de sapato ou maior), tesoura, lanterna, folha sulfite, pote de vidro com água.



Azul, Amarelo e Vermelho Também!

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

EF09CI15 – Planejar e executar experimentos que evidenciam que todas as cores da luz são formados pela composição das três cores primárias da luz e que a cor de um objeto está relacionada à cor da luz que o ilumina.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

4 – Educação de qualidade

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Intelectual

TIPO:

Experimentos em óptica

DESCRIÇÃO: Objetivo, realizar e analisar três experimentos em óptica que revelam a natureza das cores dos objetos.



EXPERIMENTO 1: Criando um Arco-íris. Esse simples experimento permite a refração da luz branca – divisão da luz visível nas sete cores do arco-íris. Colocar água em um copo transparente (de preferência um copo de Becker). Posicionar um pequeno espelho na diagonal do copo, conforme esquema ao lado. Em uma sala escura, ligar uma lanterna e lançar um feixe de luz forte sobre o espelho. Inclinar o copo até que um arco-íris se forme na parede.

EXPERIMENTO 1:



EXPERIMENTO 2: Direita ou Esquerda? Outro simples experimento que permite fazer com que a luz mude de direção, ao mudar de meio de propagação. Colocar água em um pote de vidro grande e redondo (como um pote de guardar mantimentos. Pode ser também um copo de Becker grande ou, ainda, um balão volumétrico, se a escola tiver). Desenhar flechas, setas ou outros desenhos que mostrem uma direção e um sentido (ver exemplos abaixo). Simplesmente observando o desenho através do pote, é possível ver que a imagem “muda de sentido” em relação ao desenho original. Este fenômeno chama-se refração da luz.

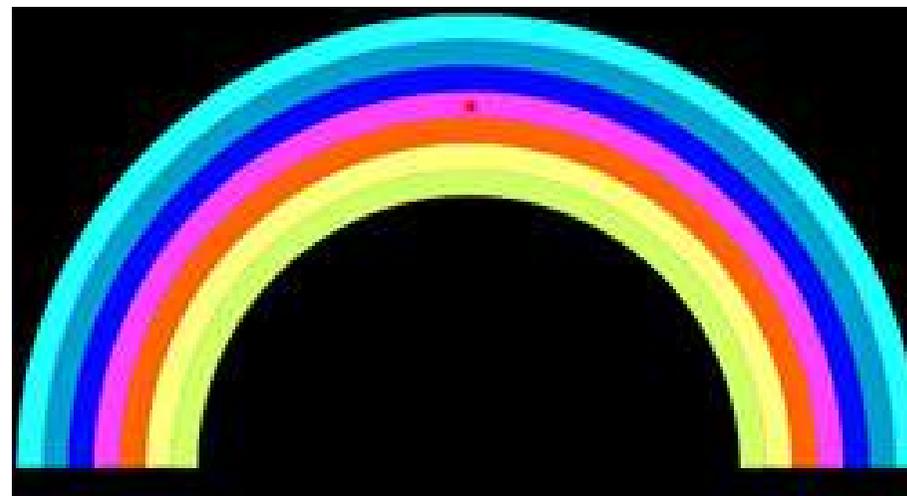
EXPERIMENTO 2:



EXPERIMENTO 3: Qual é a cor do objeto? Neste experimento, trabalharemos com cores complementares. Ao olhar por bastante tempo fixamente para uma cor específica, o cérebro deixa de registrar a informação e pode passar a perceber a cor complementar. Para esse experimento, basta olhar as imagens ao lado e abaixo, fixamente no ponto vermelho de cada uma delas. Depois de 60 segundos, olhe para uma parede branca ou para uma folha em branco e pisque repetidas vezes.



EXPERIMENTO 3:



MATERIAL

EXPERIMENTO 1: lanterna, copo de Becker ou similar, água e espelho que caiba no copo.

EXPERIMENTO 2: pote de vidro redondo, água, desenhos.

EXPERIMENTO 3: impressão dos desenhos do experimento (colorido, em boa qualidade).

DICAS

- Um texto simples sobre cores primárias: www.todamateria.com.br/cores-complementares/
- Se houver possibilidade na escola, interaja esta matéria de Ciências com o conteúdo da disciplina de Arte.
- É possível fazer o caminho inverso do experimento 1 com um Disco de Newton, muito simples de fazer.
- No experimento 2, faça os alunos fazerem seus próprios

desenhos e verem como a imagem fica.

- Nunca esqueça de pedir para que os jovens elaborem suas próprias hipóteses de o que está ocorrendo, antes de induzir a descoberta da resposta correta.
- Para outras ilusões de óptica interessantes, consulte esse link: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2016/06/10-ilusoes-de-otica-que-vao-baguncar-sua-mente.html>



Grandes Líderes

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EF03ER01) Identificar e respeitar os diferentes espaços e territórios religiosos de diferentes tradições e movimentos religiosos.

(EF03ER02) Caracterizar os espaços e territórios religiosos como locais de realização das práticas celebrativas.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

Paz, justiça e instituições eficazes

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

espiritual e intelectual

TEMPO:

'50

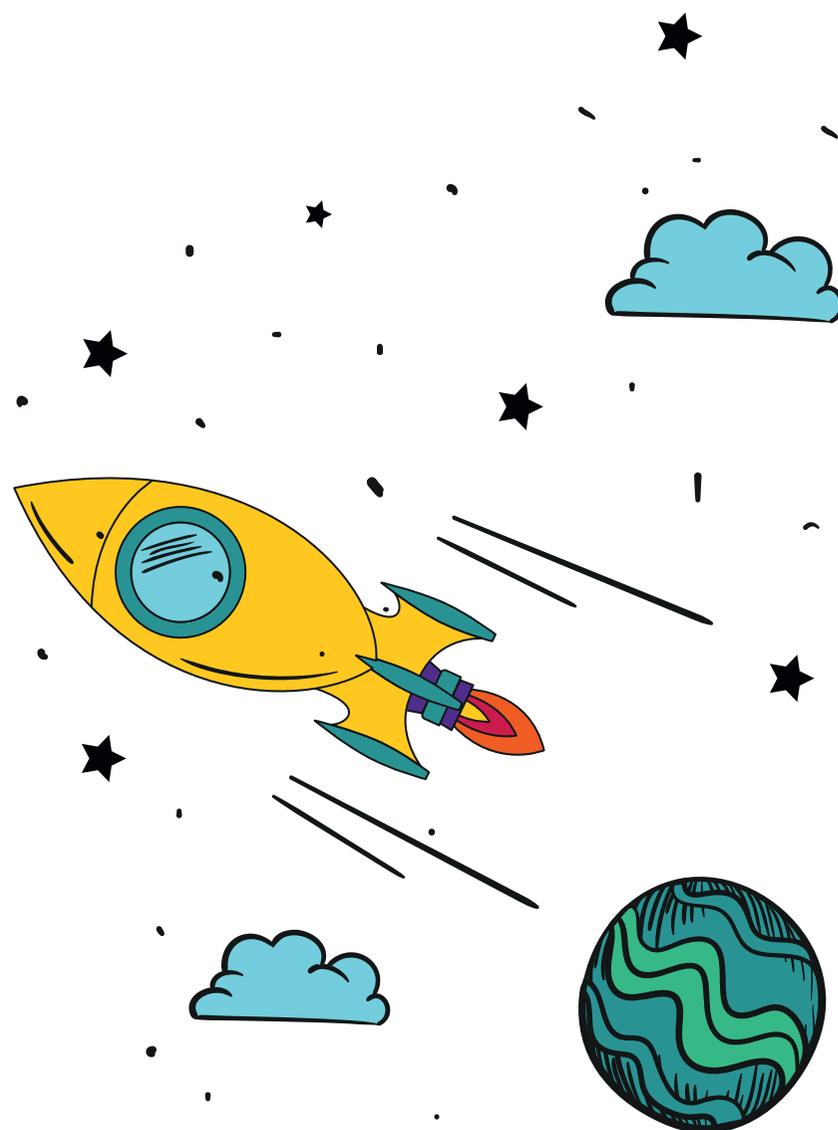
DESCRIÇÃO: Objetivo, acertar o jogo da memória com os líderes religiosos.

MATERIAL:

Jogo da memória em A4 com imagem dos líderes religiosos. (anexo)

DESCRIÇÃO:

Faz - se uma fala inicial a respeito das diversas religiões e seus líderes. Nesse momento poderá ser solicitado que venha alguns representantes para uma fala sobre as religiões na qual fazem parte mostrar o respeito sobre elas. Após esse momento dividir o grupo em duas equipes. As equipes deveram ficar em torno do grande jogo da memória dos líderes religiosos. O início do jogo se dará através do par o ímpar e os participantes se revezam até que sejam desvendadas todas as peças do jogo, ganhará a equipe que fizer o maior número de acertos.



A Fogueira

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EM13LGG203) Analisar os diálogos e os processos de disputa por legitimidade nas práticas de linguagem e em suas produções (artísticas, corporais e verbais)

(EM13LGG601) Apropriar-se do patrimônio artístico de diferentes tempos e lugares, compreendendo a sua diversidade, bem como os processos de legitimação das manifestações artísticas na sociedade, desenvolvendo visão crítica e histórica.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

10 – redução das desigualdades

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

social / caráter

TEMPO:

Atividade em equipe / 30'

**OBJETIVO:**

Montar uma fogueira.

DESCRIÇÃO:

Preparar os participantes em grupos menores de no máximo de 5 componentes. Nesse momento falar da importância do fogo para humanidade desde seu surgimento até os dias atuais. (via anexo material de apoio).

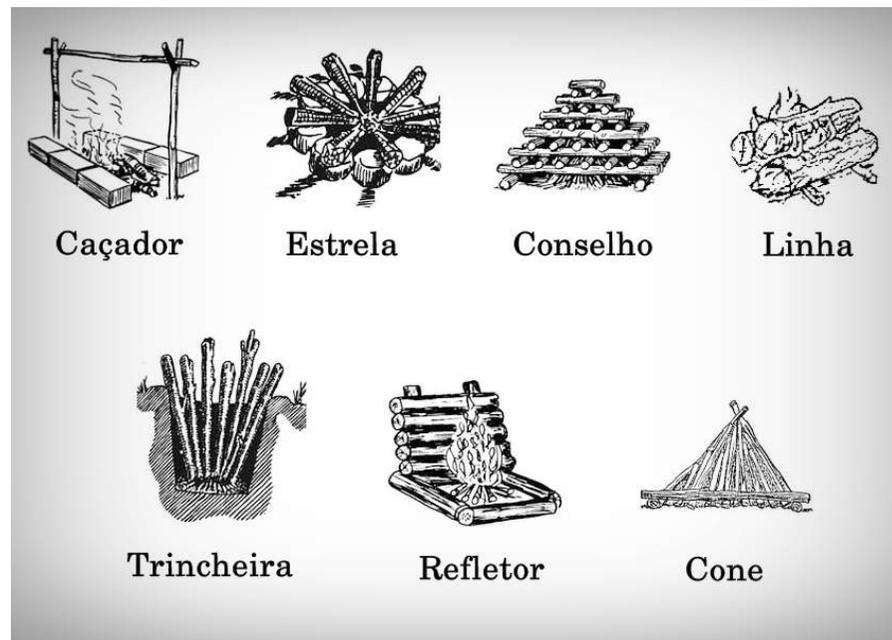
Dar a cada grupo o material individual, (palitos, cola, folha de celofane e as instruções tipos de fogueira). Solicitar que as equipes elejam um líder do jogo e pedir que cada grupo escolha um tipo de fogueira e reproduza a mesma. Cada equipe poderá pegar palitos dos outros grupos, mas deverá proteger os seus.

OBSERVAÇÕES APÓS A CONSTRUÇÃO

Após a construção cada equipe devera apresentar suas "obras" e o chefe indagara o líder da equipe e seus membros sobre quem fez o quê em cada grupo e ressaltar os que tentaram fazer tudo sozinhos, os que ficaram só olhan-

do, os que foram tentar pegar palitos dos outros grupos por iniciativa própria e os que souberam liderar e delegar tarefas igualmente.

A mensagem é que todas estas atitudes fazem parte da rotina do trabalho em equipe (feliz ou infelizmente) e cada um deverá analisar-se e pensar no que pode melhorar.



TEXTOS PARA PESQUISA E MATERIAL DE APOIO:

1. https://files.comunidades.net/defensores-dosertao/TIPOS_DE_FOGUEIRAS.pdf
2. <https://sobrevivencialismo.com/2011/05/25/fogueira-tipos-e-como-fazer/>
3. <http://cienciahoje.org.br/coluna/a-des-coberta-que-mudou-a-humanidade/>
4. <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fogo>



Peteca ao alvo

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EF15AR25) Conhecer e valorizar o patrimônio cultural, material e imaterial, de culturas diversas, em especial a brasileira, incluindo-se suas matrizes indígenas, africanas e europeias, de diferentes épocas, favorecendo a construção de vocabulário e repertório relativos às diferentes linguagens artísticas;

(EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

Paz, justiça e instituições eficazes

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Físico/ Social

TIPO:

em grupo – 25'



OBJETIVO:

Confeccionar uma peteca e acertar no alvo.

MATERIAL:

folhas de jornal e revistas, durex, fita crepe, giz branco, imagens indígenas e peças indígenas.

DESCRIÇÃO:

Iniciar com uma conversa sobre a arte indígena mostrar para os jovens elementos indígenas através de imagens ou exposição dos itens reais. Após essa conversa falar sobre os jogos indígenas que hoje estão presentes em nossa sociedade. Exemplo a peteca uma modalidade muito praticada que hoje tem confederação e vários campeonatos após isso pedir para os jovens confeccionar suas próprias petecas (anexo confecção peteca) após o termino da confecção das petecas dividi –los em duas equipes e colocar em filas diante a marcação do grande alvo desenhado no chão para que façam suas tentativa de acerto. A cada acerto, será somado os pontos obtidos. Ganhará a equipe que realizar o maior números de pontos.

OBSERVAÇÃO:

Pode ser feito o alvo com trigo se for na grama ou com sisal.

TEXTOS PARA PESQUISA E MATERIAL DE APOIO:

<https://www.todamateria.com.br/arte-indigena-brasileira/>

<https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogos-dos-povos-indigenas.htm>

<http://www.terrabrasileira.com.br/folclore/i29-jpete.html>

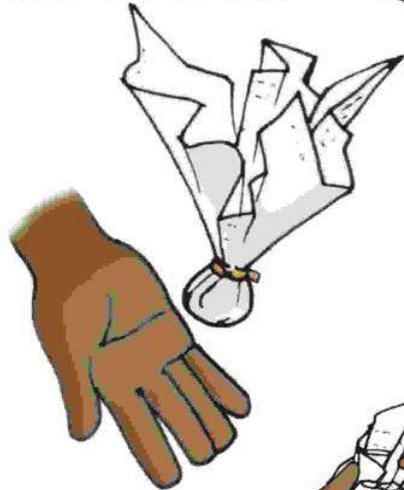
<https://escola.britannica.com.br/artigo/peteca/483458>



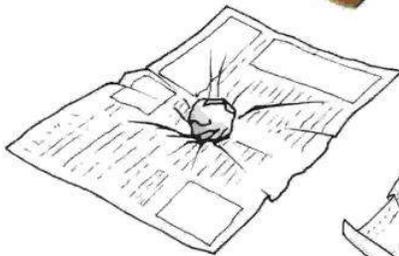
Peteca de Jornal



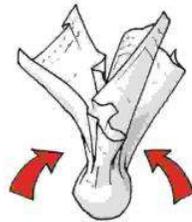
Materiais:
-jornal
-barbante
-tesoura



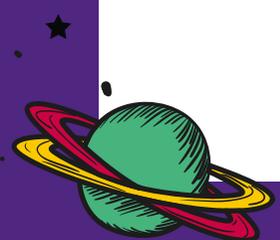
Faça uma grande bola de jornal.



Cubra a bola com uma folha dupla de jornal, e amarre com barbante.



TAMANDUA.ORG.BR



Os Três poderes

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EF04GE03) Distinguir funções e papéis dos órgãos do poder público municipal e canais de participação social na gestão do Município, incluindo a Câmara de Vereadores e Conselhos Municipais

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura

Horário	Duração	Atividade	Área de Desenvolvimento	Responsável
	'15	Quebra gelo: Rua e Avenida	Físico e In- telectual	
	'25	Os três poderes	Social e In- telectual	
	'30	Construindo um mapa	Social e In- telectual	
	'40	Legendas em ação	Físico e In- telectual	

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

social e intelectual

TIPO:

em grupo – 25'

OBJETIVO:

Conhecer um pouco da realidade política-administrativa do Município e localizar os territórios nacionais no mapa. Material: Fichas com funções dos órgãos do poder público, mapa do Brasil em A4 (apenas contorno) e figuras recortadas dos estados.

DESCRIÇÃO/ETAPAS: 1. Explicação pelo adulto responsável (escotista, professor ou especialista convidado) sobre as funções dos poderes Legislativo, Judiciário e Executivo. 2. Por equipes (matilha/patrolha) os jovens receberam um envelope com as funções políticas dos 3 poderes. 3. Em um local um pouco distante haverá para cada equipe um quadro a ser preenchido pelas fichas de funções.

4. Em ordem de revezamento, um jovem de cada vez, pegará de forma aleatória uma dessas fichas e levará até ao quadro a ser preenchido.

ANEXO:

Poderes/Nível	Federal	Estadual	Municipal
Legislativo	Congresso Nacional (Câmara dos deputados – Deputados Federais e Senado Federal - Senadores)	Assembleia Legislativa (deputados estaduais)	Câmara Municipal (vereadores)
Executivo	Presidente da República, Vice-presidente e Ministros	Governador, Vice-Governador e Secretários	Prefeito, Vice-Prefeito e Secretariado
Judiciário	Supremo Tribunal Federal, Superior Tribunal de Justiça, Tribunais e juizes federais	Tribunais e juizes	Não há

Presidente da República/Vice Presidente e Ministros

Governador/Vice Governador e Secretários

Prefeito/Vice Prefeito e Secretários

Supremo Tribunal Federal/Tribunais e Juizes Federais

Tribunais e Juizes

Poderes/Nível	Federal	Estadual	Municipal
Legislativo			
Executivo			
Judiciário			

Construindo um mapa

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EF04GE05) Distinguir unidades político-administrativas oficiais nacionais (Distrito, Município, e Unidade da Federação grande região), suas fronteiras e sua hierarquia, localizando seus lugares de vivência.

A DO DESENVOLVIMENTO:

Intelectual

TIPO:

Atividade em equipe / 30'

OBJETIVO:

Reconhecer a espacialização do território brasileiro por meio do conhecimento da divisão territorial

Material: Contorno do mapa do Brasil. Figuras dos estados da federação



DESCRIÇÃO:

1. Dividir em duas (ou mais) equipes;
2. Entregar para cada equipe um mapa do Brasil em A4 e as figuras dos contornos de cada estado da federação;
3. Cada equipe deverá montar seu mapa de acordo com o entendimento do grupo;
4. Terminado o prazo, o condutor entrega um mapa gabarito ao grupo, para que os próprios reconheçam os erros cometidos;
5. Em seguida, os jovens terão um segundo momento para construir o mapa, corrigindo os erros anteriores



Legendas em ação

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EF03GE07) Reconhecer e elaborar legendas com símbolos de diversos tipos de representações em diferentes escalas cartográficas.

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Físico/Intelectual

TIPO:

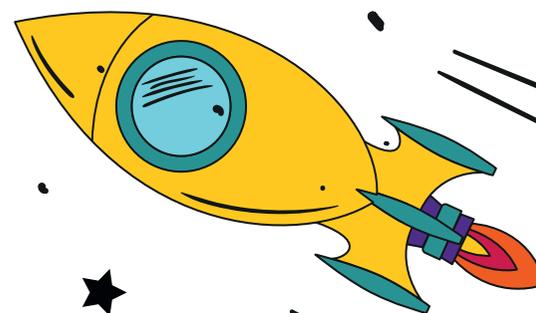
em grupo – 40'

OBJETIVO: Confeccionar placas de identificação dos espaços escolares.

MATERIAL: Folhas A4 (ou outro papel mais firme) lápis de cor, canetinhas, pincel atômico, giz de cera, fita adesiva transparente ou fita adesiva dupla face

DESCRIÇÃO:

1. Iniciar com a explicação da importância das legendas e placas para a orientação e localização; falar sobre símbolos;
2. Mostrar de forma impressa ou projetada modelos de placas de sinalização de trânsito e de localização de lugares;
3. Dividir os jovens em equipes; entregar os materiais para cada equipe;
4. Explicar que cada equipe deverá criar placas de sinalização ou localização para o ambiente escolar, para que novos alunos ou convidados consigam se orientar e localizar;
5. Cada equipe deverá fazer 4 placas indicativas;
6. Orientar os jovens sobre os símbolos devem ser de fácil comunicação e sem muitas cores para não confundir o leitor.



Ponte do Rio Kwai

OBJETIVOS DA BASE NACIONAL CURRICULAR COMUM:

(EM13LP32) Selecionar informações e dados necessários para uma dada pesquisa (sem excedê-los) em diferentes fontes (orais, impressas, digitais etc.) e comparar autonomamente esses conteúdos, levando em conta seus contextos de produção, referências e índices de confiabilidade, e percebendo coincidências, complementaridades, contradições, erros ou imprecisões conceituais e de dados, de forma a compreender e posicionar-se criticamente sobre esses conteúdos e estabelecer recortes precisos.

(EM13LP33) Selecionar, elaborar e utilizar instrumentos de coleta de dados e informações (questionários, enquetes, mapeamentos, opinários) e de tratamento e análise dos conteúdos obtidos, que atendam adequadamente a diferentes objetivos de pesquisa.

(EM13MAT308) Aplicar as relações métricas, incluindo as leis do seno e do cosseno ou as noções de congruência e semelhança, para resolver e elaborar problemas que envolvem triângulos, em variados contextos.

OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL:

9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura

ÁREA DO DESENVOLVIMENTO:

Intelectual / social / Caráter

TIPO:

Atividade em equipe / 8 horas

OBJETIVO:

Montar uma ponte sobre um obstáculo.

MATERIAL:

Para cada equipe

- 18 escoras de eucaliptos ou varas de bambu, ou pernas mancas, ou ripões, com diâmetro entre 6 e 10 cm e 1 ou
- 2 m de comprimento;
- Facão e/ou serra copo de 83 mm;
- Furadeira, caso use a serra copo;

- Faca;
- Trena de 5 m;
- Bússola (ou transferidor), par de esquadro, régua, papel, lápis;
- Palitos de churrasco;
- Calculadora (pode ser de um celular);

OBSERVAÇÃO: É importante que todas peças tenham mais ou menos a mesma espessura

DESCRIÇÃO: Preparar os participantes em grupos de no máximo de 8 componentes. Nesse momento falar da importância do raciocínio lógico/dedutivo e como a trigonometria pode ajudar a resolver problemas simples. Distribuir para cada grupo o kit construção e o kit protótipo.

O Chefe pode contar o pouco do filme a Ponte do Rio Kwai. Enfoque que as personagens, para fazer uma construção, tão complexa, precisaram de muito planejamento, organização e trabalho em equipe.



PRIMEIRO DESAFIO: definir a largura do rio

Para cumprir com a construção da ponte, o primeiro desafio é descobrir a largura do obstáculo (que pode ser um córrego, vala ou qualquer coisa que eles precisem transpassar) sem ter que atravessá-lo para isso. Recomendamos que não seja nada grande porque a largura vai interferir na quantidade de material e no aumento da complexidade da ponte. Assim, um obstáculo com 1 a 1,5 m de largura, é mais que suficiente para este desafio.

SOLUÇÃO: Através do teorema de Pitágoras (matemático grego jônico que viveu entre 570 e 495 a.C.) é possível calcular a largura do obstáculo. Para isso quatro passos são necessários, que são:

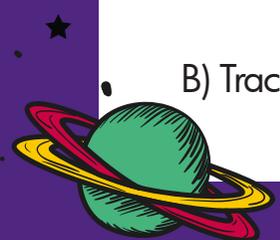
A) Escolha um objeto do outro lado do obstáculo (pode ser uma planta, uma pedra ou qualquer outra coisa que seja bem visível (Ponto A));

B) Trace uma linha reta imaginária até a sua margem (Ponto B);

C) A partir do ponto "B", trace uma linha reta (linha Y) até um outro marco qualquer (ponto "C"), com uma trena, que mantenha um ângulo de 90° da linha imaginária (linha x), que liga os pontos "A" e "B";

D) Encontre o ângulo entre os pontos "C" e "A". Depois calcule a tangente deste ângulo (ϑ) e multiplique pela distância percorrida (linha y).

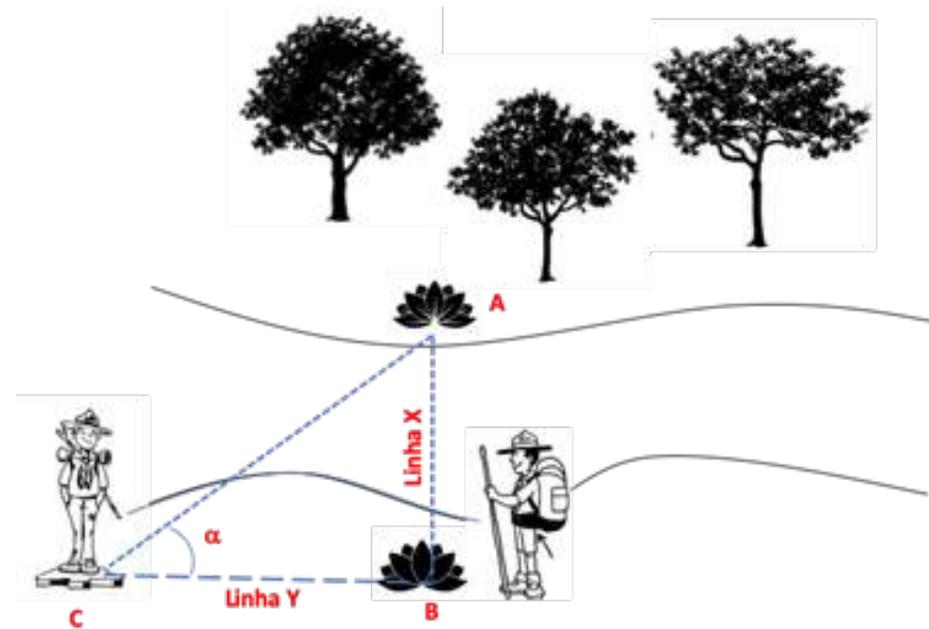
$$\text{linha } x = \tan \vartheta * \text{linha } y$$





EXEMPLO 1: Se a linha Y tem 2 metros e o ângulo (θ) foi de 45° , a largura do córrego será:

ângulo	Tangente	ângulo	Tangente	ângulo	Tangente
1	0.0175	31	0.6009	61	1.8040
2	0.0349	32	0.6249	62	1.8807
3	0.0524	33	0.6494	63	1.9626
4	0.0699	34	0.6745	64	2.0503
5	0.0875	35	0.7002	65	2.1445
6	0.1051	36	0.7265	66	2.2460
7	0.1228	37	0.7536	67	2.3559
8	0.1405	38	0.7813	68	2.4751
9	0.1584	39	0.8098	69	2.6051
10	0.1763	40	0.8391	70	2.7475
11	0.1944	41	0.8693	71	2.9042
12	0.2126	42	0.9004	72	3.0777
13	0.2309	43	0.9325	73	3.2709
14	0.2493	44	0.9657	74	3.4874
15	0.2679	45	1.0000	75	3.7321
16	0.2867	46	1.0355	76	4.0108
17	0.3057	47	1.0724	77	4.3315
18	0.3249	48	1.1106	78	4.7046
19	0.3443	49	1.1504	79	5.1446
20	0.3640	50	1.1918	80	5.6713
21	0.3839	51	1.2349	81	6.3138
22	0.4040	52	1.2799	82	7.1154
23	0.4245	53	1.3270	83	8.1443
24	0.4452	54	1.3764	84	9.5144
25	0.4663	55	1.4281	85	11.4301
26	0.4877	56	1.4826	86	14.3007
27	0.5095	57	1.5399	87	19.0811
28	0.5317	58	1.6003	88	28.6363
29	0.5543	59	1.6643	89	57.2900
30	0.5774	60	1.7321	90	



largura do córrego = $\tan 45^\circ \cdot 2 \text{ m}$

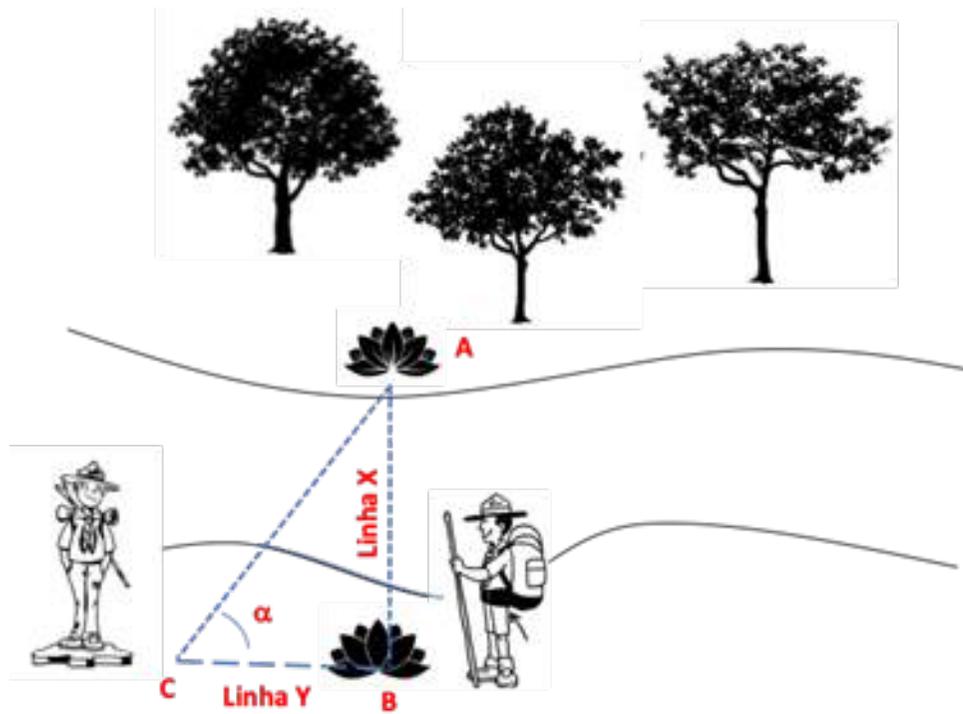
largura do córrego = $1 \cdot 2 \text{ m}$

largura do córrego = 2 m



EXEMPLO 2:

Se a linha Y tem 1 metros e o ângulo (θ) foi de 80° , a largura do córrego será:



ângulo	Tangente	ângulo	Tangente	ângulo	Tangente
1	0.0175	31	0.6009	61	1.8040
2	0.0349	32	0.6249	62	1.8807
3	0.0524	33	0.6494	63	1.9626
4	0.0699	34	0.6745	64	2.0503
5	0.0875	35	0.7002	65	2.1445
6	0.1051	36	0.7265	66	2.2460
7	0.1228	37	0.7536	67	2.3559
8	0.1405	38	0.7813	68	2.4751
9	0.1584	39	0.8098	69	2.6051
10	0.1763	40	0.8391	70	2.7475
11	0.1944	41	0.8693	71	2.9042
12	0.2126	42	0.9004	72	3.0777
13	0.2309	43	0.9325	73	3.2709
14	0.2493	44	0.9657	74	3.4874
15	0.2679	45	1.0000	75	3.7321
16	0.2867	46	1.0355	76	4.0108
17	0.3057	47	1.0724	77	4.3315
18	0.3249	48	1.1106	78	4.7046
19	0.3443	49	1.1504	79	5.1446
20	0.3640	50	1.1918	80	5.6713
21	0.3839	51	1.2349	81	6.3138
22	0.4040	52	1.2799	82	7.1154
23	0.4245	53	1.3270	83	8.1443
24	0.4452	54	1.3764	84	9.5144
25	0.4663	55	1.4281	85	11.4301
26	0.4877	56	1.4826	86	14.3007
27	0.5095	57	1.5399	87	19.0811
28	0.5317	58	1.6003	88	28.6363
29	0.5543	59	1.6643	89	57.2900
30	0.5774	60	1.7321	90	

largura do córrego = $\tan 80^\circ \cdot 1 \text{ m}$

largura do córrego = $5.67 \cdot 1 \text{ m}$

largura do córrego = 5.67 m

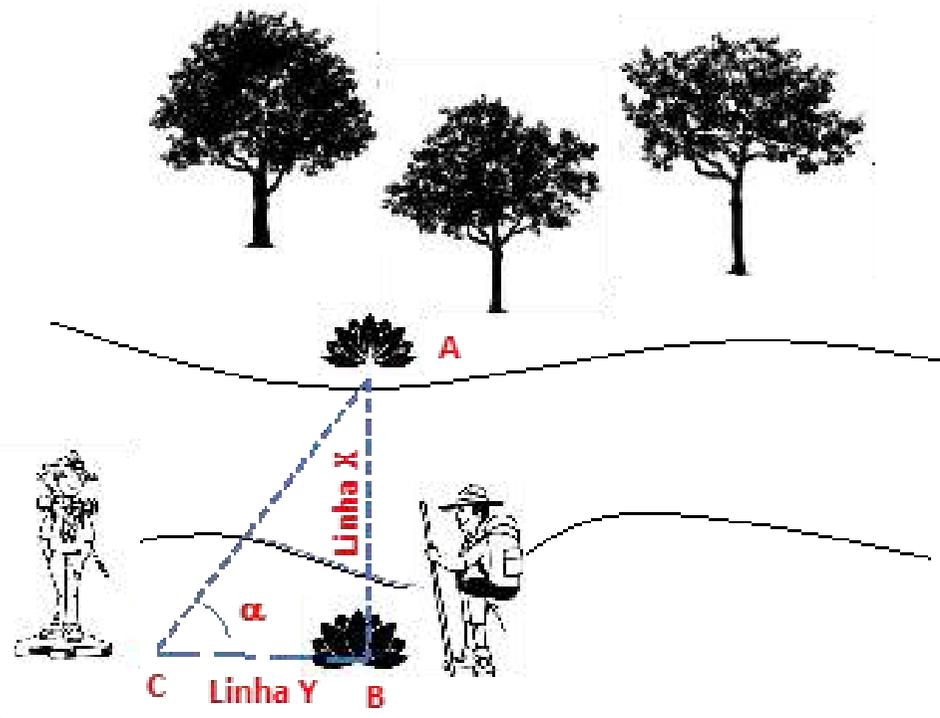




OBSERVAÇÃO:

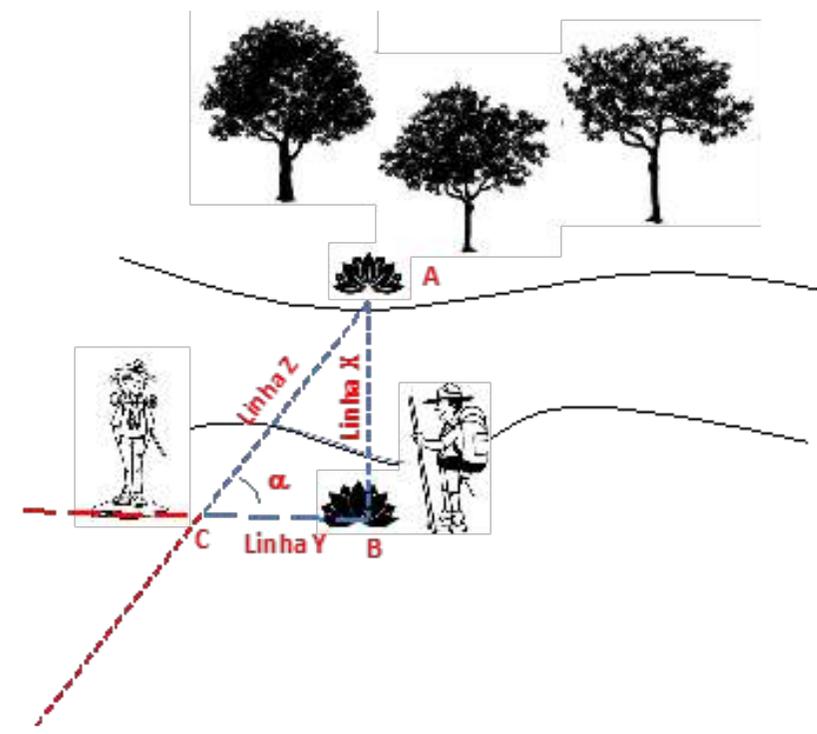
Depois que as equipes/patrolhas terminarem de fazer os cálculos, o chefe pode mostrar outra forma de determinar a distância, sem a necessidade de usar a tangente do ângulo, que é o rebatimento de triângulos e suas proporções. Veja o exemplo abaixo.

O início é o mesmo:



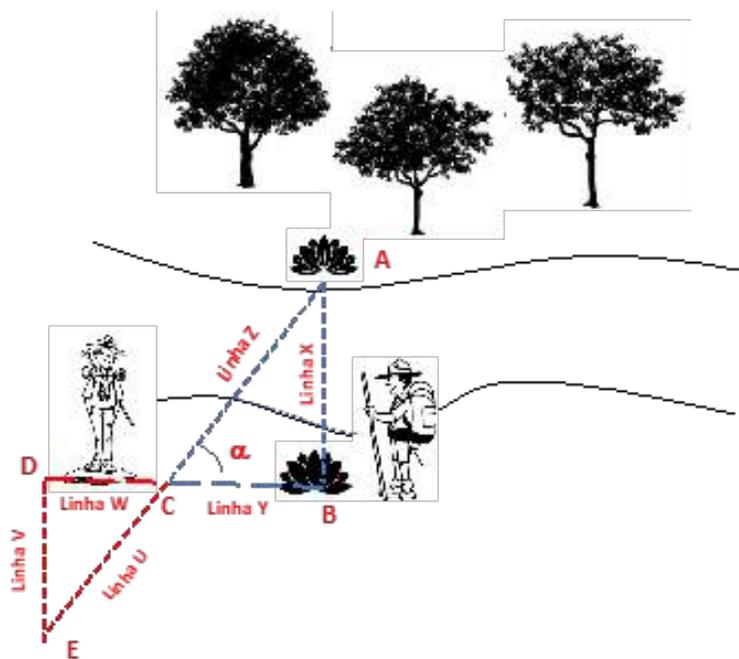
Só que ao invés de medir ângulos e fazer cálculos, o jovem deve riscar no chão outro triângulo no chão, mantendo as mesmas proporções do idealizado, com as medidas anteriores. Para isso, os jovens devem:

1. prolongar a linha da hipotenusa (linha Z), criando uma nova hipotenusa (linha U);
2. Prolongar a linha do cateto adjacente (linha Y), criando um novo adjacente (linha W), que deve ser menor (linha $W < \text{linha } Y$);



3. Marque o Ponto "D".
4. A partir do Ponto "D", puxe uma reta perpendicular (90° de ângulo), à linha "W", até cruzar com a linha "U", marcando o Ponto "E".

Pronto, agora a equipe/patrolha tem um triângulo capaz de ser medido e com suas linhas proporcionais as linhas do triângulo maior (usado para medir a distância do córrego).



Pra saber o quanto que cada linha do segundo triângulo é proporcional ao primeiro triângulo, basta dividir a distância da linha Y pela distância da linha W (mas lembre-se, a linha W deve sempre ser menor que a linha Y). Depois, basta pegar o resultado e multiplicar pela distância da linha V, para achar o valor da linha X (que é a largura do córrego).

EXEMPLO: Se a linha Y tem 2 m e a linha W tem 1 m, Então, basta dividir um pelo outro, assim:

$$Y/W = 2/1 = 2$$

Agora, para saber o valor da linha X (ou seja, a largura do córrego), basta multiplicar a linha V por 2 (resultado da divisão acima).

Se a distância da linha V for 3.5 m, então, a largura do ria será:

$$\text{Linha X} = \text{Linha V} * 2$$

$$\text{Linha X} = 3.5 \text{ m} * 2 = 7 \text{ m}$$

OBSERVAÇÃO: Para escoteiros e sêniores, é interessante que eles busquem uma solução para o desafio.

Se ninguém conseguir se lembrar do teorema de Pitágoras, você pode dar a dica, mas deixe depois que eles pesquisem e quebrem a cabeça com este desafio.

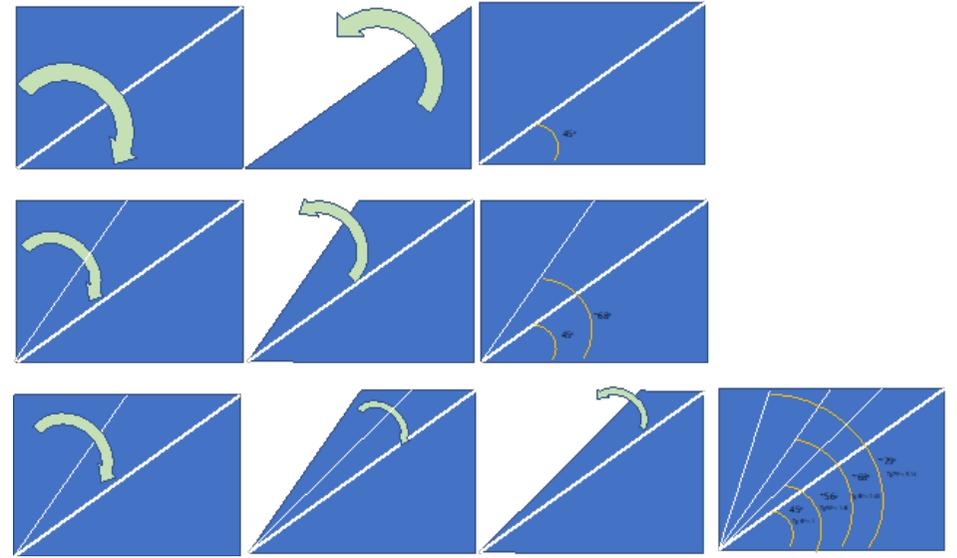
Entretanto, se o tempo for passando e eles não conseguirem achar qualquer solução, ensine-os como resolver.

Sugerimos que deixe eles pensarem por pelo menos 15 minutos para descobrir que pelo teorema de Pitágoras pode resolver. E minutos pelo menos mais 30 minutos para eles tentarem achar a fórmula da tangente.

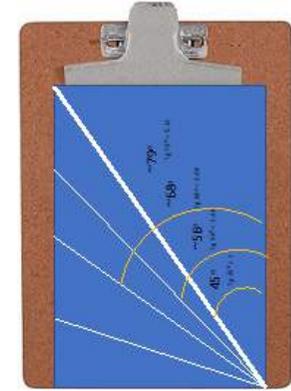
Para facilitar, o chefe pode levar livros de matemática, que tratem do teorema de Pitágoras.

Outro macete interessante: para lobinhos, é possível usar um método mais rápido, que é a dobradura de uma folha. Este método dá uma boa aproximação e não precisa de transferidor ou bússola.

Basta seguir a sequência de dobraduras, a seguir. Com as marcas no papel, faço o seguinte:

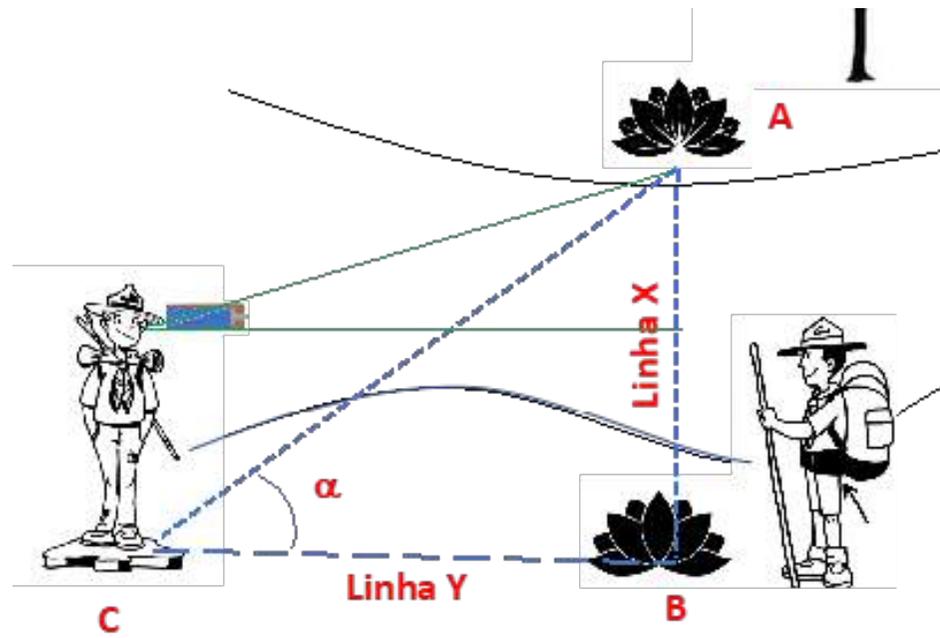


1. prenda-o aberto em uma prancheta, com as marcas no papel virados para a esquerda e o ponto concêntrico no canto inferior direito da prancheta, conforme o desenho abaixo:





2. Ponha a prancheta na horizontal, com a parte da pre-silha voltada para o Ponto B; Alinhe a lateral direita da prancheta com a linha Y, de forma que o olho do observa-dor fique no ponto concêntricos do papel (lado direito-in-ferior da prancheta) e o lado oposto na direção do Ponto B. Lembre-se: o observador deve estar no ponto C, para que funcione.



3. Se preciso, ande para frente ou para trás, na linha Y, para ajustar melhor a visada com o ponto A.

SEGUNDO DESAFIO: Construir a ponte

Muitos projetos de pontes existem por aí, mas foi Leonar-do da Vinci que propôs um projeto de ponte, rápida de construir, rápida de desmontar e fácil de transportar. Os esquemas abaixo mostram como montar a ponte.



Fonte: <http://naengenhariablog.blogspot.com/2017/01/a-incrivel-ponte-projetada-por-leonardo.html>



SOLUÇÃO: Antes de fazer a ponte propriamente dito, recomendamos fazer uma maquete com os palitos de churrasco, para que todos tenham uma noção do grau de dificuldade.

Se a opção de construir a maquete, sugerimos que distribua 18 palitos, lixa, estilete e régua para cada participante.

RECOMENDAÇÕES:

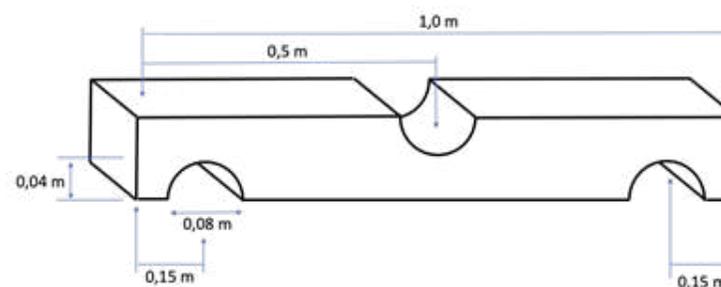
1. Para determinar o tamanho das hastes, recomendamos que observe a largura do córrego. Se o córrego tiver 1 metro de largura, recomendamos que cada haste tenha também 1 metro de comprimento. Mas se a largura do córrego for 2 m, recomendamos que cada haste tenha de 1.0 m ou 1.6 m.

2. A ponte ficara com o arco mais aberto ou mais fechado de acordo com a espessura das hastes. Por exemplo, se a haste tiver 1 m e espessura de 10cm, a ponte tende a ficar bem arqueada e alta. Mas cuidados espessuras mui-

to finas podem não resistir a pressão exercida pelo peso. Assim, recomendamos que a espessura para hastes de 1 m ou 1.6 m seja de 8 a 10 cm

Tanto para construir o kit ou a ponte, os passos são os mesmos:

1. Separe 6 hastes. Estas não faremos nada em especial. Elas serão usadas como travessas;
2. Com as 12 hastes restantes faça três cortes, de acordo com a figura abaixo.



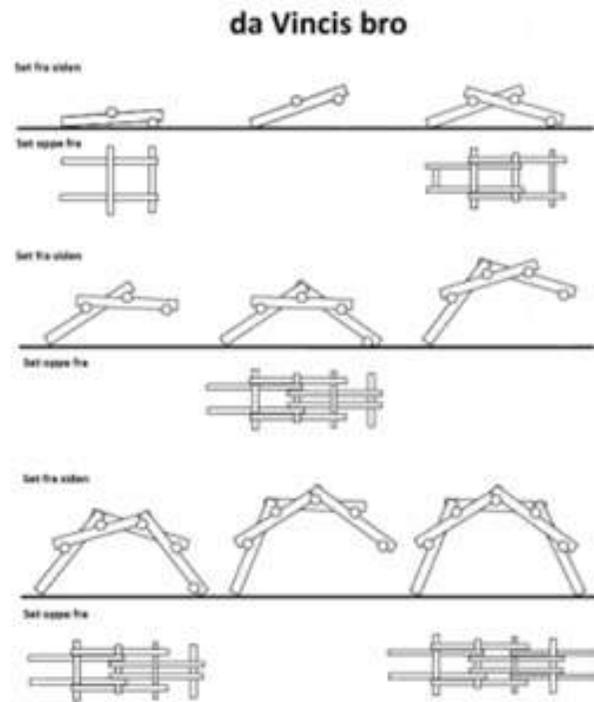
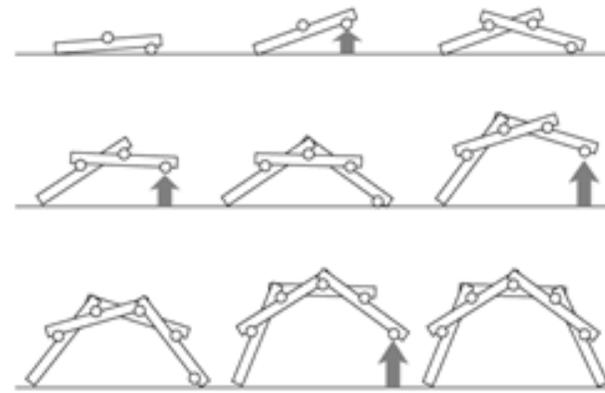
Lembre-se, que estas medidas são apenas demonstrativas. O importante é que o primeiro chanfro fique no meio da haste e os outros dois próximo as pontas e equidistantes ao centro.

Ao fazer o chanfro é importante também obedecer ao for-



mato da haste. Se a haste tiver perfil circular, faça os chanfros em meia lua. Se as hastes tiverem perfil quadrado, os chanfros devem ser retangulares. Em ambos os casos, a profundidade de corte deve ser um pouco menor que 50% da largura da haste.

3. Encaixe as hastes lisas nos chanfros, de acordo com a figura abaixo.



OBSERVAÇÃO: a figura acima foi feita para apenas 13 hastes. A nossa ponte possui 18 elementos. Assim, nossa ponte terá um aspecto mais suave.

OBSERVAÇÕES APÓS A CONSTRUÇÃO: Após a construção cada equipe fazer uma verificação se todos os encaixes estão bem ajustados. Quando tudo estiver organizado, o líder da equipe (ou o monitor) deve chamar o chefe para a inspeção. O chefe deve verificar a segurança da construção, verificar os cálculos mais uma vez e por fim fazer o teste, passando sobre a ponte.

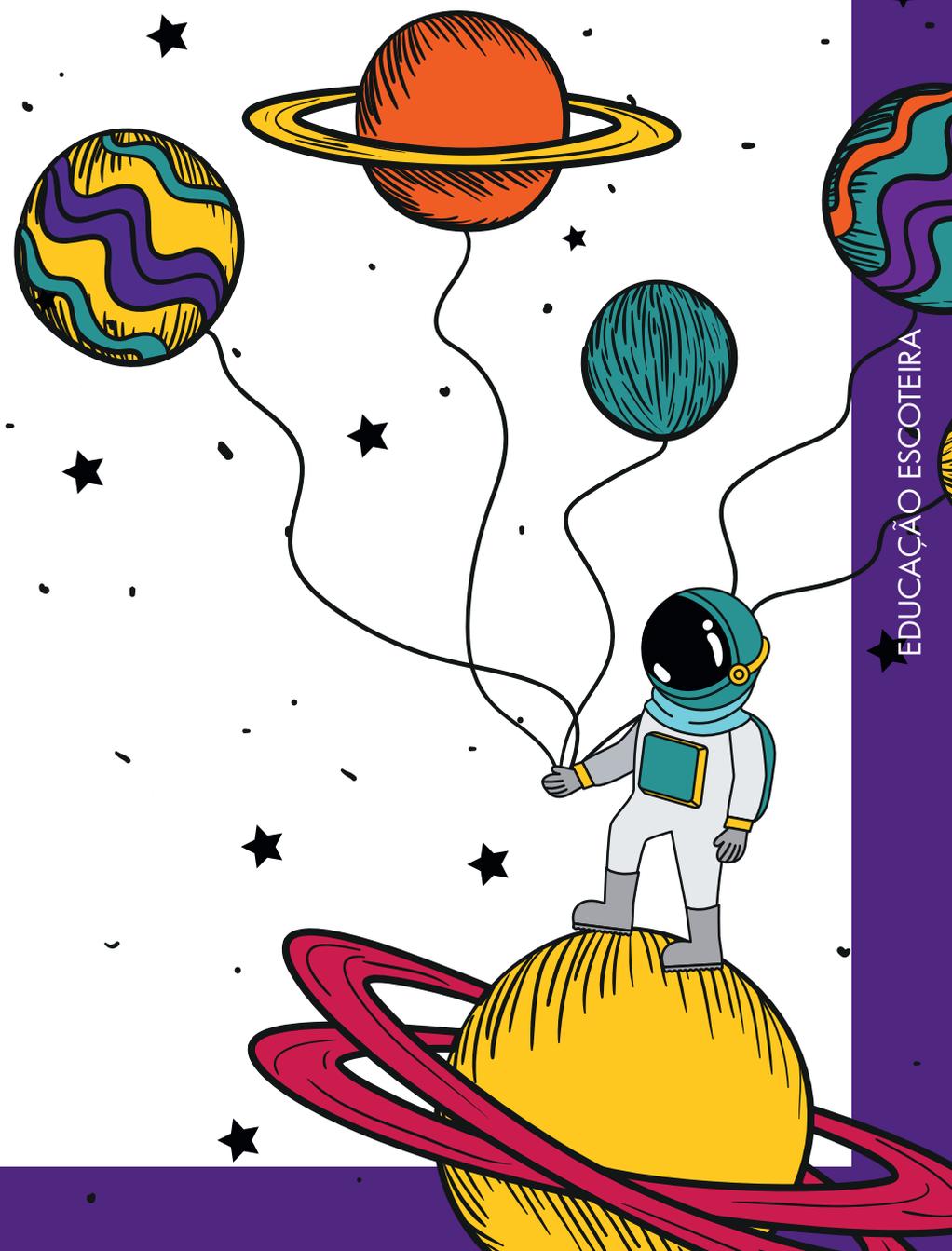
Em seguida deve perguntar quem fez o quê, quem ajudou os colegas que estavam com dificuldades, quem não deixou o colega trabalhar e por assim em diante.

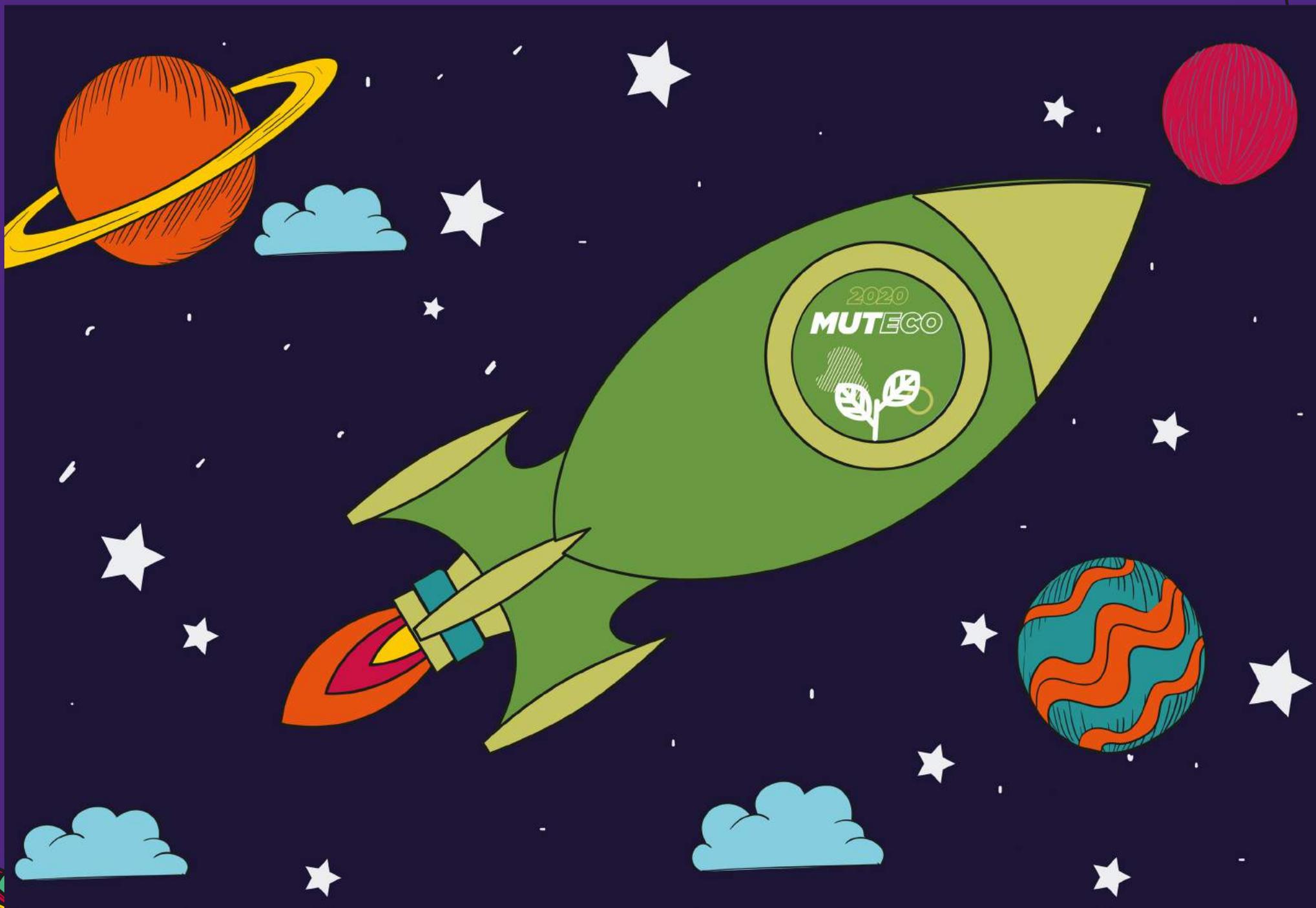
Depois, junto com a equipe (ou a patrulha), deve abrir uma roda de conversa sobre a importância de planejar tudo antes de executar um projeto, da importância de dividir tarefas, de entender que nem todo mundo tem as mesmas habilidades, mas que juntos todos podem aprender e ensinar, e fazer coisas incríveis, desenvolvendo novas competências.

TEXTOS PARA PESQUISA E MATERIAL DE APOIO:

<https://youtu.be/XcBOaxX6DgM>

<https://youtu.be/A5bj-tZD8-A>







MUTIRÃO NACIONAL ESCOTEIRO DE AÇÃO ECOLÓGICA

DATA:

poderá ser realizada de 06/06/20 à 20/06/2020

LOCAL:

descentralizado, por distrito ou por unidade escoteira local.

PÚBLICO ALVO:

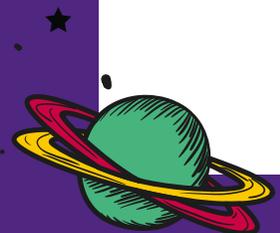
ramos lobinho, escoteiro, sênior, pioneiro e comunidade em geral.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE:

conforme a organização local.

AUTORIZAÇÕES:

atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitos com Autorizações de Pais e do Diretor-Presidente.





DESENVOLVIMENTO

No dia proposto, as UEL's realizarão QUALQUER número de atividades como as sugestões deste Programa ou outras com ligação ao meio-ambiente, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 14/08/2020 para enviar o RELATÓRIO DE ATIVIDADE, contendo fotografias do evento, através do PAXTU (veja item IV - RECOMENDAÇÕES FINAIS).

DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais que participarem do 29º MutEco receberão Certificados de Participação através do PAXTU, enquanto jovens e escotistas receberão certificados individuais, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Os distintivos do 29º MutEco poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil.

A INSÍGNIA MUNDIAL DO MEIO AMBIENTE (IMMA)

O QUE É A IMMA

A Insígnia Mundial do Meio Ambiente (IMMA) é a parte do Programa Escoteiro que busca melhorar a consciência ambiental dos nossos jovens. É composto de duas partes:

A PARTE A é um programa de atividades de educação ambiental que buscam levar o jovem a “EXPLORAR E REFLETIR”, chamando a atenção para 5 grandes temas ambientais:

1. garantir ar e água limpos para todas as espécies;
2. preservar habitats naturais e biodiversidade;
3. diminuir a emissão de substâncias perigosas no meio ambiente;
4. adotar as melhores práticas ambientais;
5. prevenir riscos ambientais e desastres naturais.

A PARTE B, ou seja, “FAZER ALGO”, pede que o jovem identifique os problemas da sua comunidade local, pla-





nejando e implementando um projeto simples. Pode ser uma ação com um objetivo que seja viável de ser atingido como, por exemplo, “divulgar a importância de recolher o óleo usado na sua comunidade”. Também pode ser a programação de uma atividade de educação ambiental no seu bairro com sua equipe ou seção.

COMO FUNCIONA A IMMA

Na PARTE A, o jovem deve realizar uma atividade de cada objetivo acima, podendo ser com sua patrulha ou matilha, sua tropa ou alcatéia ou, em alguns casos, até sozinho. Quando o escotista não estiver presente, o jovem pode comprovar que realizou a atividade apresentando um relatório simplificado ou um relato oral. O jovem também deve apresentar um relatório da execução do projeto da PARTE B. A IMMA é concedida pela própria Unidade Escoteira Local, após aprovação da Diretoria.

UNINDO O ÚTIL AO AGRADÁVEL !

Colocamos algumas atividades neste Programa que você pode realizar em locais públicos, com sua tropa ou alcatéia, convidando a comunidade para participar. Assim, você cumpre os objetivos da IMMA, contribui para melhorar a consciência ecológica da sua comunidade e ainda divulga sua Unidade Escoteira Local!



Análise de Solos

DATA:

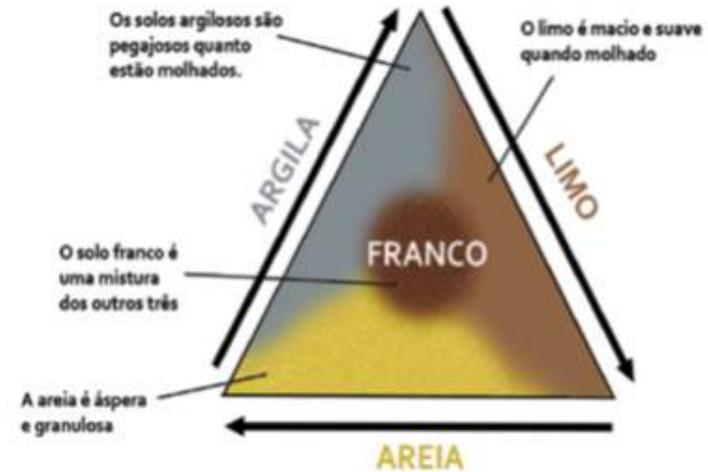
Visite alguns espaços naturais diferentes na tua área: parques locais, jardins e, se possível, uma floresta. Examine o solo em cada lugar. Encontra quaisquer semelhanças ou diferenças? O solo é escuro e húmido, com muita vegetação, ou é seco e nu? Que tipos de árvores e plantas existem? Use uma pequena pá e, sem danificar as plantas, cave um buraco com, pelo menos, 30 cm de profundidade (primeiro assegure de que tem autorização dos proprietários ou de quem toma conta do terreno!). Observe a estrutura do solo a diferentes profundidades.

Consegue ver os distintos horizontes do solo? O que há em cada horizonte? Como é a sua textura? Analise a textura do solo usando o triângulo de classificação textural do solo. Qual é o grau de humidade do solo? Encontra algumas minhocas, insetos ou aranhas? Desenhe esquemas ou tire fotografias. Não esqueça de voltar a encher o buraco

antes de deixares o local. Prepare um relatório com as notas e as fotografias que tirou. Qual é o tipo de solo mais comum nessa área? Encontraram as mesmas coisas?

TEXTURA DO SOLO

A textura do solo muda à medida que avançamos em profundidade. Por que é que isto acontece? A textura do solo depende da quantidade de partículas inorgânicas que ele contém. Estas partículas dividem-se em três grupos de acordo com o seu tamanho: argila, limo e areia. Os cientistas do solo determinam a textura do solo recorrendo a um triângulo de classificação textural do solo (observa o gráfico abaixo). Este é um exercício prático em que tu tocas e sentes o solo para descobrir qual a sua textura. Que tipos de partículas consegue sentir na tua mão?



Minhocário

Faz a tua 'criação de minhocas' e observe o que estas criaturas maravilhosas fazem no e pelo solo! É muito fácil fazer uma 'criação de minhocas'. Só precisa de um recipiente limpo, terra, alguma areia fina e, claro, algumas minhocas! Dispõe o solo e a areia em camadas no recipiente e observa as minhocas a mover-se através de cada camada. Elas não gostam de luz forte por isso, quando não estiveres a observar a sua atividade, tapa a tua 'criação de minhocas' com uma toalha ou um jornal para as protegeres da luz. Quando tiver terminado a experiência, ao fim de 2 ou 3 dias, devolve as minhocas ao local onde as encontraste. Discute em grupo como é que as minhocas usaram o solo e como é que elas o ajudam a manter saudável.

<https://ainfo.cnptia.embrapa.br/digital/bitstream/item/31329/1/comunicado-171.pdf>

<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2018/03/como-fazer-um-minhocario-em-casa.html>

<https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/minhocario.htm>

<http://www.maiscommenos.net/blog/2009/04/como-fazer-um-minhocario-domestico/>

Conhecendo as cerâmicas do presente e do passado

Visite um museu na sua cidade que tenha peças de olaria ou esculturas de barro. Qual é a sua peça preferida? O que te diz sobre a pessoa que a criou ou sobre a civilização de que é originária? Pergunte para alguém do museu sobre o processo utilizado para produzir essa peça. Que tipo de solo foi usado? O que foi adicionado ao solo e como foi o solo tratado para a criar? Faça um ensaio fotográfico ou com gravuras sobre os diferentes usos de cerâmica.



Estudos sobre mudanças climáticas

Pesquise o clima da sua região ou região. O clima mudou nos últimos 50 anos? Existem efeitos da mudança climática que estão começando a ser sentidos? Crie um pôster para mostrar suas descobertas. Você também pode tentar prever quais efeitos das mudanças climáticas terão impactos em sua região nos próximos 50 anos.

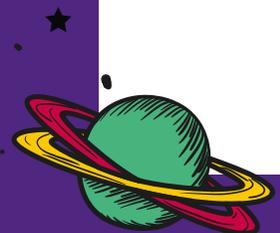
Descubra quais são as projeções de mudanças climáticas para sua região. Haverá mais inundações, secas ou perdas de terra devido ao aumento do nível do mar? Como essas mudanças afetarão a produção e a disponibilidade de alimentos? Compartilhe seu pôster com sua Unidade Escoteira Local.

Abelhas sem ferrão

Prepare uma 'barra de néctar' para abelhas famintas. Cultive um jardim com uma mistura de plantas e arbustos. Escolha espécies de plantas que florescem em diferentes épocas do ano para garantir um suprimento constante de alimentos para os insetos convidados. É melhor afastá-lo das entradas dos edifícios e passagens de pedestres congestionados.

No Brasil existem várias espécies de abelhas sem ferrão, nativas de nosso território, não oferecem riscos de picadas para as populações próximas. É possível coletar excelentes variedades de mel, e propiciam oportunidades sustentáveis para polinização de hortas urbanas, tanto domésticas quanto comunitárias.

Muitas cidades já possuem abelhas sem ferrão em parques e áreas verdes. Entre em contato com a Secretaria da Agricultura ou a Secretaria do Meio Ambiente para saber se sua cidade possui um projeto de multiplicação de abelhas sem ferrão.

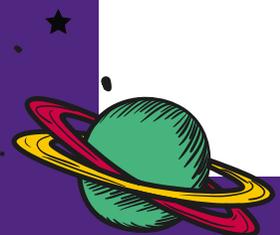


<https://sosabelhassemferrao.com.br/site/>

<http://www.semabelhasemalimento.com.br/wp-content/uploads/2015/02/Manual-Tecnico-Mel-de-Abelhas-sem-Ferrao.pdf>

<https://www.embrapa.br/busca-de-solucoes-tecnicas/-/produto-servico/1664/sistema-de-criacao-de-abelhas-indigenas-sem-ferrao-meliponicultura>

<https://revistagloborural.globo.com/vida-na-fazenda/como-criar/noticia/2014/01/como-criar-abelhas-sem-ferrao.html>



Conhecendo o local onde vivo

Desenhe um mapa da sua comunidade. Inclua características naturais, como florestas e rios, bem como características humanas, como edifícios e estradas. Identifique no seu mapa as possíveis fontes de contaminação. Lembre-se, uma parte da poluição vem de uma única fonte (como um cano), enquanto outra parte vem de várias fontes pequenas (como escoamento da terra).

Como a poluição afeta a biodiversidade? No seu mapa, desenhe setas para vincular as fontes de poluição à biodiversidade que elas afetam. O que pode ser feito para minimizar a poluição? Compartilhe suas descobertas com seu grupo.

Vídeo Ciência

A biodiversidade pode ajudar a reduzir os efeitos das mudanças climáticas. Faça um vídeo ou pôster muito original que indique, por exemplo, como as árvores capturam dióxido de carbono do ar e o armazenam. Envie seu vídeo para o YouTube ou apresente seu pôster para o seu grupo ou sua matilha/patrolha.

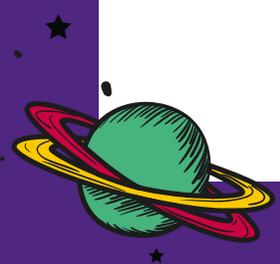
Alimento Sustentável

Grave o que você come por cinco dias. Quantas coisas diferentes você comeu? De quais animais e plantas você conseguiu sua comida? No final da semana, ajude a preparar uma refeição que use muita biodiversidade. Compartilhe com sua família e seus amigos. Durante a refeição, fale sobre biodiversidade em cada prato.



De onde vem a água?

Descubra de onde vem a água que você, sua comunidade, sua cidade ou região consomem. Você viaja quilômetros ou vem de um lugar próximo? Tem sistema público de distribuição? Sua cidade depende de um lago, rio ou de água subterrânea? Além disso, descubra como sua água é tratada, antes e depois que você já usou. Compare esses dados com os de outra cidade ou País: suas descobertas são semelhantes ou diferentes?



Água na ponta da língua

Designe um país diferente para cada membro do grupo. Então, individualmente, cada um investigará como a água é dita na língua principal daquele país. Conheça novamente e compartilhe suas descobertas. Organize um concurso para ver quem você pode se lembrar de como dizer a palavra “água” em mais idiomas e em seguida, invente um divertido trava-língua misturando e combinando palavras diferentes!

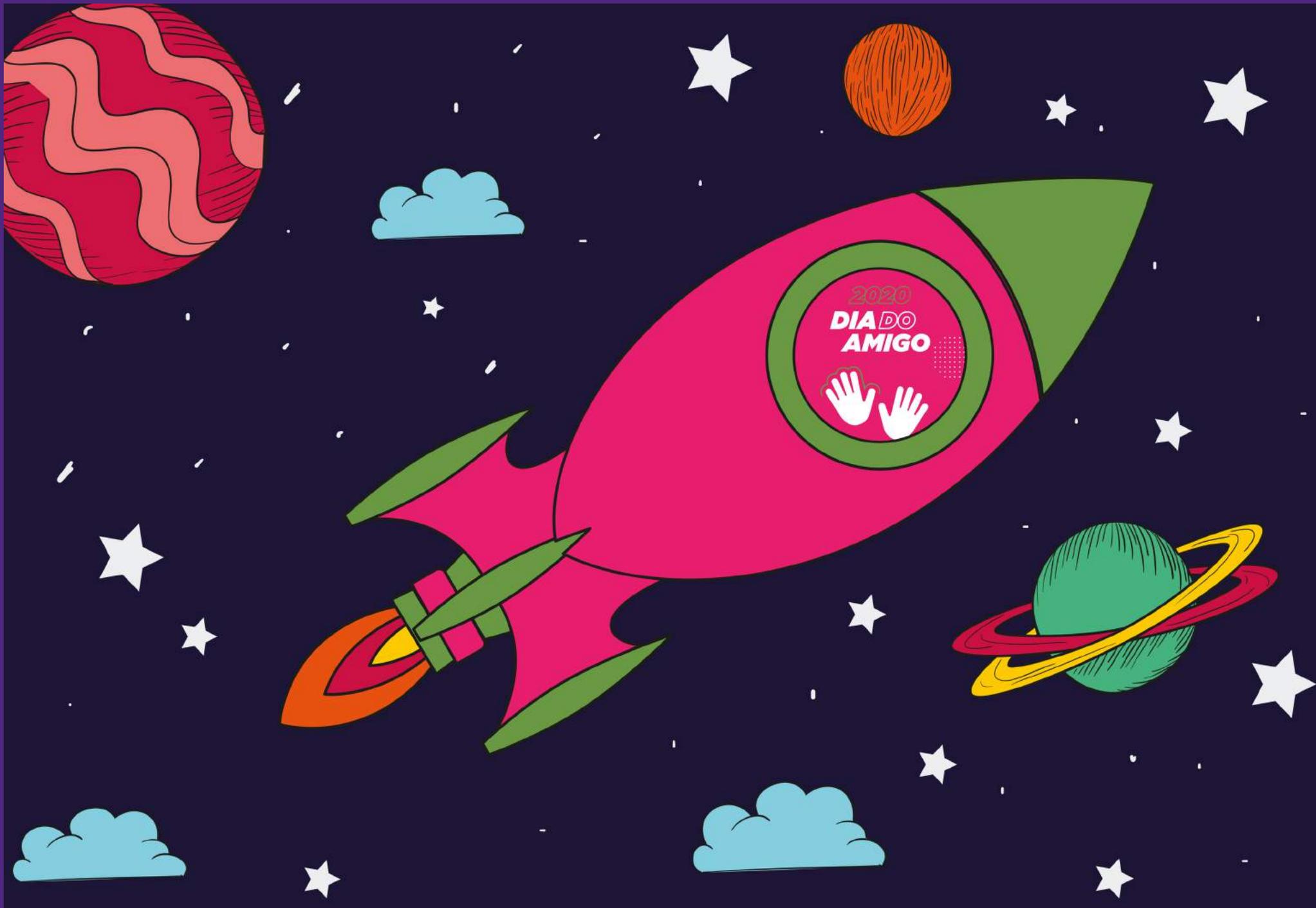
Água também é cultura

A água tem um significado cultural diferente de um lugar para outro. Por exemplo, o Ganges é um rio sagrado para muitos indianos. Para muitas religiões, o batismo é um rito importante que usa a água. Divida em grupos e escolha uma região para se concentrar. Em seguida, faça uma pesquisa para aprender sobre o significado da água em sua região. A água tem um papel importante na cultura ou religião local? É representado na arte ou é comemorado na música? Volte juntos em um grupo e compartilhe suas descobertas.

O cientista da água

A água é talvez a molécula mais intrigante do nosso planeta. É a base da vida. Tem propriedades diferentes dependendo do estado - como a água líquido, como gelo sólido ou como vapor d'água gasoso. Forma para as paisagens ao redor de toda a Terra. Investigue alguns fatos importante sobre a química e a física da molécula de água, como a densidade da água líquida versus a da água sólida, como poluentes e moléculas de água se combinam para formar chuva ácida ou por que a água é o principal componente do A maioria das espécies vivas.

Como a vida permite ou impede a vida características únicas de uma molécula de água (geralmente referida como suas 'propriedades')? Como essas propriedades afetam as paisagens? Compartilhe os cinco fatos mais importantes com seu grupo.



Dia do Amigo

O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade. É uma atividade de mobilização nacional, voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.

Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 4 à 25 de julho, e este material conta com diversas sugestões de atividades. Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltado à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

“O Escotismo é uma grande fraternidade - um plano que, na prática, derruba diferenças de classes, credos, raças e regionalismos”. Baden-Powell, em Guia do Chefe Escoteiro, 1919.

O objetivo do Dia do Amigo é promover atividades, apresentar a oportunidade de participação de todos e compartilhar bons momentos, oferecendo aos nossos jovens e adultos atividades atraentes e variadas, além de uma grande oportunidade de crescimento pessoal.

Nesta atividade os jovens e adultos convidam seus amigos para participar de uma reunião especial, com o objetivo de mostrar como é uma atividade escoteira e posteriormente convidá-los a se integrarem à Unidade Escoteira Local.

O sucesso desta atividade está no compromisso de cada jovem ou adulto em trazer, pelo menos, um amigo para participar. A forma de incentiva-los a convidar outras pessoas é uma decisão a ser definida por cada Unidade, po-

rém é importante lembrar que este é um fator fundamental para alcançar o objetivo desta atividade.

ROTEIRO SUGERIDO PARA O DIA DO AMIGO

DETALHAMENTO DA ATIVIDADE

- **PERÍODO:** 4 à 25/07/2020 - As atividades do 3º Dia do Amigo deverão acontecer preferencialmente neste período.
- **LOCAL:** descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local ou Seção.
- **PÚBLICO ALVO:** Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares.
- **INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE:** conforme a organização local.
- **AUTORIZAÇÕES:** atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com autorizações dos responsáveis .



DESENVOLVIMENTO

- No dia escolhido, as Unidades Escoteiras Locais realizarão qualquer número de atividades, como as propostas neste programa ou outras, focando no 3º Dia do Amigo, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações, tanto para os associados quanto para os convidados.
- As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 20/11/2020 para cadastrar atividade no PAXTU, com as seguintes informações:
 - Fotografias da atividade;
 - Cadastro dos amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil, que participaram das atividades, com nome, telefone, e-mail e quem os convidou;
 - Informações da atividade no campo do formulário “Informações da Atividade”.

- Esta é uma atividade que pontua para o Grupo Padrão, porém os itens acima solicitadas deveram ser fornecidas;
- A atividade deverá ser cadastrada na opção “Atividades fora de sede”, como o Tipo “Dia do Amigo”;
- A partir do dia 1º/07/2020 estará disponível, no cadastro da atividade realizada, o botão “Amigos Participantes”, para inclusão de todos os amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil que participaram das atividades;
- O tutorial, em vídeo, do cadastro dos amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil que participaram das atividades estará disponível a partir do dia 1º/07/2020, no site dos Escoteiros do Brasil, em www.escoteiros.org.br/diadoamigo

CERTIFICADOS E DISTINTIVOS

As Unidades Escoteiras Locais participantes do 3º Dia do Amigo terão disponibilizados no PAXTU os devidos certi-



ficados de participação para download, a partir do dia 4/07/2020, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente. Já para os convidados, será disponibilizado para o download um link no site dos Escoteiros do Brasil, em www.escoteiros.org.br/diadoamigo.

A partir do dia 04/07/2020 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

O DESENVOLVIMENTO DO 3º DIA DO AMIGO

A PROGRAMAÇÃO

No site dos Escoteiros do Brasil (www.escoteiros.org.br/diadoamigo) estará disponível uma sugestão de programação, a ser utilizada durante a realização da atividade, porém, se a Unidade optar para realizar outro tipo de atividade é importante lembrar que:

1. O objetivo da atividade é divulgação e captação de novos jovens e adultos para o Movimento Escoteiro;

2. A atividade tem que ser diferenciada. O primeiro contato é fundamental para decisão do jovem ou adulto de se integrar à Unidade Escoteira Local;

3. Consulte as pessoas da sua Unidade sobre atividades interessantes;

4. A programação tem que estar pronta a tempo de dividir as responsabilidades e conseguir os materiais necessários.

AUTORIZAÇÕES

Normalmente, em uma atividade de sede, não seria necessária uma autorização para participação, mas como estamos trabalhando com jovens que ainda não fazem parte do Movimento Escoteiro, precisamos tomar este cuidado.

O ideal seria que os pais também participassem, acompanhado as atividades da Unidade, mas como isto nem sempre é possível, a Unidade deverá solicitar do jovem interessado a apresentação, no dia da atividade, da autorização



de participação. No site dos Escoteiros do Brasil será disponibilizado um modelo de autorização para ser utilizado.

Este cuidado deverá ser bem entendido pelos jovens de sua Unidade Escoteira Local, fazendo com que eles solicitem a autorização em branco, para encaminhar aos seus convidados.

O CONVITE

No site institucional estará disponibilizado um convite para ser utilizado nesta atividade. É importante fornecer os convites aos jovens ou adultos algumas semanas antes da atividade, dando tempo para que os mesmos convidem seus amigos e posteriormente providenciem a autorização de participação.

O jovem ou adulto poderá fazer este convite na escola, entre familiares, na vizinhança, na turma do esporte favorito, no clube e outros lugares de convivência.

MATERIAL DO DIA DO AMIGO

Sendo o “Dia do Amigo” uma atividade para que os jovens convidem amigos para participar de uma atividade especial, sugerimos a utilização dos materiais de divulgação disponíveis no site dos Escoteiros do Brasil em: www.escoteiros.org.br/diadoamigo

ALGUMAS SUGESTÕES:

1. Como a Unidade irá receber convidados (pais e filhos) prepare um escotista ou dirigente para recepcionar estas pessoas;
2. Sorria e mostre-se alegre ao receber os convidados, fazendo com que se sintam especiais e acolhidos;
3. Comece a atividade no horário programado;
4. Durante a cerimônia de abertura agradeça a participação de todos, inclusive dos pais presentes, colocando os escotistas e dirigentes à disposição para esclarecer alguma dúvida;

5. Ao final da atividade agradeça novamente a presença de todos e disponibilize um tempo para esclarecer dúvidas;

6. Se possível, solicite aos escotistas que procurem falar com os presentes, reforçando o convite para que venham a participar das atividades na Unidade Escoteira Local;

7. Apresentar os vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, disponíveis no site para reprodução ou download;

8. Disponibilização dos panfletos e cartazes de divulgação, observando que estão disponíveis em modelos diferentes para jovens, adultos e voluntários;

Lembre-se, esta é uma atividade programada para mobilização de novos jovens e adultos, esteja preparado para responder perguntas e tenha uma preocupação em receber bem os convidados.



Reunião para Ramo Lobinho

JOGO DA MEMÓRIA DA JANGAL

HORÁRIO:	DURAÇÃO:	ATIVIDADE:	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:	RESPONSÁVEL:
	00:20	I.B.O.A. INICIAL		
	00:05	CANÇÃO		
	00:10	EXPLICAÇÃO DAS ATIVIDADES		
	00:30	PREPARAÇÃO E INÍCIO DAS ATIVIDADES		
	02:45	TÉRMINO DA ATIVIDADE - ORGANIZAÇÃO DO LOCAL		
	03:00	ENCERRAMENTO DA REUNIÃO		

ATIVIDADE: CERIMÔNIA DE ABERTURA**TIPO:**

Cerimônia

DESCRIÇÃO:

Neste momento será realizada a Cerimônia de Abertura, com hasteamento da Bandeira, oração e avisos gerais para todos os presentes no Dia do Amigo 2020

ATIVIDADE: CANÇÃO**DESCRIÇÃO:**

Canção - A Árvore da Montanha

A árvore da montanha

Ole-li aio

A árvore da montanha

Ole-li aio

Esta árvore tinha um galho

O que galho, belo galho

Ai, ai, ai que amor de galho

E o galho da árvore

A árvore da montanha

Ole-li aio

A árvore da montanha

Ole-li aio

Este galho tinha um broto

O que broto, belo broto

Ai, ai, ai que amor de broto

E o broto do galho

E o galho da árvore

A árvore da montanha

Ole-li aio

A árvore da montanha

Ole-li aio

Este broto tinha uma folha

E esta folha tinha um ninho

E este ninho tinha um ovo



E este ovo tinha uma ave
E esta ave tinha uma pluma
E esta pluma tinha um índio
E este índio tinha um arco
E este arco tinha uma flecha
Esta flecha foi na árvore
O que árvore, bela árvore
Ai, ai, ai que amor de árvore
E a árvore da montanha
Ole-li-aio

ATIVIDADE: REVEZAMENTO CHINÊS

TIPO:

Revezamento

EXPLICAÇÕES:

Dividir a Alcatéia em 4 equipes que serão dispostas lado a lado em fila a +/- 5 metros de distância de uma linha demarcada com 1 corda ou bastões.

Os primeiros de cada fila partem para cumprir determi-

nada distância e devem levar uma folha de jornal entre os joelhos e o fio de lã entre o nariz e o lábio superior. Voltar e tocar o próximo para que cumpra o mesmo percurso, assim sucessivamente, até o final da equipe. Vence a equipe que terminar antes. Se derrubar o jornal ou o fio, recomeçar o percurso.

MATERIAL:

4 folhas de jornal (ou mais devido ao desgaste), 1 fio de lã para cada participantes (mais ou menos 30 cm), 1 corda ou bastões.

RECOMENDAÇÕES:

- Usar adequadamente a motivação;
- Pode ser feito ao ar livre como ambiente fechado, desde que amplo.



ATIVIDADE: RISCAR O SAPATO**TIPO: REVEZAMENTO****EXPLICAÇÕES**

Dividir a Alcatéia em 2 equipes em linhas (lado a lado), uma equipe em frente a outra a uma distancia de aproximadamente 20 metros. No meio estão 2 pedaços de giz. Cada equipe é numerada de 1 à 15 (por exemplo) e o Escotista chama um número. Os dois participantes com aquele número correm para o centro e pegam 1 giz e tentam riscar o sapato de seu oponente.

Quem conseguir fazê-lo marca ponto para sua equipe.

Os participantes devem manter a mão livre para trás.

MATERIAL

2 pedaços de giz (mais 2 de reserva)

RECOMENDAÇÕES

- Numerar uma equipe da direita para a esquerda e a outra da esquerda para a direita.
- Pode ser realizado ao ar livre ou em um local fechado desde que amplo.

ATIVIDADE: O POTE CHEIO**EXPLICAÇÕES**

Distribuir os materiais: Uma bacia grande..quatro potes..e uma colher para cada participante.

As crianças em seus grupos (preferencialmente 4 ou mais, dependendo do número de participantes).

Colocar uma bacia cheia de água no centro das equipes e os potes afastados da bacia uns 6 metros.

Todos atrás dos seus potes e ao sinal do escotista, devem ir até a bacia na ordem e forma que quiserem, enchendo suas colheres e trazendo a água até o pote da equipe. Este processo pode ser realizado até acabar a água da bacia ou encher o pote da equipe.



DICA:

De acordo com a quantidade de água é determinada a forma de conclusão, o escotista pode sempre alimentar a bacia e aumentar ou diminuir o pote para agilizar mais o processo de encerramento da atividade.

MATERIAL:

1 bacia grande, 4 ou mais potes, 1 colher para cada participante, torneira próxima para captação de água.

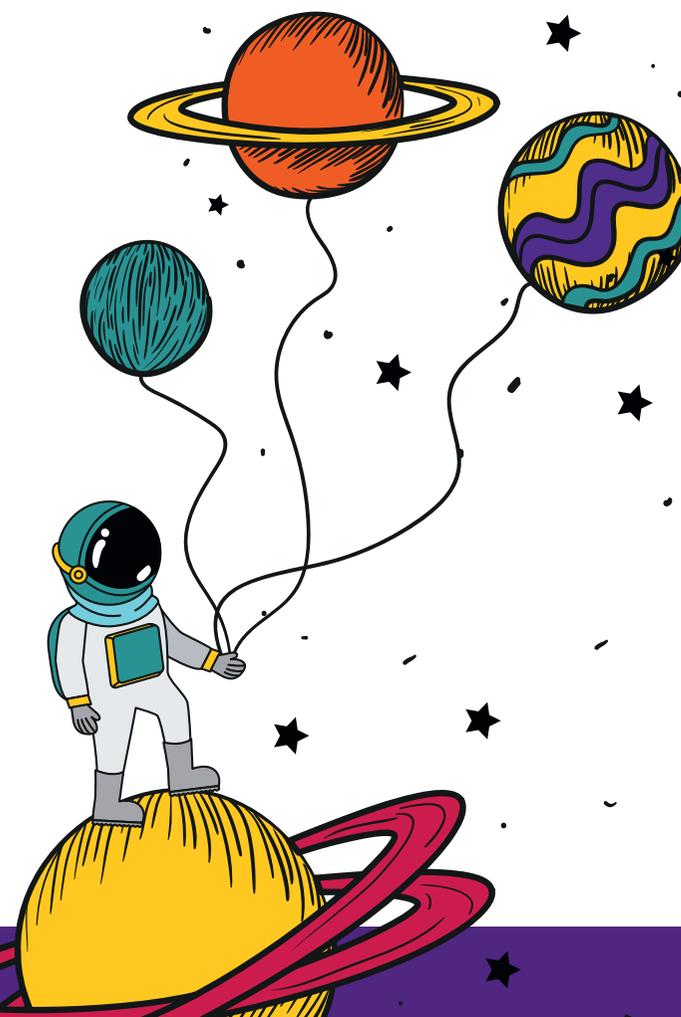
ATIVIDADE: CONFECCIONAR CARTÕES PARA OS AMIGOS
EXPLICAÇÕES

Com os materiais distribuídos, cada participante deverá confeccionar um cartão para seu amigo ou amiga, não esquecendo de agradecer a oportunidade de terem participado da atividade juntos.

Os Escotistas recolhem os cartões e após o encerramento distribuem um para cada participante, como lembrança da atividade. Cuidar para que todos recebam um cartão.

MATERIAL:

Cartolinas, giz de cera, canetinhas, tesouras, lápis, etc

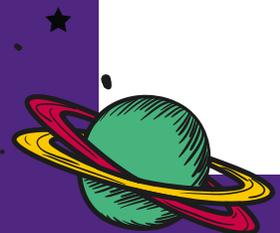




Reunião para Ramo Escoteiro

JOGO DA MEMÓRIA DA JANGAL

HORÁRIO:	DURAÇÃO:	ATIVIDADE:	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:	RESPONSÁVEL:
	00:20	I.B.O.A. INICIAL		
	00:15	CANÇÃO		
	01:00	TÉCNICAS DE NÓS E AMARRAS		
	01:30	CONSTRUÇÃO CATAPULTAS		
	00:30	DESAFIOS DAS CATAPULTAS		
	00:15	ENCERRAMENTO		



ATIVIDADE: CERIMONIA DE ABERTURA

TIPO:

Cerimônia

DESCRIÇÃO:

Neste momento é realizado a Cerimônia de Abertura, com hasteamento da Bandeira, oração e avisos gerais para todos os presentes no Dia do Amigo 2020.

ATIVIDADE: TÉCNICAS DE NÓS E AMARRAS

EXPLICAÇÕES

- Dividir os participantes em equipes de cinco jovens (ou mais, dependendo do número de participantes), sendo que cada equipe tem que ter no mínimo três escoteiros do Grupo Escoteiro.
- As equipes terão um tempo para aprender (os escoteiros ensinam aos convidados) os seguintes nós e amarras: nó direito, nó de escota, volta do fiel, volta da ribeira, amarra quadrada, amarra diagonal e amarra paralela.

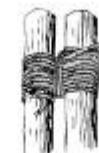
MATERIAL: Sisal cortado em pedaços; Bambus (em tamanhos pequenos) ou cabo de vassoura.



Nó de Escota



volta do fiel



Amarra Paralela



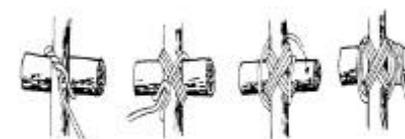
Amarra Quadrada



Nó Direito



volta da ribeira



Amarra Diagonal



ATIVIDADE: CONSTRUINDO CATAPULTAS

EXPLICAÇÕES

- Separar os participantes em 4 equipes.
- Cada equipe vai receber sisal e bambu para construir uma catapulta. Cada equipe vai escolher um lugar para construir a catapulta, de preferência que não possa ser vista pelas outras equipes.

Após o tempo estabelecido, as equipes levam a sua catapulta para o local do jogo.

A foto abaixo deve ser mostrada para quem não sabe o que é uma catapulta.

Cada equipe vai fazer o modelo que quiser. Sempre pensando no pouco tempo para montar.

Os Escotistas devem observar se os convidados estão par-

tecipando da montagem da catapulta.

MATERIAL:

- Sisal
- Bambus já cortados
- 4 pás pequenas de lixo

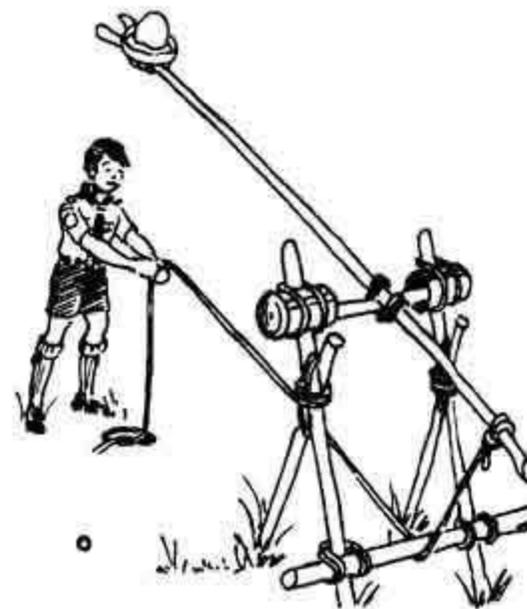


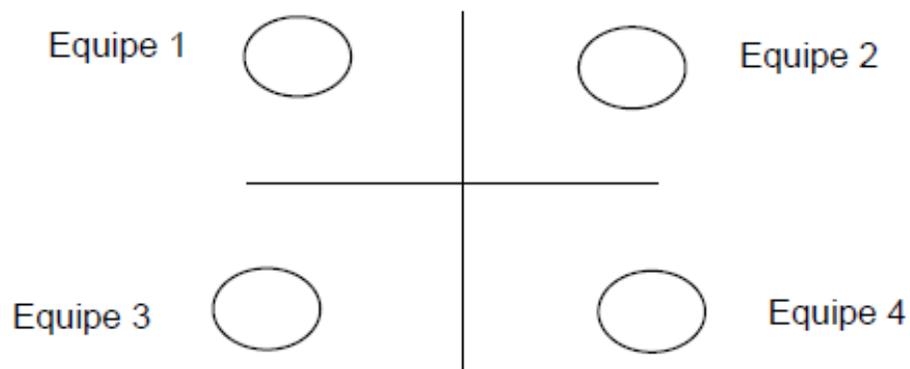
Ilustração: GE Lages – 01/SC



ATIVIDADE: DESAFIO DAS CATAPULTAS

EXPLICAÇÕES

- Colocar as equipes nos campos conforme desenho abaixo, com um mínimo de 15 metros de uma equipe para outra.
- Ao sinal da chefia, a equipe arremessa as bexigas nas outras equipes, pode ser em qualquer equipe.
- Ganha a equipe que acertar mais vezes a catapulta das outras equipe.



MATERIAL:

- várias bexigas com água ou bolinhas de tênis

DICAS:

- não tentar interceptar a bexiga para que ela não alcance a catapulta; ou
- se um participante da equipe se molhar, a equipe fica 30 segundos sem arremessar as bexigas



Reunião para Ramo Sênior

ATIVIDADES TÉCNICAS

HORÁRIO:	DURAÇÃO:	ATIVIDADE:	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:	RESPONSÁVEL:
	00:20	I.B.O.A. INICIAL		
	00:05	CANÇÃO *		
	00:10	EXPLICAÇÃO DAS ATIVIDADES		
	00:30	PREPARAÇÃO E INÍCIO DAS ATIVIDADES		
	02:45	TÉRMINO DA ATIVIDADE - ORGANIZAÇÃO DO LOCAL		
	03:00	ENCERRAMENTO DA REUNIÃO		

ATIVIDADE: ABERTURA'

TIPO:

Cerimônia

DESCRIÇÃO:

Neste momento é realizado a Cerimônia de Abertura, com hasteamento da Bandeira, oração e avisos gerais para todos os presentes no Dia do Amigo 2020.

*a canção ou música pode ser consultada no Livro Cantos de cada canto, disponível via PAXTU > LITERATURAS.

ATIVIDADE: BOLA NO CIRCUITO

DESCRIÇÃO:

- Colocar os participantes em círculo, com as pernas abertas de maneira que os pés fiquem encostados nos pés dos vizinhos

O juiz ficará de fora do círculo e jogará a bola para dentro

do mesmo. Quando a bola cair dentro do círculo, aqueles que compõem o círculo, devem bater com as mãos na bola, sem permitir que ela levante do chão (rasteira), tentando fazer com que ela passe por baixo das pernas dos outros, que por sua vez tentarão impedir, rebatendo com as mãos da mesma forma sem deixar que os pés se movimentem ou se afastem dos do vizinho. Aquele que deixar a bola passar por baixo de suas pernas, fale o nome e sai do jogo para ajudar o juiz.

O jogo termina quando só restarem dois participantes no círculo.

No caso de muitos participantes, coloque duas bolas no começo do jogo.

MATERIAL: Uma ou duas bolas pequenas



ATIVIDADE: TÉCNICA DE ORIENTAÇÃO (OPÇÃO 1)

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

- Dividir os participantes em equipes de 4 ou 5 membros
- Cada equipe deve ter um instrutor (podendo ser os monitores ou escotistas)
- As equipes terão um tempo para aprender como funciona uma bússola e familiarizar-se com alguns sinais de pista;
- Na sequência da programação será realizado um jogo de orientação, com as técnicas aprendidas.

	Início de pista		Espere		Siga nesta direção rapidamente
	Siga nesta direção		Caminho a evitar		O jogo começou
	Siga nesta direção 2 Km		Água não potável		Salte obstáculo
	Volte ao local de partida		Água Potável		Final de pista
	Perigo		Acampamento nesta direção		Volte ao ponto de reunião

	Objeto escondido a 2 passos
	Objeto oculto nesta direção
	Separar 2 em uma direção 3 em outra

ATIVIDADE: TÉCNICA DE ORIENTAÇÃO (OPÇÃO 2)

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

- Dividir os participantes em equipes de 4 ou 5 membros
 - Cada Equipe deverá iniciar a pista com uma diferença de 5 minutos
 - Cada equipe deverá fazer o percurso em +/- 40 minutos
- No dia anterior a equipe organizadora deverá montar o percurso pelo local do acampamento. A atividade será uma pequena corrida de orientação. Marque o azimute inicial e conte os passos até o ponto de trocar o azimute (exemplo: uma árvore). Repita esta operação até o final do percurso. Utilize os sinais de pista para que as equipes não se percam, para atravessar um obstáculo, para não seguir o caminho errado em uma bifurcação, etc.. Os azimutes, quantidades de passos, os pontos de troca de azimute e os obstáculos devem ser detalhadamente informados em uma folha de papel, que deverá ser fornecida para cada equipe.





MATERIAIS:

Uma Bússola por equipe , uma folha, por equipe, com informações da pista a ser feita.

DICA:

Se a equipe organizadora optar por criar alguns obstáculos(rastejamento, tarzan, falsa baiana,etc), deverá colocar um responsável no local para que as equipes atravessem o obstáculo.

ATIVIDADE: COMIDA MATEIRA (OPÇÃO 2)

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

- - A equipe responsável pela atividade deverá escolher o cardápio de comida mateira e levantar os ingredientes necessários.

O adestramento deve ser feito com a participação de todos, em círculo com a fogueira no meio. Começa o adestramento com as informações básicas de como fazer uma fogueira, logo após é distribuído os ingredientes para que os participantes, junto com o instrutor, façam os pratos definidos no cardápio.

Poderá ser feita outras fogueiras para cozinhar outros pratos.

Todo o alimento produzido será consumido no jantar, junto com o cardápio normal do jantar.

Na cozinha mateira os alimentos são feitos nas brasas ou perto delas, de preferência, evite as chamas diretas.

Na próxima página é fornecida a receita de alguns pratos da cozinha mateira.

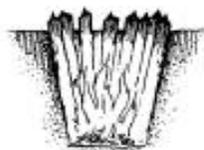




FOGO EM ESTRELA



FOGO DE PIRÂMIDE:



FOGO POLINÉSIO

- Pão de Caçador - Fazer uma boa quantidade de farinha de trigo misturada com uma pitada de sal e outra de fermento químico. No centro do monte fazer um buraco e colocar água e leite, gradativamente até que a massa tenha consistência. Passar farinha nas mãos para que não grude, continua a amassar até formar uma bola de massa. Alongar a massa como uma cobra e, enrolar em um espeto (galho) pré-aquecida em forma de espiral. O espeto é levado ao calor das brasas, girando até obter uma camada grossa por fora do pão. Para saber se está pronto fure com um palito, não deve sair massa grudada ou umida.
- Ovo no Barro - Fazer uma massa de barro consistente e envolver o ovo fazendo uma bola. Colocar sobre as brasas, quando o barro rachar o vai estar cozido.
- Ovo no Espeto - Fazer um pequeno furo em cada lado do ovo, passar um pequeno e fino espeto, com cuidado.

Colocar o espeto entre duas forquilhas, girando de vez em quando, até que o ovo pare de rolar ou rachar.

- Arroz Mateiro - Colocar o arroz cru com água e sal dentro de um saco plástico (saco resistente ao calor para forno de microondas ou caixa de tetra pak de leite), amarre a boca a um galho comprido, aproxime das brasas uns 20 centímetros. Deixe cozinhar por mais ou menos 45 minutos.

- Cebola Surpresa - Corte a tampa de uma cebola, retire o centro com uma faca, recheie com pedaços de queijo e presunto. Tampe com palitos. Coloque sobre as brasas até as cebolas queimarem por fora.

- Café Tropeiro - Coloque água num recipiente, quando começar a esquentar coloque o café e deixe ferver. Pegue uma brasa (não muito pequena) e jogue dentro do recipiente, isso fará o pó ir para o fundo do recipiente. Sirva sem mexer muito para não soltar o pó.

- Batata Recheada com Carne - Escolha uma batata grande, tire a tampa e retire o interior, coloque a carne moída tempera e feche com palitos. Envolver com papel laminado

e leve as brasas.

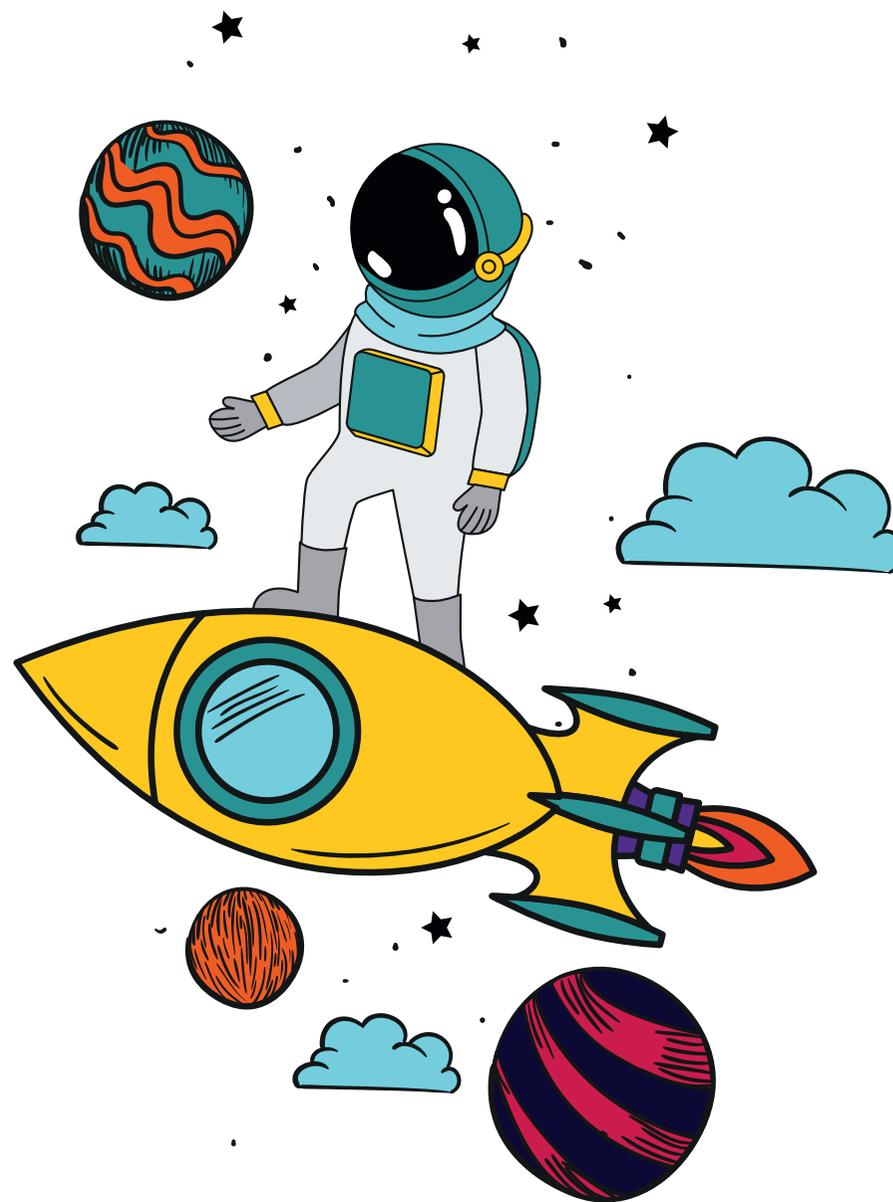
Cozinhar por +/- 25 minutos. Experimente com o garfo se está cozido.

- Banana Caramelada - pegue uma banana e abra pela metade uma de suas abas. Coloque açúcar e feche novamente a aba da banana. Envolver com papel alumínio e coloque na brasa, após cerca de 15 minutos retire do fogo.

O papel alumínio é um ótimo material para se utilizar na cozinha mateira, envolvendo os alimentos com o lado brilhante para dentro, eles serão assados em seu próprio suco adquirindo um excelente sabor.

MATERIAL:

- Material para fogueira (gravetos, lenha, fósforo, isca, etc.)
- Material para a comida mateira (farinha, ovo, carne, cebola, etc)
- Material para fazer a comida (espeto de madeira, papel alumínio, etc.)



Reunião para Ramo Pioneiro

ATIVIDADES TÉCNICAS

HORÁRIO:	DURAÇÃO:	ATIVIDADE:	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:	RESPONSÁVEL:
	00:00	ABERTURA DA REUNIÃO.		
	00:10	JOGO INICIAL		
	00:30	INÍCIO DA DINÂMICA "CONSTRUÇÃO DE PRÉDIOS"		
	02:15	JOGO FINAL		
	02:30	ENCERRAMENTO		

ATIVIDADE: ABERTURA

TIPO:

Cerimônia

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

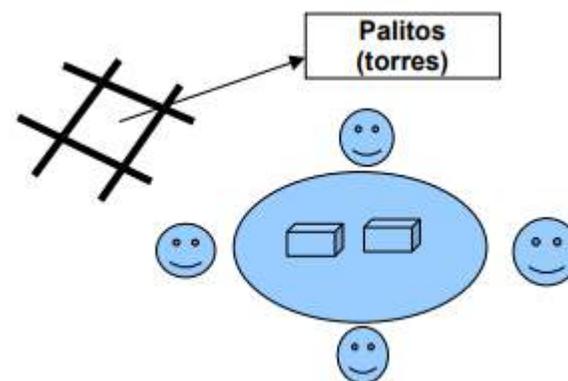
- Neste momento é realizado a Cerimônia de Abertura, com hasteamento da Bandeira, oração e avisos gerais para todos os presentes no Dia do Amigo 2020.

ATIVIDADE: CONSTRUINDO PRÉDIOS

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

- Dividem-se os participantes em grupos de 4 pessoas, acomodando cada grupo em torno de uma mesa. Cada mesa deve se dividir em duas duplas e cada dupla possui duas funções: 1 construtor e 1 engenheiro (cada mesa terá uma dupla, sentada um de frente para o outro, com uma caixa de palitos por dupla). - O construtor deverá, de olhos vendados, montar o maior número possível de andares que

conseguir (cada andar é representado por dois palitos colocados na paralela – como se fosse uma fogueira em formato de festa de São João). O engenheiro tem como objetivo auxiliar o construtor, direcionando-o (“mais para esquerda, mais para cima, mais para o outro lado, etc.”). A 1ª tentativa será para treinamento e o coordenador da dinâmica deve anotar em um quadro (ver modelo abaixo) o resultado alcançado por cada grupo.



- Na 2ª tentativa (esta é pra valer!) cada grupo deverá estabelecer seu objetivo, ou seja, quantos andares pretendem montar, levando em consideração a experiência anterior. O coordenador da dinâmica lembrará aos grupos da questão do planejamento, dos custos que envolvem ativi-



dades, bem como seus riscos. Após, deve perguntar se algum grupo quer mudar o objetivo. Caso tenham entendido que foram muito arrojados, a 2ª tentativa será a hora de mudar. O objetivo estabelecido também deve ser anotado no quadro pelo coordenador da dinâmica.

Equipe	1ª tentativa	2ª tentativa	Resultado do grupo
Ex.. 01	10 torres	Continuam 10 torres	05 torres

- Concluída a fase dos objetivos, parte-se para o jogo prático, onde os grupos têm de 3 a 5 minutos para “montar seu prédio”. Ao terminar o tempo, os construtores retiram as vendas. O coordenador da dinâmica deve anotar o resultado de cada grupo no quadro, bem como fazer uma rodada com todos para que avaliem o sentimento no momento do jogo, principalmente quando estão sob a pressão do relógio ou até, na dificuldade de colocar um planejamento em prática quando se “vai com muita sede

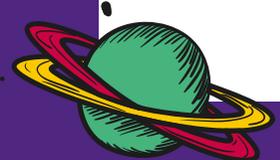
ao pote”.

Dica: É interessante que antes do início da atividade, o coordenador da dinâmica solicite para cada equipe que escolha um observador para o jogo. Sua função é ficar do lado de fora, observando as reações dos participantes do grupo. Durante a avaliação da atividade, cada observador poderá transmitir o resultado de sua observação, baseada nas reações dos integrantes da equipe. O coordenador da dinâmica deve apropriar-se dessas observações e conduzir o processo de avaliação, comparando o resultado alcançado com o objetivo estabelecido.

ANEXOS E MATERIAIS DE APOIO:

As 03 Habilidades Gerenciais:

- **ESTRATÉGIA** – visão
- **HUMANAS** - relacionamento
- **OPERACIONAL** -saber fazer A visão estratégica é maior quando o cargo ocupado é de maior importância, porém



ALTO EXECUTIVO	Estratégia
GERÊNCIA INTERMEDIÁRIA	Humanas
CHEFIA	Operacional

nas 03 instâncias a relação com a equipe ocupa o mesmo valor (o que altera então: a visão estratégica e a questão operacional).

(*) Estratégia: para onde vai;

(*) Estratégico: como vai.

ENTRAVES DA VISÃO ESTRATÉGICA, algumas ameaças que podem virar oportunidades:

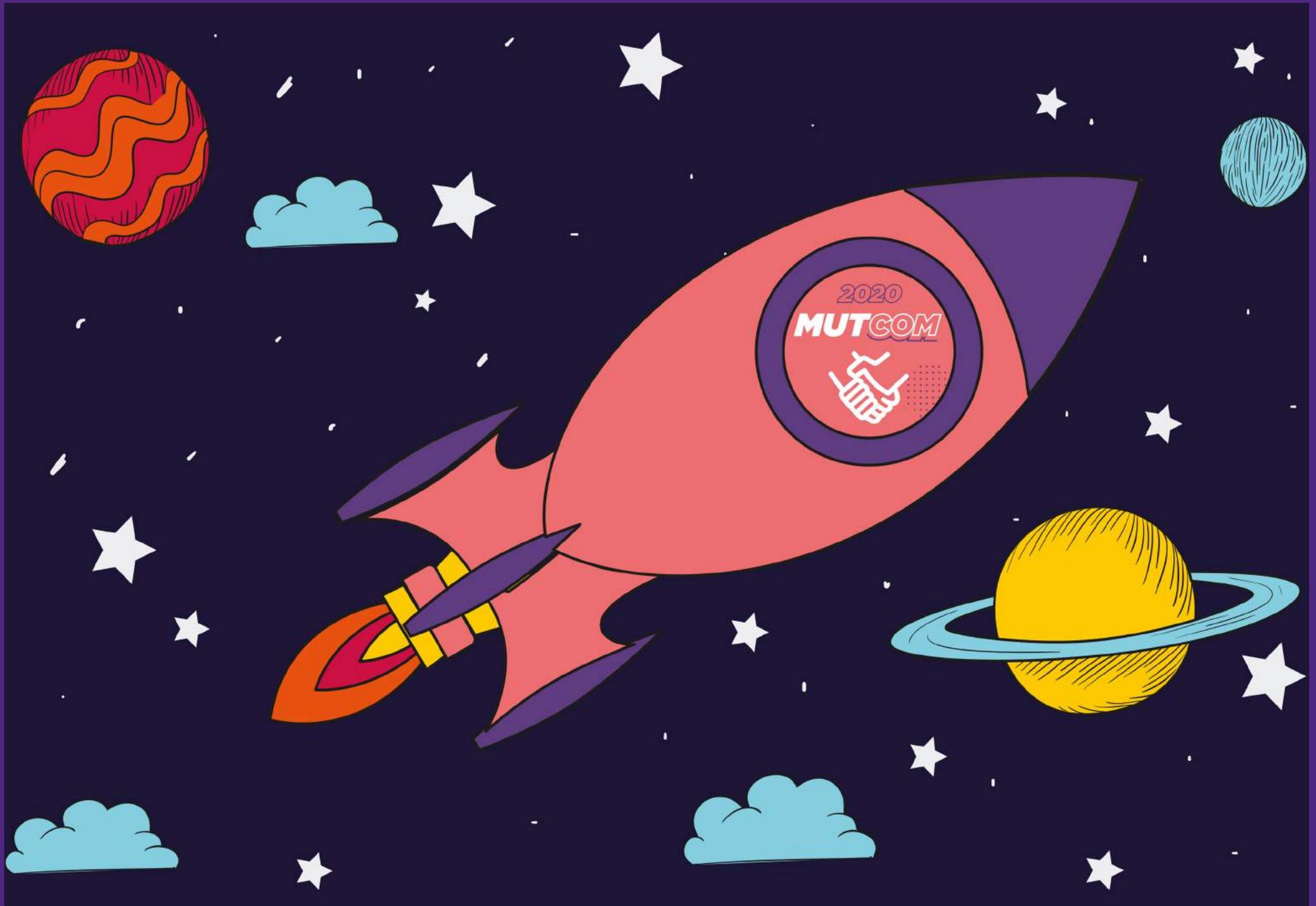
- O que é treinar? CHÁ: conhecimento, habilidade, atitude. Uma pessoa bem treinada faz bem seu trabalho, sabe surpreender as expectativas e tem o desejo e a motivação para ser prestativa.

- Três fatores que influenciam a comunicação: a palavra

(7%), o tom de voz (38%), a linguagem corporal (55%). Converse com palavras claras, voz enfática e mostre na prática o que quer dizer. Entusiasmo, do antigo grego, quer dizer: "Deus dentro de si".

Reunião elaborada por: Equipe Nacional do Ramo Pioneiro
Publicada em: 08/05/14





O que é o MutCom?

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária (popularmente conhecido como MutCom) é uma atividade de mobilização nacional que visa a integração e colaboração dos Escoteiros do Brasil com a sociedade - como por exemplo, com as comunidades próximas às Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O MutCom é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes e jovens atividades de serviço que exerçam a função de estimular seu envolvimento com a comunidade, empoderando nossos jovens no intuito de agregar na formação de um indivíduo consciente e engajado com o mundo ao seu redor, tornando-os líderes do futuro.

QUAL O INTUITO DO MUTCOM?

O objetivo do MutCom é promover atividades que ofereçam impacto social e que empoderem os jovens com senso crítico para compreender seu lugar e seu papel na construção de um mundo melhor, deixando claro que as grandes mudanças começam ao nosso redor. Além disso, o MutCom é um espaço para criar bons momentos e boas



memórias com nossa fraternidade, promovendo atividades atraentes e variadas para todos os Escoteiros do Brasil.

O MutCom faz parte de um conjunto de atividades importantíssimo para os Escoteiros do Brasil, as atividades estratégicas. Elas possuem, também, o intuito de levar o Escotismo para a comunidade externa e colocar o jovem em contato com esse público, de forma a mostrar à sociedade as atividades que desenvolvemos em nossos Grupos Escoteiros e Seções Autônomas.

O MutCom, alinhado com a Agenda 2030 e com os Objetivos do Desenvolvimento Sustentável da ONU, propõe atividades que colaborem para que nossos jovens façam parte da construção do Mundo Melhor. O Movimento Escoteiro é um espaço para engajar e empoderar jovens a fim de concretizar esse objetivo.

PERÍODO DO MUTCOM

Este ano a atividade, em sua 22ª edição, acontecerá entre os dias 12 a 26 de setembro de 2020, com relatórios podendo ser enviados via PAXTU até o dia 7 de novembro.

Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar das ações voltadas ao viés comunitário, à interação com a comunidade externa e à descoberta de novos olhares para aqueles à nossa volta.

Este ano teremos uma novidade! Acontecerá uma Pré Tarefa, escolhida pela equipe do 22º MutCom, que será divulgada pela UEB juntamente com a data de sua realização. Desejamos a todos um excelente MutCom!

“Em um mundo de mudanças sem precedentes, destacamos o papel da educação não formal para preparar os jovens para enfrentar esses desafios!”

- Craig Turpie, Presidente do Comitê Mundial do Movimento Escoteiro.

ROTEIRO DO MUTCOM

A.DETALHAMENTO DA ATIVIDADES

I. DATA: 12 a 26 de Setembro

As atividades do 22º MutCom deverão acontecer prefe-



rencialmente neste período e podem ser registradas no PAXTU até o dia 07/11/2020.

II. LOCAL: Descentralizado, por Distrito, por Unidade Escoteira Local ou Seção.

III. PÚBLICO-ALVO: Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro, comunidade interna e externa em geral

IV. INVESTIMENTO: Conforme a organização local

V. AUTORIZAÇÕES: As atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário das reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitas com a autorização dos pais ou responsáveis (emitida via PAXTU) e do diretor presidente da UEL ou Seção Autônoma.

B. DESENVOLVIMENTO

No dia proposto, as Unidades Escoteira Locais realizarão qualquer número de atividades como as propostas neste

programa, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações.

As Unidades Escoteiras Locais terão até o dia 07/11/2020 impreterivelmente, para enviar o Relatório Simplificado de Atividade, contendo fotografias do evento, por meio do PAXTU.

C. DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

As Unidades Escoteiras Locais e os participantes do 22º Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária terão disponibilizados, no Paxtu, os devidos certificados de participação para download, que poderão ser baixados, impressos e assinados localmente.

Os distintivos do 22º Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil (www.escoteiros.org.br).

D. INSÍGNIAS DE ENVOLVIMENTO COMUNITÁRIO

As insígnias de envolvimento comunitário visam desenvol-



ver o vínculo entre o jovem e sua comunidade, com o intuito de transformá-lo em um cidadão ativo e consciente das diversas realidades presentes ao nosso redor.

Elas ainda representam a parte do programa educativo que busca engajar os jovens a contribuir na busca de uma sociedade mais justa, fraterna e igualitária. Os ramos Lobinho, Escoteiro e Sênior possuem a insígnia, conforme abaixo:

INSÍGNIA DA BOA AÇÃO - Ramo Lobinho: Permite o conhecimento dos serviços e instituições que realizam ações assistenciais na comunidade e desperta a atitude individual e coletiva de serviço.

INSÍGNIA DA AÇÃO COMUNITÁRIA - Ramo Escoteiro: Permite a participação em projetos de serviço em sua comunidade, favorecendo a percepção da realidade em que vive.

INSÍGNIA DO DESAFIO COMUNITÁRIO - Ramo Sênior: Permite a participação de ações coletivas de serviço comunitário e desperta o interesse pela superação das diferenças sociais.

Para a conquista da Insígnia nos diversos ramos se faz necessário participar de uma edição do Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária. Então não perca essa oportunidade!

O programa deste MutCom sugere atividades que possam ser realizadas junto a comunidade, dentro ou fora de sede. Assim, podem ser cumpridos outros itens das Insígnias de Envolvimento Comunitário. As atividades ainda contribuem para melhorar a consciência comunitária e ainda divulgar sua unidade escoteira local!



E. DIA MUNDIAL DA PAZ

(Resolução 15, Conferencia Escoteira Mundial em 1990)



No dia 21 de setembro, celebra-se também o Dia Mundial da Paz. Nós, como Escoteiros e Mensageiros da Paz, desempenhamos um papel vital na construção de uma cultura de Paz, como parte essencial do Mundo Melhor que temos como objetivo. Baden-Powell, nos primórdios do Escotismo, sonhava com um dia em que os jovens adeptos do Movimento atuassem em conjunto para gerar uma mudança positiva na sociedade.

Por isso, aproveitamos a data do MutCom para criar o chamado: vamos juntos construir essa cultura de Paz? As atividades que serão desenvolvidas no MutCom possuem potencial

para inspirar e incentivar aqueles ao nosso redor (sejam eles nossos amigos, família, colegas de trabalho, etc.) a ser parte desse processo, que deve contar com todos nós para obter êxito. Esperamos que as atividades propostas possam também lhe inspirar a ser parte disso te mantendo interessado a fazer parte dessa “Rede Global de Serviço”. Aliás, que tal conhecer a iniciativa “Mensageiros da Paz” e a plataforma World Scouting (www.scout.org/)?

F. AVALIAÇÃO

Para continuarmos desenvolvendo materiais cada vez melhores, é fundamental termos um retorno dos Escoteiros do Brasil! Convidamos todos a preencher o formulário de avaliação no link a seguir: <<https://forms.gle/kQ-jPZHmHj7PJhwwe7>>. Respostas serão aceitas até o dia 07/11/2020.

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Escoteiro, Sênior e Pioneiro.



PITCH ESCOTEIRO

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Intelectual e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Papel e caneta.

LOCAL:

Unidade Escoteira Local ou ambiente escolhido pela patrulha/tropa.

DURAÇÃO:

Em torno de 2 horas.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

Poderá ser escolhido qualquer ODS.

INTRODUÇÃO:

Para desenvolver um projeto temos que ter algumas questões em mente como: "Qual é o objetivo do meu projeto?", "Qual



público será contemplado?”, “O que precisaremos para fazer o projeto?”, “O que envolve o meu projeto?”. Essas questões e muitas outras são frequentes ao pensar na idealização de um projeto. Para auxiliar na resposta dessas e outras perguntas, a pré-tarefa Pitch Escoteiro provoca os participantes a pensarem em um projeto de forma completa para que a ideia seja vendida aos demais participantes, para isso ele deverá estar convicto de que está propondo um bom projeto, pensando, acreditando e defendendo sua ideia.

DESENVOLVIMENTO:

A ideia é que o Pitch Escoteiro seja uma pré-tarefa para auxiliar na escolha de um projeto a ser desenvolvido no MutCom. Essa atividade permite mostrar que é possível pensar e vender ideias (projetos) quando se tem interesse, possibilita a troca de experiências entre os participantes, estimula o raciocínio rápido, crítico e uma boa oratória. Como mensagem de fundo os participantes poderão perceber que os projetos pensados por eles podem (e vão) de fato serem executados.

Plano de fundo: Um empresário deseja investir seu dinheiro

em um projeto que pode mudar a realidade em sua volta, mas o escoteiro é econômico, portanto pensaremos em um projeto que impressione o empresário mas que ele não precise empregar tanto dinheiro, apenas dar o seu apoio e ajudar na escolha do projeto desenvolvido.

Os jovens serão divididos em equipes de 3 a 5 pessoas. As equipes serão provocadas a pensar completamente em um projeto, desde a idealização às formas de implementação. Na etapa de idealização do projeto comunitário pode-se fornecer papel e caneta aos participantes para anotarem as ideias que estão tendo, pode-se sugerir também que seja feita uma brainstorming para impulsionar as ideias iniciais. Reco-

Elevator Pitch



menda-se de 30 a 45 minutos para esta etapa de idealização e amadurecimento das ideias.

O chefe pode auxiliar no encaminhamento das ideias e após a primeira etapa da atividade informar que eles terão cerca de 10 minutos para preparar a apresentação (de 5 minutos) para os demais participantes.

O tempo, tanto de idealização quanto de preparação para a apresentação, dependerão do desenvolvimento e empenho dos participantes, isso deverá ser ponderado por parte do chefe que estará aplicando a atividade para que todos tenham uma boa experiência com o Pitch e saia uma boa ideia de projeto a ser desenvolvido.

Agora que estão prontos, cada equipe terá no máximo 5 minutos para vender a sua ideia de forma criativa e espontânea, como preferirem.

Quando todas ideias tiverem sido apresentadas, é hora de escolher o projeto a ser desenvolvido. Pode ser montada uma comissão da chefia para votar ou deixar o voto aberto para toda a sessão, o que for mais adequado à tropa que está sendo aplicada.

REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- Em que medida o projeto escolhido é relevante para a comunidade?
- Quais fatores sociais foram considerados para elaborar o projeto?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Sênior:

Mantenho-me informado da atualidade pelos mais diversos meios, avaliando-os criticamente e fundamentando minhas opiniões.

Competências para o Ramo Pioneiro:

Preparar-se adequadamente para o desempenho de atividade profissional – considerando suas aptidões, possibilidades e interesses – qualificando-se para o mercado de trabalho.



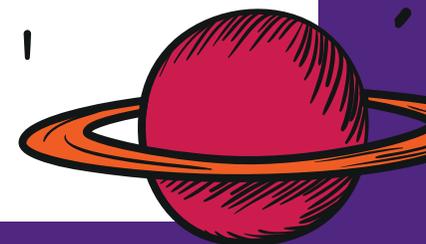
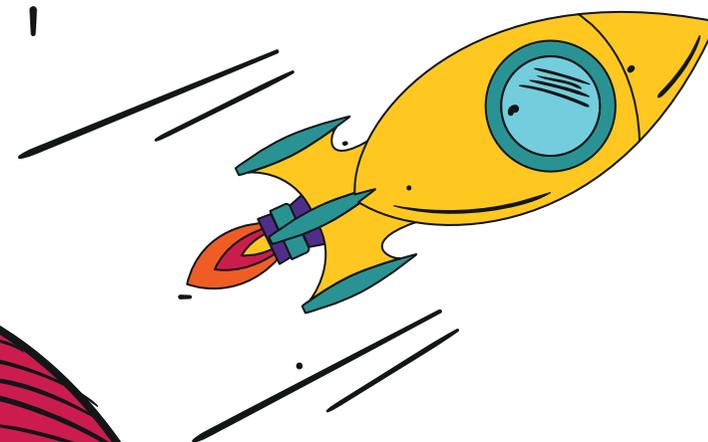
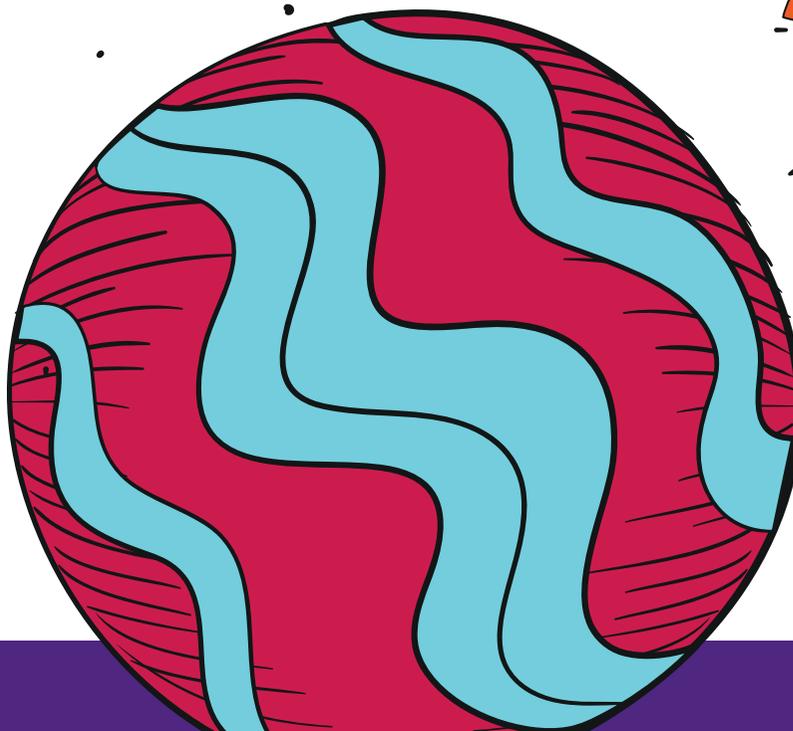
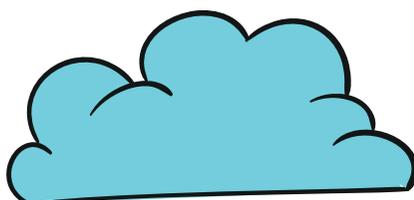
Ser o principal responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, assumindo a vida como um processo permanente de aperfeiçoamento.

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Sênior e Pioneiro.



A SAPUCAÍ DA DESIGUAL- DADE

2. ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Afetivo, Social, Caráter.

3. MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet.

4. LOCAL:

Sede da Unidade Escoteira Local e Praças Públicas.

5. DURAÇÃO:

2 horas.

6. ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

0 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).

INTRODUÇÃO:

Uma distância de 4.175,72 km afasta o Oiapoque do Chuí. Com sua extensão continental, o Brasil possui uma



população muito diversificada e com diferentes realidades, sendo resultado de várias aspectos, alguns positivos e outros negativos. Dentre eles, a má distribuição de renda se torna uma variável muito relevante, pois acaba determinando a qualidade do ensino que o indivíduo terá acesso, sua alimentação e todas as outras esferas de sua vida.

O infográfico mostrado abaixo apresenta uma “Sapucaí da desigualdade”, onde se associa o tempo na passarela com a

parcela da população que detêm tal salário.

Figura 1: O desfile mais estranho da história

Fonte: Banco Central, 2018. Disponível em: <<<https://www.worldbank.org/pt/news/infographic/2018/10/17/brazil-the-strangest-parade-history>>>.



Você sabia que conforme o Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) 2018, do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), os 10% mais pobres da população possuem uma renda inferior de R\$ 255,10 mensal, enquanto os 10% mais ricos possuem uma renda superior a 8.529,07 reais por mês?

Com tudo isso em mente, vamos discutirmos esse assunto?

8. DESENVOLVIMENTO:

A atividade iniciará ao acessar o link “O seu salário diante da realidade brasileira”, disponível em: (<https://www.nexojournal.com.br/interativo/2016/01/11/O-seu-sal%C3%A1rio-diante-da-realidade-brasileira>). Aqui, o jovem necessita colocar o estado em que vive e uma renda mensal. Para que nenhum jovem se sintam coagido, sugerimos que sejam estipulados valores antes do início da atividade, como por exemplo, R\$ 400,00; R\$ 1.700,00; R\$ 3.300,00; R\$ 8.500,00. Em primeiro momento, os relatórios que são gerados pelo site devem ser anotados como base para uma discussão entre os jovens, que devem ser

questionados com as seguintes perguntas:

- Por qual motivo uma pessoa ganha mais de 20 vezes o salário de outra?
- Entre as profissões com salários mais altos estão a de médico e a de juiz. Ambas necessitam de acesso ao ensino de qualidade, tanto durante a graduação, quanto antes, a fim de haver a aprovação no vestibular e o ingresso na universidade. Tendo isso em mente, as chances de um aluno egresso de escola pública são as mesmas de um aluno egresso de uma escola particular?
- Todos tiveram as mesmas oportunidades?

Após a discussão, os jovens irão expor os dados coletados no início (O seu salário diante da realidade brasileira - <https://www.nexojournal.com.br/interativo/2016/01/11/O-seu-sal%C3%A1rio-diante-da-realidade-brasileira>) para a comunidade externa por meio de conversas em praças e locais públicos, e após apresentar os três questionamentos que lhe foram feitos - sempre de uma forma empática e respeitando a



opinião alheia - o jovem, junto ao cidadão, deve apresentar uma possível ação para a chefia que possa, de alguma forma, colaborar com um mundo mais igualitário.

REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- Até onde o sucesso está relacionado apenas a nossa força de vontade?
- O acesso a universidade é para todos?
- As oportunidades que a sociedade apresenta são universais?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR: Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO: Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Reconhecer e respeitar as Leis e as autoridades legitimamente constituídas, vivendo ativamente sua liberdade de modo solidário, exercendo seus direitos, cumprindo seus deveres e defendendo iguais direitos para os demais.

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

REALIDADE EM CENA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Todos.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Social, afetivo e intelectual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Aparelho para a exibição do filme e local para o debate.

LOCAL:

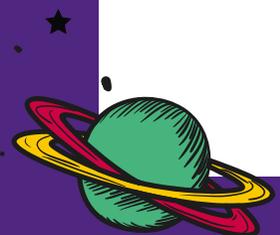
Unidade escoteira local e/ou praça pública.

DURAÇÃO:

Aproximadamente 3 horas.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos) e 10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).





INTRODUÇÃO:

Em 2019, o cinema brasileiro enfrentou grandes problemas, a arte local está cada vez mais desvalorizada e cabe a nós mudarmos o destino da cultura brasileira. O cinema é um grande instrumento de reflexão pois traz em si a oportunidade do desenvolvimento do pensamento crítico. Por meio da sétima arte conhecemos novas culturas, diferentes realidades e discutimos nosso papel dentro da sociedade, individualmente ou como coletivo. É importante que cada vez mais cedo o jovem entenda que o mundo é plural e com realidades distintas. A intenção dessa atividade é promover a reflexão através da arte.

DESENVOLVIMENTO:

A atividade se baseia em duas etapas: primeiro a exibição de algum filme que estimule o pensamento social do jovem, alguns títulos estão sugeridos abaixo bem como as temáticas presentes em seu enredo e o ramo em que a obra deve ser trabalhada. Após a exibição deve ser promovido um debate com os jovens enfatizando as questões abordadas pelos filmes, discutir os motivos desse problema estar presente nas

nossas comunidades e propor possíveis soluções

SUGESTÕES DE FILMES:

O Menino e o Mundo (2014) Ramo Escoteiro e Sênior

É uma animação com traços simples, mas repleta de significados. O enredo conta a história de um menino que mora com seus pais no campo. Porém, por causa da pobreza, seu pai precisa ir para a cidade. O menino embarca em uma viagem para acompanhar o pai e ao chegar no destino encontra um mundo repleto de desigualdade, ganância e exploração.

O Auto da Compadecida (2000) - Ramo Lobinho e Ramo Escoteiro

O enredo conta história de Chicó e João Grilo que tentam ganhar a vida em uma pequena cidade da Paraíba. O filme é uma comédia que aborda questões como a dura vida no Nordeste, a falta de oportunidades, a falsa moral, o perdão e a ressocialização.

Central do Brasil (1998) - Ramo Escoteiro e Ramo Sênior

O filme retrata a história de Dora que trabalha na Central do Brasil escrevendo cartas para analfabetos. É nessa situação que ela encontra Ana e seu filho Josué. Após um acidente que tira a vida de Ana, Dora acaba ficando com Josué e decide levá-lo para o Nordeste com o objetivo de entregar o garoto para o seu pai. A trama aborda temas como a pobreza, o companheirismo e o difícil cotidiano do brasileiro.

Hoje Eu Quero Voltar Sozinho (2014) - Ramo Escoteiro e Ramo Sênior

O filme conta a história de Leonardo, o jovem cego que precisa aprender a lidar com a superproteção dos pais, as descobertas da sua sexualidade, conflitos com seus amigos e sua família. A trama trabalha temas como: a busca pela independência na adolescência, o despertar da sexualidade e todos os conflitos e incertezas que essa fase traz consigo, as diferenças entre indivíduos e o preconceito.

Carandiru (2003) - Ramo Sênior e Ramo Pioneiro

O filme retrata a realidade do maior presídio da América La-

tina – na época – demonstrando a desumanidade dentro do sistema carcerário, a precariedade e o massacre ocorrido em 1992 que matou 111 presos. O longa trabalha temas como: a violência policial, as condições desumanas e a sociedade existente dentro do presídio, a falta de estrutura, o preconceito e a violência.

Ilha das Flores (1989) - Ramo Escoteiro, Ramo Sênior e Ramo Pioneiro

Ilha das Flores é um local na cidade de Porto Alegre destinado ao depósito de lixo. O documentário apresenta a trajetória de um tomate, desde a colheita ao descarte por uma dona de casa, até a chegada ao lixão da ilha, onde crianças disputam alimentos que sequer servia de alimento para os porcos. O curta debate temas como os moldes de produção e consumo baseados no sistema capitalista que gera o consumo desenfreado, a desigualdade social, a pobreza e a fome.

REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com

as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

Por que as temáticas debatidas nos filmes ocorrem em nosso país?

Quais são as alternativas para mudá-las?

Como eu posso colaborar para essa mudança?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Escoteiro:

Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Escuto a opinião dos outros e, se não concordo digo isso com respeito, mantendo ou não minha posição conforme minhas convicções.

Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los.

Competências para o Ramo Sênior:

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.

Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Conheço a rica herança cultural brasileira e sou capaz de expressá-la por meio de manifestações artísticas.

Competências para o Ramo Pioneiro:

Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura.



CONHECER PARA TOLERAR

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Social e Espiritual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Fichas com descrição das 8 maiores religiões do mundo e religiões do Brasil.

LOCAL:

Sede da Unidade Escoteira Local.

DURAÇÃO:

2 horas e 30 minutos.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para



todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

INTRODUÇÃO:

Em 1948 foi proclamada na Assembleia Geral das Nações Unidas em Paris a Declaração Universal dos Direitos Humanos, um documento que, pela primeira vez, estabeleceu normas para todas as nações na garantia universal dos direitos humanos. Dentro do documento, o Artigo 18 trata especificamente da liberdade religiosa deixando claro que deve ser garantido que “toda pessoa tem direito à liberdade de pensamento, de consciência e de religião; este direito implica a liberdade de mudar de religião ou de convicção, assim como a liberdade de manifestar a religião ou convicção, sozinho ou em comum, tanto em público como em privado, pelo ensino, pela prática, pelo culto e pelos ritos”.

Porém, quando olhamos para nossas comunidades notamos que caminhamos distantes desta realidade. Segundo dados levantados pelo Ministério Público a cada 15 horas

1 denúncia de intolerância religiosa chega pelo disque 100, dentre os quais 39% são vítimas professantes de religiões de matriz africana.

Que tal pensarmos um pouco porque isso acontece e como combater a intolerância religiosa?

DESENVOLVIMENTO:

Serão organizadas em fichas informações sobre as 8 religiões com mais adeptos no planeta. Cada base tratará de uma religião, explicando sobre sua origem, principais personagens históricos e mostrando objetos que estejam ligados. Dividindo os jovens em grupos, deverá ser explicado de maneira coesa e que busque apresentar as diversas espiritualidades e tirar dúvidas e mitos.

Após isso, os jovens serão convidados a compartilhar entre si seus sentimentos e suas ideias, promovendo um espaço fraterno e tolerante, respeitando a diversidade de opiniões.



REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- O que é religião para você? Qual o impacto dela na sua vida?
- O que leva alguém a agir de maneira intolerante com outra pessoa por conta de sua religiosidade?
- Quais as possibilidades para lidar com um caso de intolerância religiosa?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR:

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas. Conheço os conceitos básicos das principais religiões e me interesso pelo pensamento religioso das pessoas com quem convivo.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mú-

tu. Manter um estado interior de liberdade, equilíbrio e maturidade emocional, praticando uma conduta assertiva para com os outros.

Colaborar com a manutenção de uma fraternidade mundial baseada na compreensão e paz universais, respeitando a diversidade cultural.

Dialogar com todos, independentemente de suas opções religiosas, buscando estabelecer vínculos de comunhão entre as pessoas.

ANEXO:

1. Espiritismo (aprox. 13 milhões de adeptos)
Espiritismo não é exatamente uma religião, mas também entra na lista. A sobrevivência do espírito após a morte e a reencarnação são as bases dessa doutrina, que surgiu na França e se expandiu pelo mundo a partir da publicação de O Livro dos Espíritos, de Allan Kardec (1857). É no Brasil que se encontra a maior comunidade espírita do mundo: 1,3% da população do país é espírita.
2. Judaísmo (aprox. 15 milhões de adeptos)





Atualmente, a maior parte dos judeus do mundo vive em Israel e nos Estados Unidos, para onde migraram fugindo da perseguição nazista. Mesmo assim, os judeus representam somente 1,7% da população norte-americana. Enquanto isso, na Argentina, nossos hermanos judeus são 2% da população.

3. Sikhismo (aprox. 20 milhões de adeptos)

Embora pouco difundido, o Sikhismo é a sexta maior religião do mundo. A doutrina monoteísta foi fundada no século 16 por Guru Nanak e se baseia em seus ensinamentos. O sikhismo nasceu na província de Punjab, na Índia, e grande parte de seus seguidores ainda vivem na região. Eles representam 1,9% da população da Índia e 0,3% de Fiji.

4. Budismo (aprox. 376 milhões de adeptos)

A doutrina baseada nos ensinamentos de Siddharta Gautama, o Buda (600 a.C.), busca a realização plena da natureza humana. A existência é um ciclo contínuo de morte e renascimento, no qual vidas presentes e passadas estão interligadas. Como era de se esperar, essa religião

oriental é a principal doutrina em vários países do sudeste asiático, como Camboja, Laos, Birmânia e Tailândia. No Japão, é a segunda maior religião do país: 71,4% da população é praticante (muitos japoneses praticam mais de uma religião e, portanto, são contados mais de uma vez).

5. Religião tradicional chinesa (aprox. 400 milhões de adeptos)

“Religião tradicional chinesa” é um termo usado para descrever uma complexa interação entre as diferentes religiões e tradições filosóficas praticadas na China. Os adeptos da religião tradicional chinesa misturam credos e práticas de diferentes doutrinas, como o Confucionismo, o Taoísmo, o Budismo e outras religiões menores. Com mais de 400 milhões de praticantes, eles representam cerca de 6% da população mundial.

6. Hinduísmo (aprox. 900 milhões de adeptos)

Baseado nos textos Vedas, o hinduísmo abrange seitas e variações monoteístas e politeístas, sem um corpo único de doutrinas ou escrituras. Os hindus representam mais de 80% da população na Índia e no Nepal. Mesmo com ta-

manha variedade, são apenas a terceira maior religião do mundo. Porém, ostentam um título mais original: o maior monumento religioso do planeta. Trata-se do templo Angkor Wat – depois convertido em mosteiro budista –, que tem cerca de 40 quilômetros quadrados e foi construído no Camboja no século XII.

7. Islamismo (aprox. 1,6 bilhões de adeptos)

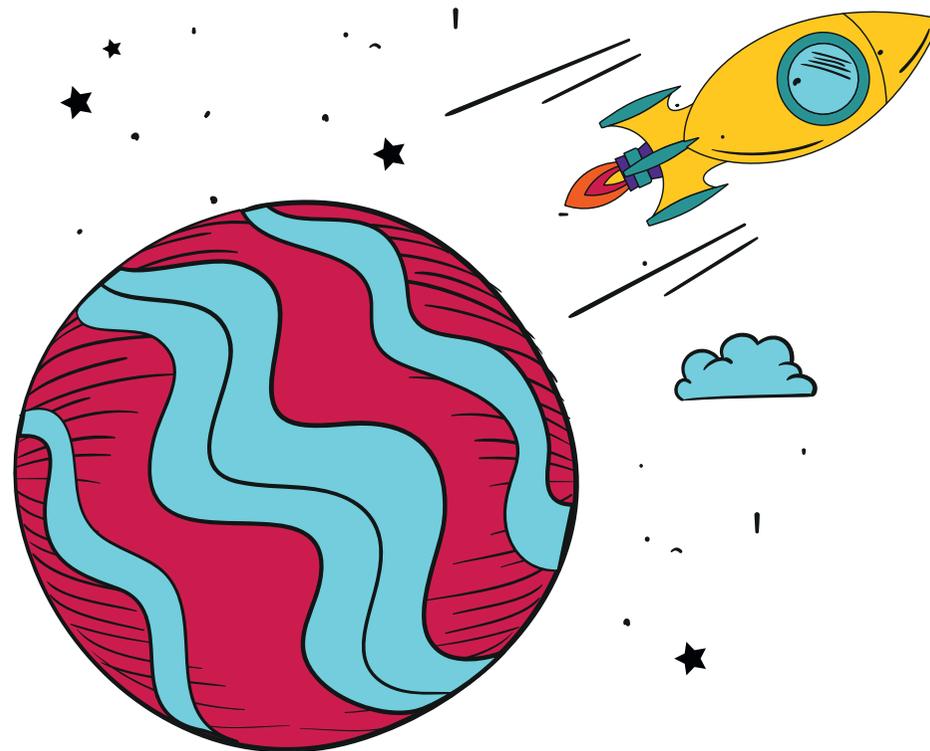
A medalha de prata na lista das religiões é dos muçulmanos. Segundo projeções, daqui vinte anos, eles serão mais de um quarto da população mundial. Se esse cenário se concretizar, o número de muçulmanos nos Estados Unidos vai mais do que dobrar e um quarto da população israelense será praticante do islamismo. Além disso, França e Bélgica se tornarão mais de 10% islâmicas.

8. Cristianismo (aprox. 2,2 bilhões de adeptos)

Mesmo com o crescimento de outras religiões, o cristianismo continua sendo a doutrina com mais adeptos no mundo todo. Porém, seus seguidores têm mudado de perfil. Há um século, dois terços dos cristãos viviam na Europa. Hoje, os europeus representam apenas um quarto dos cristãos.

Mas, o interessante mesmo é apontar onde o cristianismo mais cresceu no último século: na África Subsaariana. De 1910 para cá, a população cristã da região saltou de 9 para 516 milhões de adeptos.

Texto retirado do site: <https://super.abril.com.br/blog/superlistas/as-8-maiores-religioes-do-mundo/>





OS PODERES EM NOSSAS MÃOS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Intelectual e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Ficha anexa à Atividade, Material para apresentação (Projetor, Notebook, Cartolina, Canetas).

LOCAL:

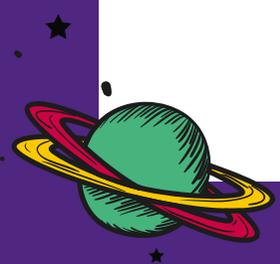
UEL e/ou Praça Pública.

DURAÇÃO:

4 horas propostas, podendo ter sua duração variada de acordo com a organização.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

4 (Assegurar a educação inclusiva e equitativa de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da



vida para todos) e;

16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

INTRODUÇÃO:

É muito importante que desde sempre o jovem entenda seu papel na sociedade e procure criar uma identidade no ambiente em que vive. Você está disposto a entender mais sobre seus direitos e deveres como cidadão brasileiro? O que está ao seu alcance e como se pode utilizá-los a seu benefício para mudar e melhorar o ambiente em que vive? E que tal passar este conhecimento adiante, incentivando outros jovens de sua comunidade a entenderem seu papel como cidadão na sociedade?

DESENVOLVIMENTO:

A atividade se baseia em analisar e estudar as funções dos 3 Poderes Brasileiros (Executivo, Legislativo e Judiciário). A

partir disso, deve se ocorrer um direcionamento para uma roda de discussão sobre a necessidade e importância dos poderes e como os cidadãos influenciam nestes poderes, o que estes representam e os benefícios que devem oferecer à sociedade. Após isso, de acordo com a organização da UEL, os jovens serão preparados para realizar uma ação junto à sociedade, através de uma palestra para conscientizar outros jovens de sua comunidade a respeito de seu fundamental papel enquanto cidadão.

REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- Além das atividades realizadas, que outras atitudes representam o que é ser um cidadão?
- Como você pode exercer a cidadania no seu cotidiano?
- Como a comunidade recebeu as informações passada por você?
- Como esta atividade ajudou para que realmente os jovens estejam conscientes do seu papel como Cidadão?



ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO SÊNIOR: Mantenho-me informado da atualidade pelos mais diversos meios, avaliando-os criticamente e fundamentando minhas opiniões. Valorizo a democracia respeitando a autoridade legitimamente constituída, aceito e compreendo a importância das normas, sem renunciar ao direito de lutar para modificá-las, bem como respeito as ideias opostas às minhas e exerço minha autoridade sem abusos.

COMPETÊNCIAS PARA O RAMO PIONEIRO:

Reconhecer e respeitar as Leis e as autoridades legitimamente constituídas, vivendo ativamente sua liberdade de modo solidário, exercendo seus direitos, cumprindo seus deveres e defendendo iguais direitos para os demais. Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

ANEXO:

Poder Legislativo: Grupo de órgãos que possui a atribuição de legislar. Em outras palavras: criar leis.

Câmara dos deputados: Criada em 1824, conta atualmente com 513 representantes eleitos pelo povo que elaboram e começam a tramitar projetos de Lei. Por isso é chamada de casa iniciadora. É aqui também que é fiscalizado o uso de recursos públicos.

Senado federal: Fundado em 1824, conta com 81 representantes eleitos pelo povo. Revisa e aprova as leis propostas por outro órgão do governo.

Poder Executivo: Possui a atribuição Administrativa. Quem o exerce é o Presidente da República, com o auxílio de Ministros de Estado.

Ministérios: Seu líder é nomeado pelo Presidente da República. Atualmente, existem 16 e cada um responde por uma área específica do governo.

Advocacia-Geral da União: Responsável pela representação, fiscalização e controle jurídicos da União e da República. É também responsável pela proteção do patrimônio público.

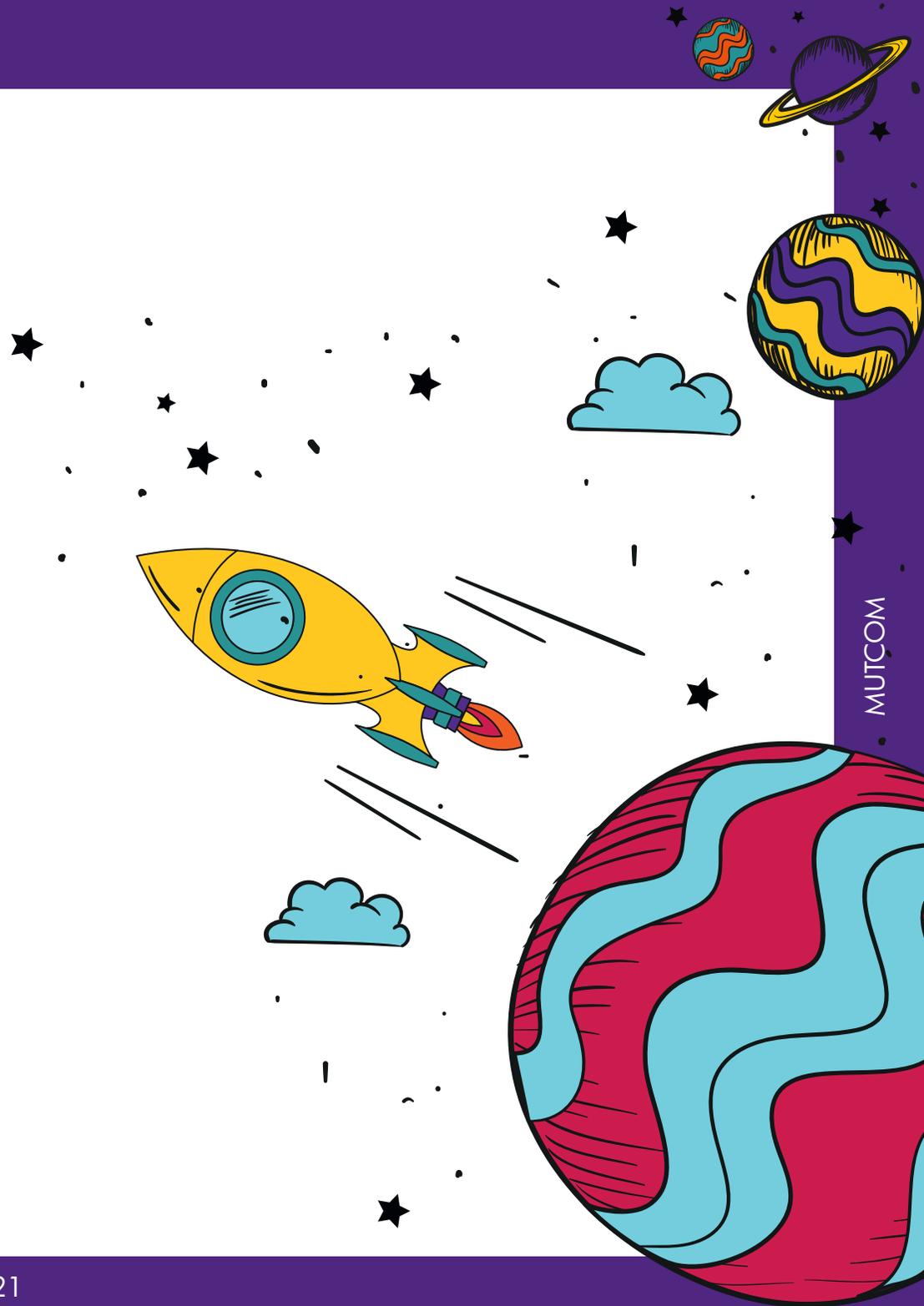
Poder Judiciário: Exercida por juízes, possui a prerrogativa de julgar casos de acordo com as leis criadas pelo poder legislativo.

Supremo Tribunal Federal: Mais alta instância do poder judiciário, tem uma de suas funções servir como guardião da Constituição de 1988. Assim, cabendo a ele julgar casos em que a mesma seja ferida.

Supremo Tribunal de Justiça: Sua missão é zelar para que a legislação brasileira possua uma uniformidade de interpretações. Ou seja, que nossas leis sejam claras para todos.

Conselho Nacional de Justiça: Cabe a ele zelar pela autonomia do Poder Judiciário e pelo cumprimento do Estatuto da Magistratura, entre diversos outros.

Tribunais Regionais Federais São órgãos do poder judiciário com no mínimo 7 juízes. São como uma extensão do poder judiciário fora de Brasília. Dividem-se pelo Brasil em 5 regiões.



UM SETEMBRO MAIS AMARELO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Intelectual, Afetivo e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet e materiais de divulgação estabelecidos pela patrulha/tropa/clã (powerpoint, cartolinas, canetas, etc).

LOCAL:

Sede da Unidade Escoteira Local.

DURAÇÃO:

Aproximadamente 4 horas de aprendizado/discussão, 2 horas para organizar o que será realmente feito e 4 horas para os jovens aplicarem suas ideias.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

3 (Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades).



INTRODUÇÃO:

Desde 2014, a Associação Brasileira de Psiquiatria (ABP), em parceria com o Conselho Federal de Medicina (CFM), organizam o Setembro Amarelo, uma campanha de conscientização sobre o suicídio, que busca advertir o povo brasileiro sobre a realidade do suicídio no país, assim como formas de prevenção.

Você sabia que são registrados cerca de 12 mil suicídios no Brasil? E que 96,8% são relacionados a transtornos mentais? Dessa forma, é de extrema importância que o Setembro Amarelo seja cada vez mais trazido em pauta, procurando conscientizar à todos sobre o tema, que ainda é muito banalizado em nossa sociedade brasileira.

DESENVOLVIMENTO:

A atividade inicialmente consiste em três rodas de discussão que deverão ser guiadas por alguém apto, que tenha estudado sobre o assunto, para ministrar a discussão, as demais rodas devem ser separadas entre os seguintes temas:

1 - Campanha do Setembro Amarelo (o que é; como fun-

ciona; quais ações desenvolvem; entre outros)

2 - Suicídio (principais influenciadores; qual a visão da sociedade brasileira sobre esse tema; porque devemos falar sobre; entre outros)

3 - Prevenção (como podemos prevenir; como podemos dar suporte a alguém; entre outros)

Dessa maneira, após todos os jovens terem passado pelas rodas de conversa, esses irão se reunir e organizar, através de pesquisa e outras opções, com o intuito de aplicar as três rodas de discussão para serem aos seus pais e quaisquer outras pessoas que forem convidadas a participar da atividade.

Também gostaríamos de reforçar que não é necessário que os jovens se restrinjam ao que foi realizado anteriormente, eles devem usar a criatividade, podem aplicar dinâmicas, atividades ou qualquer outra coisa, desde que consigam se relacionar com o tema de cada discussão e realmente levar uma mensagem de conscientização sobre o Setembro Amarelo e como é importante alertar a população sobre isso.





REFLEXÃO FINAL:

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- Os jovens conheciam o Setembro Amarelo e a mensagem principal que essa campanha trás?
- Qual foi a reação dos pais/visitantes ao tratarem sobre o tema? E ao verem a opinião dos jovens conduzirem tais diálogos?
- Vocês ainda acreditam que o suicídio é um tema muito banalizado no Brasil no momento atual? Como podemos desfazer essa banalização?
- Que ações os jovens e/ou o próprio Grupo Escoteiro podem aderir para divulgar o Setembro Amarelo anualmente?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Sênior:

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas.

Competências para o Ramo Pioneiro:

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo. Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição. Manter um estado interior de liberdade, equilíbrio e maturidade emocional, praticando uma conduta assertiva para com os outros.



FOTO- GRAFANDO DIREITOS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Social, Caráter e Intelectual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Celular (ou qualquer aparelho que possa tirar fotos), notebook e multimídia (ou qualquer aparelho que permita a apresentação de fotos).

LOCAL:

Sede da Unidade Escoteira Local.

DURAÇÃO:

3 horas – 1 hora e 30 minutos para planejamento, 1 hora para apresentação e 30 minutos de reflexão e debate.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

Introdução:



Para pleno desenvolvimento de todas as crianças e adolescentes, é de suma importância que esses sejam tratados com prioridade no dia a dia quanto a garantia de seus direitos. Para isso, no dia 18 de julho de 1990 foi sancionada a lei nº 8.069, popularmente conhecida como ECA – Estatuto da Criança e Adolescente – que traz a garantia do artigo 227 da Constituição Brasileira:

“É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, à cultura, ao lazer

e à profissionalização, à liberdade, ao respeito, à dignidade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.”

Figura 2: Crianças aproveitando a infância

Fonte: Carlos Henrique, 2018. Disponível em: <<<http://www.engemed.med.br/2018/07/12/comemoracao-de-25-anos-entenda-como-o-estatuto-da-crianca-e-do-adolescente-e-importante/>>>. Para construir uma sociedade mais justa, saudável e fraterna, precisamos conhecer nossos direitos e deveres.

Que tal conhecer um pouco mais sobre o ECA?



DESENVOLVIMENTO:

A atividade inicia com a preparação dos jovens, pesquisando em casa sobre o Estatuto da Criança e Adolescente, tendo noção de sua criação e dos principais direitos. Para isso, sugerimos a leitura de uma cartilha ilustrada para crianças, feita pela Câmara dos Deputados, que apresenta alguns pontos de grande importância sobre o Estatuto da Crianças e Adolescente de maneira bastante didática. (anexo). Importante atentar se todos os jovens terão acesso de suas casas a este material, e se não for o caso, providenciar para que possam fazer a leitura.

Os jovens serão orientados a decidir um artigo do ECA e realizar uma foto, fazendo uso de um celular, que represente o direito escolhido. As patrulhas terão um tempo específico para a montagem da cena. Cada foto deverá conter todos os elementos da patrulha, cartaz e/ou qualquer identificação que deixe claro qual foi o artigo/item escolhido.

Após a execução das fotos, será promovido um momento de apresentação e debate sobre o Estatuto da Criança e Adolescente e a importância de conhecê-lo.

Em caso de não ter disponibilidade de celular e/ou multimídia, esta atividade pode ser promovida em forma de teatros, onde os jovens irão desenvolver uma esquete e farão uma feira de apresentação e, posteriormente, debates.

REFLEXÃO FINAL

Como reflexão final propomos que se questione o jovem, com as perguntas e reflexões que estão descritas abaixo.

- O que são direitos? E o que são deveres?
- Todas as crianças e adolescentes têm seus direitos garantidos? Se não, porque isso acontece?
- Como podemos promover que estes direitos e deveres sejam estendidos a todos, sem exceção?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Escoteiro:

Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa. Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los. Participo de atividade que ajudam a superar diferenças sociais.

Competências para o Ramo Sênior:

Exponho minhas criações artísticas.

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas. Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Competências para o Ramo Pioneiro:

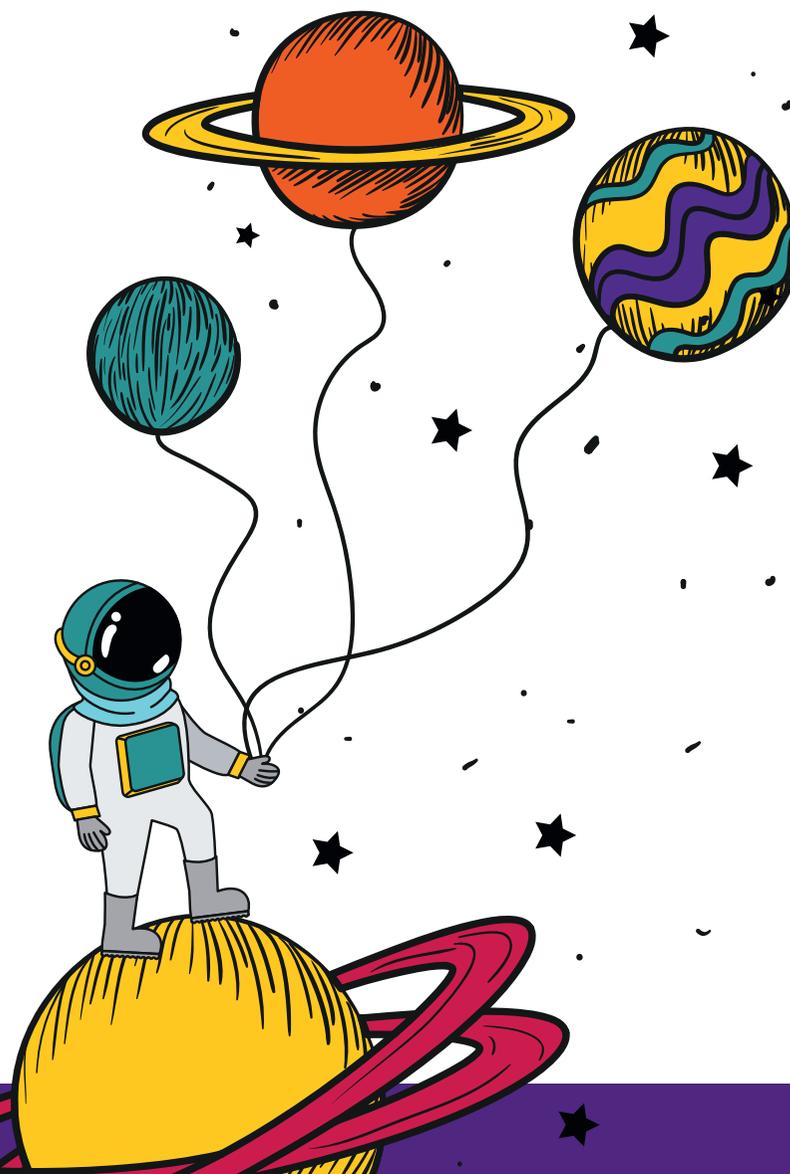
Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição. Reconhecer e respeitar as Leis e as autoridades legitimamente constituídas, vivendo ativamente sua liberdade de modo solidário, exercendo seus direitos, cumprindo seus deveres e defendendo iguais direitos para os demais.

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

Anexo 1:

<https://plenarinho.leg.br/index.php/2018/07/estatuto-da-crianca-e-do-adolescente/>



GINCANA SOCIAL

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Afetivo, Social

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Materiais para divulgação

LOCAL:

UEL e/ou Instituição Escolhida

DURAÇÃO:

Variável, entretanto sugere-se começar no início do 1 semestre e concluir junto com o prazo para realização das atividades do MutCom.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

3 (Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades), 10 (Reduzir a desigualdade den-



tro dos países e entre eles) e 12 (Assegurar padrões de produção e de consumo sustentáveis).

INTRODUÇÃO:

O termo “saúde” pode ser definido de diversas formas. Segundo a Organização Mundial da Saúde, ser saudável vai além da presença ou ausência de doenças, englobando também o bem-estar físico e mental. Desta forma, para ser considerado saudável é necessário que o indivíduo tenha acesso a uma boa alimentação, condições mínimas de higiene, educação e moradia adequada.

Por que então não realizar uma atividade de arrecadação de itens de higiene pessoal, limpeza, roupas, alimentos, etc com a sua UEL, buscando contribuir para que a instituição escolhida proporcione condições mínimas para o seu público alvo, e ainda entender sobre consumo consciente?

DESENVOLVIMENTO

O objetivo central da Gincana Social é arrecadar itens que serão destinados a uma instituição previamente escolhida.

Desta forma, cada UEL deverá escolher uma instituição na qual serão destinadas as doações. A arrecadação será feita por um período determinado pela UEL. Recomenda-se o início no 1 semestre e a conclusão junto com o prazo do MutCom.

Todas as atividades de arrecadação realizadas serão pontuadas. A pontuação será feita por seção. Todas as seções poderão alcançar o padrão ouro, prata ou bronze, a depender da quantidade de itens arrecadados.

Os objetivos específicos da atividade são promover a integração de todos os membros do grupo escoteiro, exercitar o espírito de solidariedade e colaboração, ajudar alguma instituição de caridade, entre outros.

FUNCIONAMENTO DA ARRECADAÇÃO: Cada período (mês, bimestre, etc) será destinado a itens específicos (higiene, limpeza, roupas e alimentos) conforme tabela. Não serão pontuados peças íntimas. Os itens arrecadados podem variar de acordo com as necessidades da instituição.

ITEM	PONTUAÇÃO
ARROZ	30 PONTOS / KG
FEIJÃO	30 PONTOS / KG
MACARRÃO	10 PONTOS / 500G
EXTRATO DE TOMATE	5 PONTOS / 100G
AÇÚCAR	25 PONTOS / KG
SAL	2 PONTOS / KG
FARINHA DE MANDIOCA	15 PONTOS / KG
ÓLEO/AZEITE	20 PONTOS / L
CAFÉ	20 PONTOS / 500G
GELATINA	5 PONTOS / PCT
BISCOITO MAISENA OU LEITE	15 PONTOS / 400G
SARDINHA	10 PONTOS / 130G
LEITE EM PÓ	50 PONTOS / 400G
ESCOVA DE DENTE	10 PONTOS / UNI
CREME DENTAL	10 PONTOS / 90G
FIO DENTAL	5 PONTOS / UNI
XAMPU	20 PONTOS/350ML
CONDICIONADOR	20 PONTOS / 350 ML
PAPEL HIGIÊNICO	15 PONTOS / 4 UNI
COTONETE	5 PONTOS / CAIXA
FRALDAS INFANTIS	5 PONTOS / UNI

FRALDAS GERIÁTRICAS	7.5 PONTOS / UNIDADE
SABÃO EM BARRA	5 PONTOS / UNIDADE
SABÃO EM PÓ	25 PONTOS / KG
PALHA DE AÇO	5 PONTOS / PACOTE
DESINFETANTE	15 PONTOS / 500 ML
DETERGENTE	10 PONTOS / 500 ML
ÁGUA SANITÁRIA	15 PONTOS / LITROS
ESPONJA	5 PONTOS / UNIDADE
CAMISA	7.5 PONTOS
CAMISETA	5 PONTOS
CALÇA	7.5 PONTOS
MOLETOM COMPLETO	20 PONTOS
CASACO	10 PONTOS
JAPONA	25 PONTOS
PIJAMA	5 PONTOS
SAPATOS	7.5 PONTOS
SHORTS E SIMILARES	5 PONTOS
COBERTOR	22.5 PONTOS
MEIAS	2.5 PONTOS O PAR
LENÇOL	5 PONTOS
OUTROS	

REFLEXÃO FINAL

Busca-se com tal atividade despertar nos jovens um sentimento de responsabilidade com o bem estar para com a comunidade externa, assim como a noção do que significa ser e estar saudável, e como ações de impacto podem transformar realidades. Estar em um ambiente saudável contribui para qualidade de vida, desta forma busca-se também trabalhar a conscientização para um consumo sustentável.

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para Ramo Lobinho

Compartilha o que é seu com os outros e colabora com ações e ajuda ao próximo.

Convive bem com pessoas de ambos sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto(a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.

Demonstra prazer em ajudar o próximo e sabe aceitar ajuda dos outros.

Competências para Ramo Escoteiro

Participar ativamente de uma mobilização social.

Procuro fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

Competências para Ramo Sênior

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Competências para Ramo Pioneiro

Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.



FUTURO EM PAUTA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Sênior e Pioneiro em conjunto.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Intelectual, Caráter e Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Projeter, acesso a internet, computador e/ou notebook

LOCAL:

Câmara de Vereadores do município e/ou na sede da unidade escoteira local.

DURAÇÃO:

Duas a três semanas (sugere-se 3 horas de assembleia, mas podendo-se estender pelo interesse dos jovens).

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para

todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

INTRODUÇÃO:

Segundo a Organização das Nações Unidas (ONU), a instituição corresponde, por palavras dela “[...] a uma organização internacional a qual reúne países voluntariamente com a intenção de promover a paz, a cooperação e o desenvolvimento mundial.” E para garantir um bom funcionamento da instituição é realizada a Assembleia Geral da ONU que é uma reunião onde todos os países que a compõem se reúnem para deliberar sobre assuntos que impactarão toda a sociedade. No total há 193 Estados-Membros e todos países possuem apenas um voto. O modelo de organizações internacionais/Model United Nations (MUN) são simulações acadêmicas ou secundaristas do modelo adotado por instituições internacionais, como por exemplo a ONU, com intuito de desenvolver o pensamento crítico e a argumentação, sendo essa a proposta da atividade.

DESENVOLVIMENTO:

Diferente da Assembleia Geral da ONU, nessa atividade os países irão se agrupar em seis grupos (delegações) e todos possuindo apenas um voto, na intenção de facilitar a aplicação.

8.1. Para o início da atividade deve-se definir quais grupos de países (delegações) serão representadas na comissão, sendo os tais: África, América Latina, América Anglo-Saxônica, Europa, Ásia e Oceania.

8.2. Cada delegação possuirá obrigatoriamente um delegado, o qual representa os interesse de seu grupo de países e desprende o poder de voto. Caso todos as delegações estejam representadas, adiciona-se o papel de assessor, o qual tem o papel de dialogar durante a assembleia com o delegado para ajudar no debate. A chefia terá um papel fundamental, serão os mediadores e secretários da assembleia, os quais determinaram o tempo de exposição das opiniões, do debate, de pergunta, resposta, réplica e tréplica, assim como irão intervir em questões de



ordem (casos de desrespeito, fuga do tema, esgotamento do tempo, etc.) e serão responsáveis por redigir a ata que os jovens assinaram no final.

8.3. Pautas sugeridas: a) Alterações climáticas; b) Crises dos refugiados; c) Segurança nacional como cerceamento da liberdade de expressão; d) Crime organizado e violência policial-militar; e) Violência contra a mulher e a persistência do machismo na sociedade.

8.4. Para a elaboração dos argumentos que serão apresentados na assembleia, cada delegação deverá produzir um informativo sociocultural durante 2 semanas sobre o grupo de países que representará, expondo também as principais notícias colhidas em diversos meios de comunicação, junto com uma visão crítica de cada uma delas. O informativo poderá ser impresso, um jornal mural na sede, podcast, post em redes sociais, etc.

8.5. Chegada o dia da assembleia, os mediadores definirão a sequência dos temas a serem abordados e a ordem de fala das delegações. Será aberta a assembleia com a saudação inicial das delegações, na qual as tais se

apresentam falando um pouco mais sobre sua realidade. Após todos se apresentarem, os mediadores abrirão o momento para a exposição de opiniões, na qual, respeitando o sorteio, cada delegação apresentará sua opinião sobre o assunto e sua proposta de intervenção, como tempo igual de fala. Ao finalizar a exposição das opiniões, o mediador abrirá o tempo de perguntas. Na sequência serão votadas as possíveis soluções propostas durante o debate. Passada a votação, fecha-se o primeiro tópico e abre-se o segundo tópico na mesma estrutura, e assim na sequência até o esgotamento dos assuntos. Deve-se atentar que os mediadores deverão direcionar as delegações para que encontrem soluções conciliatórias, e os delegados devem votar as soluções propostas durante o debate conforme o direcionamento que o grupo de países apresentaria na assembleia geral da ONU original.

8.6. Ao esgotarem as pautas, direciona-se para o final da assembleia, na qual, cada delegação poderá fazer seus agradecimentos e, por fim, assinar a ata da assembleia.



REFLEXÃO FINAL:

Após o fechamento da assembleia e a leitura da ata, questionar os jovens sobre as seguintes reflexões:

- Foi fácil chegar a um acordo?
- Foi deixada alguma convicção de lado para chegar a um acordo?
- Os pontos votados poderiam ser colocados em prática efetivamente?
- Quais fatores foram levados em consideração durante a votação?
- A câmara de vereadores abriga o legislativo da cidade, que é composto por representantes eleitos pelo povo e que devem lutar por suas demandas. A ata produzida ao final da assembleia poderia ser entregue para os vereadores do município como uma sugestão de medidas a serem aplicadas?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Os "itens" correspondem a numeração das atividades que são abordadas pela competência.

Competências para o Ramo Sênior:

Mantenho-me informado da atualidade pelos mais diversos meios, avaliando-os criticamente e fundamentando minhas opiniões.

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

Demonstro através de minhas atitudes em todos ambientes em que convivo, inclusive em minha seção, os valores que me inspiram.

Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Valorizo a democracia respeitando a autoridade legitimamente constituída, aceito e compreendo a importância das normas, sem renunciar ao direito de lutar para modificá-las, bem como respeito as ideias opostas às minhas e exerço minha autoridade sem abusos.

Competências para o Ramo Pioneiro:

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo. Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição. Reconhecer e respeitar as Leis e as autoridades legitimamente constituídas, vivendo ativamente sua liberdade de modo solidário, exercendo seus direitos, cumprindo seus deveres e defendendo iguais direitos para os demais. Colaborar com a manutenção de uma fraternidade mundial baseada na compreensão e paz universais, respeitando a diversidade cultural.



DESGENERA- LIZANDO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Escoteiro, Sênior, Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Social, Afetivo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Papel e Lápis.

LOCAL:

UEL e/ou outro local em que comporte um circuito de atividades.

DURAÇÃO:

Aproximadamente 2h30.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

05 (Alcançar a igualdade de gênero e empoderar todas as mulheres e meninas) e 10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles). Introdução:



A igualdade de gênero não é apenas um direito humano fundamental, mas a base necessária para a construção de um mundo pacífico, próspero e sustentável. O esforço de alcance do ODS 5 é transversal à toda Agenda 2030 e reflete a crescente evidência de que a igualdade de gênero tem efeitos multiplicadores no desenvolvimento sustentável.

DESENVOLVIMENTO:

A atividade se desenvolverá por bases. A atividade será feita em patrulhas ou equipes e cada base terá duração de 20 a 30 minutos. Importante realizar a avaliação de cada base ao final.

BASE 1: ESTEREÓTIPOS DE GÊNERO

Cada membro da equipe/patrulha receberá um papel e um lápis. Escolherão uma pessoa que deverá guiar o restante para a realização da tarefa. O escolhido deve orientar o restante para que representem um boneco masculino ou feminino apenas com características que julguem representar o gênero escolhido. O objetivo da base é mostrar que muitas vezes atribuímos estereótipos.

BASE 2: HISTÓRIAS DE GÊNERO

A patrulha/equipe deverá criar uma história sobre um menino ou uma menina (caso sobre tempo, podem criar ambas histórias e ao final comparar). Cada membro da equipe/patrulha terá direito a escrever uma frase da história, três vezes. Ao final, a história deve ser lida e discutida entre os membros, apontando as razões que guiaram a história até o seu desfecho. O objetivo da base é mostrar que muitas vezes atribuímos realidades a certo gênero.

BASE 3: COISA DE MENINO E COISA DE MENINA

A equipe estará disposta em fila. Haverá um mediador que falará ações/fatos e os membros deverão decidir se é algo atribuído apenas a meninos ou meninas. Caso decidam ser coisa de menino caminham para o lado direito, caso decidam ser coisa de menina caminham para o lado esquerdo. Se decidirem que ambos podem realizar/sofrer tal ação permanecem no meio. Se possível, pedir para um ou dois voluntários justificar porque escolheram tal posicionamento.



BASE 4: JOGO DO MINUTO

O mediador terá consigo uma quantidade de palavras que representam estereótipos masculinos e femininos. Cada membro da equipe/patrolha deve escolher uma palavra e terá 1 minuto para explicar para o grupo por meio de gestos a palavra escolhida. O ponto a ser observado na atividade é a forma como as palavras serão representadas, e a partir daí incentivar o debate sobre ser homem e mulher.

REFLEXÃO FINAL:

Esta atividade é projetada para ajudar os jovens a entender os papéis de gênero e expectativas que são aprendidas em nossa sociedade.

Compreender e analisar os estereótipos e origens do papel do gênero.

Examinar os efeitos do estereótipo do papel do gênero nas escolhas de carreira para homens e mulheres.

Desafiar e minimizar e/ou eliminar percepções e ações estereotipadas para o “outro” de sexo.

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências do Ramo Escoteiro:

Participar de um debate sobre um filme ou um documentário com temática ambiental ou social.

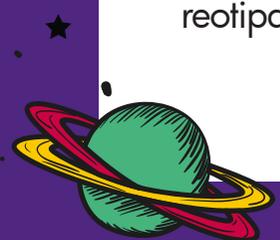
Entendo que homens e mulheres são iguais em direitos e deveres. Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo.

Competências do Ramo Sênior:

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição. Assumo atitudes coerentes com meus valores, a respeito de temas relacionados com a sexualidade.

Competências do Ramo Pioneiro:

Demonstrar maturidade em seus relacionamentos afetivos, aceitar a sua sexualidade e respeitar a dos outros.



TODOS GANHAM SE NINGUÉM PERDER!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Físico, Social e Caráter.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Fichas em anexo.

LOCAL:

Praças Públicas e/ou Ginásios Públicos

DURAÇÃO:

2 horas.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles).

INTRODUÇÃO:

Nesta atividade iremos tratar sobre o “Objetivo de De-



envolvimento Sustentável 10 – Reduzir a desigualdade dentro” e fora dos países e isso está ligado diretamente a garantir em nossas comunidades que todas as pessoas “independente de sua idade, deficiência, gênero, raça, origem, religião, condição econômica ou outros” possam ter o direito de serem livres, podendo se expressar com alegria e tranquilidade. E para isso acontecer, precisamos falar sobre preconceito!

O dicionário Michaelis define como preconceito um “Conceito ou opinião formados antes de ter os conhecimentos necessários sobre um determinado assunto”. O combate ao preconceito é uma responsabilidade de todos pela construção de um futuro melhor!

Para pensar sobre isso, vamos perceber como a participação de todos é fundamental?

DESENVOLVIMENTO

A proposta desta atividade é ajudar os jovens a perceberem importância do combate ao preconceito, através de

uma gincana de jogos cooperativos, ou seja, atividades que visam estimular a participação de todos os integrantes e desenvolver um senso de cooperação. Para isso, se encontram em anexo algumas fichas com ideias de atividades para desenvolver dentro e fora da Unidade Escoteira Local. Indicamos aos chefes pesquisarem previamente sobre a temática para poder desenvolver as reflexões de maneira progressiva e adequada ao ramo em questão. Após a aplicação destas atividades é de extrema importância realizar um momento onde possam debater e discutir sobre como foi importante a diversidade de todos para alcançarem seus objetivos.

REFLEXÃO FINAL:

Para ajudar no debate e na reflexão, sugerimos abordar algumas pautas:

Porque o preconceito existe? Quais são as pessoas que sofrem preconceito?

Porque é importante debatermos sobre preconceito?

Como todos podem ajudar no combate ao preconceito?



ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Escoteiro:

Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.

Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

Escuto a opinião dos outros e, se não concordo digo isso com respeito, mantendo ou não minha posição conforme minhas convicções.

Entendo o que são os Direitos Humanos e procuro respeitá-los.

Competências para o Ramo Sênior:

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição.

Assumo posição ativa diante dos abusos à dignidade das pessoas

Competências para o Ramo Pioneiro:

Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição. Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo. Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



ANEXO 1:**NOME DA ATIVIDADE: PASSAR BAMBOLÊ.**

Materiais necessários: Bambolês.

Local: Praças Públicas e/ou Ginásios Públicos.

Participantes: Não tem um número máximo.

Duração: 20 minutos.

Desenvolvimento: Com os jovens formando um círculo de mãos dadas, será colocado um bambolê entre dois jovens. O desafio é que eles deverão passar o bambolê por todos, sem largar as mãos.

ANEXO 2:**NOME DA ATIVIDADE: PEGA-PEGA DE CORRENTE.**

Materiais necessários: Nenhum.

Local: Praças Públicas e/ou Ginásios Públicos.

Participantes: não tem número máximo.

Duração: 30 minutos.

Desenvolvimento: a atividade inicia com somente um jovem que deverá capturar outros, como o tradicional "pega-pega". Porém, ao tocar outro jovem, irão dar as mãos e formar uma corrente e só poderão capturar outros jovens se mantiverem as mãos dadas.



ANEXO 3:**NOME DA ATIVIDADE: EMBARAÇA-DESEMBARAÇA.**

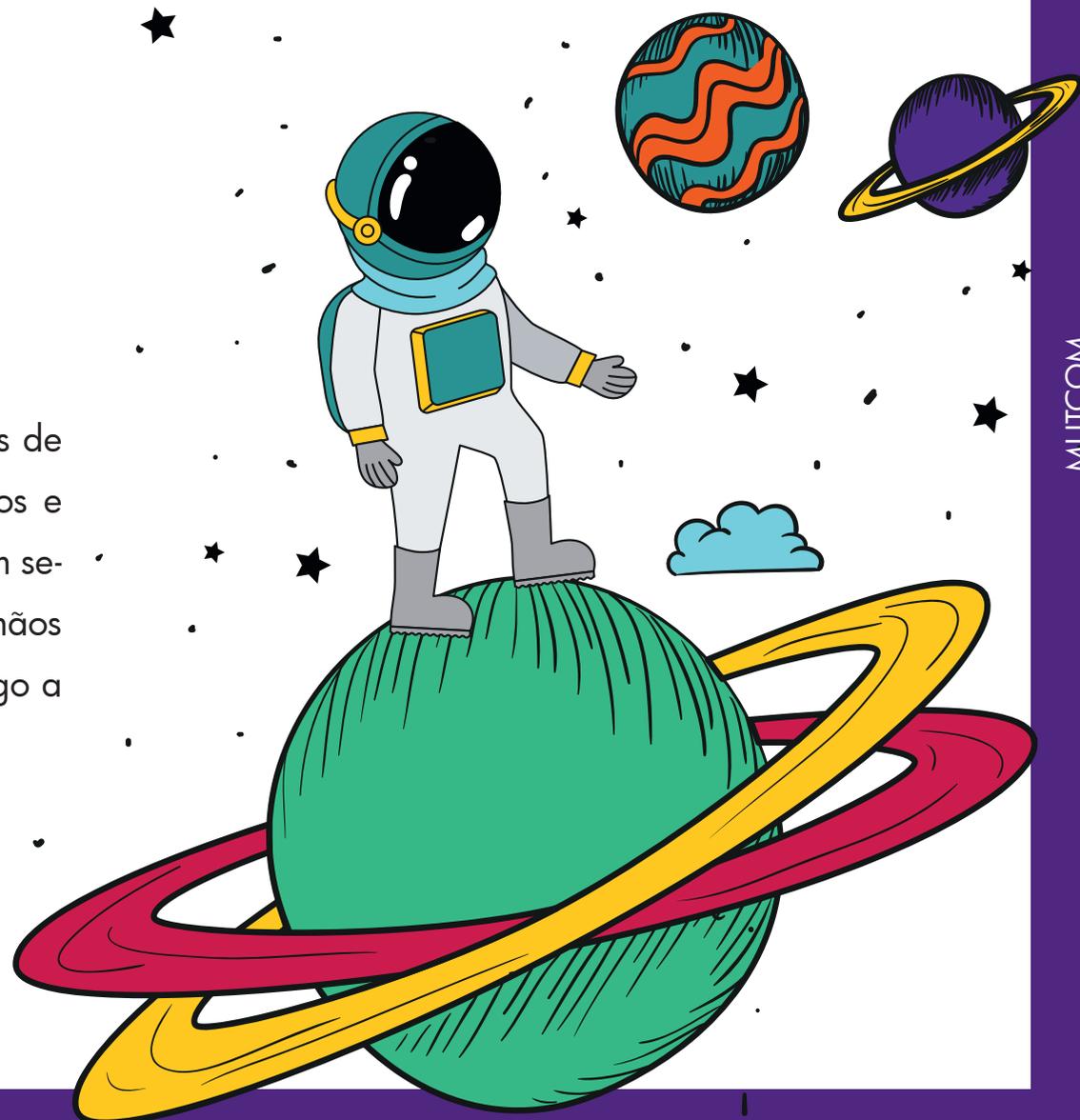
Materiais necessários: Nenhum.

Local: Praças Públicas e/ou Ginásios Públicos.

Participantes: não tem número máximo.

Duração: 20 minutos.

Desenvolvimento: este jogo inicia com todos os jovens de mãos dadas. Após um sinal, deverão fechar os olhos e andar entre si de maneira aleatória. Quando dado um segundo sinal, deverão permanecer parados e dar as mãos novamente para aqueles que estavam no início do jogo a sua direita e sua esquerda.





ESCOTEIROS NA FAIXA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Afetivo, Caráter e Intelectual.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Tintas e cartolina.

LOCAL:

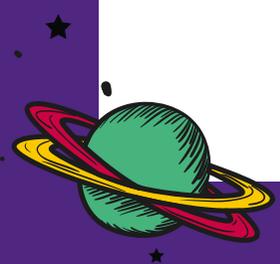
Sede da Unidade Escoteira Local e faixas de seguranças

DURAÇÃO:

2 à 3 Semanas.

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

11 (Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis).





INTRODUÇÃO:

“Um estudo do Instituto de Segurança Pública (ISP) e da Coordenadoria de Estatística e Acidentologia do Departamento de Trânsito do Estado do Rio de Janeiro (Detran-RJ) mostra que, em 2018, atropelamentos causaram 35% das mortes no trânsito do estado.” (Agência Brasil, 2019).

A matéria da Agência Brasil ainda afirma que 1.957 pessoas morreram em acidentes de trânsito no Rio de Janeiro e outras 27.520 se lesionaram.

Dados como este alertam sobre a necessidade de reforçarmos aos motoristas aspectos básicos de segurança no trânsito para com os pedestres, vamos ajudar a mudar estes números e salvar vidas?

DESENVOLVIMENTO

A atividade será divididas em partes, sendo elas descritas abaixo:

1. Blitz Escoteira: Conscientização em ponto estratégico de motoristas e condutores sobre segurança no trânsito e boas condutas.

Como realizar: Entre em contato com a secretaria de trânsito municipal, solicite auxílio para realizar a atividade com a indicação do local mais seguro para a realização da atividade, de preferência próximo a um sinal de trânsito ou faixa de pedestres.

2. Confecção de cartazes com frases de conscientização, sugerimos como exemplo as frases:

“Você sabia que dirigir cansado é tão perigoso quanto dirigir alcoolizado?”

“Bicicleta também é veículo, respeite-a como tal”

“Respeite a faixa de segurança”

“Você tem airbag, e o pedestre?”

3. Quando o sinal estiver fechado sugerimos que se converse com os motoristas sobre os riscos de não se observar as leis de trânsito e como o trânsito seguro só existe se todos colaborarmos!

Deve-se sempre lembrar que essa atividade é sugerida também para lobinhos, então se torna de extrema impor-

tância que o adulto acompanhe a conversa, mas ao mesmo tempo dê o espaço necessário para que a criança possa se desenvolver.

REFLEXÃO FINAL

Ao final da atividade, sugere-se que se faça a leitura da seguinte história:

Era Dezembro de 1999, Sr. Sebastião devia ter seus 80 anos e morava em um bairro pacato em uma cidade do interior do Rio de Janeiro, mesmo já com uma idade avançada era super ativo e todos os dias saía da casa em que morava com sua família e ia até a feira do bairro. Não via riscos em atravessar a rua mesmo na ausência de uma faixa de pedestres, afinal eram só listras no chão. Mal ele sabia que as listras eram importantes e uma forma de assegurar a passagem dele para chegar até a feira. Paulo saiu de casa atrasado, já era a terceira vez naquela semana, e seria a segunda a levar um puxão de orelha, mal tomou café, desceu até a garagem do apartamento em que morava, entrou em seu Chevette, mal ligou o carro

e já estava na rua - tenso e estressado - tinha vício em cigarros, e ao se distrair para pegar o acendedor no painel do veículo, Paulo escutou um estrondo. Era Sebastião, que estava atravessando a rua com seu enorme saco de frutas, presente para sua neta, grávida do seu segundo filho no oitavo mês de gestação. Paulo era um bom rapaz, mas acabou se atrasando mais ainda para levar Sebastião ao Hospital mais próximo. ele não sabia, mas a maneira que ele quis consertar seu erro piorou a situação. A forma em que Paulo socorreu Sebastião fez com que o quadro se agravasse. O avô despreocupado não passou o Natal daquele ano com sua família, não viu o Milênio virar, e não pode segurar seu bisneto.

Essa é só mais uma história de muitas que se encerram no trânsito, ocasionada por pequenas distrações, hoje mais comuns pelos celulares que não saem das mãos dos nossos motoristas.

Debata com sua seção, o que mais podemos fazer para evitar histórias como essa?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Lobinho:

Dedica-se em fazer bem as suas tarefas.

Aceita os conselhos dos pais, professores e escotistas que o (a) ajudem a ser melhor.

Competências para o Ramo Escoteiro:

Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Competências para o Ramo Sênior:

Demonstro através de minhas atitudes em todos ambientes em que convivo, inclusive em minha seção, os valores que me inspiram.



ASSISTÊNCIA AO SOCIAL!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Afetivo, Caráter, Espiritual, Intelectual, Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Acesso à internet; Materiais que a Seção / UEL / Distrito considerem relevantes.

LOCAL:

Ambientes com grande circulação de pessoas, Centros de Referência de Assistência Social, Sede da Unidade Escoteira Local, Local com acesso à internet.

DURAÇÃO:

Estipulada por quem estiver participando. Pode ser uma ação pontual de 4h ou um projeto mais duradouro.



ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

10 (Reduzir a desigualdade dentro dos países e entre eles), 11 (Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis) e 16 (Promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis).

INTRODUÇÃO:

Pare, feche seus olhos e pense sobre a diversidade socioeconômica que você vê ao seu redor. Todos têm a mesma facilidade de acesso à serviços públicos? Todos partem do mesmo ponto? Se não, quem é que busca nivelar isso?

Os Centros de Referência de Assistência Social (CRAS) são instituições pertencentes ao Poder Público que visam organizar e possibilitar o acesso da população em situação de vulnerabilidade socioeconômica à serviços, benefícios e projetos de Assistência Social. Dessa forma, o CRAS atua junto com as comunidades locais para a resolução de problemas como “falta de acessibilidade, violência no bairro, trabalho infantil,

falta de transporte, baixa qualidade na oferta de serviços, ausência de espaços de lazer, cultural, entre outros”. Que trabalho importante! Você já conhecia a existência do CRAS? Sabe onde encontrar o CRAS mais próximo de você? E... que tal ajudar o CRAS a criar um mundo melhor?

DESENVOLVIMENTO

A Seção / UEL / Distrito deverá contatar o CRAS mais próximo e organizar de forma conjunta uma campanha para a conscientização da população sobre o trabalho realizado pelo CRAS e sobre a importância dele! Soltem a criatividade! Tá permitido campanha em praças, locais públicos, redes sociais, o que você preferir. Pode fazer cartaz, pode fazer post, pode liberar o texto!

Uma outra sugestão é planejar de forma alinhada ao CRAS local um dia com atividades ofertadas pelos escoteiros para as comunidades beneficiadas pelo Centro. A duração e a forma da atividade irá variar de acordo com os envolvidos e com as características da comunidade atendida pelo CRAS, mas isso não é problema. O importante é ajudar!



REFLEXÃO FINAL

Você já conhecia o CRAS? O que você achou dos serviços oferecidos por eles? Você esperava essa diversidade de pessoas que o CRAS atende? Como podemos ajudar instituições parecidas com o CRAS nesse papel importantíssimo de impactar positivamente nossas comunidades?

ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Lobinho:

Convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto (a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.

Competências para o Ramo Escoteiro:

Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem. Amplio meus conhecimentos nas especialidades que escolhi, usando-as em ações a serviço da comunidade.

Amplio meus conhecimentos nas especialidades que escolhi,

usando-as em ações a serviço da comunidade.

Aprecio as pessoas pelo que elas são e estou sempre disposto a ajudar a todos. Procuo fazer todos os dias uma boa ação e estou sempre disposto a participar de atividades de serviço ao próximo. Participo de atividades que ajudam a superar diferenças sociais.

Competências para o Ramo Sênior: Respeito e defendo o direito de todos serem valorizados pelo que são e não pelo que têm e atuo de forma solidária e fraterna sem esperar retribuição. Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade.

Competências para o Ramo Pioneiro: Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



BARREIRA E O RIO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Pioneiro.

ÁREA DE DESENVOLVIMENTO:

Social.

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Tela plástica, galões e bombonas de 20 litros, haste de segurança, aros de metal e equipamentos de segurança individual (EPI).

LOCAL:

Comunidades Ribeirinhas.

DURAÇÃO:

2 à 3 Semanas (Ou mais).

ODS AOS QUAIS SE RELACIONA:

11 (Tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis), 12 (Assegurar padrões de



produção e de consumo sustentáveis), 13 (Tomar medidas urgentes para combater a mudança climática e seus impactos) e 14 (Conservação e uso sustentável dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável).

INTRODUÇÃO:

Dados do Panorama dos Resíduos Sólidos, da Associação Brasileira de Empresas de Limpeza Pública e Resíduos Especiais (Abrelpe), divulgados nesta sexta-feira (8), revelam que em 2018 o Brasil gerou 79 milhões de toneladas de resíduos sólidos urbanos, contudo cerca de 6,3 milhões de toneladas de lixo não foram sequer coletados, isso quer dizer, com destinação incerta como terrenos baldios, queimadas ou rios e lagos. E fica o questionamento, para onde está indo esse lixo? Uma parte dele nós sabemos, aos oceanos, que terão mais plástico do que peixes até o ano de 2050, é o que diz o estudo realizado pela Fundação Ellen MacArthur, em parceria com a McKinsey. A pesquisa divulgado no Fórum Global de Economia afirma que atualmente despejamos oito milhões de toneladas de plástico nos oceanos por ano — o equivalente a

um caminhão de lixo por minuto. Esse número tende a piorar ano a ano. Em 2030 serão 16 milhões de toneladas e, em 2050, 32 milhões de toneladas o equivalente a 84 estádios do Maracanã lotados de lixo despejados diretamente nos oceanos.

Pessoas como Diego Saldanha pensaram em soluções para mudar esta realidade. Ele construiu uma ecobarreira no rio atrás de sua casa em Curitiba e já retirou 3 toneladas de lixo de lá. Quer saber como? Vamos assistir juntos Diego Saldanha falando um pouquinho mais sobre essa ideia? Acesse o link: <<https://www.youtube.com/watch?v=5qGtggPCdbQ&feature=emb_logo>>.

DESENVOLVIMENTO:

Pioneiros! Vamos botar a mão na massa?

Para montar a ecobarreira são necessários algumas etapas e precauções, que estão descritas abaixo:

Entre em contato com a secretária de Meio Ambiente do seu município, peça autorização previamente, além de pegar dicas dos melhores locais para a aplicação da Ecobarreira e



quem sabe não conquistar mais pessoas para ajudar na atividade?

Busque manter um bom contato com as cooperativas de reciclagem local, assim você terá com quem coletar boa parte dos materiais necessários para a construção da ecobarreira e também terá um local para destinar o que for retirado do rio escolhido.

Você pode encontrar os galões em postos de gasolina que possuam um lava-jato e as telas plásticas podem ser adquiridas em casas de material de construção.

Para montá-la veja o vídeo a seguir com o próprio Diego Saldanha montando uma ecobarreira (<https://globoplay.globo.com/v/6314085/>).

Busque realizar a instalação da estrutura em locais com fácil acesso as duas margens e fora da época de cheia dos rios.

Tanto a instalação quanto a manutenção devem ser feitas sempre com Equipamentos de Segurança e EPI.

Verifique a ecobarreira semanalmente ou quinzenalmente. O importante é não deixar os resíduos acumulados por muito tempo, pois podem atrair animais e doenças para o local.

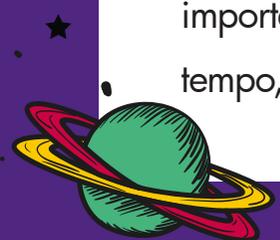
Dica! O lixo pode virar luxo! As cooperativas normalmente pagam um valor pelos quilos de resíduos plásticos ou metalizados. Você pode utilizar o valor para financiar outros projetos do clã ou pode doá-lo diretamente para alguma instituição ligada à proteção ambiental.

REFLEXÃO FINAL:

Para ajudar no debate e na reflexão, sugerimos abordar algumas pautas:

Quanto lixo vocês encontraram na atividade? De onde você acha que tudo isso vem? O que nós podemos fazer para que esse material não chegue aos rios?

Todos os anos ilhas de lixo se formam nos rios, mares e oceanos ao redor do mundo. Mais do que evitar que esse lixo chegue até esses pontos, cabe a cada um de nós conscientizar cada vez mais pessoas sobre os prejuízos ambientais que vêm do depósito irregular de lixo. Vamos fazer a nossa parte? Debata com o clã: que outras ações podemos desenvolver para evitar que esse material chegue até o Oceano?

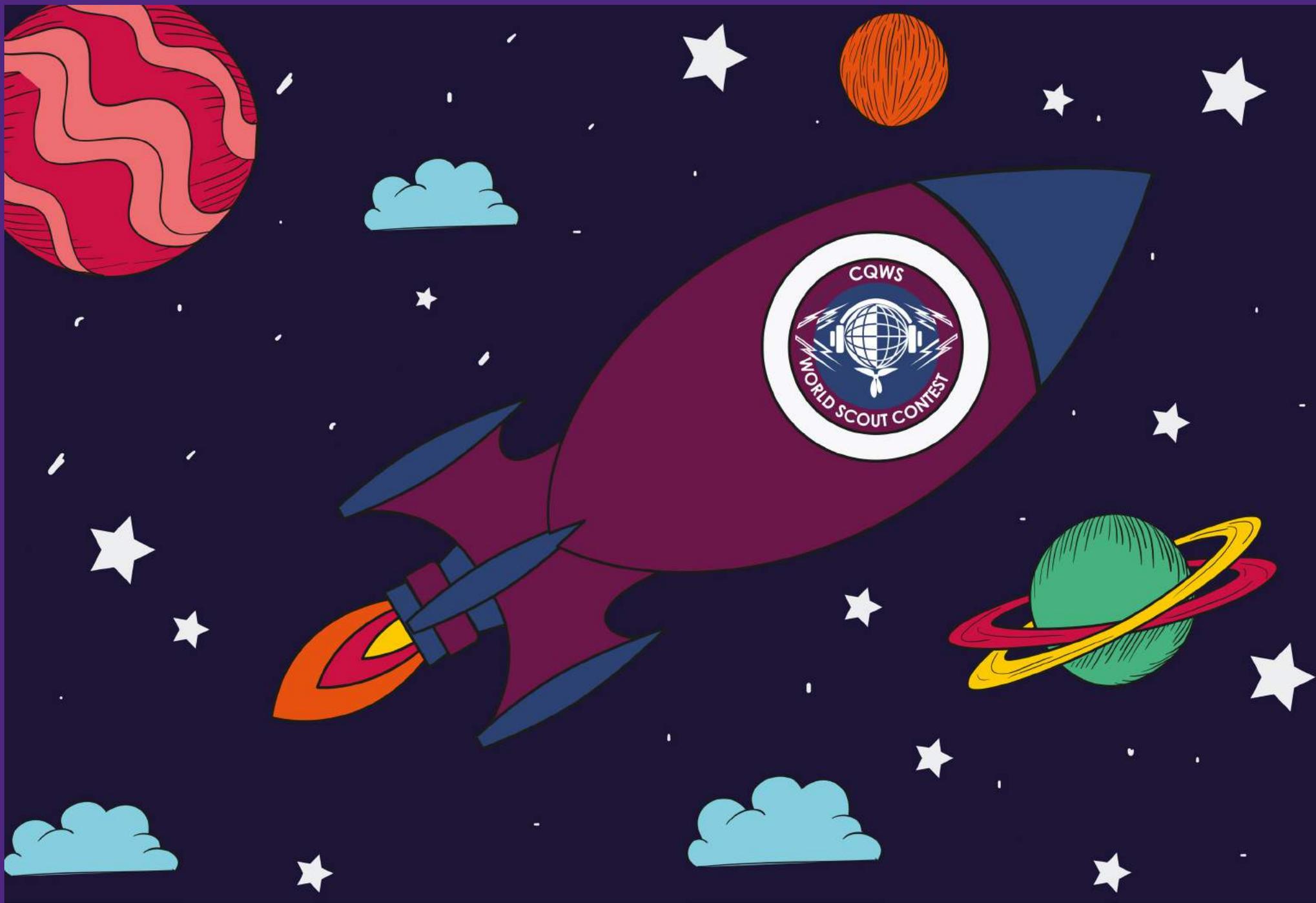


ATENDE À PROGRESSÃO DO JOVEM? COMO?

Competências para o Ramo Pioneiro:

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas. Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo. Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna. Contribuir para a Preservação da vida por intermédio de práticas sustentáveis no trato do ambiente natural e da convivência harmônica com a natureza





CQWS

O CQWS nasceu em 2002 com o objetivo de deixar o JOTA exclusivamente uma atividade confraternizante, o que vem acontecendo gradativamente, é o primeiro concurso (competição) de radioamadores mundial organizada por Escoteiros. Atualmente o concurso conta com duas edições distintas, uma dela HF (somente via rádio) e outra edição via Echolink, criando a oportunidade a todos os radioamadores participarem, mesmo aqueles que não tenham equipamento.

QUEM?

Jovens e Adultos habilitados no serviço de radioamador através de suas estações e/ou agremiações (Unidade Escoteira Local, Labre, Grêmios)

QUANDO?

11 e 12 de Abril de 2020 – CQWS HF

5 e 6 de Setembro de 2020 – CQWS Echolink

COMO?

Todas as informações do CQWS estão disponíveis em www.radioescotismo.com.br.



JOTA

Jamboree no Ar acontece desde 1958.

Em 1957, durante o 9º Jamboree Mundial, foi montada a primeira estação de Radioamador numa grande atividade escoteira: GB3SP, operada por Alan Dennis -G3CNV. Daí a ideia de Les Mitchell -G3BHK para fazer uma atividade anual através do rádio. Assim nasceu o JOTA – Jamboree-On-The-Air.

O Jamboree no Ar, ou simplesmente JOTA, é um grande evento de Escotismo do mundo. Realiza-se anualmente, no terceiro fim de semana completo em outubro. O JOTA usa o rádio para conectar escoteiros e radioamadores em todo o mundo, em todo o país e em sua própria comunidade.

Esse Jamboree não requer viagens, a não ser para um acampamento ou estação dentro de sua unidade local. Muitas vezes você pode convidar um radioamador para instalar uma estação no seu acampamento escoteiro.



Uma vez na estação de rádio amador, a comunicação normalmente envolve falar no microfone e ouvir nos alto-falantes da estação. No entanto, muitas outras formas de comunicação também podem estar ocorrendo ainda através do rádio, como comunicação por vídeo, comunicação digital (como enviar uma mensagem em seu smartphone, mas transmitida por rádio) ou comunicação por meio de um de satélite ou de terra (chamado de repetidor). As trocas incluem informações como nome, localização, idade e hobbies. As estações com as quais você se comunicará podem ser do outro lado da cidade, do país ou até do mundo todo!

QUEM?

Jovens e Adultos. Para operação é necessário um radioamador habilitado para as estações.

QUANDO?

No terceiro final de semana do mês de outubro, que neste ano acontecerá durante o final de semana do dia 16 ao 18 de outubro.

COMO?

Dentro do site www.radioescotismo.com.br temos todas as informações sobre programação da atividade e regulamento.



JOTI

O JOTI – Scout JOTI Challenge é uma grande gincana virtual que reúne lobinhas e lobinhos, escoteiras e escoteiros, guias e seniores, pioneiras e pioneiros de todo o mundo para um desafio de 48 horas.

O intuito do JOTI não é a competição entre os participantes.

O cumprimento das tarefas visa a superação dos desafios em equipe!

INFORMAÇÕES GERAIS

DATA

16 a 18 de outubro de 2020

LOCAL

descentralizado, por Distrito ou Unidade Escoteira Local.

PARTICIPANTES

crianças, adolescentes e jovens dos Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro.





INSCRIÇÕES

as inscrições deverão ser efetuadas por intermédio do PAXTU (em atividades fora de sede). O início das inscrições será no dia 7 de setembro e também do lançamento do APP do JOTI.

INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE

Definido por cada UEL, se necessário.

AUTORIZAÇÕES

Atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário de reunião da Unidade Escoteira Local devem contar com autorizações de pais e da respectiva diretoria. A autorização deverá ser impressa no PAXTU, assinada pelos pais ou responsável e entregue à organização da atividade na UEL.

DÚVIDAS E ESCLARECIMENTOS

Deverão ser feitas através do canal de suporte do Joti, disponível no site da atividade (Scout Joti Challenge).

DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES

- Nos dias da atividade, as Unidades Escoteiras Locais realizarão as atividades, lançadas gradativamente no endereço www.scoutjotichallenge.com, observando as recomendações de segurança e a necessidade de autorizações para pernoite e eventuais deslocamentos fora da sede.

- Em 2020, será lançado o App do JOTI, que agrupará uma série de desafios que proporcionarão a conquista de insígnias virtuais, além de promover a interação de todos os jovens do Brasil!!

- Esquenta JOTI > em 1º de outubro iniciará o Esquenta JOTI, que precede o JOTI e tem como intuito abrir os jogos proporcionando o primeiro desafio do JOTI 2020!!

INFORMAÇÕES IMPORTANTES

A partir de agora, fique sempre ligado em nosso site institucional e também em nossas redes sociais. Todas as informações serão publicadas nestes canais.

SCOUT'S FIELD DAY

Nesta atividade, criada em 2012, o objetivo é a experimentação, o aprendizado e preparação para emergências. A oportunidade de mostrar o radioamadorismo de forma prática montando estações no campo, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais, criando a experiência do aprender fazendo, sempre com a orientação de um radioamador mais experiente, fazendo com que o Jovem se interesse cada vez mais pela ciência do Radioamadorismo e entenda, na prática, que tudo é muito mais que simplesmente apertar um botão.

QUEM ?

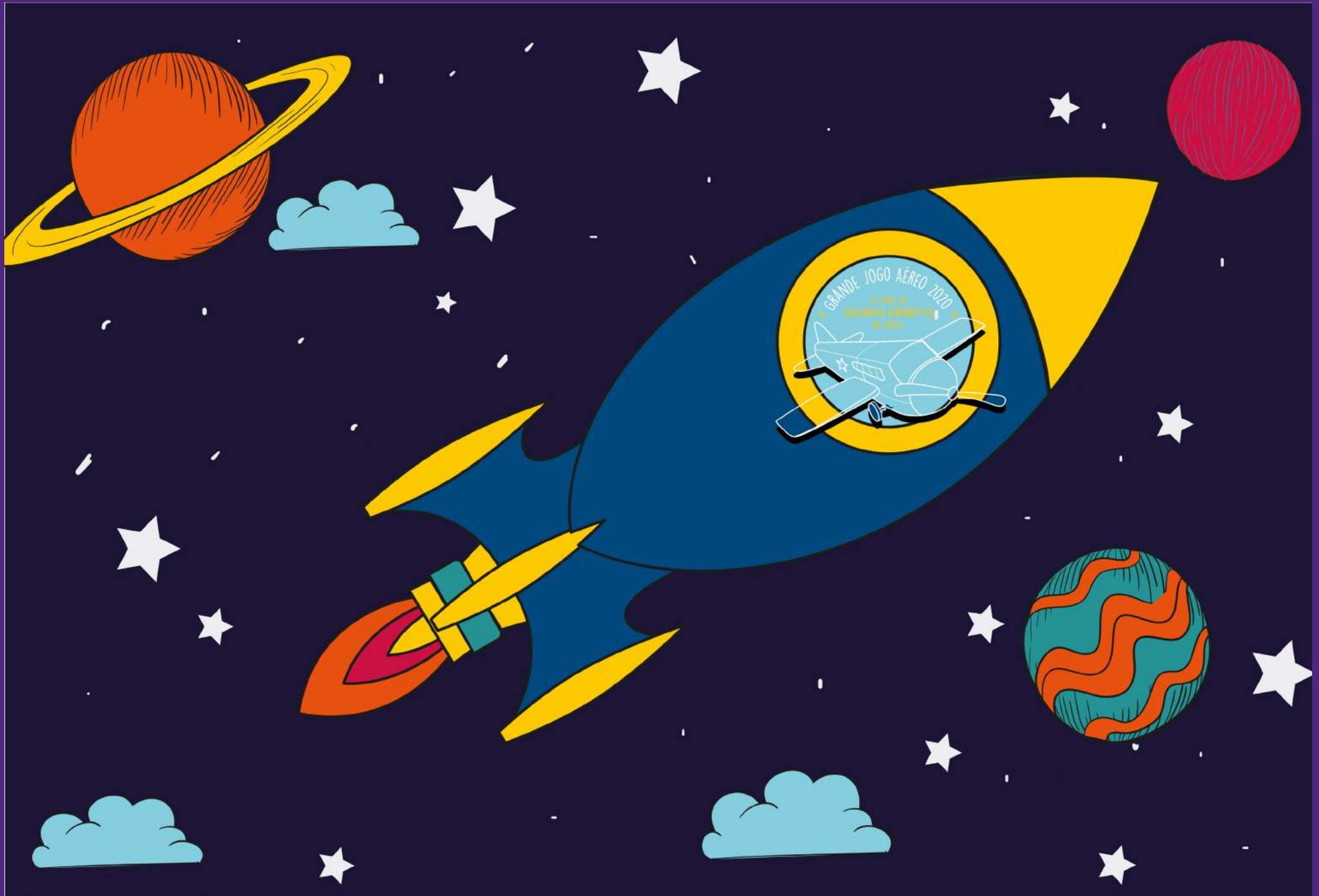
Jovens e Adultos, para operação. É necessário um radioamador habilitado para cada estação.

QUANDO?

13 e 14 de junho de 2020

COMO?

Dentro do site www.radioescotismo.com.br temos todas as informações sobre programação da atividade e regulamento.



GRANDE JOGO AÉREO

70 anos de Engenharia Aeronáutica no Brasil

Esta é a proposta do Grande Jogo Aéreo de 2020. Há 70 anos atrás, o Brasil iniciava uma trajetória de desenvolvimento científico e tecnológico que colocaram o Brasil no patamar de hoje ser um dos grandes polos de desenvolvimento aeronáutico do mundo, casa da gigante Embraer S/A e de tantas outras indústrias aeroespaciais relevantes em seus mercados. Essa história daria muito orgulho ao nosso Patrono da Aviação, Santos Dumont, e a tantas outras personalidades da aviação brasileira e mundial.

Neste Grande Jogo Aéreo as alcatéias, patrulhas e clãs terão a oportunidade de vivenciar, um pouquinho, brincadeiras, tarefas e desafios presentes na Engenharia Aeronáutica.

QUANDO?

O Grande Jogo Aéreo 2020 poderá ser realizado no período entre os dias 25 de abril e o dia 19 de julho.



QUEM ORGANIZA?

A atividade pode ser organizada em nível local, distrital ou regional. É interessante que as equipes, dos 4 ramos, de diversas Unidades Escoteiras Locais possam se encontrar para confraternizar com essas tarefas, inclusive potencializando a disponibilidade de recursos, etc. Mas, mesmo uma única equipe, que tenha interesse, pode participar do Grande Jogo Aéreo como uma atividade de patrulha. Basta selecionar um desafio e pedir autorização para sua Unidade Escoteira Local.

QUEM PARTICIPA?

Podem participar do Grande Jogo Aéreo os Lobinhos, Escoteiros, Sêniores e Pioneiros de todas as Unidades Escoteiras Locais, independentemente de sua modalidade.

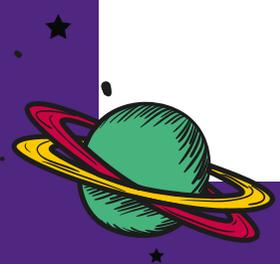
Forma de participação?

A atividade não é competitiva. Cada equipe (matilha, patrulha ou clã) buscará a participação dos desafios propostos que mais desejarem. A vitória será a superação dos obstácu-

los de cada desafio proposto e o desenvolvimento de novas competências pelos jovens. Apesar das fichas apresentarem sugestões dos Ramos a que elas mais se adequam, não há problemas em uma tarefa ser executada por uma equipe de outro Ramo, que tenha demonstrado interesse em executar essa tarefa, cabendo aos escotistas dosarem as expectativas e auxiliarem na execução delas, sempre que necessário.

RELATÓRIOS?

Ao longo da atividade, ou mesmo após ela, é interessante compartilhar nas redes sociais as conquistas de cada desafio do Grande Jogo. Finalizada a atividade, em até 20 dias, cada Unidade Escoteira Local deverá fazer um breve relatório da atividade no Páxto, com algumas imagens selecionadas do evento. Além disso, pedimos para usar as hashtags #engenhariaescoteira e #gjaescoteiro2020 nos posts em redes sociais, Ah, deixem eles públicos, para que possamos visualizar as atividades.



DISTINTIVOS?

Cada Unidade Ecoteira Local poderá comprar os distintivos (via PAXTU) dos participantes conforme orientação contida no site dos Escoteiros do Brasil.

Você conhece a Especialidade de Engenharia Aeronáutica?

Ela é super conectada ao tema deste Grande Jogo Aéreo.

Que tal os lobinhos, escoteiros e sêniores, após a participação no GJA, verificarem seus itens em https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2017/06/Engenharia_aeron%C3%A1utica.pdf

OS DESAFIOS

Ramo Lobinho:

FICHA 07: Asas de planeio;

FICHA 11: Paraquedismo de ninhos

FICHA 12: Engenharia de Deus

Ramo Escoteiro:

FICHA 01: Papelmodelismo;

FICHA 03: Aeromodelismo;

FICHA 05: Túnel de Vento;

Ramo Sênior:

FICHA 02: Bamboo Bird

FICHA 06: Engenheiras? Por que não?

FICHA 10: A arte de Voar e Sonhar

Ramo Pioneiro:

FICHA 04: Engenheiras em Projeto!!!

FICHA 08: Planejamento e Estratégia

FICHA 09: O sonho de Voar



EXPOSIÇÃO DE AERONAVES

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Escoteiro

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Cultura

TEMPO ESTIMADO:

1 reunião

ATIVIDADES ESPECÍFICAS NA MODALIDADE DO AR - GUIA PISTAS E TRILHA: Apresentar em uma maquete as partes principais de uma aeronave de pequeno porte.

ATIVIDADES ESPECÍFICAS NA MODALIDADE DO AR - GUIA RUMO E TRAVESSIA: Construir uma réplica do 14-BIS ou outra aeronave importante para a história da aviação civil ou militar brasileira, explicando a sua seção ou patrulha a sua história

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Folhas de papel cartão ou cartolina, cola, projetos de papel-modelismo.



DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

Papel modelismo, Papercraft ou Modele Kartonowe é um método de construção de objetos tridimensionais a partir de papel. A construção geralmente é feita com vários pedaços de papel, e esses pedaços são cortados com tesoura ou estilete e fixados uns aos outros com cola. Uma vez que os modelos de papercraft podem ser facilmente impressos e montados, a Internet tornou-se um meio popular para a sua divulgação.

1ª PARTE – APRESENTAÇÃO DO TEMA.

Cada patrulha receberá uma carta prego com as instruções sobre a atividade, nela estarão descritos os roteiros e materiais necessários para cada atividade.

2ª PARTE – APLICAÇÃO.

Propor as patrulhas uma rápida pesquisa sobre história da Aviação. Com base nestas pesquisas cada patrulha deverá escolher um ou mais modelos de aeronaves e buscar uma planta equivalente para a montagem do modelo. Nesta etapa é importante que o escotista estimule os jovens a fazer o

“algo mais”, buscar modelos mais complexos e diferentes.

3ª PARTE – APLICAÇÃO.

Os jovens deverão promover uma exposição com seus modelos, devendo contar os detalhes de cada aeronave, como ano de construção, sua utilização, momentos em que esteve presente na história, etc.

As patrulhas devem ser incentivadas à construir mais de um modelo por patrulha, sendo o ideal 1 por jovem.

ESPECIALIDADE RELACIONADA

Aeromodelismo - Itens 9, 10 e 11.

EXEMPLOS:

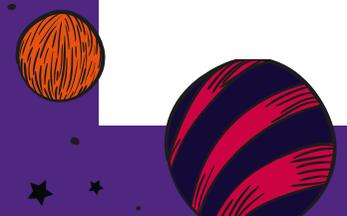
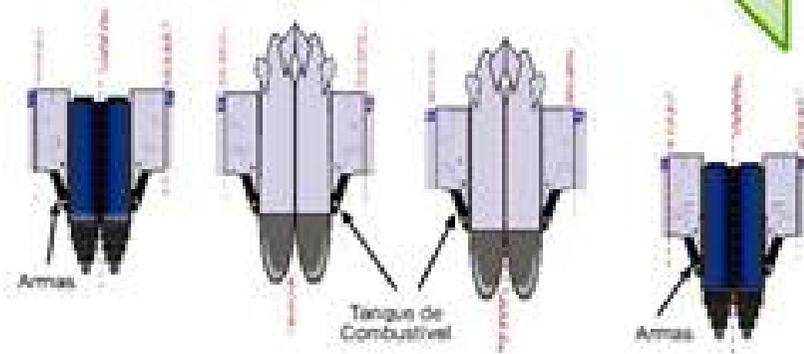
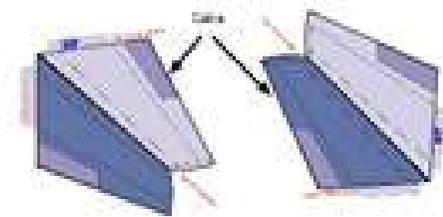
Você pode buscar em inúmeros sites plantas para montar aviões de papel modelismo:

www.pinterest.com.br,

<http://www.geocities.ws/aerominiatura/pagina1.htm>

<http://www.clubedocanhao.com.br>





SIMULADOR EM BAMBU (BAMBOO BIRD)

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Sênior

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Cultura

TEMPO ESTIMADO:

60 minutos

NÚMERO DE APLICADORES: 1**QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:**

a partir de 4 jovens, por patrulhas

MATERIAIS NECESSÁRIOS:

Folhas de papel cartão ou cartolina, cola, projetos de papel-modelismo.



OBJETIVOS GERAIS:

Desenvolvimento intelectual e da coordenação motora fina, por meio da construção de pioneirias móveis (engenhoca) enquanto apresenta os princípios básicos de comando das aeronaves “mais pesadas que o ar”, por meio de suas superfícies móveis.

COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- ESPECIALIDADE ENGENHARIA AERONÁUTICA (CIÊNCIA E TECNOLOGIA): 12. Construir sozinho ou em equipe um modelo de aeronave (avião ou helicóptero) que responda aos comandos de uma cabine (manetes, manche, pedais) no movimento do modelo em seus três eixos, ou nas superfícies de comando (leme de direção, profundor, aileron). O modelo pode ser construído em bambu ou palitos usando técnicas de pioneiria, ou em madeira, papelão e isopor utilizando técnicas de aeromodelismo, ou qualquer outra técnica;
- ESPECIALIDADE MECÂNICA AÉREA (SERVIÇOS): 3. Conhecer a nomenclatura das partes principais de uma aeronave

ve de pequeno porte;

9. Associar os três eixos do avião com os comandos dentro da cabine;

COMPETÊNCIA 5 (FÍSICO): “Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com a minha patrulha: Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas.

DESENVOLVIMENTO

- A Patrulha deve desenvolver um avião de bambu (usando técnicas de pioneirias)
- Nessa estrutura, eles devem fixar as superfícies de comando móveis da aeronave
- Deve construir uma cabine de comando que controle essas superfícies

DESCRIÇÃO

A estrutura da aeronave é composta por pares de bambus (ou similares) desenhando o formato da fuselagem, asa e cauda.



Ela deve ser feita com amarras quadradas bem firmes;

Nessa estrutura, os jovens devem montar as superfícies móveis da aeronave (ailerons, leme e profundor). O desenho e quantidade de material para a aeronave pode mudar de acordo com a dificuldade que a patrulha aceitar fazer.

A patrulha deve construir também um cockpit da aeronave, onde eles precisam instalar os pedais de comando do leme e o manche para comando dos ailerons e profundor. Esse cockpit não precisa ficar “na aeronave”, mas seus cabos de comando (sisal ou polipropileno, por exemplo) devem chegar na aeronave e acionar as superfícies de comando corretamente. Os comandos corretos são:

- Guinada para a esquerda: pisar no pedal da esquerda, movendo o leme para a esquerda;
- Guinada para a direita: pisar no pedal da direita, movendo o leme para a direita;
- Rolagem para a esquerda: mover o manche para a esquerda, subindo o aileron da esquerda e descendo o aileron da direita;
- Rolagem para a direita: mover o manche para a direita, su-

bindo o aileron da direita e descendo o aileron da esquerda;

- Arfagem para cima (cabrada): puxar o manche, subindo o profundor;
- Arfagem para baixo (picada): empurrar o manche, descendo o profundor.

Para facilitar os comandos das aeronaves, sugere-se que os jovens utilizem esquemas de polias, para a correta transmissão dos esforços em diferentes direções.

MATERIAL UTILIZADO

- Varas de Bambu, ou similares;
- Cordeletes de sisal ou polipropileno.



ANEXO 1: O EIXO LONGITUDINAL E O MOVIMENTO DE ROLAGEM

O Eixo longitudinal e o movimento de rolagem

O Eixo Longitudinal é o eixo de coordenadas que liga o nariz do avião e a ponta do cone de cauda da fuselagem, em torno do qual ocorre o movimento de Rolagem. Este movimento é provocado pelo movimento das superfícies móveis chamadas de ailerons, que ficam nas pontas da asa, comandadas ao se mover o manche para a esquerda (rolagem à esquerda) e para a direita (rolagem à direita). Ao se comandar a rolagem para a esquerda, o aileron da semi-asa esquerda sobe, diminuindo a sustentação daquela semi-asa, enquanto o aileron da semi-asa direita desce, aumentando a sustentação local, provocando a rolagem.

ANEXO 2: O EIXO LATERAL E O MOVIMENTO DE ARFAGEM

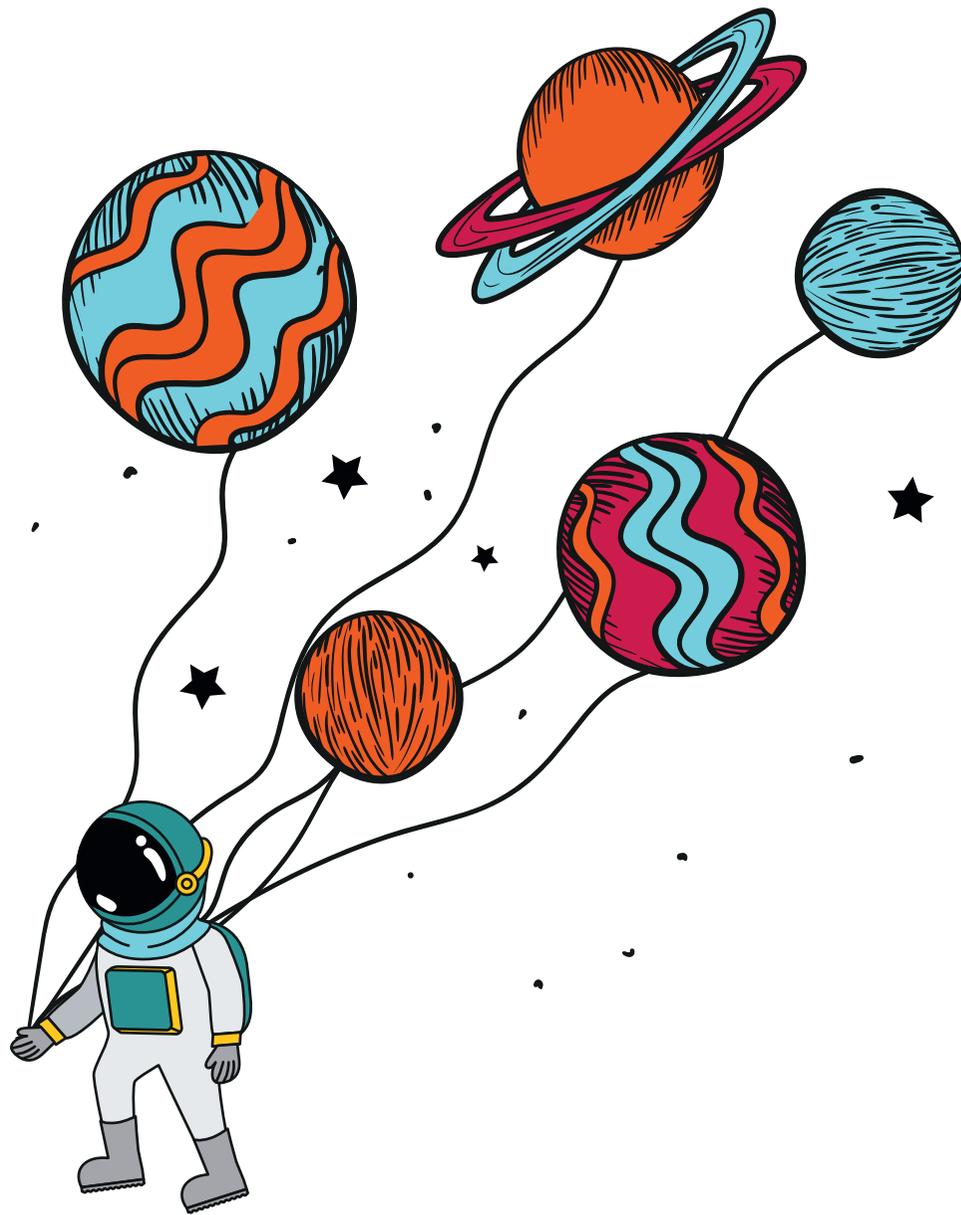
O Eixo lateral e o movimento de arfagem

O Eixo Lateral, ou Transversal, é o eixo de coordenadas que liga as pontas da asa, em torno do qual ocorre o movimento de Arfagem. Este movimento é provocado pelo movimento da superfície móvel chamada de Profundor, que fica na Empenagem Horizontal, ou Cauda Horizontal, comandado ao se mover o manche para frente (arfagem para baixo ou “picada”) e para trás (arfagem para cima ou “cabrada”). Ao se comandar a cabrada, o profundor sobe, forçando a empenagem para baixo, enquanto na picada o profundor desce, forçando a empenagem para cima e, por consequência, o nariz para baixo.

ANEXO 3: O EIXO VERTICAL E O MOVIMENTO DE GUINADA

O Eixo vertical e o movimento de guinada

O Eixo Vertical é o eixo de coordenadas que liga as a barriga ao topo da fuselagem, em torno do qual ocorre o movimento de Guinada. Este movimento é provocado pelo movimento da superfície móvel chamada de Leme de Direção, ou simplesmente "Leme", que fica na Empenagem Vertical, ou Cauda Vertical, comandado ao se pisar nos pedais da aeronave, sendo o da esquerda para uma guinada à esquerda e o da direita para uma guinada à direita. Ao se comandar a guinada, o leme se desloca para um dos lados, forçando a empenagem para o outro e, por consequência, o nariz para o lado oposto à cauda.



AEROMODE- LISMO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Sênior

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Ciências e Tecnologia

TEMPO ESTIMADO:

1 REUNIÃO

Atividades específicas na modalidade do Ar - Guia Pistas e Trilha

Construir um planador lançado a mão que voe pelo menos por 5 segundos na melhor de três tentativas.

Atividades específicas na modalidade do Ar - Guia Rumo e Travessia

Participar de um torneio de aeromodelos junto a um clube de aerodelismo ou Evento Escoteiro, na coordenação ou como competidor.



MATERIAL PARA CONSTRUÇÃO DO AEROMODELO:

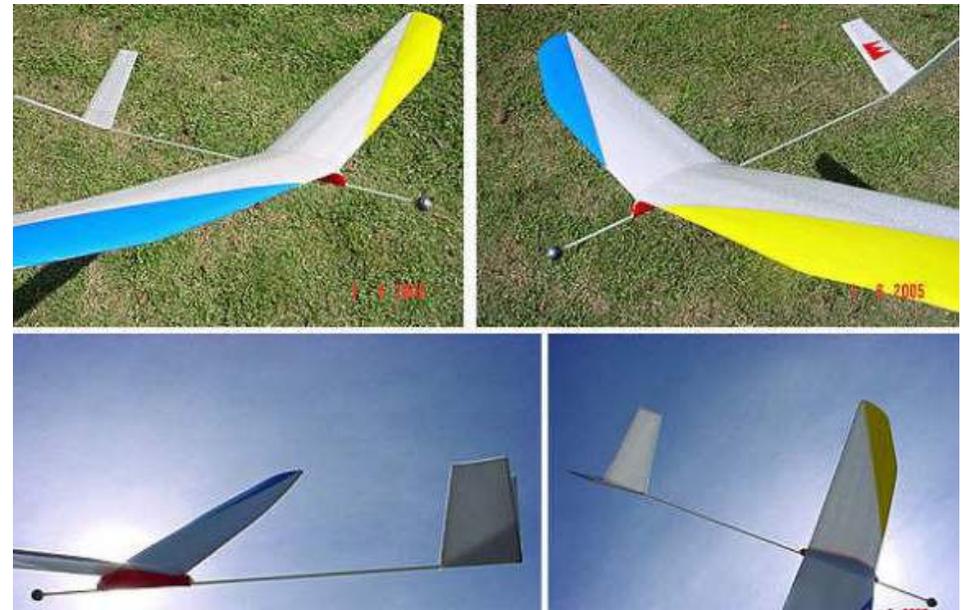
- Caneta esferográfica;
- Régua e esquadro;
- Estilete (peça ajuda à um adulto para cortar as peças da planta)
- Uma folha de Depron de tamanho A4 com 3 ou 4mm de espessura ou algumas bandejinhas de frios emendadas com
 - cola quente;
 - Vareta de bambu ou madeira, dessas de churrasco, ou uma vareta de fibra de vidro de 3mm.
- Pistola de cola quente para colar
- Lixa 120
- Peso para o nariz do modelo
- Planta impressa em papel A4

DESCRIÇÃO DA ATIVIDADE:

A ideia da atividade é construir aeromodelos utilizando materiais simples que todos os jovens tenham em casa ou que possam ser adquiridos sem muita dificuldade.

Com os aeromodelos prontos promover um campeonato de voo utilizando-se das diversas possibilidades que este modelo proporciona como por exemplo:

Maior tempo de Voo; Decoração mais bonita; Maior distância de voo;





DETALHES DE MONTAGEM:

podem ser encontradas em frios de supermercado e outros produtos como pizzas e outros alimentos, as folhas de 2,3 ou 4mm podem ser encontradas em papelarias e lojas de material de arquitetura e para se fazer maquetes.

INSTRUÇÕES PARA MONTAR O MODELO:

Imprima a planta e junte todo o material para iniciar a construção do modelo, em uma mesa firme e plana com espaço, luminosidade e ventilação adequada. Mantenha-a sempre limpa!

Utilize uma base específica para cortar com o estilete, não detone sua mesa!

Corte as peças conforme a planta, pode-se decalcar usando um papel carbono ou cole a planta sobre o Depron utilizando cola Pritt e retire o papel depois de cortadas.

Certifique-se que as asas e a cauda estão simétricas e idênticas, lixe para tirar defeitos e arredonde as partes superiores das asas com lixa. Cole as asas e a cauda na vareta seguindo as dimensões da planta.

Decore seu modelo com fitas adesivas coloridas.

Verifique o CG (Centro de gravidade) do modelo conforme indicado na planta, adicionando e retirando peso no nariz até que o modelo possa ser suspenso pelas asas em um ponto próximo à fuselagem (não pela ponta) pelas pontas dos dedos e que esse ponto coincida com o CG da planta.

LANÇAMENTO DO MODELO:

O lançamento correto faz parte do treinamento, segure o modelo com o polegar e o indicador em pinça segurando-o pelo CG, o braço deve ficar totalmente flexionado, com cotovelo pra baixo e colado ao corpo, mão acima do ombro, com o antebraço bem na vertical e na hora de lançar o modelo somente projetar a mão pra frente terminando o movimento com o braço esticado e bem na horizontal. Se o modelo está indo para cima, que o movimento termine com o braço esticado um pouco para baixo, e vice versa, aos poucos os jovens pegam o jeito.

Lançamentos mais altos SÃO SIM arremessando o modelo para cima, porém com uma asa bem mais alta que a outra,



de modo que com a ajuda do vento o modelo descreva uma curva ascendente à medida que diminui sua velocidade e se estabiliza a favor do vento. Por isso, para aqueles que não conseguem lançar reto, que lancem alto mas em curva, o modelo tem que ser trimado para executar uma curva de uns 5m de raio (uma rotatória aprox.) ai que está a graça da brincadeira, fazer o modelo voltar na mão depois de uma, duas ou até três voltas voando. Esses que lançam pra cima devem lançar o modelo com a asa de fora da curva bem mais alta

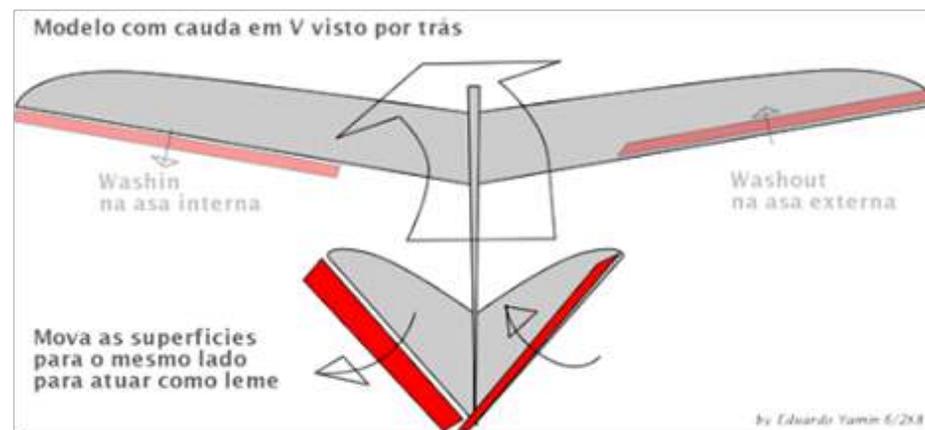
COMO TRIMAR O MODELO?

Ajuste o CG de forma que o planeio seja reto e o modelo com uma pequena tendência à estolar, ou com pequenas cabeceadas curtas, se o intervalo das cabeceadas é grande, o CG pode ser atrasado ou o leme cabrado.

Em seguida imprima curva no modelo, no caso da cauda em V para dar curva à direita abaixe o leme da direita e suba o da esquerda proporcionalmente, se o modelo espiralar (ir aumentando a curva e entrar pra dentro da curva), aplique washin (asa mais flapada na ponta) na asa de dentro, ou

atrase mais o CG, ou washout (asa menos flapada na ponta) na asa de fora. a imagem abaixo deve ajudar alguma coisa. Notem que em modelos de vôo livre a ação do washin e washout são inversas do aileron, é assim mesmo, prove!

(Maiores detalhes vide páginas 266, 267 e 268 do Guia Pistas e Trilha).



ENGENHEIRAS EM PROJETO!!!

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Pioneiro

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Ciências e Tecnologia

TEMPO ESTIMADO:

variável

NÚMERO DE APLICADORES: 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

a partir de 3

OBJETIVOS GERAIS

Discussão e compreensão a respeito das dificuldades encontradas no acesso de mulheres às carreiras de STEM (sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática)



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- **COMPETÊNCIA AFETIVA:** “Demonstrar maturidade em seus relacionamentos afetivos, aceitar a sua sexualidade e respeitar a dos outros”
- 21.B) A partir de fatos divulgados na mídia, debater com seu clã ou com uma equipe sobre a postura que se deve adotar para eliminar as formas de discriminação e manifestações de preconceitos, seja por questões de opção sexual, diferenças de gênero, racismo, condição social, aparência física etc.;
- **COMPETÊNCIA SOCIAL:** “Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna”
- 24. Elaborar e executar um projeto relevante;

DESENVOLVIMENTO

- Segundo o Censo do Ensino Superior de 2015, as mulheres representavam 60% dos estudantes que concluíram a graduação, mas elas ainda são minoria nos cursos de

engenharia. Na USP, por exemplo, as vestibulandas que ingressam na Escola Politécnica não ultrapassam os 30% há mais de cinco anos, enquanto dos 110 aprovados no vestibular do Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA), em 2017, somente 11 eram mulheres. (fonte: Especial Mulheres, por Eduarda Santos - <https://inscricaoucb.catolica.edu.br/blog/lugar-mulher-na-engenharia>);

- O clã pioneiro precisa elaborar uma forma lúdica de apresentar aos jovens (escoteiros, sêniores, guias, amigos, convidados etc.) a realidade do baixo acesso de mulheres nas carreiras de STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática), em especial em Engenharia Aeronáutica. Essa forma lúdica pode ser por jogos de tabuleiro, vídeos curtos, corridas de obstáculos (com mais obstáculos de acordo com as características fisiológicas e/ou sociais) etc.
- Os pioneiros devem buscar informações sobre essa realidade, entrevistando mulheres estudantes de engenharia ou mesmo engenheiras formadas, colocando mais realidades na situação vivenciada. Podem buscar relatos também de outras profissões de STEM, pois a realidade não muda tanto;



- No dia do Grande Jogo Aéreo, os pioneiros devem apresentar a dinâmica definida por eles aos jovens. Após a dinâmica, os pioneiros devem coletar, junto aos jovens, ideias de ações para promover um maior acesso de mulheres às carreiras de STEM.
- Após toda essa dinâmica, os pioneiros podem discutir as impressões deles a respeito do tema. E aí, a sociedade realmente dificulta o acesso de mulheres às áreas tecnológicas ou é apenas uma questão de pouco interesse mesmo? Há ações adicionais que não foram discutidas pelos demais jovens que eles, como pioneiros poderiam colocar em prática, com ou sem a ajuda de outros clãs, escotistas ou até órgãos da Sociedade Civil?
- Que tal agora colocarem algumas dessas ideias em prática?

SOBRE O HEFORSHE:

HeForShe é o movimento de solidariedade global das Nações Unidas pela igualdade de gênero. O movimento fornece uma abordagem sistemática e uma plataforma direcionada, na qual um público global pode se engajar e

se tornar agentes de mudança para alcançar a igualdade de gênero em nossa vida.

Isso requer uma abordagem inovadora e inclusiva que mobilize as pessoas de todas as identidades e expressões de gênero como defensoras e reconheça as maneiras como todos nós nos beneficiamos dessa igualdade.

A iniciativa HeForShe da ONU convida as pessoas ao redor do mundo a se unirem como parceiros iguais para criar uma visão compartilhada de um mundo igual em gênero e implementar soluções específicas e localmente relevantes para o bem de toda a humanidade. Desde o seu lançamento em 20 de setembro de 2014, com o apoio da embaixadora global da boa vontade da ONU, Emma Watson, milhões de ativistas de todo o mundo se comprometeram com a igualdade de gênero. O movimento HeForShe tem sido assunto de mais de dois bilhões de conversas em mídias sociais, com atividades off-line alcançando todos os cantos do mundo.

Gostou? Faça o termo de adesão em: <https://www.heforshe.org/pt-br>



TÚNEL DE VENTO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Pioneiro

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Ciências e Tecnologia

TEMPO ESTIMADO:

30 MINUTOS

NÚMERO DE APLICADORES:

1 Escotista Para Cada Patrulha

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

2 Patrulhas

NUMERO DE APLICADORES: 4

MATERIAIS

4 Garrafas pet lisas (vide foto), palitos de churrasco, ventilador pequeno, papelao, fita adesiva larga, papel sulfite



e placas de isopor (bandeijinhas de frios)

OBJETIVOS

Desenvolver a prática do estudo da aerodinâmica, aplicar a prática. Item 1 da especialidade de engenharia aeronáutica

1. Demonstrar com um experimento simples o princípio de sustentação das asas.

DESENVOLVIMENTO

Utilizando os materiais disponíveis, a patrulha deverá construir um túnel de vento para demonstrar o efeito da sustentação em um perfil de asa.

Aumentando a potência do ventilador, você verá que a sustentação da asa aumenta ou diminui.

DESCRIÇÃO

Os jovens deverão receber uma breve explicação sobre o que é para que serve um túnel de vento.

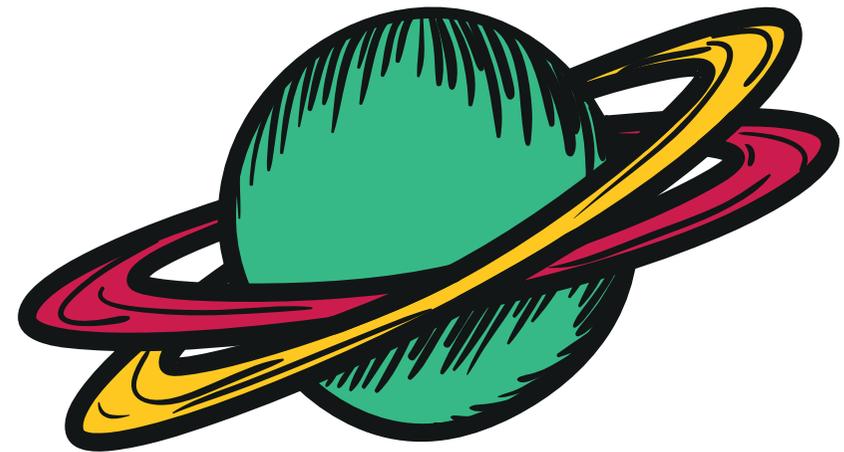
A garrafa deve ter o fundo e o bico cortado de forma a

criar um tubo transparente.

Cortar alinhadas na vertical dois rasgos com 5mm x 60mm
O Perfil de asa deve ser feito com uma folha de 150 mm x 60 mm de largura;

A vareta deve ser fixada no CG da asa, ou seja, no centro (veja exemplo).

Com o papelão, criar um cone que direcione o vento para a entrada do tubo (vide exemplo, atenção ao sentido da seta).



ENGENHEIRAS? POR QUE NÃO?

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Sênior

OBJETIVOS EDUCACIONAIS:

Ciências e Tecnologia

TEMPO ESTIMADO:

variável

NÚMERO DE APLICADORES: 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

a partir de 3

OBJETIVOS GERAIS

Discussão e compreensão a respeito das dificuldades encontradas no acesso de mulheres às carreiras de STEM (sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática)



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- **COMPETÊNCIA INTELECTUAL:** “Procuro conhecer diversas opções vocacionais, associadas aos meus interesses e aptidões.”
- 35.B) Comparar pelo menos 4 opções profissionais, indicando vantagens e desvantagens de cada uma, identificando as decisões que terá de tomar ao longo dos seus estudos e que irão influenciar a escolha de sua profissão.;
- **COMPETÊNCIA AFETIVA:** “Sei expressar respeitosa e minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e manter amizades profundas”
- 50. Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias;
- **INSÍGNIA DE DESAFIO COMUNITÁRIO** – Projeto.

DESENVOLVIMENTO

- Segundo o Censo do Ensino Superior de 2015, as mu-

lheres representavam 60% dos estudantes que concluíram a graduação, mas elas ainda são minoria nos cursos de engenharia. Na USP, por exemplo, as vestibulandas que ingressam na Escola Politécnica não ultrapassam os 30% há mais de cinco anos, enquanto dos 110 aprovados no vestibular do Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA), em 2017, somente 11 eram mulheres. (fonte: Especial Mulheres, por Eduarda Santos - <https://inscricao.ucb.catolica.edu.br/blog/lugar-mulher-na-engenharia>);

- Os seniores e as guias deverão se reunir e debater os possíveis efeitos e causas dessa disparidade de números de homens e mulheres que escolhem carreiras de STEM (ciência, tecnologia, engenharia e matemática). Além disso, devem verificar com o clã pioneiro de sua UEL se eles estão elaborando alguma ação sobre o mesmo tópico para participarem junto deles neste Grande Jogo Aéreo;
- Neste debate, os seniores precisarão responder também às seguintes perguntas:
 - o “O que levaria uma mulher a desistir de seguir a carreira de Engenheira?”

o “O que poderia ser feito para evitar que uma mulher desista de seguir seus sonhos?”

o “Qual o meu papel como homem/mulher nessa situação?”

- Os sêniores então, junto de seu debate, precisarão propor ideias de ações para promover um maior acesso de mulheres às carreiras de STEM;
- Com todas as ideias levantadas, os jovens poderão escolher uma dessas ações que possa ser colocada em prática e elaborar um projeto de Desafio Comunitário baseado nessa ideia.

Sobre o HeForShe:

HeForShe é o movimento de solidariedade global das Nações Unidas pela igualdade de gênero. O movimento fornece uma abordagem sistemática e uma plataforma direcionada, na qual um público global pode se engajar e se tornar agentes de mudança para alcançar a igualdade de gênero em nossa vida. Isso requer uma abordagem inovadora e inclusiva que mobilize as pessoas de todas as identidades e expressões de gênero como defensoras e

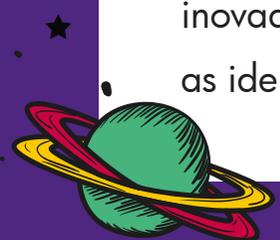
reconheça as maneiras como todos nós nos beneficiamos dessa igualdade.

A iniciativa HeForShe da ONU convida as pessoas ao redor do mundo a se unirem como parceiros iguais para criar uma visão compartilhada de um mundo igual em gênero e implementar soluções específicas e localmente relevantes para o bem de toda a humanidade. Desde o seu lançamento em 20 de setembro de 2014, com o apoio da embaixadora global da boa vontade da ONU, Emma Watson, milhões de ativistas de todo o mundo se comprometeram com a igualdade de gênero. O movimento HeForShe tem sido assunto de mais de dois bilhões de conversas em mídias sociais, com atividades off-line alcançando todos os cantos do mundo.

Gostou? Faça o termo de adesão em: <https://www.hefor-she.org/pt-br>

MATERIAL UTILIZADO

- Material de anotação (caderno, computador ou celular);



ASAS DE PLANEIO

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Lobinho

DURAÇÃO (EM MINUTOS):

variável

NÚMERO DE APLICADORES:

ao menos 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

livre

OBJETIVOS GERAIS

Desenvolvimento de caráter e intelectual, desenvolvendo o projeto científico de uma asa para um amigo do Chil.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- ESPECIALIDADE ORNITOLOGIA (CIÊNCIA E TECNOLOGIA):

o 3. Apresentar uma coleção de fotografias de pelo menos 15 aves identificadas em áreas visitadas (em atividade escoteira ou não), com o nome vulgar e científico e pelo menos 5 dados de classificação ou hábitos;

- COMPETÊNCIA 10 DA 1ª FASE (CARÁTER): “Dedica-se em fazer bem as suas tarefas.”

o C7. Planejar, organizar e executar um pequeno projeto científico, artístico ou utilitário.

- COMPETÊNCIA 5 DA 2ª FASE (INTELLECTUAL): “Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.”

DESENVOLVIMENTO

- A ave de rapina Chil pediu ajuda para os lobinhos. Um

dos seus companheiros machucou bem feio a sua asa e vai precisar de uma prótese para ajudar ele a planar. Como os lobinhos são muito engenhosos e observadores, eles poderiam verificar como são as asas que fazem bons planeios e fazer alguns protótipos para o amigo do Chil;

- Os escotistas devem apresentar aos lobinhos imagens da anatomia de várias aves, discutindo com eles quais delas seriam mais adequadas para planeios;

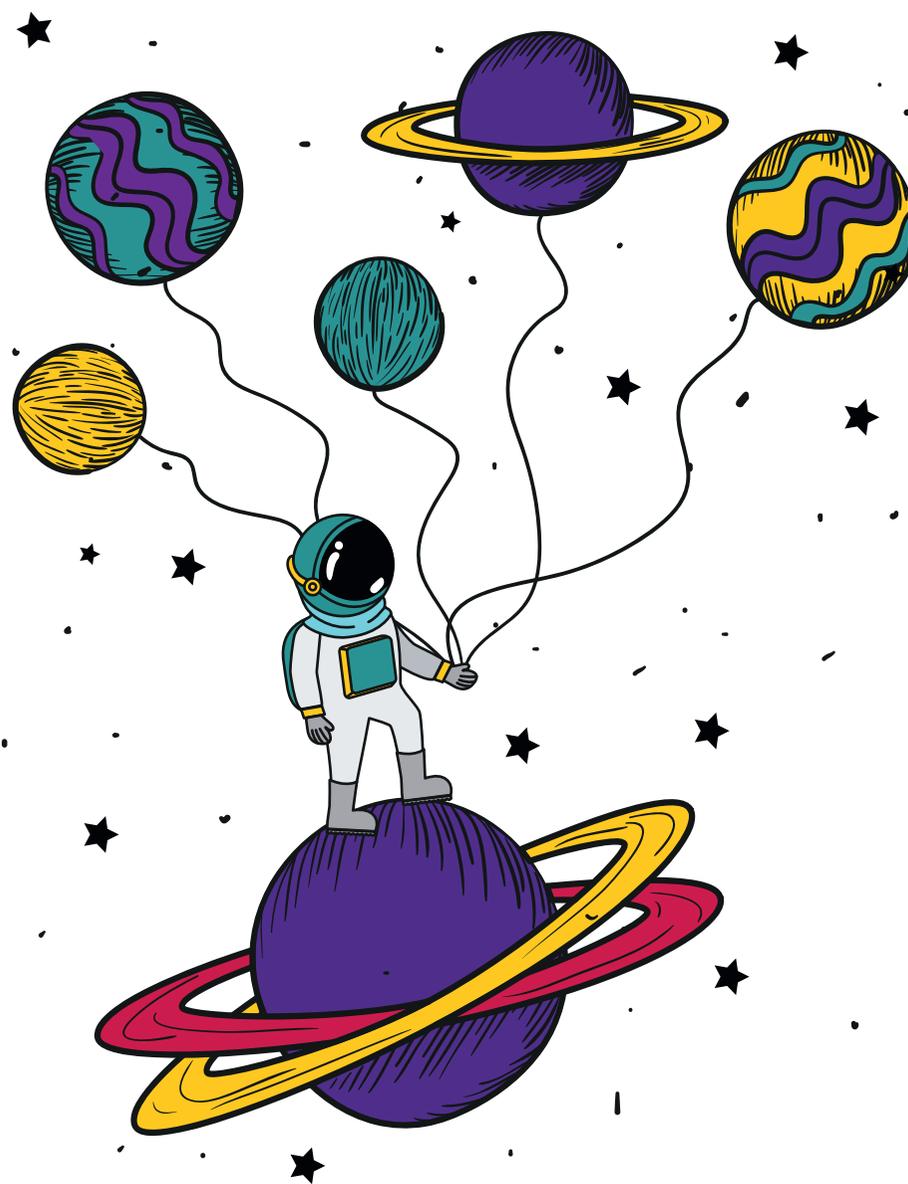
• Quando os lobinhos decidirem pelo melhor “modelo de asa” para o amigo do Chil, eles devem desenhar e cortar bandejinhas de isopor ou depron no formato dessa asa desenhada. É importante que a asa fique simétrica, para o melhor voo do amigo do Chil;

- Os escotistas devem então montar junto dos lobinhos pequenos planadores com essas asas e varetas de palitos de churrasco. Devem também montar uma cauda para estabilizar a asa e colocar um pequeno peso no nariz para posicionar o Centro de Gravidade desse protótipo aproximadamente no centro da asa (veja mais na FICHA 03 – Aeromodelismo, do Ramo Escoteiro);

- Com os protótipos prontos, os lobinhos poderão fazer um rápido torneio para verificar qual das asas fabricadas é a melhor para o amigo do Chil, lançando esses protótipos de um mesmo local e vendo qual chega mais longe, sendo esse o melhor planeio;
- Conversar com os lobinhos, após esses testes, sobre outros formatos de asas de pássaros, mostrando que a Mãe Natureza fez um excelente trabalho de engenharia desses pássaros, cada um com uma boa asa para o estilo de vida daquela ave;

MATERIAL UTILIZADO

- Bandejinhas de depron (isopor estirado) – aquelas que costumamos comprar queijo, presunto ou outros frios fatiados;
- Palitos de churrasco;
- Cola de isopor (cuidado com colas baseadas em cianoacrilato/bonder pois elas derretem o isopor) ou fitas adesivas de forte fixação;
- Tesoura;
- Impressos com modelos anatômicos de asas de diversos pássaros;



PLANEJA- MENTO E ESTRATÉGIAS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Pioneiro

DURAÇÃO (EM MINUTOS):

variável, sugere-se mais de 1 encontro de atividades

NÚMERO DE APLICADORES: 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

a partir de 3

OBJETIVOS GERAIS

Cultura. Compreensão das diferentes fases de planejamento e execução de projetos complexos, usando a proposta de desenvolvimento de “Iron Bird” de bambu, tendo planejamento, estruturação, fazendo um relatório de finalização.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- Competência 2 - Administrar corretamente seu tempo na busca do equilíbrio entre suas diversas atividades.
- Competência 6 Preparar-se adequadamente para o desempenho de atividade profissional – considerando suas aptidões, possibilidades e interesses – qualificando-se para o mercado de trabalho.

o Reconhecer suas capacidades e procurar superar as suas limitações, aceitando-se com autocrítica e mantendo uma boa imagem de si mesmo. o Ser o principal responsável pelo seu desenvolvimento pessoal, assumindo a vida como um processo permanente de aperfeiçoamento.

- Competência 9 Reconhecer nos grupos sociais dos quais participa um apoio para o seu crescimento e para a realização do seu projeto de vida, construindo-o de acordo com os valores expressos na Lei e na Promessa Escoteiras.
- Competência 17 - Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura

DESENVOLVIMENTO

- Ao fim da década de 40, a cidade de São José dos Campos, no Vale do Paraíba (SP), estava deixando de ser apenas uma estância climática para tratamento de pobres com tuberculose no Estado e iniciava uma vocação como polo de desenvolvimento nacional, a partir da construção do Centro Técnico de Aeronáutica (CTA), idealização de um anteprojeto que levou a assinatura de Oscar Niemeyer.
- De dentro do CTA veio o Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA), que foi concluído em 1950 após idealização (“Plano Smith”) do então Coronel-Aviador Casimiro Montenegro Filho.
- Não apenas para o ITA, o CTA na verdade foi erguido para abrigar dois institutos científicos – um para o ensino superior, o Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA) e outro para pesquisa e desenvolvimento nas áreas de aviação militar e comercial (Instituto de Pesquisas e Desenvolvimento - IPD), que em 1953 saiu do papel como o primeiro órgão nacional voltado para a pesquisa e o desenvolvimento de tecnologia aeronáutica. Mais tarde, o Departamento de Aeronaves desse instituto deu origem à EMBRAER, criada em 1969.



- Todas essas realizações a 70 anos atrás, que deram início à engenharia aeronáutica no Brasil, demandaram anos de preparação, planejamento, concretização de seus projetos, tinha-se inicialmente um plano (assista <https://www.youtube.com/watch?v=woL5AaDzdN8>).

- Usando o mesmo incentivo de planejar, fazer, “checar” e agir (PDCA), o clã/equipe de interesse deve aproveitar para unir o máximo de pioneiros de todas as modalidades para desenvolver uma super pioneiria, que representa uma banca de testes de aeronave de bambu com todas as suas superfícies móveis atuantes, fazendo um PDCA de toda a organização até a montagem de iron Bird de bambu. (Fazer dentro de um mês). Que tal essa aeronave ainda ter um trem de pouso recolhível. Ah, obviamente, todos os comandos devem sair do cockpit da aeronave até as suas superfícies/sistemas.

1ª Parte – Apresentação do tema.

Equipe de interesse formada, chamará mais pioneiros para completar a atividade. A equipe de interesse lidera a organi-

zação da criação do plano e a idealização do iron bird de bambu. Organizando de tempo, delegação de tarefas.

2ª Parte – Aplicação.

Aplicando o método de PDCA (Plan, Do, Check e Act), e pensar em uma aeronave, e fazê-la com idealização. Fazendo um relatório de conclusão.

MATERIAL UTILIZADO

- Material de anotação (caderno, computador ou celular);
- Bambus;
- Cordeletes (sisal/polipropileno/etc);



O SONHO DE VOAR

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Pioneiro

DURAÇÃO (EM MINUTOS):

até 120 minutos

NÚMERO DE APLICADORES: 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

a partir de 3

OBJETIVOS GERAIS

Atuação junto à comunidade externa ao grupo escoteiro, trabalhando com crianças formas lúdicas de desenvolvimento e contribuição para a felicidade.

COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- **COMPETÊNCIA INTELLECTUAL** “Ser capaz de inovar e usar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.”
- **COMPETÊNCIA AFETIVA:** “Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo”
- **COMPETÊNCIA SOCIAL:** “Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna”
- **COMPETÊNCIA SOCIAL:** “Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura”

DESENVOLVIMENTO

• Dentro desses 70 anos de engenharia aeronáutica no Brasil, alcançamos uma grande conquista, primeiro voo do avião Bandeirante. “Em 1968, para o espanto de todos, o primeiro avião brasileiro, o Bandeirante, levantava voo”, lembra Ozires Silva, engenheiro aeronáutico e oficial da Força Aérea que liderou a equipe que projetou e construiu o Bandeiran-

te, participando mais tarde ativamente da implantação da indústria aeronáutica no país, com a fundação da Empresa Brasileira de Aeronáutica (EMBRAER).

• A primeira aeronave, o Bandeirante, decolou às 7h07 do aeroporto do Centro Técnico de Aeronáutica (CTA) para um voo de aproximadamente 50 minutos, sob o comando do Major- Aviador José Mariotto Ferreira e do engenheiro de voo Michel Cury. “É como se fosse ontem. Eu estava lá na cabeceira de terra, na pista do CTA, ele se posicionou lá embaixo, um pouco longe da gente, aí quando acelerou, levantou aquele poeira, e veio roncando, deixando poeira pra trás. Quando passou por nós já estava naquela altura e ficou todo mundo arrepiado de ver”.

• Usando deste momento histórico, como as palavras do Major Aviador José Mariotto mencionando “ficou todo mundo arrepiado de ver”, e “para espanto de todos”, palavras do engenheiro aeronáutico Ozires Silva, os pioneiros devem formar uma equipe de interesse que vá em sua comunidade e

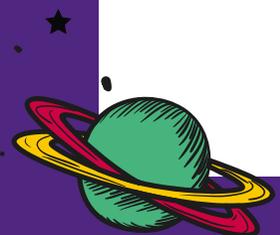


ensine crianças a fazer aviões de papéis (veja exemplos) e planadores de bandeijas de isopor/depron (por exemplo o sementinha), demonstrando para essas crianças o sonho de voar, mostrando esse momento histórico de ver sua própria criação levantando voo.

- Após os aviões prontos, façam com as crianças competições variadas, como qual o avião vai mais longe, qual fica mais tempo no ar etc.
- Usem suas habilidades de inovar nas brincadeiras e torná-las como um sonho.

MATERIAL UTILIZADO

- Folhas de Papel;
- Bandejas de depron;
- Palitos de churrasco.



A ARTE DE VOAR E SONHAR

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Pioneiro

DURAÇÃO (EM MINUTOS):

variável

NÚMERO DE APLICADORES: 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

indiferente, quanto mais melhor

OBJETIVOS GERAIS

Desenvolvimento de aptidões artísticas e capacidade de planejamento e execução de uma campanha de arrecadação de fundos para uma obra social da comunidade da UEL.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- **COMPETÊNCIA INTELECTUAL:** “Exponho minhas criações artísticas”

o 36: Escolher um tema de seu interesse e criar uma obra a partir dele, tal como uma escultura, pintura, esquete, canção, poesia, dentre outras à sua escolha ou ainda criar uma campanha de divulgação para a seção.

- **COMPETÊNCIA SOCIAL:** “Participo de atividades de serviço comunitário dentro e fora do Movimento Escoteiro, conhecendo as principais organizações sociais e de serviços comunitários da minha cidade”

o 61.C: Atuar em alguma campanha de auxílio à comunidade, ou em apoio a desastres.

DESENVOLVIMENTO

- A equipe (patrulha ou equipe de interesse) deve encontrar uma instituição de assistência social na comunidade para ser auxiliada pela equipe;
- Com o auxílio da diretoria da UEL, a equipe deve entrar

em contato com essa instituição, apresentando a proposta e convidando um representante da instituição para o dia da exposição;

- A equipe deve planejar o estilo de arte que será desenvolvido e criar as criações artísticas, seguindo o tema “a beleza de voar”. Podem ser pinturas, esculturas, fotografias, montagens etc.;

• Com o auxílio de toda a UEL na divulgação, a equipe deve organizar uma exposição com suas criações artísticas, realizando o planejamento e organização do ambiente e, ao fim da exposição, realizar o leilão beneficente das criações artísticas;

- Após o leilão, entregar os valores arrecadados à instituição escolhida.

DESCRIÇÃO

Dentro do ambiente da Engenharia Aeronáutica, há uma máxima que diz que “quanto mais bonito é o avião, melhor ele voa”.

De fato, as aeronaves guardam em suas silhuetas curvas tão



bonitas que, desde o primeiro voo de Santos-Dumont, a aviação tem servido como inspiração para a expressão artística de várias pessoas em todo o mundo.

Os jovens, nesta tarefa, precisarão desenvolver criações artísticas com a temática da aviação. Os temas podem ser “sonho de voar”, “a beleza do voo” ou qualquer outro tema ligado à aviação e que inspire os jovens a criarem suas obras.

As criações podem ser fotos, desenhos, pinturas, esculturas, montagens, painéis etc. Com essas criações, os jovens devem organizar uma exposição dessas criações e leiloarem essas criações para arrecadação de fundos para uma instituição de assistência social escolhida pelas equipes.

Peçam ajuda de toda a UEL e de suas famílias para convidarem o máximo o possível de pessoas para a exposição, pois assim será mais fácil arrecadar mais fundos para a instituição que for escolhida.

MATERIAL UTILIZADO

- Depende da expressão artística a ser utilizada.



PARAQUE- DISMO DE NINHOS

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Lobinho

DURAÇÃO (EM MINUTOS):

variável

NÚMERO DE APLICADORES:

ao menos 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

livre

OBJETIVOS GERAIS

Desenvolvimento de caráter e intelectual, desenvolvendo o projeto científico de um paraquedas para o Chil.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- **COMPETÊNCIA 10 DA 1ª FASE (CARÁTER):** “Dedica-se em fazer bem as suas tarefas.”
- o C7. Planejar, organizar e executar um pequeno projeto científico, artístico ou utilitário.
- **COMPETÊNCIA 5 DA 2ª FASE (INTELLECTUAL):** “Desenvolve capacidade para pesquisar, interrogar e descobrir as causas dos fenômenos que observa e soluções para pequenos problemas.”

DESENVOLVIMENTO

- A ave de rapina Chil pediu ajuda para os lobinhos novamente. Os Bandar-logs estão derrubando os ninhos dos pássaros de toda a Jangal das árvores, fazendo-os cair no chão e quebrando os ovos.
- Os lobinhos precisarão desenvolver algum sistema de paraquedas para os ninhos, de forma que se um ninho for derrubado de um galho a mais de 2 metros e meio de altura, o paraquedas automaticamente se abra e os ovos

não se quebrem no chão.

- Ah, os paraquedas não podem ficar abertos sobre as árvores, se não os bandar-logs vão perceber e rasgar os paraquedas antes de derrubarem os ninhos.
- Após o jogo, os escotistas devem conversar com os lobinhos sobre a importância de cuidar dos ninhos nas árvores e que é importante não mexer nos ninhos que possuam ovos, na natureza.

MATERIAL UTILIZADO

- Algodão, isopor, gravetos ou outras coisas que possam simular ninhos de pássaros;
- Barbante e plástico para o paraquedas;
- ovos

OBRAS DA NATUREZA

RAMOS AOS QUAIS SE APLICA:

Ramo Lobinho

DURAÇÃO:

variável

NÚMERO DE APLICADORES:

ao menos 1

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

livre

OBJETIVOS GERAIS

Desenvolvimento espiritual e compreensão de que a natureza é uma complexa e bela “obra de Deus”.



COMPETÊNCIAS, ATIVIDADES E/OU ESPECIALIDADES DESENVOLVIDOS

- COMPETÊNCIA 22 DA 1ª FASE (ESPIRITUAL): “Reconhece a natureza e a vida como obra de Deus e as valoriza”
- o E1 - Em um passeio com a Alcatéia, observar as belas coisas da natureza e agradecer por existirem;

DESENVOLVIMENTO

- Hatchi e Chil conversaram sobre as tantas diferenças de asas, corpos e bicos entre os pássaros da Jangal. Então, com a chegada dos lobinhos, e autorização de Akelá, eles convidam os lobinhos a tentar identificar como é a vida de cada pássaro por meio de suas asas, bicos e patas.
- Os escotistas devem apresentar alguns pássaros conhecidos e como é o estilo de vida deles (voam rápido ou lentamente, caçam ou coletam frutos/sementes, nadam, mergulham, carnívoros, herbívoros etc).
- Com base nessas instruções, os escotistas devem apresentar fotos de outros pássaros e verificar com os lobinhos qual deve ser o estilo de vida desses outros pássaros.

- Após isso, conversar de forma lúdica sobre a Teoria da Evolução e de como Deus fez para que os pássaros fossem mais adaptados aos seus estilos de vida, tendo então um pássaro que voa muito rápido a melhor asa o possível para voar rápido, enquanto o pássaro que come peixes tem o melhor bico o possível para pescar aqueles peixes e por aí vai.

MATERIAL UTILIZADO

- Imagens de diversos pássaros, com estilos de vida diferentes. Alguns conhecidos e outros não.





HORA DO PLANETA

A Hora do Planeta nasceu em 2007 em Sydney, na Austrália, e logo ganhou o mundo. Todos os anos, centenas de milhões de pessoas se unem ao movimento, que tem como objetivo conscientizar indivíduos, empresas e poder público a respeito dos problemas das mudanças climáticas e de como todos nós podemos fazer algo para reverter esse quadro.

Ela começou como aquela ação simbólica de que, uma vez por ano, apagar as luzes por uma hora, das 20h30 às 21h30. Porém, há muito mais por trás de um ato tão simples.

Ao desligar as luzes naquele momento específico, você transmite uma mensagem de que está preocupado(a) e quer agir em prol do meio ambiente. Os sessenta minutos são um marco, mas a conscientização e o desejo de mudança devem estar em todas as horas de nossas vidas.

QUANDO: Dia 28 de março de 2020, desligando as luzes às 20h:30

O GUIA COMPLETO: https://d3nehc6yl9qzo4.cloudfront.net/downloads/guiaparticipante_hp_2020_1.pdf



As sugestões podem ser feitas no dia da HP (sábado 28/3) ou em outras datas no mesmo mês.

FEIRA DE TROCAS: cada um traz de casa um objeto em bom estado (ex: brinquedos, acessórios, objetos de decoração). Juntos, promovem a troca dos objetos entre si. O que não for trocado, pode ser doado.

CATA-ESPÉCIES: grupos competem entre si tentando fotografar com o celular a maior quantidade possível de espécies animais e vegetais em um determinado local.

MONTAGEM DE MINI TERRÁRIO: crianças trazem aquários ou potes de vidro de casa. Atividade serve para falar sobre formação do planeta, ciclo da água e preservação de recursos naturais.

SEM DESPÉRDÍCIO: o grupo cozinha junto uma ou mais receitas que utilizem partes normalmente descartadas dos alimentos, como cascas e ramas.

MINI CONFERÊNCIA DE MUDANÇAS CLIMÁTICAS: divididos em grupos representando empresas, governos, e organizações sociais, os jovens são estimulados a debater sobre os desafios e responsabilidades envolvidas na conservação do meio ambiente.

CLEAN UP: grupo elege um local (ex: uma praça, um pedaço de um parque, um colégio) e promove uma manhã/tarde de catação de lixo. O lixo recolhido é separado e o que for reciclável é enviado para cooperativa.

Os grupos podem escolher uma ou mais atividades. Também podem se unir a atividades públicas que estejam sendo realizadas em sua cidade: <https://www.wwf.org.br/participe/horadoplaneta>

Ao definir a(s) atividade(s) da tropa, solicitamos que o/a respectivo/a chefe faça a inscrição do grupo no site da Hora do Planeta – <https://www.wwf.org.br/participe/horadoplaneta/>

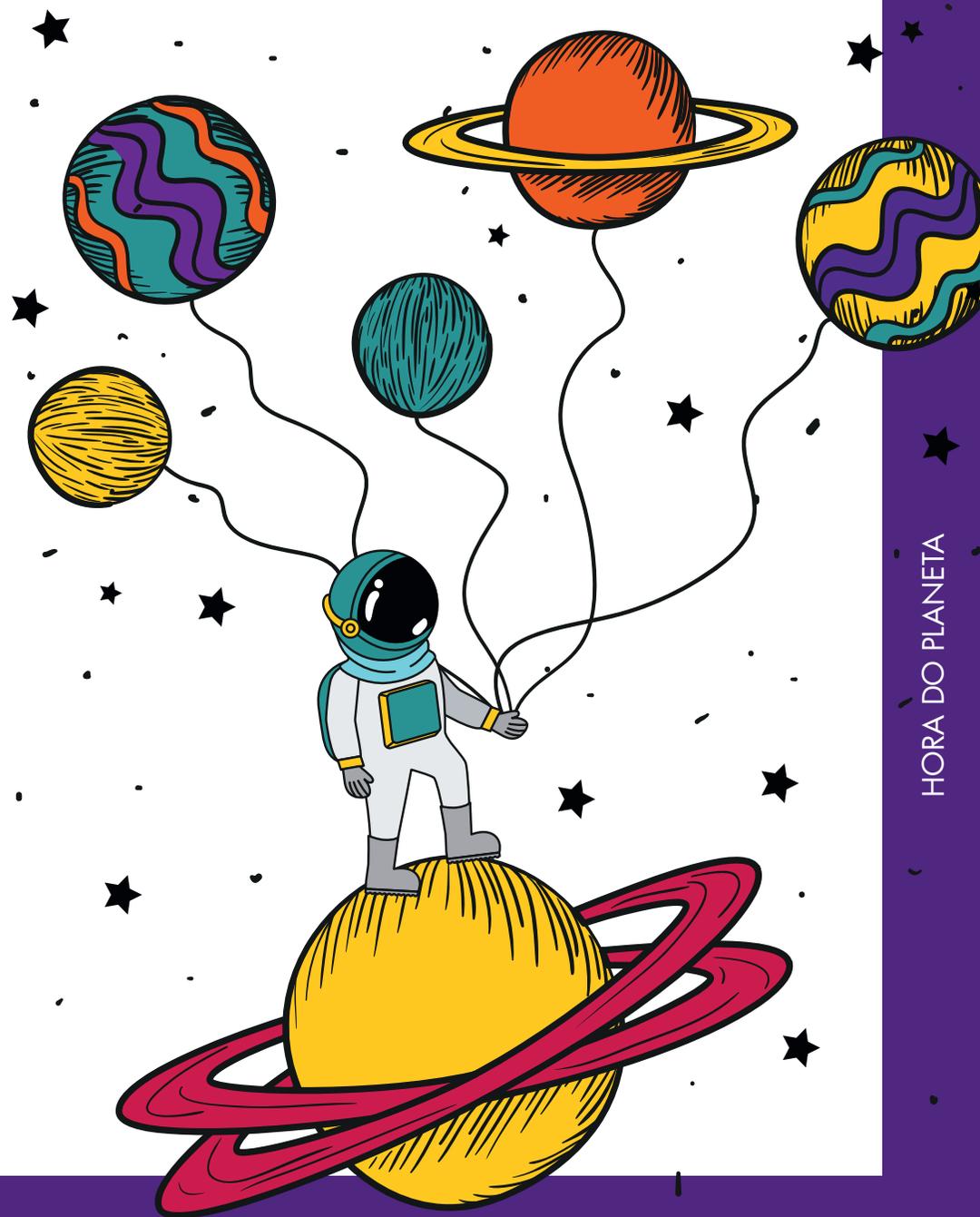


Qualquer que seja a(s) atividade(s) escolhida(s), recomendamos que seja precedida pela apresentação do vídeo Como salvar o Nosso Planeta, da série Nosso Planeta (<https://www.youtube.com/watch?v=5T4MJprBNX0>), que serve para inspirar e suscitar perguntas de aquecimento e outras reflexões.

Uma boa forma de encerrar as atividades é convidando os jovens a fazer uma participação na plataforma Voice for the Planet wwf.org.br/vozpelo planeta que também integra as atividades da Hora do Planeta deste ano. Com isso há um fechamento com a mensagem de que nossas atitudes fazem parte de algo maior e que juntos podemos fazer a diferença.

Pedimos que todos grupos participantes documentem suas ações com fotos e encaminhem para adrianarodrigues@wwf.org.br

Todos os participantes estão liberados para postar fotos em suas redes. Nossas hashtags oficiais são #HoraDoPlaneta2020 #HoraDoPlaneta #ConectadoNoPlaneta. Também sugerimos a hashtag exclusiva #EscoteirosPeloPlaneta





GRANDE JOGO NAVAL

Neste ano o Grande Jogo Naval será realizado, preferencialmente, nos dias 22 e 23 de agosto de 2020. Para esta edição o Grande Jogo Naval comemora os 500 anos da primeira Circum-navegação. A ideia é que os participantes descubram caminhos, superem limites e explorem o ambiente marítimo. Um convite à aventura!

As sugestões de atividades serão divulgadas em breve, mas estas atividades envolverão visitas à iate clubes, culinária, palestras, jogos, entre outros.

Uma outra sugestão é para a realização das atividades propostas para a conquista da Insígnia Mares Limpos. O Grande Jogo Naval deverá acontecer em diversas bases por todas as Regiões Escoteiras do país. As bases devem congregiar o maior número de UELs possível. A participação é aberta para todas as modalidades do Escotismo.

1. TEMA - 500 ANOS DA PRIMEIRA CIRCUM-NAVEGAÇÃO

Pela importância dos Oceanos e mares em todos os tempos da humanidade e no contexto do tema anual dos Escoteiros do Brasil: "Escoteiros: os líderes do futuro", o



Grande Jogo Naval 2020 propõe “Os 500 anos da primeira Circum-Navegação feita pelo navegador Fernão de Magalhães”.

Fazem 500 anos desde que o português Fernão de Magalhães (1480 - 1521) decidiu navegar pelo mundo em busca de descobertas. Sua viagem, que teve como ponto de partida a Espanha em 1519 e durou até 1522, fez história ao se tornar a primeira circum-navegação do planeta, e trouxe impacto para inúmeras áreas do conhecimento. Entre elas a história, liderança, geografia, filosofia, astronomia e um marco na exploração. Comprovando a todos que o planeta é ligado pelos oceanos, levando e trazendo novas comunidades, economias, tecnologias e até o nosso escotismo.

B-P em suas narrativas, deixou claro o quão saudável e alegre foi sua infância e adolescência, dentro das aventuras de navegações com seus irmãos nos canais da Inglaterra, além de possuir preferência por acampamentos nas ilhas da costa britânica.

Não existe nada no mundo que exerça mais fascínio sobre

ser humano do que os segredos inescrutáveis do mar, e o homem, desde tempos imemoriais, sempre teve como seu grande desafio; “vencer” o mar.

ESCOTISMO DO MAR:

navegando no conhecimento geográfico naval.

• A GEOPOLÍTICA DOS OCEANOS: O SEXTO CONTINENTE

• O exame atento do mapa-múndi confirma a importância do espaço marítimo que corresponde a 71% da superfície do planeta. O Pacífico ocupa 50 % desta área, o Atlântico 23%, e o Índico 20%. Dos cerca de 180 países que são membros da ONU pouco mais de trinta não têm saída para o mar, mas lutam por isto. É o caso da Bolívia que, na guerra com o Chile, em 1883, perdeu seu porto de Antofagasta e até hoje o reivindica naquele fórum. Ou o Iraque, cujo objetivo estratégico nas guerras com o Irã e Kuwait era o acesso ao Golfo Pérsico. Ambos sabem que suas economias dependem fortemente dos oceanos, seja por que três quartos do comércio mundial dependem do transporte marítimo, garantindo o acesso a seus recursos.



• 30% de todo o petróleo consumido no mundo vem da exploração marítima, e vinte por cento do gás. Mas há mais. Além da pesca há reservas de ouro, diamante, níquel e cobalto, entre outros minerais. Apesar de toda a riqueza oceânica é na costa que o problema é mais sensível. O local de encontro da terra com o mar é uma zona extremamente vulnerável, produtiva e em constante evolução. Ela é responsável por metade da produção biológica global e fornece 90% dos recursos marinhos exploráveis.

* (dados extraídos do livro *Le Sixième Continent- Géopolitique des Océans*, de Pierre Papon. Editions Odile Jacob).

• O Escotismo do Mar e a conexão com os novos tempos
Nesta proposta de atividade, deixamos claro a necessidade do jovem escoteiro imergir nas atuais demandas da sociedade. O mundo vem passando pelas novas exploração em vias náuticas, e em um Brasil de 7.491 quilômetros de extensão, 42.000 quilômetros são de mares, rios e lagos.

O objetivo do tema do Grande Jogo Naval 2020 é fazer

com que o jovem esteja mais atento, norteador e autônomo nas suas decisões, seja pessoalmente ou em equipe. Quando saímos em um barco a remo com a patrulha, há uma divisão de trabalhos e cargos, colocando em prática o “sistema de patrulha”. Assim como os exploradores do passado, que tinham que conviver durante vários dias em embarcações com suas tarefas determinadas para o desenvolver da expedição. Podemos comparar o comandante do navio ao monitor, e os demais membros da patrulha ao restante da tripulação, assim sendo um método eficaz para formação de jovens líderes preparados para os novos tempos.

Quando uma patrulha marca dois pontos em uma carta náutica, para realizar um percurso, sabemos que é ali que começa a elaboração de uma grande aventura no mar, sempre com muito planejamento, protocolos de segurança e cuidados que devem ser levados a sério. É necessário provocamos os jovens a explorarem novos lugares, mas é importante também que eles saibam possuir certas responsabilidades e aprendizados.





• O ESCOTEIRO DO MAR E AS EXPEDIÇÕES

A importância de recordar os escoteiros das expedições irá enfatizar a ele; novas direções sociais, profissionais e econômicas na área de navegação, tanto para experiências embarcadas, quanto em terra.

A prática audaciosa de tentar saber o que está sobre o



mar e nos caminhos ainda inexplorados para atividades escoteiras em nosso território, será sempre uma novidade aos escoteiros de todas as gerações, pois nascemos sem saber o que está do outro lado da margem. Quando um chefe escoteiro leva sua tropa ou patrulha em um lugar diferente, tudo parece grande e misterioso ao olhar do jovem, muito parecido com o que acontecia com os exploradores marítimos do passado. Poder fincar a bandeirola da patrulha no local recém explorado, faz aproximar o cenário das expedições que chegaram primeiros as regiões do mundo, deixando a sua marca de forma singela.

Lembrando de fatos como as expedições nas extremas latitudes polares, como a do renomado explorador norueguês; Roald Amundsen, que conquistou o polo sul, e também como o líder e navegador Ernest Shackleton.

Vamos também lembrar aos jovens escoteiros, sobre os navegadores solitários que realizaram circum-navegação ao redor do mundo; o primeiro confirmado, foi o navegador Joshua Slocum, que ao naufragar com sua embarcação no litoral do Paraná, mostrou perseverança e persistência ao



construir outra embarcação com recursos locais nos anos de 1887 a 1888, sendo um exemplo para todos na atualidade.

• ESCOTEIROS DO MAR DEFENDENDO RECURSOS MARI-NHOS

O Grande Jogo Naval 2020 também irá se pautar nas atividades sobre a nossa costa litorânea e recursos minerais/científicos, realizando atividades em relação a importância da Amazônia azul.

O Brasil possui o direito de explorar uma extensa área oceânica, com cerca de 5,7 milhões de km², o que equivale a, aproximadamente, metade da nossa massa continental. Portanto, é imprescindível conscientizar os escoteiros do quão imenso é o patrimônio existente em nossas águas, e há uma necessidade de protegê-lo e preservá-lo, para garantirmos esse tesouro que, mesmo ainda incalculável, pertence aos brasileiros.

• ESCOTEIROS DO MAR E OS OBJETIVOS DA ONU EM RELAÇÃO AOS OCEANOS

O Grande Jogo Naval 2020 não poderia deixar de lado esse assunto tão importante no mundo contemporâneo. Comprova-se que 80% do lixo que está no mar é produzido em terra, “Esse tema é fundamental, considerando que os oceanos cobrem três quartos do planeta Terra, conectam populações e mercados e formam uma importante parte de nosso patrimônio natural e cultural”.

A maioria das pessoas não sabe por que e como os oceanos, os mares e os recursos marinhos são tão importantes para o bem-estar humano. Por isso, a UNESCO, por intermédio da Comissão Oceanográfica Intergovernamental (COI), desde 2017, tem desenvolvido a iniciativa ‘Alfabetização Oceânica para Todos’ (Ocean Literacy for All, no original em inglês), que visa fomentar a educação e a conscientização pública a esse respeito.

As Nações Unidas lançaram um glossário que explica conceitos e termos associados ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) nº 14, sobre a vida na água.



Glossário de termos do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 14:



2. DATA, REGRAS E INFORMAÇÕES GERAIS

- O Grande Jogo Naval 2020 deverá ser realizado, preferencialmente, entre os dias 22 e 23 de agosto de 2020, em diversas localidades e por todas as regiões escoteiras em âmbito nacional. Por adequação, poderá ser realizado em data diversa no segundo semestre a necessidade local, não podendo passar do mês de dezembro do mesmo ano, desde que comunicado a Equipe da Coordenação Nacional da Modalidade do Mar – CONAMAR ou seus Adjuntos.
- As bases de atividades preferencialmente devem congregiar o maior número possível de Unidades Escoteiras participantes.
- É permitida a participação de Unidades Escoteiras Locais de todas as modalidades.
- Atender as normas do POR escoteiro, (Princípios, Organização e Regras), nos Cap. 01/REGRA 10, Cap.07/REGRA 50, Cap. 14/REGRA 140, Cap. 15/REGRAS 141, 142 e 143.
- Todas as inscrições devem passar pelo PAXTU.
- As coordenações do GJN 2020 deverão informar os cronogramas e orçamentos das atividades aos COREMAREs, (Coord. Regional da Modalidade do Mar), e Regiões escoteiras com um mínimo de 90 dias, bem como apresentar um relatório ao final do evento, se possível com registros fotográficos.
- As atividades devem ser montadas ou adaptadas com base no tema e histórico da introdução deste boletim.



3. SUGESTÕES DE ATIVIDADES

• ALFA: - ANTIGOS INSTRUMENTOS DE NAVEGAÇÃO

Com a grande expansão da navegação marítima, em especial a expansão portuguesa, obrigou a uma evolução em grande escala na ciência náutica, para que fosse possível superar qualquer novo desafio que surgisse na época.

Observou-se o desenvolvimento da navegação astronômica e o surgimento de novos instrumentos e técnicas de navegação, bem como o aperfeiçoamento da cartografia o que permitiu que os navegadores fossem a mares nunca navegados.

Entre os principais instrumentos navais antigos temos:

A) ASTROLÁBIO

O astrolábio era um instrumento naval antigo, usado para medir a altura dos astros acima do horizonte e para determinar a posição dos astros no céu, tendo sido usado, durante muito tempo, como instrumento para a navegação marítima.

B) QUADRANTE

O quadrante, que tinha a forma de um quarto de círculo

graduado de 0° a 90° e um fio de prumo no centro, tinha duas pínulas com um orifício, por onde se fazia pontaria à Estrela Polar. Este instrumento permitia determinar a distância entre o ponto de partida e o lugar onde a embarcação se encontrava, cujo cálculo se baseava na altura desse astro.

C) BÚSSOLA

A bússola foi provavelmente o instrumento de navegação mais usado durante os descobrimentos. Esta pequena caixa de madeira é composta por uma agulha magnetizada colocada num plano horizontal e suspensa pelo seu centro de gravidade, que aponta sempre para o eixo norte-sul, ao seguir a direção do norte magnético da Terra, indicando-nos o Norte.

D) BALESTILHA

Este instrumento, que se supões ter sido inventado pelos portugueses, é extremamente simples, sendo construído por uma vara de madeira de seção quadrada e tendo cerca de 80 centímetros de comprimento. A sua função era medir a altura (em graus) que une o horizonte ao astro

e, dessa forma, determinar os azimutes, antes e depois de sua passagem meridiana.

E) MAPA (PORTULANO)

Um portulano (do latim “portus”, porto), ou portanto, é uma antiga carta náutica Europeia, datada do século XIII ou posterior. Estes mapas primitivos de origem italiana eram manuscritos em pergaminho. Não dispunham de um sistema de coordenadas geográficas (latitude e longitude), mas sim de retas direcionais (linhas loxodrómicas ou de rumo) a partir de uma rosa-dos-ventos principal. Este tipo de traçado permitia calcular os pontos de acertos de rota de navegação com simples auxílio da bússola.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE:

Apresentar se possível estes instrumentos náuticos, ou através de cartazes ou fichas de atividades, para seu grupo ou seção durante o grande jogo naval, discutindo a sua importância e utilização na navegação, lembrando a todos que naquela época não existia o GPS.

Construir com a patrulha um quadrante ou bússola caseira para percorrer pontos simples assinalado em uma rota de-

terminada, pode ser de preferência embarcada.

(Video Quadrante CFAP 2017 xvid)

(<https://www.youtube.com/watch?v=IEvhFwEJRUG>)

(<https://www.youtube.com/watch?v=1ltwpRKaKg0>)

FONTE:

a) <http://osdescobridoresbiju.blogspot.com/p/instrumentos-nauticos.html>

b) Wikipedia Realizar atividades e jogos utilizando como “fundo de cena” histórias de grandes navegadores nas várias épocas tipo:

Colombo, Cabral, Shackleton, Amyr Klink, família Schurman, Freya Hoffmeister dentre tantos outros.

• BRAVO: ATIVIDADE 02 – TIPOS DE EMBARCAÇÕES E VELAS

Na época dos grandes descobrimentos marítimos e em especial na primeira circum-navegação em 1519 realizada por Fernão de Magalhães, todos essas experiências só foram possíveis com a utilização de embarcações que são aparatos capazes de navegar sobre a água. Ao longo da história as embarcações foram desenhadas e denomi-



nadas de diferentes maneiras em todos os cantos da terra para deslocar-se por lagos, rios e mares.

As principais embarcações utilizadas nesta época eram as:

A) CARAVELAS – Foram aperfeiçoadas durante os séculos XV e XVI, onde inicialmente comportavam pouco mais de 20 tripulantes, era uma embarcação rápida e de fácil manobra, media 25 metros de comprimento, 7 metros de boca (largura) e 3 metros de calado, chegava a deslocar até 50 toneladas, possuía de dois a três mastros, sendo uma característica da caravela ter um convés único e uma popa sobrelevada.

B) GALEÃO – É um navio que se distingue dos restantes pelo fato de ter quatro mastros, de alto bordo, muito utilizado entre os séculos XVI e XVIII na navegação oceânica, também era usado como navio de guerra para diversas marinhas, foi também usados por piratas, deslocava até 1200 toneladas e continham 40 bocas de fogo. Uma das suas características é a existência do chamado “castelo”, à

sua popa, apresentando até à proa uma pequena curva.

C) NAU – Era uma denominação dada a navios de grande porte que transportavam até 200 pessoas, com castelos de proa e de popa, dois, três ou quatro mastros com duas ou três ordens de velas sobrepostas, até o século XV eram usados para viagens de grande percurso. Em vários documentos históricos a nau surge com a denominação de nave (do latim navis, navio), termo que foi muito utilizado entre 1211 e 1428, opondo-se ao termo embarcação, que era usado para barcos de menores proporções utilizados em percursos pequenos, e foi utilizado até os meados do século XV e XVI. As naus eram imponentes e de armações arredondadas, sua maior diferença entre as caravelas e galeões é que tinha velas latinas no mastro da ré e tinha duas cobertas.

VELAS E TIPOS

Vela é qualquer tipo de superfície que gere trabalho quando exposta ao vento e são usadas em embarcações chamadas veleiros. O velame é o nome dado ao conjunto de



velas de uma embarcação. Em geral não se fala de velas, mas sim de panos, pois geralmente o tecido mais usado para sua confecção é o algodão, um exemplo é que o principal navio escola português o Sagres, ele dispõe de 23 velas, sendo 10 de pano redondo e 13 de pano latinos.

Em função da época e do lugar, a forma das velas ou panos, caracteriza o seu tipo e varia significativamente. Com o avanço nos estudos náuticos apontam que a forma de melhor rendimento é semi-elipse vertical.

FALAREMOS DE SETE TIPOS DE VELA, QUE SÃO AS SEGUINTE:



VELA QUADRADA

É o tipo mais antiga da Europa, pois foi usada do Báltico ao Mediterrâneo em navios mercantes e militares, mas não podiam navegar a mais de 60° em relação à direção ao vento, a partir do século IX no Mediterrâneo a vela quadrada foi substituída pela vela latina.



VELA AO TERÇO

Essa vela tem $1/3$ da altura total do mastro, com base na quadrada e começou a melhorar os resultados da navegação a bolina quando a verga passou de horizontal a quase vertical.



VELA LATINA

É uma vela triangular que surgiu por volta de 200 a.C. na região do mar Mediterrâneo e cuja vantagem consiste no fato de um navio poder bolinar, navegar contravento. Essas velas são geralmente triangulares, têm uma das suas faces adjacentes a um mastro. É a vela mais utilizada nos veleiros monotipos ligeiros, como 420, Snipe e etc.



VELA DE ESPICHA

Essa vela tem esse nome dado ao pau



que é preso ao mastro que sobe em diagonal, entre 30 a 45°, para segurar a vela trapezoidal de embarcações como a do Optimist.



VELA HOUARI

A Vela houari é uma evolução da vela de espiche no qual este se inclina ainda mais chegar aos 25 a 30° da vertical. Simples de instalar, permite aumentar ainda mais a superfície da vela.



VELA AÚRICA

A Vela aúrica ou Vela de cuchillo de forma trapezoidal apresenta sempre a mesma face ao vento, e é segundo alguns especialistas náuticos uma evolução da vela quadrada até porque a verga, inicialmente horizontal, passou a inclinar-se e assim conseguiram-se melhores resultados a navegar próximo

da linha do vento. Este tipo de vela foi muito conhecido nas embarcações de trabalho do Atlântico Norte.



VELA BERMUDIANA

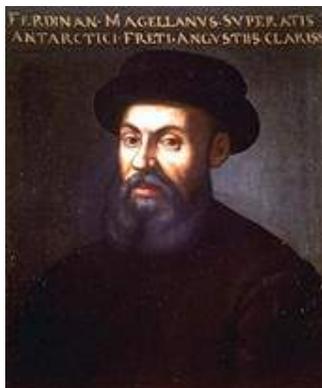
A Vela bermudiana ou vela Marconi é o antepassado do mastro com brandal tradicional onde o mastro estava inclinado para trás, como é a forma encurvada de uma prancha à vela. O termo Marconi refere-se ao sistema de fixação da vela no mastro que corre ao longo de uma fenda no mastro e se assemelha ao utilizado nas antenas da TSF de Marconi.

- **CHARLIE: ATIVIDADE 03** – Principais navegadores que fizeram a circum-navegação ao redor do mundo. A circum-navegação é uma viagem marítima em torno de um lugar, que pode ser uma ilha, um continente ou toda



a Terra. Em 1519 Fernão de Magalhães organizou a primeira circum-navegação ao redor do mundo, um fato interessante e que Fernão de Magalhães morreu antes de completar a circum-navegação, vítima de uma emboscada em 27 de abril de 1521, na ilha de Mactan (Filipinas), morto pelo nativo Lapu-Lapu. A expedição organizada por Fernão de Magalhães foi concluída por Juan Sebastian Elcano em 06 de setembro de 1522.

Fernão de Magalhães partiu de Sanlúcar de Barrameda em 20 de setembro de 1519 com cinco navios e 234 ho-



Fernão de Magalhães



Juan Sebastian Elcano

mens para realizar em grandiosa viagem, mas em 06 de setembro apenas a nau Victoria e 18 homens regressaram dessa jornada.

Fernão de Magalhães inspirou muito outros navegadores a realizarem a volta ao mundo embarcado, podemos citar os seguintes navegadores:



FRANCIS DRAKE (1540-1596)

O primeiro inglês a dar a volta ao mundo, ele foi considerado um herói para os ingleses e um pirata pelos espanhóis, por ter lutado contra o rei Felipe II, o qual ofereceu uma recompensa de 20.000 ducados, cerca de £ 4.000.000 (aproximadamente US\$ 6.500.000).

WILLIAM DAMPIER (1651-1715)

Era um explorador inglês e navegador, que se tornou o



primeiro inglês a explorar partes do que é hoje Austrália e a primeira pessoa a circum-navegar do mundo três vezes. Ele também tem sido descrito como o primeiro historiador natural da Austrália.

JOHN BYRON (1723-1786)

Foi um navegador inglês que entre 1764 e 1766 comandou a fragata “Dolphin” pelo Oceano Pacífico em busca de novos continentes. Fez a primeira circum-navegação em menos de dois anos.

JAMES COOK (1728-1779)

Foi um explorador, navegador e cartógrafo inglês tendo depois alçado a patente de capitão na Marinha Real Britânica. Cook foi o primeiro a mapear Terra Nova antes de fazer três viagens para o Oceano Pacífico durante a qual ele conseguiu o primeiro contacto europeu com a costa leste da Austrália e o Arquipélago do Havaí, bem como a primeira circum-navegação registrada da Nova Zelândia. Conta a história que foi a primeira circum-navegação a perder a tripulação por escorbuto.

JOSHUA SLOCUM (1844-1909)

Foi um marinheiro, escritor e aventureiro, cidadão dos Estados Unidos da América, embora nascido no Canadá. Escreveu livros sobre suas aventuras e se notabilizou por ser o primeiro a velejar em solitário ao redor do mundo.

SIR WILLIAM ROBERT PATRICK

É um marinheiro inglês. Em 1968, tornou-se o primeiro homem a realizar uma circum-navegação do globo sozinho e sem escala. Tinha 29 anos, uma filha pequena e acabava de se divorciar. Fez contas da comida que precisaria, às peças para o barco que teria de levar e partiu no Suhaili, o barco que juntava o nome da primeira mulher (Sue) com o nome de um estrela.

KAY COTTEE

É uma marinheira australiana foi a primeira mulher a fazer uma circum-navegação sem parada em um velereiro de 37 pés o Blackmores Frist Lady, levando 189 dias.

AMYR KLINK

primeiro brasileiro a circum-navegar sozinho todo o Oceano Antártico a partir da Ilha Geórgia do Sul. Fez o trajeto



mais perigoso de uma circum-navegação ao enfrentar as tormentosas águas austrais. Refez a primeira circum-navegação, porém com uma tripulação de 5 pessoas e quebrou um recorde de 76 dias neste mesmo percurso.

DEE CAFFARI

É uma marinheira britânica e, em 2006, tornou-se a primeira mulher a navegar sozinha e sem parar pelo mundo “do jeito errado”; para oeste contra os ventos e correntes predominantes.

IZABEL CRISTINA DUARTE PIMENTEL

É uma velejadora brasileira, nascida em Mato Grosso do Sul (MS). Primeira brasileira e latino-americana a realizar uma volta ao mundo em solitário. Em 2006, se tornou a primeira velejadora brasileira a cruzar o Oceano Atlântico em solitário, uma viagem que durou 42 dias e 6 horas. Ela partiu no dia 10 de Julho de Cascais, Portugal e chegou a Fortaleza, Brasil no dia 21 de Agosto às 22h. Pimentel velejou em um Mini-transat de 21 pés (6,5 metros) e, no total, ela percorreu 5.300 milhas (9.500 km).

SUGESTÃO DE ATIVIDADE

Escolher um dos navegadores acima citados e montar um esqueleto contando a vida deles ou montando um jogo de Kim com as peças das embarcações que eles usavam recortada em papel. Não esquecer de apresentar os nomes das peças aos escoteiros antes do jogo.

- **DELTA:** Atividade 04, Em busca de um rumo (E,S,P)
Quando ocorreu a primeira circum-navegação os tempos eram bem diferentes e a tecnologia presente também. A ideia de um GPS era bem distante e nem todo o globo era conhecido, mas este não era um empecilho para os antigos homens do mar e nem deve ser para os atuais. E como devemos navegar sem um GPS? Simples, com uma carta náutica.
A carta náutica é um mapa, que pode ser impresso ou digital. Cobre uma determinada área, dando prioridade para a área marítima e pouca prioridade para a área terrestre. Fornece ao navegante os seguintes dados:
 - profundidade em metros de toda a região coberta por





aquela carta;

- posição em coordenadas de latitude e longitude de tudo que está dentro da área coberta pela carta;
- todos os perigos à navegação tais como pedras, baixios, bancos de areia, barcos afundados, etc;
- permite que se faça medição de distâncias, em milhas náuticas (1 milha náutica= 1852m);
- fornece rumos para se ir de um ponto a outro dentro da região coberta pela carta;
- fornece declinação magnética (ângulo entre norte verdadeiro e magnético), permitindo assim o uso de bússolas dentro daquela região.

*Saiba mais sobre o assunto: <http://varievo.com/nautica/o-que-e-uma-carta-nautica#ixzz6Eo7j5BoZ>

Então se Fernão de Magalhães incumbisse os escoteiros de indicar sua rota, precisaríamos ter os seguintes materiais:

- 01 régua paralela;
- 01 lápis;
- 01 compasso;

- 01 borracha;
- 01 transferidor;
- Cartas Náuticas

(para conseguir uma carta náutica, basta acessar o site www.marinha.mil.br/chm/dados-do-segnav/cartas-raster e escolher a que deseja. Para visualizar basta baixar a opção GEOGIF, que abre em quase todos os programas, bastando imprimir)

O material fundamental é COMPASSO e RÉGUA PARALELA. Imagine então que, de posse disso, queremos traçar a rota do ponto de partida da primeira volta ao mundo (o porto de Sanlúcar de Barrameda, no sul da Espanha) até seu Grupo Escoteiro para uma visita rápida, qual seria o rumo que deveríamos por a nau Trinidad?

Ou melhor, sabendo que a frota passou pela Baía de Guanabara em 13 de dezembro de 1519, vamos traçar nossa rota até esse porto?

Logo, o procedimento para a construção dos TRECHOS, RUMOS e o CÁLCULO DO TEMPO DE PERCURSO é o seguinte:

- 1) Verificar se no trecho a ser traçado há algum OBSTÁCULO (ilhas, etc.);
- 2) Traçar o RUMO (ou ROTA) com a Régua Paralela do Ponto "A" ou Ponto "B" na Carta Náutica;
- 3) Dividir o TRAJETO total em 2 (dois) trechos, FIXANDO um ponto intermediário: entre o Ponto "A" e o Ponto "B" fixa um ponto "C";
- 4) Calcular a distância entre o Ponto "A" e o Ponto "B", USANDO O COMPASSO: POSICIONAR cada uma das pontas do COMPASSO sobre os pontos extremos "A" e "B". Depois, POSICIONE a exata medida (abertura angular) fornecida pelo compasso entre os pontos "A" e "B" sobre a DIREÇÃO VERTICAL da LATERAL ESQUERDA DA SUA CARTA NÁUTICA, especificamente UMA PONTA DO COMPASSO sobre o início de um determinado GRAU (por exemplo, 25 graus) e A OUTRA PONTA DO COMPASSO sobre a ESCALA VERTICAL (DA LATERAL ESQUERDA) NA ORDEM CRESCENTE.
- 5) Converter os Graus e Minutos obtidos para Milhas Náuticas, observado sempre que 1 MINUTO DE GRAU EQUIVALE A 1 MILHA NÁUTICA (MN), e 1 MN = 1852 metros (m). Por exemplo: 37 minutos de Grau na Carta Náutica equivalem a 37 MN (ou $37 \times 1852 \text{ metros} = 68524 \text{ m} = 68,524 \text{ km}$).
- 6) Encontrar o RUMO MAGNÉTICO de cada trecho, usando a RÉGUA PARALELA: basta posicionar a Régua sobre o RUMO REAL (TRECHO entre os pontos "A" e "B") e ARRASTAR A RÉGUA PARALELAMENTE AO RUMO REAL ATÉ A RÉGUA PASSAR PELO CENTRO DA "ROSA DOS VENTOS" (que em regra fica em algum canto inferior da Carta Náutica). É pra isso que serve a RÉGUA PARALELA: encontrar com uma Régua o valor na Rosa dos Ventos sem tirar a outra Régua vinculada do TRECHO (RUMO REAL).
- 7) CALCULAR O TEMPO: para isso basta lembrar da equação fundamental da Cinemática de Translação (da Física): Espaço (S) = Velocidade (V) x Tempo (T) (ou $S = V \times T$). Também lembre que 1 nó equivale a 1 MN/h (1 Milha Náutica por Hora). Portanto, $T = S / V$ (Tempo = Espaço / Velocidade).





OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

- 1) Nas Cartas Náuticas Brasileiras, as LATITUDES aumentam no sentido SUL e as longitudes aumentam no sentido OESTE (por causa da definição do meridiano de Greenwich);
- 2) 1 Milha Náutica (1 MN) equivale a 1 Minuto de Grau na Carta Náutica, e 1 Grau tem 60 Minutos na Carta Náutica, logo, 1 Grau equivale a 60 Milhas Náuticas na Carta Náutica;
- 3) 1 MN equivale a 1852 metros (1852 m);
- 4) A CARTA NÁUTICA 12.000 (elaborada pela DHN da Marinha do Brasil) fornece todos os significados dos símbolos que aparecem na Carta Náutica;
- 5) Para PLOTAR (desenhar, indicar) uma posição na Carta Náutica basta observar as coordenadas do Ponto: Latitude (eixo Y - Vertical) e Longitude (eixo X - Horizontal) (como em Geometria Analítica na Matemática). Por exemplo: LATITUDE $25^{\circ} 42' S$ - LONGITUDE $43^{\circ} 20'$;
- 6) PARA CALCULAR O TEMPO DO PERCURSO, se deve saber que 1 nó equivale a uma VELOCIDADE de 1 Milha

Náutica por hora (1 MN/h) (= 1852m / hora);

7) O RUMO REAL DE NAVEGAÇÃO É DIFERENTE DO RUMO MAGNÉTICO (pelo Magnetismo existente no Planeta, gerado pela existência de metais líquidos em movimento no centro do Planeta): por essa razão existe em algum canto da Carta Náutica a ROSA DOS VENTOS, que mostra os rumos magnéticos (que são rumos apontados pelas bússolas, movidas por magnetismo). Assim, qualquer segmento de reta traçado sobre uma carta náutica necessariamente terá um RUMO MAGNÉTICO: basta traçar uma RETA PASSANDO PELO CENTRO DA ROSA DOS VENTOS PARALELA À RETA TRAÇADA EM QUALQUER POSIÇÃO DA CARTA NÁUTICA (O VALOR ENCONTRADO NA ROSA DOS VENTOS SERÁ O VALOR DA INCLINAÇÃO MAGNÉTICA (RUMO MAGNÉTICO) PARA AQUELE SEGMENTO DE RETA).

Agora que sabemos encontrar o rumo, que outros rumos podemos projetar na nossa agulha magnética? Pensem em desafios do tipo um outro GEMar, um ponto turístico, um porto.

alimentos que jogamos fora por pensar que não são comestíveis, por exemplo algumas cascas e sementes.

Listamos 9 opções de refeições que podem ser realizadas com a reutilização dos restos de alimentos e sendo uma delas uma sobremesa. Reúna a sua tripulação e montem um cardápio de dois dias para a nau Trinidad, considerando o aproveitamento das sobras/partes que jogamos fora. Depois disso, escolham uma das receitas apresentadas aqui ou procurem outras, temos muitos exemplos na internet. E que tal nos ensinar algumas em especial com frutos do mar? Estamos no aguardo dessas delicias.

Segundo dados do Instituto Akatu, o Brasil é o quarto maior produtor de alimentos do mundo. A triste notícia é que um terço dos alimentos produzidos é jogado fora. Diariamente 39 mil toneladas de alimentos são destinadas para o lixo, quantidade suficiente para alimentar cerca de 19 milhões de brasileiros com as três principais refeições diárias (café da manhã, almoço e jantar).

Tomate: Sabe as pontas do tomate que você tira e joga fora? Se batidas com um pouco de água e extrato de to-

mate você tem um belo molho. Para isso você precisa higienizar bem o tomate antes de cortar, retirar as pontas, guardar em um saquinho e congelar. Para utilizar não é necessário descongelar, somente bater no liquidificador;

Arroz: As sobras de arroz podem virar um bolinho, lasanha de arroz, arroz de forno ou risoto;

Feijão: Sobrou feijão? Que tal fazer um delicioso Tutu? Outras opções são: Feijão Tropeiro e Sopa de Feijão;

Frango: Pode ser desfiado e reutilizado em tortas, pizzas, risoto; Leite: O leite talhado pode render um delicioso doce de leite; Pão duro: Você pode batê-lo no liquidificador e preparar uma farinha de rosca. Torradas e Bolinhos de Carne feitos com pão também ficam deliciosos;

Carne e Ovos: Uma farofa fresquinha pode ser preparada com as sobras de carnes e ovos;

Cascas: As cascas de melão, melancia, abacaxi, jabuticaba, banana e laranja podem virar deliciosas geléias;

Sementes: As sementes das frutas e legumes também podem ser reaproveitadas. Ao triturá-las no liquidificador e misturá-las com linhaça é possível fazer uma farofa rica em



fibras, vitaminas e minerais. Outra opção é torrá-las no forno e usá-las como lanches rápidos, nutritivos e saudáveis durante o dia;

Receitas:

Geleia de casca de melão

Ingredientes:

Casca de um melão médio

1 pauzinho de canela

2 cravos

Açúcar

Água

Modo de preparo: Lavar e cortar em pedaços a casca do melão (a parte amarela e a branca) e cozinhá-las com água suficiente para cobrir os pedaços de casca totalmente. Cozinhe até que a parte branca se desfaça. Coe em pano limpo, fino, espremendo bem para tirar todo o suco. Para cada copo de suco obtido, acrescentar um copo de açúcar. Acrescente a canela e os cravos e leve novamente ao fogo para ferver até chegar ao ponto desejado.

Tarefa difícil: Não só a comida era um problema. A água é uma necessidade vital e no meio do mar não é nem um pouco fácil conseguir esse bem tão precioso. Normalmente os navios já levam o suficiente para que sua derrota seja tranquila, mas pode ocorrer de do planejamento não se concretizar ou, como era comum nas embarcações de antigamente, a água se contaminar.

Atenção, tripulação! A água da nau Trinidad está contaminada e vocês precisam construir um dessalinizador para garantir que ninguém fique desidratado durante o resto da travessia.

A água utilizada para beber e para cozinhar era guardada em grandes tonéis ou tanques inapropriados. Assim, quase sempre a água estava infectada por bactérias, o que provocava infecções e diarreias nos tripulantes.

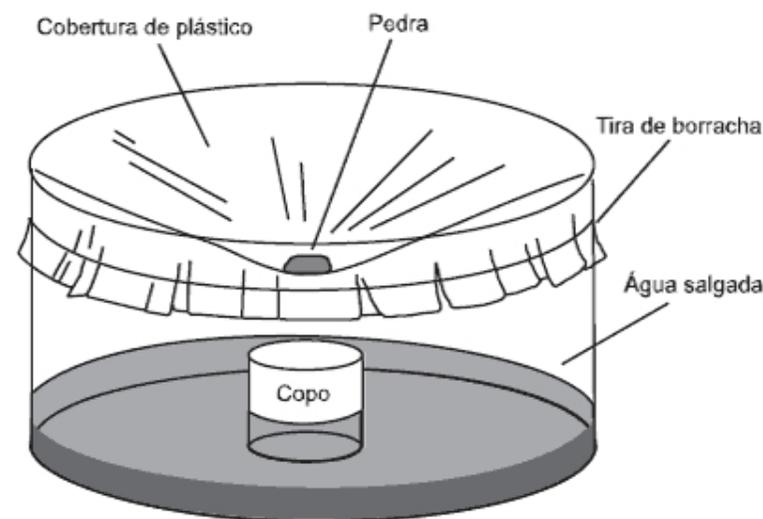
Em caso de ficarmos sem água, como podemos sobreviver? Uma opção é a dessalinização. O processo de dessalinização para grandes volumes de água é um processo caro e necessita de muita engenharia. Mas em uma situação de emergência o método a seguir pode garantir a



chegada até um porto ou o resgate.

- 1 - Um vasilhame grande contendo a água salgada;
- 2 - Um copo que fique com a borda pra fora da água salgada (pode colocar um peso dentro caso o copo seja de plástico);
- 3 - Amarrar a borda com um plástico tipo filme ou, em último caso, um plástico qualquer;
- 4 - Prender bem; amarrando toda a borda;
- 5 - Colar uma pedra no círculo
- 6 - Expor ao sol para evaporar a água e fazer com que ela caia dentro do copo.

Este é um processo lento, então usar elementos que absorvam calor irá acelerar o processo. Outro ponto é que, quanto mais quente estiver o tempo, com o sol próximo ao meio dia, irá trazer maior quantidade de água.



- **FROXTROT:** Atividade 06- E se o barco afundar?(E,S,P)
Durante a primeira circum-navegação, acidentes ocorreram e um navio naufragou, o Santiago. Devemos evitar o máximo uma situação como esta, mas caso ocorra o preparo ajuda a minimizar o problema, afinal, quem vai ao mar avia-se em terra.

Vocês já praticaram técnicas de salvatagem? Para isso todos, sem exceção, devem estar de coletes salva-vidas.

O CICLO DA VIDA

Em situações de naufrágio onde um bote salva vida não esteja presente ou para reunir as pessoas até que o mesmo



fique pronto, uma técnica útil é o ciclo da vida. Nele, todos se reúnem de braços dados, fazendo com que façam menos esforços ao flutuar e que torna mais visível a uma aeronave de resgate.

Com a visualização da aeronave, bater os pés produzindo espuma para facilitar mais ainda a identificação.

CENTOPEIA

Este é um exercício de locomoção em grupo que permite se mover mais rapidamente pela soma dos esforços. Com as pernas cruzadas na cintura do colega a frente, é possível usar da soma da flutuabilidade dos coletes.

Mas, para navegar de forma rápida e no rumo certo, precisamos de coordenação. Assim, aquele que é a cabeça da centopeia deverá indicar o rumo, controlando por meio de comandos sonoros toda a equipe.

Ao iniciar, todos levantam as mãos e, ao comando de “direita”, uma remada com esse braço deve ser dada. Com remadas feitas de forma alternada entre os braços, a centopeia irá seguir o rumo para a frente. Caso queiram mudar a rota em direção ao ponto desejado, basta manter

apenas o comando em “esquerda” ou “direita” até atingir o ponto desejado.

A liderança e o trabalho em equipe é fundamental. Que tal uma corrida entre patrulhas?

• **GOLF: ATIVIDADE 07** – Ciência e recursos marinhos.

É a vez de proteger os oceanos

Com 9 mil km de extensão, a costa brasileira percorre 463 cidades, em 17 estados. Uma imensidão azul que abriga ¼ da população brasileira em um ecossistema único com 3 mil km de recifes de corais e 12% dos manguezais do mundo. É também um habitat com alta relevância econômica para o Brasil, tendo no turismo, na pesca e na exploração mineral seus principais alicerces, mas também com grande potencial biotecnológico e energético.

Apesar dos recentes avanços de sua conservação no País, apenas 2% de toda essa biodiversidade está protegida. Preocupado com a situação e motivado pela necessidade de mudança, o WWF-Brasil lança hoje (8/6), no Dia Mundial dos Oceanos, o Programa Marinho. Com ampla atuação em biomas como Amazônia, Cerrado, Pantanal e





Mata Atlântica, a conservação da vida marinha fortalece e amplia as atividades da organização na proteção do meio ambiente em diferentes frentes.

“Vivemos um momento crítico na conservação dos recursos marinhos do Brasil, que sofrem com a pesca excessiva, falta fiscalização, poluição, exploração mineral, necessidade de políticas públicas adequadas para o bioma; a forte especulação imobiliária e consequente ocupação desordenada das cidades costeiras. Nossa atuação nos mares brasileiros visa chamar a atenção da sociedade para essa triste realidade, a importância da saúde dos oceanos para nossas vidas e como podemos nos mobilizar para protegê-los”, explica a coordenadora do Programa Marinho e Mata Atlântica, Anna Carolina Lobo.

Segundo ela, a baixa conservação do mar e da costa brasileira se agrava com a falta de conhecimento sobre o universo marinho. “A população e o governo de uma forma geral consideram que preservar os oceanos é menos urgente do que as florestas. O desconhecimento sobre o que existe debaixo da água leva a uma não priorização dos

mares. Mas isso é um engano. Para se ter ideia, 54,7% de todo o oxigênio da Terra é produzido nos oceanos por algas marinhas”, justifica.

FONTE: https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/reducao_de_impactos2/programa_marinho/

Sugestão de atividade:

-Sentinela ambiental

Entregar para a patrulha escoteira um mapa da região, onde eles irão monitorar a fauna e a flora marinha, eles deverão também registrar e identificar qualquer ameaça a estes recursos em uma pequena extensão de praia ou margem de baías, rios ou lagos, (aproximadamente 1 quilometro), e um máximo de 500 metros para dentro do mar, rio ou lago. Montar um relatório simples e registrar com fotos, se possível enviar aos órgãos de competência ambiental locais. Essa tarefa pode ser desenvolvida durante um cruzeiro embarcado ou durante toda o GJN, a patrulha determina um ou mais jovens para ter a função de sentinela ambiental (que é quem irá fazer os registros), o relatório pode ser entregue no final para o organizador.

Algumas das ameaças mais comuns podem ser; óleo, redes de pesca com malha não autorizada, plásticos, fertilizantes, químicos, esgoto sem tratamento, podendo variar de acordo com a região.-Explorador mineral

Construir com a patrulha uma barreira para detritos ou óleo, recolher o material coletado pela barreira e depositar em lugares próprios, registrar toda a construção e o funcionamento.

Fonte: <http://autossustentavel.com/2018/03/ecobarreira-caseira-1-tonelada-lixo-rio.html>

• HOTEL: ATIVIDADE 08 - TECNOLOGIA NO MAR E RIOS

A energia das marés, também conhecida como energia maremotriz, é obtida por meio do aproveitamento da energia proveniente do desnível das marés. Para que essa energia seja revertida em eletricidade é necessária a construção de barragens, eclusas (permitindo a entrada e saída de água) e unidades geradoras de energia.

O sistema utilizado é semelhante ao de uma usina hidrelétrica. As barragens são construídas próximas ao mar, e os diques são responsáveis pela captação de água durante

a alta da maré. A água é armazenada e, em seguida, é liberada durante a baixa da maré, passando por uma turbina que gera energia elétrica.

A força das marés tem sido aproveitada desde o século XI, quando franceses e ingleses utilizavam esse artifício para a movimentação de pequenos moinhos. Porém, o primeiro grande projeto para a geração de eletricidade através das marés foi realizado em 1967. Nesse ano, franceses construíram uma barragem de 710 metros no Rio Rance, aproveitando o potencial energético das marés.

Marémotriz, por correntes marinhas, ondas oceânicas e ondas costeiras.

Essa é uma boa alternativa para a produção de eletricidade, visto que a energia das marés é uma fonte limpa e renovável. No entanto, é importante destacar que poucas localidades apresentam características propícias para a obtenção desse tipo de energia, visto que o desnível das marés deve ser superior a 7 metros. Outros fatores agravantes são os altos investimentos e o baixo aproveitamento energético.



Entre os locais com potencial para a produção de energia das marés estão a baía de Fundy (Canadá) e a baía Mont-Saint-Michel (França), ambas com mais de 15 metros de desnível. No Brasil, podemos destacar o estuário do Rio Bacanga, em São Luís (MA), com marés de até 7 metros, e, principalmente, a ilha de Macapá (AP), com marés que atingem até 11 metros.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE:

-ENGENHARIA ESCOTEIRA

Construir com a patrulha um equipamento caseiro que possa produzir energia para no mínimo acender uma lâmpada de baixa carga.

O coord. da atividade pode providenciar uma instrução e projetos simples para construção de uma mini usina elétrica de uso no mar ou rio, também vale energias eólicas. Não esquecer de registrar o equipamento final com os jovens engenheiros.

Fontes dos vídeos para construção das usinas caseiras: <https://www.youtube.com/watch?v=wLrXYMJs-q8> <https://www.youtube.com/watch?v=VKFpp1oljps>

<https://www.youtube.com/watch?v=T355v2v0SK8>

https://www.youtube.com/watch?v=3L2j3_OHek0

https://www.youtube.com/watch?v=-vj_ly61nFE

- **INDIA:** Construções ou classificação de uma embarcação para expedição

“Imagine a emoção de estrear um barco em alto mar, com ondas bravias, mares revoltos e uma profundidade imensurável abaixo dos seus pés”

Imagine a emoção de estrear um barco em alto mar, com ondas bravias, mares revoltos e uma profundidade imensurável abaixo dos seus pés. O frio na espinha se intensifica quando se trata de um barco projetado por Amyr Klink e testado ao seu modo intrépido, em um roteiro realizado em 2002 que simplesmente percorreu, em uma etapa inicial, todo o Oceano Atlântico, de sul a norte e norte a sul. Em seguida, o barco seguiu rumo ao extremo do globo e passou por Ushuaia, na Argentina, pela Península Antártica e pela Ilha Geórgia do Sul. Um roteiro para poucos, denominado pelo capitão Klink de Ciclo Completo Antártico. Foi dessa forma intensa que aconteceu o debut do Paratii



II, quando seu casco de alumínio singrou os mares pela primeira vez.

Fonte: <http://www.amyrklink.com.br/pt/expedicoes>

SUGESTÃO DE ATIVIDADE:

-Planejar e construir um pequeno barco para a patrulha. A exemplo do navegador Amir Klink, o coord. desta atividade pode repassar a patrulha escoteira um projeto simples de embarcação, em forma de kits prontos ou de forma improvisada para fazer uma pequena expedição na região determinada. Essa tarefa vai desempenhar um exercício de planejamento, liderança e muito trabalho de equipe.

Nada melhor do que ter uma embarcação, é ter ajudado a concebê-la.

Lembrando que o coord. desta atividade deve providenciar os equipamentos com uma certa antecedência, e ter em mãos uma planta de leitura fácil aos construtores navais.

A embarcação deve transportar a guarnição e seus equipamentos durante o trajeto, pode ser aplicado outras atividades anteriores sugeridas para navegação.

Não esquecer de registrar essa atividade com fotos.

Fontes de vídeos para construção de pequenas embarcações:

<https://www.youtube.com/watch?v=3Yrmx95gg=-E&t=215s>

<https://meioseculodeaprendizagens.blogspot.com/2012/03/joao-persiana-barco-construido-com.html>

-projeto embarcação ajuri/marcoantoniobortoli

Existem vários projetos fáceis de construir, ou de cascos definitivos ou cascos provisórios, fica a escolha da coord.

- **JULIET:** Conquista de novos continentes, a geopolítica. Entenda os pontos mais importantes desse período.

As grandes navegações representaram uma das maiores aventuras da humanidade, talvez sendo superadas, apenas, pelo desafio atual da conquista espacial.

Além disso, para nós brasileiros, algumas questões sobre as grandes navegações são um verdadeiro mistério. Como por exemplo, entender por que Portugal foi o pioneiro nas grandes navegações, possibilitado pela Expansão Marítima.

No século XV (os anos 1400), a Europa começava a se re-



erguer economicamente, após séculos de divisões, guerras e impasses políticos durante a Idade Média.

A cultura e a ciência floresciam, sendo que uma das áreas mais privilegiadas deste desenvolvimento foi a de técnicas de navegação.

Novos tipos de embarcações e a invenção ou descoberta de instrumentos usados nas grandes navegações permitiram aos europeus se aventurarem pelos oceanos.

SUGESTÃO DE ATIVIDADE:

- UM NOVO MUNDO

O coord. da atividade irá entregar a cada patrulha uma carta náutica ou mapa de alguma baía, rio ou lago, tudo depende da região usada. A expedição deve ter um planejamento quantitativo e temporário para chegar ao lugar determinado por dados cartográficos, a primeira guarnição que chegar ao local e fincar a sua bandeira, será o vencedor. Esta atividade colocará a patrulha em cheque na estratégia.

O coord. não deverá informar o local, somente dará as instruções e um tiro de canhão.

Fonte para estratégia de expedição:

<https://marsemfim.com.br/roald-amundsen-conquista-os-dois-polos/fernao-de-magalhaes-inspiracao-de-exploradores-500-anos-apos-circum-navegacao>

• KILO: AMAZONIA AZUL E SUA IMPORTÂNCIA

A Amazônia Azul, ou território marítimo brasileiro, é a zona econômica exclusiva (ZEE) do Brasil, uma área que corresponde a 4,5 milhões de quilômetros quadrados, sendo o equivalente à superfície da Floresta Amazônica (mais da metade da área do Brasil continental).

Essa região sobre a qual o Brasil exerce soberania tem um enorme potencial de recurso, tais como biodiversidade, recursos minerais, recursos energéticos e recursos não extrativos, alguns já em exploração.

Apesar de ser chamada de “Amazônia Azul”, a zona econômica exclusiva engloba toda a margem da costa marítima brasileira, compreendendo tanto as áreas marinhas situadas ao largo da porção continental do Brasil quanto



aquelas localizadas ao redor das ilhas oceânicas e rochedos, como do Arquipélago de Fernando de Noronha e das ilhas Trindade e Martim Vaz.

Fonte: <https://www.naval.com.br/blog/2018/11/07/brasil-recebe-o-simposio-amazonia-azul-2018-patrimonio-brasileiro-a-preservar-e-proteger/>

Sugestão de atividade

O coord. da atividade poderá fazer uma apresentação dinâmica aos escoteiro e depois aplicar a seguinte atividade. O coord. da atividade poderá fazer um mosaico do mapa acima e pedir para a patrulha montar e Identificar a localização, a diferenciação entre mar territorial brasileiro e a nova denominação como Amazônia azul.

Fontes de construção de mosaico:

<https://www.youtube.com/watch?v=UncOpSMiajM>

<https://www.youtube.com/watch?v=sNKMjK6JnGQ>







JORNADA X

A Jornada X visa estimular o surgimento de equipes comunitárias para a inovação social. A intenção é identificar e treinar grupos de jovens para o empreendedorismo, oferecendo ferramentas para desenvolverem seus talentos e realizarem sonhos de transformação nos seus territórios.

Partimos da premissa de que os processos de desenvolvimento e inovação social acontecem quando o projeto provoca adolescentes e jovens adultos a resgatarem as suas qualidades inatas da infância, tais como a perspicácia, curiosidade, diversão, criatividade, empatia e amizade, e assim, juntos, empreenderem e transformarem sua realidade de forma rápida, divertida e sem botar a mão no bolso.

Na prática, os grupos participantes são provocados a convocar os seus superpoderes, formar uma Liga extraordinária e planejar a realização de uma missão impossível, trilhando assim a sua própria jornada de transformação em um período de seis meses. Durante o percurso, o grupo recebe missões específicas que ajudam a potencializar o seu projeto e a mobilizar a sociedade civil.

Por meio da aprendizagem através da experiência, habilida-



des como o empreendedorismo e a cooperação são desenvolvidas, gerando impacto em três principais frentes: empoderamento do jovem participante (como indivíduo e como parte de um grupo empreendedor), vivência de novos paradigmas e transformação do contexto local.

A Jornada X é uma gincana de autoconhecimento e crescimento que todo herói e heroína atravessam para entender como usar sua força e seus poderes para cuidar do meio ambiente, proteger o planeta e assim defender o futuro da humanidade. Embora o passado não possa ser alterado nem mesmo por viagens no tempo, o futuro pode ser construído de forma mais justa, responsável, cuidadosa e igualitária. De acordo com cientistas, pesquisadores e as mentes mais brilhantes de todos os cantos do mundo, nos próximos 10 anos a crise ambiental e climática terá efeitos irreversíveis para a humanidade. Nossa casa está pegando fogo!

Na Jornada X, usamos as melhores ferramentas e instrumentos disponíveis! Nossas armas mais poderosas não são secretas: o conhecimento, a colaboração, a informação e a educação. Acreditamos na força das crianças, da juventude, de suas vi-

las e comunidades locais! Suas aldeias, quilombos, favelas! Suas escolas, terreiros, igrejas e templos! Acreditamos na força das famílias, dos coletivos, das cooperativas, dos teatros! Das feiras, das roças, dos rios, das ruas! Das praças, dos parques, das matas, das florestas, dos bairros, das cidades! Acreditamos na força de tudo que é coletivo, que nasce dos encontros e que produz novas possibilidades! De tudo que dá frutos na cooperação, promove desenvolvimento e organiza saberes!

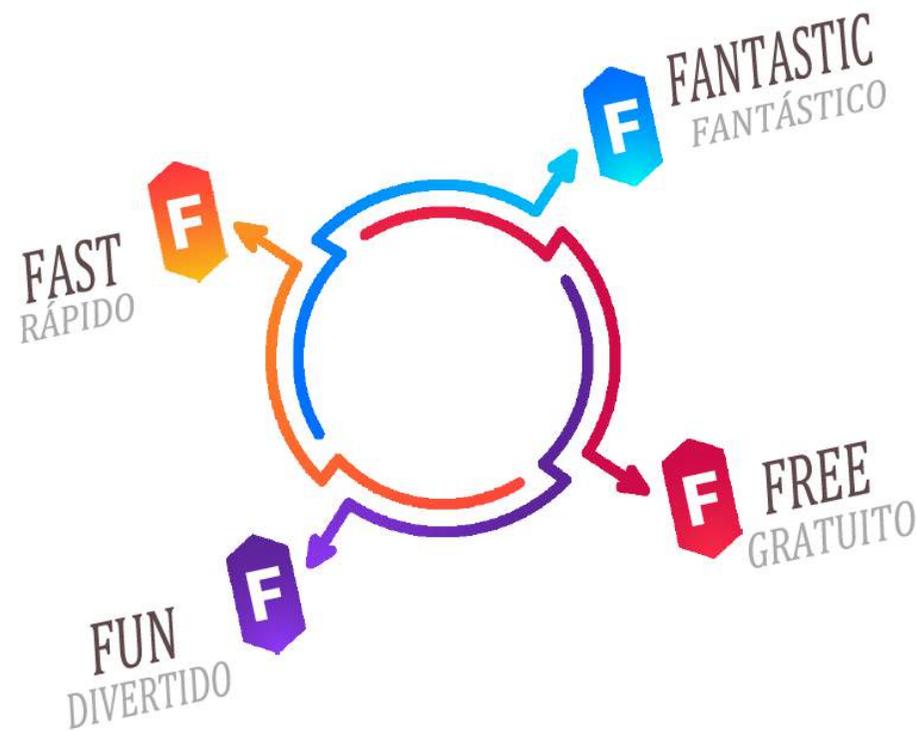
PRINCIPAIS REGRAS DO JOGO?

A Jornada X é um jogo que te convida a conhecer a sua melhor versão. Ao aceitar o convite, embarcará em uma aventura formada por 6 capítulos. O 3º capítulo compõe as missões da Primavera X. Na prática, os grupos participantes são provocados a convocar os seus superpoderes, formar uma Liga extraordinária e planejar a realização de uma missão impossível, trilhando assim a sua própria jornada de transformação. Apesar de conhecermos a ideia de que para mudar o mundo é preciso muito dinheiro, tem-



po e sacrifício, o jogo conta com 4 Princípios: FAST (Rápido), FUN (Divertido) FREE (Livre) e FANTASTIC (Fantástico). Então todas as missões devem acontecer de forma Rápida, as pessoas devem se divertir, não podem colocar a mão no bolso e o resultado deve ser FANTÁSTICO.

- Ninguém faz nada sozinho – todos os jovens devem atuar junto aos responsáveis e educadores;
- As missões devem ser realizadas de forma sustentável, divertida e contar com o apoio da comunidade.
- As ações do Mutirão devem acontecer de maneira FAST, FUN, FREE & FANTASTIC, ou seja, Rápida, Divertida, sem colocar a mão no bolso e o resultado deve ser Fantástico.





QUAL O PAPEL DO GAME MASTER?

Pode ser Game Master toda a pessoa que se sentiu chamada para se aliar a Jornada X. É a pessoa que quer ver o sucesso dos jogadores. E estar disposta a engajar e fortalecer as ligas a se manterem firmes no propósito de transformar seu território.

A Agência X espera que @ Game Master:

- Espalhe e Divulgue o vídeo chamado da Jornada X;
- Seja ponte entre a agência x e as ligas, e compartilhe conosco suas percepções sobre a jornada dos jogadores em cada missão.
- Seja um aliado da liga, e contribua da forma que for possível. Lembrando que não é pra fazer as missões pelos jogadores, e sim, mostrar ferramentas ou indicar caminhos que eles possam seguir.

o Prepare os jogadores para a melhor performance durante as missões.

A cada missão vamos enviar um material, que pode ser em vídeo, apresentação de slide, cartão de dicas para que você compartilhe com as ligas.

o Apoio ao registro e divulgação das Missões. Sabemos que algumas ligas serão formadas por crianças e você pode apoiar administrando o diário de bordo da liga, contribuindo assim, para a garantia da integridade física das crianças e adolescentes.

Outras formas de contribuir como Game Master

- Colocar a mão na massa nos mutirões;
- Divulgar, ajudar a mobilizar pessoas e recursos para apoiar a ação das ligas.



○ Registrar e divulgar o antes, o durante e o depois da ação. Como um/a chefe Escoteiro/a aliado/a da Jornada X, sua missão principal é sempre estar atenta/o se as crianças e jovens precisam de ajuda que você pode dar para realizarem as suas missões!

COMO FUNCIONA A JORNADA X?

A Jornada X é uma gincana de aprendizagem empreendedora para crianças e adolescentes, que tem como base missões on-line orientando ações no mundo real, visando mobilizar a comunidade para transformar a realidade local, a partir das potencialidades individuais e coletivas da liga, alicerçadas nos saberes da comunidade e de especialistas envolvidos no processo.

I O DESPERTAR

Despertar pessoas: nesta jornada, você irá treinar a sua habilidade inata de trazer de volta o brilho e a alegria de viver de uma pessoa. Experimentará como despertar seres humanos adormecidos e libertar o seu dom natural de tor-

nar a vida no planeta ainda mais maravilhosa.

Missão 1: A Liga

Missão 2: Os Guardiões

Missão 3: O Sonho

Missão 4: O Projeto

Missão 5: Os Recursos

Missão 6: O Presente

Missão 7: A Celebração

II JORNADA TRANSFORMAR

Encantar Espaços: nesta jornada, você irá treinar a habilidade inata da sua Liga de regenerar espaços degradados. Experimentará como encontrar recursos disponíveis onde quase ninguém percebe e ajuda especializada onde você não esperava!

Missão 1: A Liga

Missão 2: Os Mestres

Missão 3: O lugar



Missão 4: A Maquete

Missão 5: A Caça ao Tesouro

Missão 6: O Mutirão

Missão 7: A Celebração

III JORNADA MOBILIZAR

Mobilizar Comunidades: nesta jornada, você irá treinar a sua habilidade inata de despertar a força de realização de toda uma comunidade, ou mais. Descobrirão como uma comunidade motivada para fazer o bem são capazes de operar verdadeiros milagres.

Missão 1: A Liga

Missão 2: A Causa

Missão 3: Aliados

Missão 4: A Solução

Missão 5: A Campanha

Missão 6: O Mutirão

Missão 7: A Celebração

IV JORNADA AGÊNCIA X

Depois de terem participado de 3 jornadas, os integrantes se tornam um jovem experiente, e está pronto para interagir com outras ligas, unir esforços e montar uma Agência X, com um raio de atuação maior do que o entorno da escola, ou bairro. Agora a Agência X terá metas e propósitos mais audaciosos visando mobilizar outras ligas para impactar a cidade, bem como a área rural do município.

Missão 1: Agência X

Missão 2: Mapa X

Missão 3: Aliados X

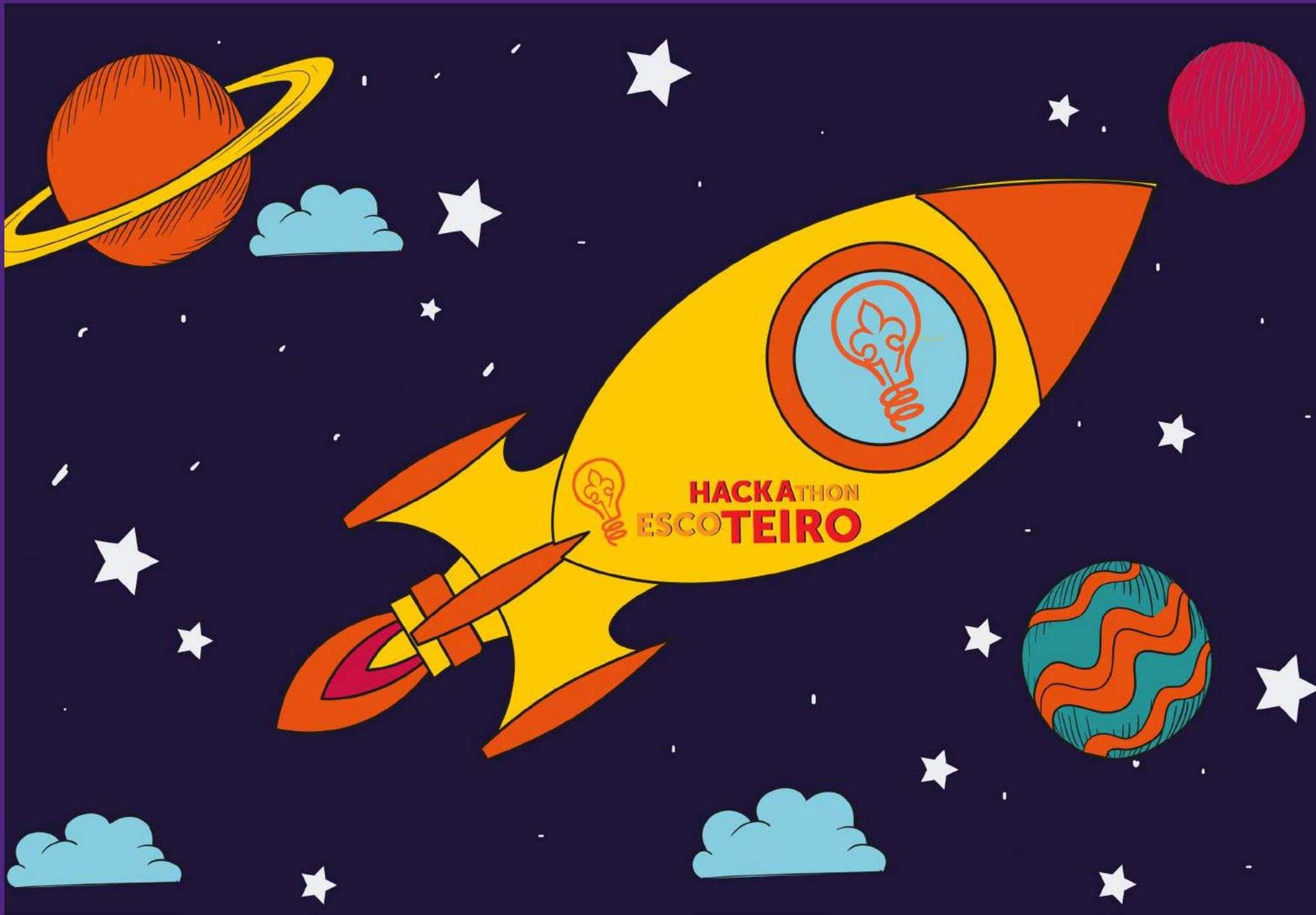
Missão 4: Sonho X

Missão 5: Agenda X

Missão 6: Expo X

Missão 7: Celebração X





HACKATHON ESCOTEIRO

O Hackathon Escoteiro é um evento nacional com formato inovador, destinado a jovens dos Ramos Sênior e Pioneiro com o objetivo de criar produtos digitais para o Movimento Escoteiro e a sociedade. Não é necessário ter conhecimento de programação ou desenvolvimento para participar da atividade: basta ter boas ideias e vontade de aprender. Durante dois dias, em conjunto com Executivos de empresas nos segmentos de Comunicação, Marketing, Finanças, Negócios e TI, aplicarão dinâmicas para capacitar os jovens na construção de um produto (protótipo) que, ao final, deverá ser apresentado, pelos próprios jovens, a uma banca julgadora, no estilo do programa de TV denominado “Shark Tank”. O evento acontecerá nos dias 27 e 28 de junho em 3 bases geográficas - Porto Alegre, Curitiba e São Paulo - simultaneamente com programação sincronizada e atividades em conjunto. Acreditamos que o Hackathon Escoteiro é uma excelente oportunidade para que os jovens desenvolvam novas habilidades na construção de projetos e adicionem tal experiência como diferencial em seus currículos profissionais (terem participado ativamente de um evento de inovação).



JAMCAM PARA TODOS

A cada período milhares de escoteiros, de todas as Américas e países convidados, juntam-se em um grande acampamento para celebrar a alegria de ser jovens e de fazer parte da fraternidade escoteira. É uma oportunidade única de aprendizagem em comum, em um ambiente multicultural, em que se fortalecem os laços de solidariedade e entendimento entre pessoas de origens, culturas e confissões distintas. Esta é a essência do Jamboree e Camporee Escoteiro Interamericano. No mês de janeiro de 2020 o Brasil foi anfitrião do 16º Jamboree e 3º Camporee Interamericano, em Foz do Iguaçu, com as atividades baseadas no tema “América: continente de diversidade”, e que se aplicará por meio de um rico programa, distribuído dentro dos conceitos como aventura, centro Escoteiro, e a existência de uma grande aldeia interamericana de desenvolvimento, entre outros.



O tema “América: continente de diversidade” também propõe uma ação de buscar a cultura e as particularidades de um local diferente, de tal maneira que os jovens possam viver experiências ricas que contribuam para o seu desenvolvimento pessoal.

Este documento é uma sugestão de atividades para apoiar a realização do JAMCAM para Todos, que se relacionam com o tema do 16º Jamboree e 3º Camporee Interamericano, de tal forma que as atividades ou acampamentos locais possam, de alguma forma, permitir que os milhares de jovens escoteiros do nosso país possam, também, provar da experiência de um acampamento com pessoas de outras origens.



Os Jamborees

1965 – Brasil



1970 – Paraguay



1974 - Colombia



1981 – Brasil



1985 – Jamaica



1989 – Chile



• 1990 – Colômbia



1992 – Brasil



1994 - Bolivia



1996 – Guatemala



2001 – Brasil



2005 - Argentina



2010 – México



2013 – Colombia



2017 – Equador



ESTAÇÃO BUSHCRAFT SCOUT

DURAÇÃO:

3 horas com rodizio de 20 minutos cada dinamica

QUANTIDADE DE PARTICIPANTES:

20 pessoas

OBJETIVOS GERAIS

Bushcraft (cuja tradução mais livre para o português seria “artes do mato”), é um conceito que abrange todas as competências que possibilitam uma vivência integrada na natureza, sustentada na utilização dos seus recursos. Engloba todo um conjunto de técnicas e capacidades que foram úteis à sobrevivência da espécie humana durante a sua história evolutiva. Tais capacidades de adaptação, perderam-se com o nosso afastamento civilizacional da natureza. Permaneceu contudo uma vontade inata de restabelecer esta relação funcional couro ou pedra e vê-o como um objecto que lhe pode ser útil. O bushcraft distingue-se da “sobrevivência” porquanto um bushcrafter na sua estadia ou caminhada na natureza, não vai para “sobreviver a algo” num curto espaço de tempo, pois



coloca-se nessa situação voluntariamente para interagir com a natureza de determinado modo.

O objetivo desta aldeia é apresentar experiências e vivências aos jovens e suas patrulhas de forma lúdica e em contato com a natureza. O bushcraft recria esse modo intrinsecamente humano de interação com a natureza. Falamos de competências como, acender um fogo sem fósforos ou isqueiros, construir um abrigo, ou fazer utensílios como uma colher de madeira, uma corda ou uma cesta com fibras naturais. Fabricar ferramentas rudimentares como uma faca, machado. Inclui ainda os conhecimentos de fauna e flora que permitam encontrar alimento ou de interpretação dos recursos do meio ambiente, como encontrar e purificar água ou orientar-se pelo sol ou estrelas. Um bushcrafter olha para os recursos naturais do local onde se encontra, um pedaço de madeira, barro, couro ou pedra e vê-o como um objecto que lhe pode ser útil. O bushcraft distingue-se da “sobrevivência” porquanto um bushcrafter na sua estadia ou caminhada na natureza, não vai para “sobreviver a algo” num curto espaço de tempo, pois coloca-se nessa situação voluntariamente para

interagir com a natureza de determinado modo.

INFOMAÇÃO PARA QUEM FOR APLICAR O MÓDULO:

O BUSHCRAFT que se pode traduzir livremente para o português para ARTE DO MATO é um conjunto de conhecimento e de rotinas que nos melhoram a vida em campo. Com um leque muito vasto de temas que vão das técnicas primitivas as tecnológicas, GPS mais recentes, visam dar-nos por um lado a confiança necessária para que vivamos mais aventuras e por outro lado abre-nos as vistas a um maior entendimento do mundo natural, e uma melhor relação com o nosso meio. Seria a arte de viver junto a natureza, com ou sem ferramentas modernas, retirando recursos necessários ao seu bem-estar e sustento, incluindo habilidades de fazer fogo, rastreamento, caça, pesca, construção de abrigos, uso de ferramentas como facas e machados, artesanato de utensílio com matérias naturais como cordas e tantas outras técnicas de sobrevivência no meio natural.





TEMAS PODEM SER ABORDADOS:

1. Análise de equipamento do homem primitivo e pré-histórico;
2. Manuseio e segurança de laminas no mato (facão, faca, machadinha e canivetes);
3. Importância x Segurança com fogo e suas várias utilidades;
4. Criação e utilização de kits de fogo primitivo/antigo (por fricção e fagulhas);
5. Criação de utensílios de madeira com brasa;
6. Criação e utilização de lamparinas primitivas;
7. Pioneiras nós e amarras;
8. Construção de abrigos naturais;
9. Criação de armadilhas, abate e preparo de caça simulada (não caçamos NADA do mato);
10. Identificação x coleta de recursos naturais alimentícios;
11. Forma primitivas e antigas de preparo de alimento no mato;
12. Forma primitivas e antigas de conservação de alimentos;
13. Preparo de refeição mateira conservação x preservação ambiental.

BRACELETE PARACORD

A necessidade aguça o engenho, prova disso é que durante a Segunda Guerra Mundial, e uma vez no chão do campo de batalha, os paraquedistas, cortavam a corda do seu paraquedas e levavam-na consigo da forma mais prática, fazendo dela uma pulseira. Esta era para eles um acessório de sobrevivência, sempre com o objetivo de lhe dar usos futuros. Durante o tempo que permaneciam na guerra, os paraquedistas usavam-na para multiplas aplicações, tais como, fixação de carga, aplicação de lonas, corda das tendas até à simples mas importante substituição dos atacadores.

Após o final da Segunda Guerra Mundial, o exército norte-americano adoptou paracord para uso em todo o Exército como uma ferramenta multi-usos e de inúmeras aplicações. Hoje, ela ainda faz parte do equipamento de série dos militares dos Estados Unidos e é usada em muitas aplicações práticas, como amarrar as mochilas aos camiões, construção de abrigos, armadilhas, reparações, fixação de objectos, garrotes e jangadas, são alguns exemplos de um vasto leque de aplicações desta corda.

São extraordinários os múltiplos usos que se lhe podem dar.



Um grande exemplo vem da própria NASA, Agência Espacial Americana, que como se sabe, quando escolhe algo para enviar para o espaço, cada grama de peso é considerada e reconsiderada em termos da sua necessidade e utilidade, tudo é pensado ao pormenor. A NASA acreditando no valor da paracord, tornou-a um acessório para as várias missões dos seus astronautas. Como curiosidade, esta corda versátil foi utilizada pelos astronautas durante a missão STS-82, a segunda missão do vaivém espacial para reparar o Telescópio Espacial Hubble. A Paracorda é uma pulseira multi-usos, que se for desmanchada transforma-se em aproximadamente 2.5m de corda (paracord 550), podendo ser usada em qualquer ambiente, seja na aventura ou meio urbano.

Os múltiplos usos da corda da Paracorda apenas estão limitados pela imaginação de quem a utiliza, no entanto e fazendo referência à comunidade Paracorda apresentamos em baixo alguns dos usos mais conhecidos:

Rede de Pesca com os 7 fios internos, Linha de Pesca com os 7 fios internos, Abrigo, Jangada, Armadilhas, Maca, Garrote, Tala, Mochila, Escada, Atacadores, Corda de salvamento,

Arco para flecha, Funda (arma de arremesso), Lança (Unir uma faca a uma cana), Utensílio para criar fogo, Rede de suspensão, Corda para secar a roupa, Bloqueador de portas, Alarme de passagem (com sino, latas etc), Suspensão em arvores.

DESCRIÇÃO DETALHADA DA ATIVIDADE:

Jovens receberam informações e técnicas de como fazer bracelete de paracord e/ou pulseira de sobrevivência.

<https://www.youtube.com/watch?v=oMhNG6XYS54>

MATERIAIS:

5000 mt Corda de nylon de 01 mt e 2 Tesouras.



FOGO SUECO

A FOGO SUECO E SEU USO:

Com o fogo sueco de acerto você pode facilmente criar a atmosfera de uma lareira, que pode ser deixado por até 4 horas, sem ter que constantemente adicionar madeira. Com o isqueiro incluído e o orifício central pré-perfurado, o tronco pode ser facilmente inflamado e proporciona calor e luz durante horas.

DESTAQUES DE ATIVIDADE:

Tempo de queima aprox. 2-4 horas dependendo da força do vento (tempo de queima significativamente maior do que as tochas suecas baratas)

A tocha de madeira pode ser facilmente inflamada com o isqueiro e o orifício central pré-perfurado. As tochas suecas (tochas de barbatanas) proporcionam uma atmosfera agradável, dão calor e luz.

As tochas de árvores queimam lentamente e são controladas durante um longo período de tempo sem ter de adicionar constantemente madeira. Também pode ser utilizado como placa de cozinha exterior, se necessário.



DESCRIÇÃO DETALHADA DA ATIVIDADE:

Jovens receberam informações e técnicas de como fazer acendimento do fogo sueco UM por PATRULHA.

<https://www.youtube.com/watch?v=GkeVB3R-V7g>

MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA APLICAÇÃO DO MÓDULO:

500 Toco roliço de pinus/eucalipto

4 Machado de lenhador

1 Feno pra isca

3 Arame recozido trançado 1,24 mm – 1 Kg

1 Alicates

DETALHES DO TRONCO:

altura = aprox. 50cm diâmetro = aprox. 20cm Peso = aprox.

10kg

RECOMENDAÇÕES ADICIONAIS:

Extintor para fogo/incêndio.



ESTAÇÃO JOGOS SCOUT

QUANTIDADE DE ESCOTISTAS:

15 pessoas, dependendo do número de bases.

TEMPO DE DURAÇÃO DA ATIVIDADE:

3 horas com rodízio de 20 minutos cada jogo.

OBJETIVOS EDUCATIVOS:

- Criar um ambiente de competição entre patrulhas, provocando o aprendizado de valores do escotismo por meio de jogos e competições e através do programa educativo e do método escoteiro alicerçado por conjunto de valores.
- Levar o jovem à reflexão sobre sua existência junto a natureza através de um ambiente saudável e fraterno. Na será por blocos de patrulhas, contando com um tempo de até 90 minutos.

Este módulo contará com 20 jogos e competições conforme descritas que serão aplicados por Escotistas e tendo um coordenador (Escotista escolhido pela coordenação) que deve alinhar com demais as dinâmicas dos jogos e competições.





CORRIDA DE TRONCOS

MATERIAIS:

- 12 varas de eucalipto com 4 m (peso médio =- 15 cm de bitola). 24 varas de eucalipto com 2 m
- 1 cavadeira para perfurar buracos.
- 2 Escotistas caracterizados de vikings.
- 2 APITOS.
- 5 Fitas zebrada para demarcar campo. 50 estacas de 1 m

OBJETIVO DO JOGO:

trabalhar sistema patrulha, raciocínio e agilidade.

As patrulhas tem como objetivo fazer um triângulo após vencer os obstáculos. Vence a patrulha que primeiro concluir o desenho.



OCTÓGONO ESCOTEIRO

MATERIAIS:

30 varas de bambu de 3 metros

12 varas de bambu/madeira de 1 m

16 cones grande (altos) ou pneus velhos .

50 estacas de 1 m

5 rolos de fita zebraada

2 apito

12 m de TNT divididos em 4 cores (vermelho, amarelo, azul e branco ou outras cores fortes e vibrantes)

2 EIS - CARACTERIZADOS de JUIZ de LUTAS MMA. (terno e gravata borboleta)

DESCRIÇÃO:

Funciona como um octógono, onde cada patrulha representa uma equipe de lutas.

A patrulha toma suas decisões sobre quem enfrenta quem nas diferentes modalidades de luta. - (Briga do jacaré, Batalha do Bambu, briga de galo).



ZOG PFERD

MATERIAL:

08 Zorra no tamanho de 1,00 x 0,70 – para 08 puxadores

100 m de Corda de 10 mm

20 varas (bastao de 1,50 mt)

6 capacetes de alpinismo ou bike.

2 EIS

5 rolos de zebra para demarcar campo.

50 estacas de 1 m

2 apitos

Um transporte muito antigo nas áreas de colonização do Vale do Itapocu/SC, principalmente, o seu uso se restringe às áreas de difícil acesso, como morros, terrenos alagadiços e arrozeiras. Este meio de transporte precisa de força e resistência. Desta forma surgiu também um desafio (competição) nos festivais coloniais, onde fazer um aparelho de cavalos puxar uma carga de 200kg no menor tempo possível. Esta competição foi apelidada de “Puxada de Zorra”.



ZORRA:

Peça de madeira (geralmente feita de uma forquilha de árvore), é usada para arrastar grandes objetos pesados, substituindo carro de bois, geralmente se usa em terrenos arenosos, úmidos ou alagados. Devem ser puxados por animais de tração: Ex.: Bois, burros, cavalos e etc.



RODA RODA SLALOM

RODA RODA SLALOM

4 bastões

20 cones

2 postes para passar corda e amarras as bolas 20 mt de corda 8 mm

50 estacas 1 mt

DESCRIÇÃO JOGO:

As patrulhas têm como objetivo acertar uma bola Suspensa/ pendurada após rodar sobre o eixo de bastão cerca de 10 a 15 voltas. Ao sinal do responsável, o jovem corre com bastão na mão e tenta acertar a bola pendurada. Caso o jovem caia ao chão perde 1 ponto, caso acerte a bola suspensa ganha 1 ponto, e assim, todos da patrulha passam pela experiência. Vence a patrulha que mais acertar a bola com bastão.

CORRIDA DA CENTOPEIA

MATERIAIS:

- 35 bolas plásticas (leves)
- 20 cones grandes ou médios 2 EIS
- 5 rolos fita zebrada 2 sacos de cal
- 2 apitos
- 50 estacas 1 mt

DESCRIÇÃO DO JOGO:

A patrulha forma uma fila e entre seus patrulheiros coloca bolas, formando uma centopeia. Não podem segurar uns nos outros. Vence a patrulha que primeiro chegar a um ponto determinado do campo



TORRE DE COPO GIGANTE

MATERIAIS:

- 35 cestos vazados 25 x 60
- 2 apitos
- 1 tablado de 1,5 m largura por 10 m largura
- 2 EIS
- 5 rolos fita zebraada
- 50 estacas de 1 m

DESCRIÇÃO DO JOGO

A patrulha tem como objetivo empilhar em menos tempo 15 copos gigantes. O empilhamento esportivo de copos é um jogo novo e apaixonante, praticado com as mãos em uma competição que consiste em empilhar copos especiais em uma sequência predeterminada no menor tempo possível.



BASQUETE VOADOR

MATERIAIS:

4 cestos vazados

15 varas de eucalipto ou similar com 8 m

6 varas de eucalipto ou similar com 2 m

26 varas de eucalipto ou similar com 1 m

2 rolos de fitilhos

50 m de corda 10 mm

5 rolos de fita zebraada

50 estacas de 1 m

DESCRIÇÃO ATIVIDADE:

As patrulhas ou equipes funcionam como um propulsor da nave para aquele que irá lançar a bola de basquete (ou similar) num cesto próximo da estrutura (foto de referência). Um dos jovens da patrulha deita sobre a estrutura enquanto os demais puxam um cabo (balançando) para que o mesmo faça o lançamento. Cada jovem tem direito a 1 lançamento, possibilitando que todos passem pela experiência.



ARCO E FLECHA

MATERIAIS:

40 arco e flechas

Mesa (foto) como apoio arcos

4 fardos grande de feno.

40 alvos para flecha 60X60

5 rolos fita zebra

50 estacas 1 mt

DESCRIÇÃO ATIVIDADE:

Atividade de arquearia onde as patrulhas vivenciarão momentos inesquecíveis acertando alvos localizados à distância de certa de 30 m com arcos e flechas super potentes.



CABO DE GUERRA

MATERIAIS:

- Cabo de guerra (quádruplo)
- 210 m de corda cisal. (grossa)
- 80 luvas simples (tecido)
- 2 apitos
- 4 escotistas (staff)
- 5 rolos fita zebraada para demarcar campo.
- 4 sacos de cal
- 50 estacas de 1 m

DESCRIÇÃO:

Jogo de força, agilidade e estratégia onde as patrulhas ficam uma em cada uma das 4 pontas do cabo de guerra, quádruplo. Vence a patrulha que puxar primeiro a equipe adversária até uma pequena marcação após o quadrado central.



BASTÕES ELÉTRICOS

MATERIAIS:

80 cabos de vassoura – coloridos (pintar ou envolver com fitas de TNT em cores aleatório)

2 apito

2 escotistas/stafs

4 sacos de cal.

50 estacas

5 rolos fita zebraada

20 m de TNT dividido em 5 cores aleatórias

DESCRIÇÃO:

Este jogo funciona como um bastão elétrico, onde cada jovem segura seu próprio bastão e, a cada apito, alterna direção, direita e esquerda, cada vez que um jovem derruba seu bastão sai do jogo e vence quem sobra no final. Trabalha diferentes áreas do desenvolvimento dos jovens, em especial a concentração e lateralidade.



VOLEIBOL GIGANTE

MATERIAL:

- 2 bolas gigantes
- 2 KIT quadra vôlei para ar livre com marcações.
- 4 escotistas
- 2 apitos

DESCRIÇÃO:

Jogo trabalha sistema patrulha, jogado com uma bola gigante numa quadra de voleibol ao ar livre.



JOGO DO TEJO

MATERIAIS:

- 5 jogos de TEJO com 9 peças cada cor. (madeira ou acrílico) R\$90,00 cada jogo na Tucom2003sombrio/sc.
- 140 mt de fita de nylon para demarcar campos.
- Campos com areia ou terra.
- 2 apitos - 4 escotistas

DESCRIÇÃO:

Tejo = Confeccionado em polipropileno, totalmente reciclado. Material de muita durabilidade. É resistente aos impactos e também a água.

- Peso de cada esfera: 120 gramas aproximadamente.
- Diâmetro das esferas grandes: 12 cm
- Espessura: 1,2 cm
- Produzido em polipropilenomaciço.

Jogo guarda semelhanças com a bocha e é motivo de interação entre os JOVENS e adultos. As equipes são divididas em peças com cores diferentes, as quais são lançadas com o objetivo de se aproxima máximo de um disco de igual formato, o "chiquito". Os pontos são marcados até chegar a 15, quando, geralmente equipe derrotada dá lugar a outros jogadores.



VARETAS GIGANTES

DESCRIÇÃO:

O feixe de varetas é jogado ao acaso, no círculo exposto no chão, para que os jogadores/patrulhas tentem pegar as varetas de sua respectiva cor. Cada jogador deve, no seu momento, tentar retirar quantas varetas puder sem que nenhuma das outras se mova. Quando essa tentativa for frustrada, passa a ser a vez do próximo jogador. As varetas são pontuadas de acordo com as cores e há uma vareta especial, de cor preta, que quando apanhada pode ser utilizado para ajudar a retirar as demais. De modo geral as varetas podem ter a seguinte pontuação: Amarela 05 pontos; Verde 10 pontos; Azul 35 pontos; Vermelha 50 pontos e Preta 100 pontos.

MATERIAL:

5 Jogos de Palitos GIGANTES com 31 peças cada (1 mt média) Verde, AMARELO, Azul, Vermelho, Preto (esta cor apenas 10 varetas), 4 apitos.



PÓLO ESCOTEIRO

DESCRIÇÃO:

funciona como um jogo de polo onde cada equipe tem cavaleiros e seus cavalos e montam nas costas dos seus cavalos. Pontuação máxima de 3 pontos. Podem inverter os cavalos e cavaleiros dependendo do acerto e organização da patrulha.

MATERIAL:

80 cabos de vassoura ou Bambu com 1 m cada

8 bolas de Futebol/handebol pequena
ou Similar (baratinhas).

6 mini Traves de futebol de boa qualidade.

150 mt - fita nylon para demarcar campo

7 escotistas (staf) **CARACTERIZADOS**

3 apito.





EQUILIBRIUM BALL

DESCRIÇÃO:

Consiste em um jogo formado por patrulhas onde o principal objetivo é transportar objetos sobre as lâminas sem deixar cair. Quando o objeto cai, volta ao início. Vence a equipe que colocar no recipiente (balde) 5 bolas de tênis em menor tempo.

MATERIAIS:

18 lâminas furadas em tamanhos de 60 largura por 80 comprimento.

50 m de corda 87 mm (maleável) para utilizar conforme foto.

10 bolas de tênis

2 baldes grandes (coloridos)

50 estacas de 1 m

5 rolos fita zebrada



DISCO VOADOR

DESCRIÇÃO:

Este jogo consiste na patrulha transportar um jovem sobre um disco preso por cabos. A patrulha irá percorrer um campo de jogo (arena) e será campeã quem primeiro chegar na arena central. Durante percurso haverá alternância de quem está em cima do disco. Obs: A patrulha não poderá arrastar ou puxar seu disco voador, apenas suspender segurando na ponta dos cabos.

MATERIAIS:

6 discos com circunferência de 90 com 8 furos de +/- 6 cm nas laterais
50 m de corda 10 mm
40 m de mangueira preta
2 EIS
2 Apitos
50 estacas
5 rolos fita zebrada



ROOLER BALL

"O JOGO"

DESCRIÇÃO:

funciona como o jogo de Futebol de sabão, mas com uma bola de futebol americano/rugby.

O objetivo da equipe é fazer pontos colocando a bola dentro de um buraco no campo adversário.

As regras desta atividade são simples, não podem dar mais que 3 passos com a bola, não pode prender a bola junto ao corpo observando os princípios do escotismo.

MATERIAIS:

2 Bola grande (Preferencialmente de futebol americano ou rugby)

2 Apito

200 m Fita POLIESTER colorida para demarcar campo

4 escotistas (staffs) CARACTERIZADOS.

1 pá cavadeira para buracos.

5 rolos de fita zebraada

50 estacas 1 mt



CORRIDA AÉREA

DESCRIÇÃO:

Competição entre patrulhas ou equipes podendo utilizar a alternância sobre o objeto (transporte) onde trabalhamos diferentes situações das potencialidades bem como programa educativo e pontos do método escoteiro.

MATERIAIS:

20 bambu com +/- 2 m

2 apitos

Fita zebrada para marcar campo de jogos

2 staffs

50 estacas de 1 m

5 rolos fita zebrada





CORRIDA DE BIGAS

DESCRIÇÃO:

Jogo que desenvolve sistema patrulha, raciocínio individual, despertar de novas lideranças, exercita valores da lei e promessa.

MATERIAL:

24 madeiras de 1,60 m

2 escotistas

2 apitoa escoteiroa

2 rolos de fitilho

100 m fita ZEBRADA para demarcar campo.

COLABORADORES

Adriano Kleina
 Aline Sielski
 Amanda Broholka Martins
 Ana Bonatto de Castro
 Ana Fonseca
 Antônio Cosso
 Bárbara Lopes Neves Vieira
 Carlos Almada
 Charlon Silles de Souza Gomes
 Cláudio Chicon
 Edgard Gouveia Júnior
 Emerson De Paula Beraldo
 Erasmo Marchi
 Fabiana Souza Neto
 Fernando Brasil
 Fernando Jorge Silveira
 Filipe Bassetto
 Gabryella Cristhine Ferreira Da Silva
 Gustavo Vinícius Horta Silva
 Iago Rafael M. Bernardino da Silva
 Ignácio Vilomar Castañón de Mattos
 Isabella Lopes Moreira
 Israel Silva dos Santos
 Jair Max Furtunato Maia
 João Pedro Martins da Silva
 Joelson Danilo Rodrigo Dantas
 José Jorge Cavalcante Lopes
 Karina Menezes Tigre

Kim Nehring
 Larissa Lemes Avari Lauterjung
 Leonardo Ribeiro Martins
 Leticia de Fátima Alves Rodrigues
 Letícia Rosa Medeiros Portugal
 Leocir Jung
 Lorena Silva da Costa
 Lucas Lahoni Soares Raposo Arcega
 Luis Gustavo Ferreira
 Luiz Amaral
 Marcio Nascimento Cherab
 Marco Antonio Bortoli
 Marcos Clayton Pessoa
 Maria Carolina Fernandes
 Marina Dalfovo Bortoli
 Mauricio Baeta Neves Filho
 Patricia De Albuquerque Sobreira
 Rafael da Silva Lemos
 Rafael de Freitas
 Roberto Basso
 Ronan Augusto Reginatto
 Ronie Elvis Rodrigues
 Rudner Lauterjung Queiroz
 Samir Tanios Hamzo
 Thales Ruan Piovezan
 Thamara Costa Resende
 Vinicius Mendes Santos
 Virgilio Cesar Garcia Leandro
 Vitória Nunes Dutra
 Waliff Cordeiro Bandeira