



14<sup>A</sup> AVENTURA  
NACIONAL

Aracruz SÊNIOR

Espírito Santo

16 a 21/7/2016

Guia do  
Participante

## Identificação

Meu nome:

Grupo Escoteiro:

Subcampo:

Tropa:

Patrulha:

Nome do chefe de subcampo:

Nome do escotista que acompanha a patrulha:



14<sup>A</sup>  
**AVENTURA  
NACIONAL**

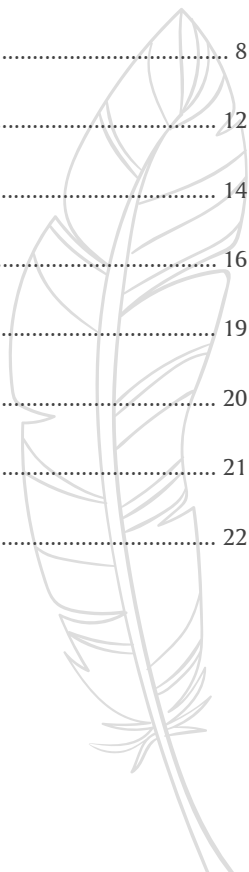
Aracruz **SÊNIOR**

Espírito Santo

16 a 21/7/2016

# ÍNDICE

Bem-vindos à 14ª Aventura Nacional Sênior .....	4
14ª Aventura Nacional Sênior, um reunião de todas as tribos .....	5
Logotipo .....	6
Local da 14ª Aventura Nacional Sênior .....	7
Atividades .....	8
Quadro resumo do programa .....	12
Informações gerais .....	14
Regulamento do campo .....	16
Recomendações de saúde .....	19
Canção do Ramo Sênior .....	20
Espaço para anotações .....	21
Produtos .....	22



# BEM-VINDOS À 14ª AVENTURA NACIONAL SÊNIOR!

A Aventura Nacional Sênior é um evento especialmente concebido para desafiar guias e seniores a viverem intensas aventuras, fazerem novas amizades e celebrarem a alegria de fazer parte do Movimento Escoteiro.

Durante vários meses, uma equipe muito grande trabalhou planejando as melhores atividades e cuidando de todos os detalhes com muito carinho, tudo para que os momentos vivenciados no acampamento sejam inesquecíveis.

Portanto, aproveite! Os próximos dias passarão muito rápido. Desfrute de cada momento, de cada módulo de atividade, de cada novo encontro. Vivencie tudo isso intensamente, dentro da Lei e da Promessa Escoteira, que é a maneira mais saborosa de viver a vida com alegria. Desfrute do privilégio de pertencer à Grande Fraternidade Mundial Escoteira, contribuindo para construir um mundo melhor.

Desejamos a você uma ótima 14ª Aventura Nacional Sênior.

**Sempre Alerta Para Servir!**

Alessandro Garcia Vieira

*Diretor Presidente - Escoteiros do Brasil*

# 14ª AVENTURA NACIONAL SÊNIOR, UMA REUNIÃO DE TODAS AS TRIBOS

Seguindo a linha do tema anual dos Escoteiros do Brasil, “Diversidades que nos unem”, o tema escolhido para a 14ª Aventura Nacional Sênior pretende reforçar os laços de fraternidade propostos pelo Movimento Escoteiro, explorando sua rica diversidade e mostrando que é possível construir um mundo mais fraterno, baseado no respeito mútuo.

A Aventura Nacional Sênior reunirá pessoas que apresentam múltiplos aspectos que se diferenciam entre si no que se refere a origens, etnias, línguas, crenças, ambientes de residência, culturas, identidade de gênero, constituição física, preferências, orientação de afetos, etc. A cidade de Aracruz, no Espírito Santo, será o ponto de encontro dessa diversidade, um local de “Encontro de todas as tribos”.

Além disso, a cidade de Aracruz, onde será realizada a Aventura Nacional Sênior, é o único município do Espírito Santo onde existem índios das etnias Tupiniquim e Guarani, distribuídos em nove aldeias, e o tema do evento valoriza especificamente essas comunidades indígenas, com suas tradições e culturas.

Pretendemos que a Aventura Nacional Sênior, além de ser um ambiente de amizade e integração, seja um espaço para informar, conscientizar e comprometer os jovens em ações e projetos concretos que ajudem na construção do mundo que almejamos.

# LOGOTIPO

O logotipo da 14<sup>a</sup> Aventura Nacional Sênior foi idealizado considerando elementos característicos da natureza do Estado do Espírito Santo, bem como de sua cultura.

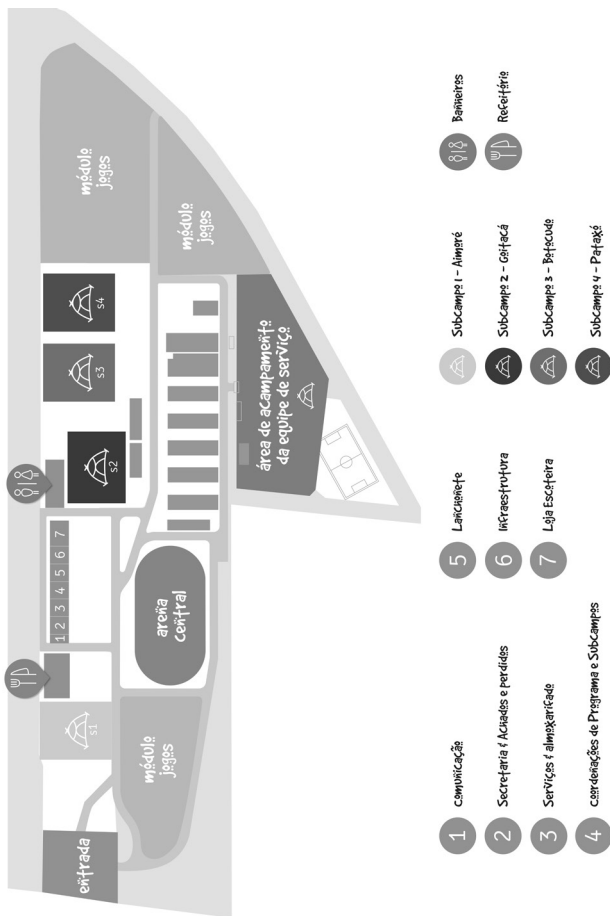
Um dos traços mais marcantes do Espírito Santo é a sua formação múltipla, multifacetada, em função das inúmeras etnias que se encontram na base de sua história e de sua configuração como Estado. A “pena”, em suas diversas cores, representa essa diversidade, simboliza a história do Estado do Espírito Santo, suas heranças, a sua maneira de ser, de pensar e de agir, suas linguagens e manifestações culturais das mais diversas origens e matizes, em especial de sua população indígena.

No interior da pena encontram-se elementos que fazem referência aos atrativos naturais do Estado, tais como as montanhas, os rios, o mar, amparados pelo céu azul e pela presença frequente do sol. Estes serão os cenários em que os jovens viverão suas aventuras!



# LOCAL DA 14ª AVENTURA NACIONAL SÊNIOR

A Aventura Nacional Sênior está sendo realizada no Centro de Eventos Rubens Pimentel (Parque de Exposições), na cidade de Aracruz, a aproximadamente 80km da capital Vitória.



# ATIVIDADES

## Módulo Descobrimento

O que é?	Os participantes terão a oportunidade de construir uma embarcação e navegar pelo Rio Piraquê-Acú, conhecendo suas belezas naturais e a cultura do povo ribeirinho. Nesse módulo, os jovens pernoitarão fora do campo.
Quando será?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dia 17/7 para subcampos Aimoré e Goitacá;</li><li>• Dia 19/7 para subcampos Botocudo e Pataxó.</li></ul>
Onde será?	Rio Piraquê-Acú.
Mobilização	O subcampo deverá reunir-se, para deslocamento em conjunto, às 6h.
Transporte	Deslocamento de ônibus.
Início	Atividade começa às 7h.
Término	12h do dia seguinte. Jovens retornam e almoçam no campo.
Vestuário	Roupas leves, boné, lenço do evento, calçado fechado (não usar chinelos ou sandálias).
Recomendações	As patrulhas deverão levar: coletes salva-vidas, espiriteiras, panelas, prato, talheres, toldo para abrigo, sisal, repelente de insetos, protetor solar, lanterna, cabo solteiro, sacos de lixo, canivete, garrafa de água, bandeira de identificação da patrulha.

## Módulo Cidade do Sol

O que é?	No período da manhã, serão realizadas atividades na cidade de Vitória, com visita ao Convento Nossa Senhora da Penha e Projeto Tamar. No período da tarde, serão realizadas atividades na Praia Formosa.
Quando será?	Todos os dias, conforme programação do subcampo.
Onde será?	Cidade de Vitória, Vila Velha e Praia Formosa.



<b>Mobilização</b>	O subcampo deverá reunir-se, para deslocamento em conjunto, às 6h30.
<b>Transporte</b>	Deslocamento de ônibus.
<b>Início</b>	8h30.
<b>Término</b>	16h
<b>Vestuário</b>	Roupas leves, roupa de banho, boné, lenço do evento, calçado fechado e chinelo.
<b>Recomendações</b>	Levar protetor solar, repelente de insetos, toalha de banho, máquina fotográfica, garrafa de água.

## Módulo Exploração

<b>O que é?</b>	Serão realizadas atividades aventureiras no Monte Serrat, com 800m de altitude, repleto de belíssimas paisagens. Os participantes desbravarão as trilhas da montanha, realizarão atividades de orientação e com cordas.
<b>Quando será?</b>	Todos os dias, conforme programação do subcampo.
<b>Onde será?</b>	Monte Serrat.
<b>Mobilização</b>	O subcampo deverá reunir-se, para deslocamento em conjunto, às 7h30.
<b>Transporte</b>	Deslocamento de ônibus.
<b>Início</b>	Pela manhã, às 8h30.
<b>Término</b>	Pela tarde, às 16h30.
<b>Vestuário</b>	Roupas leves, boné, lenço do evento, calçado fechado (não usar chinelos ou sandálias).
<b>Recomendações</b>	Levar protetor solar, repelente de insetos, máquina fotográfica, garrafa de água (hidratação extremamente importante, devido ao desgaste físico), lanterna com pilhas reservas, 2 bússolas por patrulha.

## Módulo Jogos e Torneios

O que é?	Atividades, jogos e torneios entre as patrulhas.
Quando será?	Um período do dia, conforme programação do subcampo.
Onde será?	Na área do módulo, dentro do campo.
Mobilização	Os subcampos deverão reunir-se para deslocamento em conjunto, no período da tarde, às 13h30.
Transporte	Deslocamento a pé até o ponto de início do Módulo.
Início	Após o almoço, às 14h.
Término	Às 17h30.
Vestuário	Roupas leves, boné, lenço do evento, calçado fechado (não usar chinelos ou sandálias).
Recomendações	Indispensável o uso de protetor solar.

## Módulo Atividades Noturnas

O que é?	Tradicional Fogo de Conselho, que será realizado por subcampo e “Festa de todas as tribos”, com todos os participantes da Aventura Nacional Sênior.
Quando será?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fogo de Conselho, conforme programação de cada subcampo.</li><li>• Festa de Todas as Tribos será realizada na Arena Central, no dia 18/7 (segunda-feira), com todos os participantes da Aventura.</li></ul>
Onde será?	Na área do módulo, dentro do campo (ver mapa)
Mobilização	No próprio subcampo, às 21h.
Transporte	Nos subcampos e na Arena Central.
Início	21h
Término	23h
Vestuário	Utilizar caracterizações previstas para festa de todas as tribos – Participantes devem levar camiseta branca.
Recomendações	Não esquecer da máquina fotográfica.

## Cerimônias

O que é?	Cerimônias de abertura e encerramento.
Quando será?	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cerimônia de abertura: Dia 16/6, às 20h, na Arena Central.</li><li>• Cerimônia de Encerramento: Dia 20/6, às 20h, na Arena Central.</li></ul>
Onde será?	Arena Central.
Mobilização	No próprio subcampo, às 19h45.
Início	20h
Término	23h
Vestuário	Vestuário ou uniforme escoteiro.
Recomendações	Não esquecer da máquina fotográfica.



# QUADRO RESUMO DO PROGRAMA

QUADRO GERAL DO PROGRAMA				
DIA	Subcampo 1 AIMORÉ	Subcampo 2 GOITACÁ	Subcampo 3 BOTOCUDO	Subcampo 4 PATAXÓ
15 Sexta	10h - Chegada de membros da Equipe de Serviço 16h - Treinamento da Equipe de Serviço 19h - Atividade de integração da Equipe de Serviço			
16 Sábado	10h - Abertura do Campo e Montagem de campo	10h - Abertura do Campo e Montagem de campo	10h - Abertura do Campo e Montagem de campo	10h - Abertura do Campo e Montagem de campo
	16h - Reunião de Chefes de Subcampo com os Coordenadores de Módulos	16h - Reunião de Chefes de Subcampo com os Coordenadores de Módulos	16h - Reunião de Chefes de Subcampo com os Coordenadores de Módulos	16h - Reunião de Chefes de Subcampo com os Coordenadores de Módulos
	17h - Reunião dos Chefes de Subcampo com monitores	17h - Reunião dos Chefes de Subcampo com monitores	17h - Reunião dos Chefes de Subcampo com monitores	17h - Reunião dos Chefes de Subcampo com monitores
	18h - Reunião da DEN com chefes dos contingentes regionais	18h - Reunião da DEN com chefes dos contingentes regionais	18h - Reunião da DEN com chefes dos contingentes regionais	18h - Reunião da DEN com chefes dos contingentes regionais
	18h30 - Reunião com dos Chefes de Subcampo com os escotistas	18h30 - Reunião com dos Chefes de Subcampo com os escotistas	18h30 - Reunião com dos Chefes de Subcampo com os escotistas	18h30 - Reunião com dos Chefes de Subcampo com os escotistas
	20h - Cerimônia de Abertura	20h - Cerimônia de Abertura	20h - Cerimônia de Abertura	20h - Cerimônia de Abertura
17 Domingo	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO CIDADE SOL	MÓDULO EXPLORAÇÃO
			Fogo de Conselho	Fogo de Conselho

18 <i>Segunda</i>	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO EXPLORAÇÃO	MÓDULO CIDADE SOL
	MÓDULO JOGOS E TORNEIOS	MÓDULO JOGOS E TORNEIOS		
	Festa de Todas as Tribos	Festa de Todas as Tribos	Festa de Todas as Tribos	Festa de Todas as Tribos
19 <i>Terça</i>	MÓDULO CIDADE SOL	MÓDULO EXPLORAÇÃO	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO DESCOBRIMENTO
	Fogo de Conselho	Fogo de Conselho		
20 <i>Quarta</i>	MÓDULO EXPLORAÇÃO	MÓDULO CIDADE SOL	MÓDULO DESCOBRIMENTO	MÓDULO DESCOBRIMENTO
			MÓDULO JOGOS E TORNEIOS	MÓDULO JOGOS E TORNEIOS
	20h - Cerimônia de Encerramento	20h - Cerimônia de Encerramento	20h - Cerimônia de Encerramento	20h - Cerimônia de Encerramento
21 <i>Quinta</i>	Saída do Campo	Saída do Campo	Saída do Campo	Saída do Campo



# INFORMAÇÕES GERAIS

**Translado para as atividades:** A organização da Aventura Sênior disponibilizará transporte para as atividades. O acesso ao transporte se dará mediante a presença da totalidade dos integrantes da tropa, jovens e adultos. Exceção aos membros com impedimento atestado pelo Departamento Médico da Aventura Sênior.

**Área de acampamento:** O campo estará dividido em subcampos. Cada subcampo será dirigido por um chefe de subcampo e dois assistentes de chefe de subcampo.

**Tropas:** Cada tropa terá uma área aproximada de 6X6m<sup>2</sup>, onde deverão se instalar as 4 patrulhas e os 4 escotistas, sendo um deles o chefe da tropa.

**Horário de fechamento do campo:** O encerramento da Aventura Nacional Sênior será às 20 horas do dia 20 de julho de 2016, e o campo será fechado às 12 horas do dia seguinte - quinta-feira.

**Centro comercial:** Na Aventura Nacional Sênior funcionará um centro comercial que estará disponibilizando serviços como: Loja Escoteira, Mercado, Lanchonete, etc.

**Alimentação:** As refeições estão previstas no valor da taxa e serão servidas de acordo com o programa de atividades, podendo ser no refeitório do campo, kit-lanche ou feita pelos próprios jovens (no caso do pernoite fora do campo, onde a organização do evento fornecerá a alimentação para os jovens fazerem).

**Caneca:** Dentro do espírito de sustentabilidade, o restaurante não usará nenhum tipo de copo descartável. Cada participante receberá, para seu uso durante todo o evento e todas as refeições, uma caneca plástica, que fará parte do enxoval.

**Crachá/Identificação:** Os participantes da 14ª Aventura Nacional Sênior serão identificados pelo crachá e pelo lenço do participante, com cores diferentes para as distintas ocupações, como segue:

*Lenço GRENÁ - Jovens participantes;*

*Lenço AZUL - Escotista alocado em tropa;*

*Lenço AMARELO - Membro da Equipe de Serviço;*

*Lenço ROXO - Membro da Organização*

**\*\* O lenço do evento deverá ser usado durante todo o tempo, em destaque, preferencialmente sem outro lenço em conjunto.**

**Atendimento médico:** A organização da Aventura Nacional Sênior manterá equipes de primeiros socorros em todos os locais onde se faça necessário, e um ambulatório próprio, na área do campo, para atendimentos com urgência. Casos que necessitem outro tipo de atendimento serão encaminhados à rede hospitalar. *Os participantes filiados a planos de saúde devem portar suas credenciais.*

**Coleta de lixo:** Haverá coleta diária de lixo nos locais já destinados para esse fim, localizados próximos da área de acampamento.

**Higiene e sanitários:** Um conjunto de banheiros estará à disposição dos participantes em local próximo aos subcampos e será separado por sexo. Membros adultos terão banheiros e chuveiros específicos. Em nenhuma hipótese um adulto deverá utilizar o mesmo banheiro e chuveiro simultaneamente com os jovens.

**Proteção contra o sol:** Uma das características do litoral do Espírito Santo é o intenso calor. É imprescindível que todos os participantes utilizem protetor solar e cobertura (chapéu ou boné), de modo a evitar queimaduras.

## REGULAMENTO DO CAMPO

**Atitudes e Comportamento:** A Aventura Nacional Sênior é um local de encontro, intercâmbio e amizade, o marco de valores propostos na Lei e Promessa Escoteira. Caso não se respeitem as normas ou instruções apresentadas pelo Comitê Organizador, será verificado, junto ao responsável pelo contingente de sua Região Escoteira a medida apropriada a ser adotada, podendo, inclusive, culminar na exclusão do participante da Aventura Nacional Sênior. Na hipótese de exclusão de um jovem, um adulto do contingente acompanhará o mesmo de volta à sua cidade de origem onde será entregue aos responsáveis legais. O jovem e/ou seu responsável legal respondem pelo pagamento de todas despesas decorrentes de tal situação, tanto relativas ao jovem quanto às do adulto que saiu da Aventura Nacional Sênior para acompanhá-lo.

**Apresentação pessoal:** O vestuário deve ser apropriado às atividades e aos valores escoteiros. Nas cerimônias de abertura e encerramento, deverá ser utilizado o vestuário ou uniforme escoteiro conforme consta no POR.

**Relações interpessoais:** Não são permitidas atitudes, ações ou atividades que afetem a integridade dos participantes, sejam físicas, psíquicas, morais ou sua estabilidade emocional. Os participantes devem manifestar respeito mútuo e não demonstrar publicamente atitudes próprias da intimidade.



**Objetos de valor:** A organização do evento não é responsável pela guarda dos bens materiais e pessoais dos participantes. Portanto, aconselhamos que identifiquem seus pertences, e aos jovens que deixem seus objetos de valor sob responsabilidade dos adultos que os acompanham. A organização do evento é responsável pela “segurança pessoal” dos participantes dentro da área destinada à realização do evento.

**Danos e prejuízos:** Os participantes serão responsabilizados diretamente por eventuais danos e/ou prejuízos causados à propriedade por atos ou atitudes indevidas. Furto ou roubo é causa para exclusão da Aventura Nacional Sênior.

**Cumprimento de horários:** O cumprimento de horários é uma condição básica, particularmente nos casos em que sejam necessários traslados para fora da área da Aventura Nacional Sênior. Para se assegurar o descanso necessário, deverá ser feito silêncio no período de 0h às 6h.

**Fumo e consumo de bebidas alcoólicas:** Fumar será permitido apenas para adultos, em áreas pré-determinadas afastadas dos jovens, e será expressamente proibido consumir bebidas alcoólicas em todas as áreas utilizadas pela Aventura Nacional Sênior, cabendo medidas disciplinares em caso de infração.

**Posse e consumo de drogas:** A posse e/ou consumo de drogas é penalizada por lei nacional. Qualquer participante que seja surpreendido com droga ilícita, consumindo ou facilitando a outros, será excluído da Aventura Nacional Sênior e o caso encaminhado às autoridades competentes.

**Armas e objetos perigosos:** Aos participantes, não é permitido o porte ou uso de armas de fogo, fogos de artifício, bem como de apontadores ou iluminadores a base de “raio laser”. O uso de canivete, faca e facão será limitado à necessidade de atividades específicas, com orientação e/ou supervisão de adultos.

**Fogueiras e iluminação:** Só será permitido acender fogueiras em locais determinados para tal. A iluminação das áreas de acampamento poderá ser feita utilizando lanternas, lâmpadas elétricas ou lâmpadas, preferencialmente à pilha ou bateria.

**Saídas da área de acampamento:** A permanência na área de acampamento e/ou de atividades será obrigatória durante todo a Aventura Nacional Sênior. Salvo em situações de urgência, as saídas não previstas na programação da Aventura Nacional Sênior deverão ser autorizadas pelo chefe de subcampo ou pelo coordenador da Equipe de Serviço, em conjunto com o coordenador regional. No caso de jovem, deverá haver também a concordância do responsável que o acompanha no evento.

**Segurança:** No interior da Aventura Nacional Sênior, a segurança é missão da Equipe de Segurança integrada por voluntários, cuja principal responsabilidade é zelar pelo cumprimento destas normas, para o que se deve prestar plena cooperação. Seus integrantes estarão devidamente identificados. Nas atividades fora de campo, contaremos com equipes específicas para suporte e segurança nas atividades.

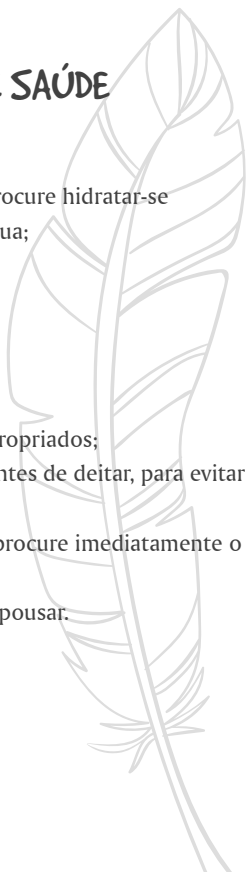
**Comércio:** Não é permitido nenhum tipo de comércio que não tenha sido expressamente autorizado pelo Comitê Organizador da Aventura Nacional Sênior.

**Veículos:** O acesso de veículos particulares ao local de acampamento é proibido. Só poderão circular veículos de segurança, bombeiros e ambulâncias, em casos de necessidade. Veículos de serviço trafegarão em horários pré-determinados e devidamente identificados.

**Banners e materiais visuais do campo:** Solicitamos que, durante o evento, os participantes não retirem os materiais visuais (banners, placas, etc.) distribuídos pelo campo, pois são importantes para o bom andamento da Aventura Nacional Sênior. Após a cerimônia de encerramento, os banners e placas poderão ser retirados.

## RECOMENDAÇÕES DE SAÚDE

- Devido às altas temperaturas na região, procure hidratar-se periodicamente, ou seja, beba bastante água;
- Alimente-se de forma adequada;
- Procure utilizar chapéu/boné;
- O uso de protetor solar é indispensável;
- Cuide de sua higiene pessoal diariamente;
- Use repelente de insetos;
- Não ande descalço, a não ser em locais apropriados;
- Inspeção sua barraca e saco de dormir antes de deitar, para evitar picadas de insetos;
- No caso de qualquer problema de saúde, procure imediatamente o atendimento médico;
- Aproveite os horários de descanso para repousar.



# CANÇÃO DO RAMO SÊNIOR

**Refrão:** Temos 15, 16, 17 anos

O futuro é nosso, vamos prosseguir  
Vemos longe a brilhar a nossa estrela Dalva  
Quando se é jovem não se pode desistir

Marchar avante, e sempre avante,  
Por sobre a terra, sobre os mares e pelo ar  
Continuando se os outros param  
Sorrindo sempre se há vontade de chorar  
Não sentir fome, não sentir sede  
Ter persistência, paciência e resistir  
Ser mais que humano, querer por dez  
E conquistar a nossa meta no porvir

## **refrão**

A humanidade, busca a verdade  
Pela ciência, pelo estudo e o saber  
E a mocidade é a como a flecha  
Que vai do arco até o alvo sem temer.  
A fé nos guia, coragem temos  
Temos amor pra dar aos outros e ajudar  
E o que é mais fraco, mas nosso irmão  
E todos juntos o sucesso conquistar

## **refrão**



# PRODUTOS

(Disponíveis na Loja Escoteira Nacional)

## Acessórios



# Camisetas

(Femininas)



# Camisetas

(Masculinas)

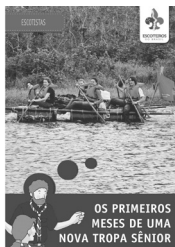
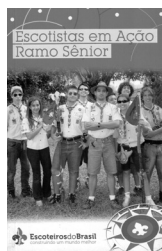
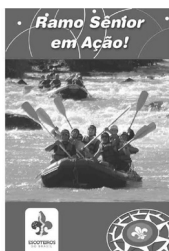




# Linha Inverno



# Literaturas



## Viagem e Aventura







**14<sup>A</sup>**  
**AVENTURA**  
**NACIONAL**  
**SÊNIOR**