



**União dos
Escoteiros do
Brasil**



XXIII ELO NACIONAL 2009 Escotismo é Inclusão

“Nós queremos, especialmente, ajudar aos mais fracos para que não sintam sua fraqueza, mas para que ganhem esperança e força.”

(Baden-Powell)

APRESENTAÇÃO

Encaminhamos documento com sugestão de atividades para o XXIII Elo Nacional, cujo tema celebra a possibilidade do Movimento Escoteiro ser oferecido a todas as pessoas, independentemente de suas limitações ou dificuldades.

As atividades que seguem fazem parte de uma proposta elaborada pela Comissão Nacional de Programa de Jovens e devem ser utilizadas segundo as condições locais de cada ELO.

Desejamos a todos um ótimo acampamento, em que se destaquem a fraternidade e o companheirismo, a alegria e a amizade, e que estes momentos sejam gravados na lembrança de todos como um marco na vida escoteira.

Bom campo e nosso Sempre Alerta!

Rubem Tadeu Perlingeiro
Diretor Presidente

Marco Aurélio Romeu Fernandes
Diretor 1º Vice-Presidente

Renato Bini
Diretor 2º Vice-Presidente

Alessandro Vieira
Diretor de Métodos Educativos

A FILOSOFIA DE BADEN-POWELL SOBRE JOVENS COM DEFICIÊNCIAS

Escrevendo o "Aids to Scoutmartership" (*Guia do Chefe Escoteiro*), em 1919, B-P chegou à conclusão de que: "Dentro do Movimento Escoteiro existem inúmeros meninos com deficiência física, auditiva e visual, que através do Escotismo adquiriram saúde, felicidade e esperança como nunca tiveram".

Esta idéia de ter consideração e dar oportunidades a todos foi uma preocupação constante na mente de B-P. Em maio de 1920, enquanto estava envolvido na preparação do Primeiro Jamboree Mundial, em Olympia (Londres, Inglaterra), que seria realizado mais tarde naquele ano (em agosto de 1920), ele escreveu no *Headquarters Gazette*: "Além das atividades físicas pesadas no (Olympia) Jamboree, queremos ter consideração e dar oportunidades para aqueles meninos que não são capazes de participar de competições de resistência. Queremos, especialmente, ajudar os fracos para que não sintam sua fraqueza, mas para que tenham esperança e força."

B-P deu-se conta, no entanto, de que algumas adaptações eram necessárias: "A maioria destes meninos não tem capacidade de passar pelos testes escoteiros tradicionais, e são providos de testes especiais ou alternativos." Ele alerta, além disso, que a super proteção deve ser evitada: "A coisa mais maravilhosa sobre tais meninos é a sua alegria e o seu entusiasmo para fazer tudo o que conseguirem dentro do Escotismo. Eles não querem um tratamento diferenciado ou testes especiais fora do absolutamente necessário".

Seguindo a mesma idéia, ele enfatiza a regra geral da educação: ajudar os jovens a se tornar autônomos o máximo possível e a construir sua auto-estima: "O escotismo os ajuda associando-os a uma irmandade mundial, dando a eles algo para fazer e pelo que esperar com ansiedade, dando a eles a oportunidade de provar para si mesmos a para os outros que eles conseguem fazer coisas - e coisas difíceis também."

É importante salientar que esta não é uma citação isolada, mas uma expressão da filosofia educacional geral de B-P. A respeito disso, quando lidando com este tipo de meninos, ele disse em 1919: "Siga o ritmo do mais lento", e no "*Movimentos Escoteiro e a Juventude*", escrito em 1929, ele insiste: "Na cavalaria nós somos ensinados a seguir o ritmo do cavalo mais lento". Então, de novo, no prefácio da 26ª edição de "Escotismo Para Rapazes", que ele escreveu em 1940, ele disse: "O objetivo dos líderes é ajudar não apenas os meninos promissores, mas também, e mais especialmente, os que têm dificuldades".

Pode ser dito, em conclusão, que nesse aspecto, B-P estava muito além do seu tempo quando se deu conta de que - contanto que o ambiente apropriado seja fornecido - jovens com deficiências poderiam não apenas se envolver no Escotismo, ganhando auto-estima e autoconfiança, mas ainda oferecer ao Movimento suas habilidades e liderança.

Extraído de "*Scouting with the Disabled*", publicado pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro

Horários Sugeridos:

1º Dia

- 10h00 - Cerimonial de Abertura
- 09h30 – Jogo de Integração
- 10h00 – Atividades em bases (rodízio)
- 11h30 – Preparação de Almoço – Almoço
- 13h30 – Atividades em bases (rodízio)
- 18h00 – Preparação para jantar e Jantar
- 21h00 – Fogo de Conselho

2º Dia

- 06h00 – Alvorada, higiene, preparação do desjejum
- 07h00 – Desjejum
- 08h00 – Hasteamento das Bandeiras
- 08h15 – Culto Ecumênico
- 09h00 – Atividades em bases (rodízio)
- 11h30 – Preparação de Almoço – Almoço
- 13h30 – Atividades em bases (rodízio)
- 16h00 – Cerimonial de Encerramento

Este é um quadro sugerido, portanto cada coordenador local faz os ajustes necessários adequando à sua realidade.

As atividades são apenas sugestões dentro da temática, e os responsáveis por cada organização local têm autonomia de escolher as que melhor se adaptam a sua realidade e aplicá-las, inclusive modificando-as, se for necessário. Caso seja necessário outras atividades podem ser escolhidas ou criadas, tentando mantê-las relacionadas com o tema.

As atividades aplicadas em bases devem levar em consideração o número de tropas ou patrulhas, de tal forma que todos tenham uma atividade a cada meia hora, em bases, no formato de rodízio, permitindo que todos passem por tudo. Em cada base deve haver uma equipe de escotistas para coordenar a atividade.

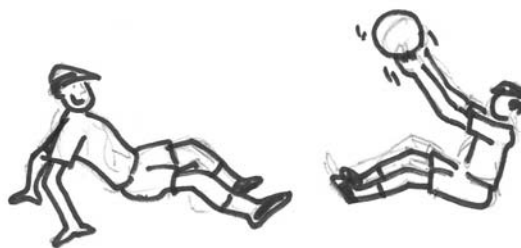
JOGOS

Segue uma variedade de jogos, em que todos apresentam algum tipo de restrição física no seu desenvolvimento. Aplicar estes jogos é uma excelente oportunidade para que os escotistas convidem os jovens a refletir sobre como se sentiram, aproveitando esta vivência para ajudá-los a compreender como pessoas com deficiência têm que arranjar-se, e como desenvolvem habilidades especiais para superar seus limites.

BASQUETE DE CARANGUEJOS

Material:

- 1 bola
- 2 cestas de lixo ou baldes
- Campo marcado
- Apito



Organização do Jogo:

- Joga-se com duas equipes e divide-se o campo como em uma quadra de basquete, com área de 3 pontos, garrafão e uma cadeira sobre a qual um dos membros de cada equipe estará de pé, segurando com as mãos o cesto no qual os do seu time tentarão jogar a bola e fazer pontos.
- Os jogadores só poderão se deslocar com as costas para o chão, apoiados nos braços e pernas simultaneamente. Não poderão carregar a bola, embora possam andar (na posição caranguejo) com ela batendo-a no solo sem segurá-la, tal como no basquete verdadeiro. Para passar a bola ou arremessá-la a fim de fazer a cesta, podem estar sentados.
- O jogador que está com a cesta pode movimentar-se para receber a bola, desde que não saia de cima da cadeira.
- Conta-se dois pontos a cada cesta dentro da área de 3 pontos, três pontos quando o arremesso for de fora desta área, e um ponto para os “tiro livres” resultados de faltas feitas pelos adversários.
- Marca-se um tempo para finalizar o jogo.

MONTAR BARRACAS SEM ENXERGAR

Material:

- 1 barraca (preferencialmente tipo canadense) completa.

Organização do Jogo:

- Atividade desenvolvida por patrulha. Os jovens serão vendados com seus lenços, e com esta limitação deverão abrir uma barraca e montá-la corretamente.
- Havendo mais barracas iguais, cada patrulha receberá uma e a tentativa de montagem será simultânea. Em caso contrário, cada equipe terá um tempo determinado (algo em torno de 10 minutos) para montar a barraca corretamente.
- Uma variante é a de que cada patrulha tenha sem a venda o seu monitor, que deverá permanecer em um ponto fixo determinado pela chefia, mas que poderá orientar, pela voz, aos seus companheiros.



FAZER NÓS COM UMA SÓ MÃO

Material:

- 1 cabo de nó para cada jovem

Organização do Jogo:

- Atividade desenvolvida por patrulha.
- A patrulha estará em um círculo, com os jovens lado a lado, cada um com o seu cabo em uma das mãos, enquanto a outra mão deverá estar colada às costas, e não poderá ser usada. Cada jovem receberá um número, de 1 até “n”. Ao sinal, sem que possam trocar de lugar, o primeiro vira-se para o segundo e, juntos, cada um usando apenas uma das mãos, tentarão fazer um nó direito unindo os seus cabos. Feito isso o segundo vira-se com a ponta solta para o terceiro e unirão seus cabos, da mesma forma, e assim por diante, até que o último venha juntar a ponta que está sobrando do seu cabo com a ponta que está sobrando com o primeiro, e as unam com o nó direito, fechando o círculo.
- Ganha a patrulha que terminar primeiro com os nós feito corretamente.

KIM DE CHEIRO

Material:

- 15 copinhos contendo em cada uma substância diferente, com cheiro característico, como pó de café, vinagre, laranja, maçã, suco de uva, banana, cebola, alho, etc.
- Uma venda para cada jovem, que pode ser o próprio lenço.
- Caneta e papel.

Organização:

- Uma patrulha de cada vez, sentada em um círculo, em completo silêncio, com um chefe fazendo parte do círculo. O chefe dá um sinal e entrega o primeiro copinho a escoteiro a sua esquerda para que o cheire (em três ou quatro segundos só), que passará adiante ao companheiro do lado a cada aviso (para que também o cheire), no sentido horário, enquanto o chefe vai acrescentando a cada vez um novo copinho, bem como recolhendo os que chegarem ao final. É imperativo que ninguém diga nada durante este processo.
- Ao final a patrulha se reúne e relaciona em uma folha de papel os itens que foram cheirados, na ordem em que passaram.

JOGO NOTURNO – APROXIMAR-SE SEM SER OUVIDO

Material:

- Uma venda
- Uma lanterna
- Apito

Organização:

- Um jovem fica em um ponto central, vendado e com a lanterna nas mãos. Ao seu redor, formando um círculo e distante do centro mais ou menos uns 30 metros, estarão os demais membros da Tropa. Ao sinal de apito da chefia cada um dos jovens tentará aproximar-se do jovem que está no centro, até tocá-lo, sem ser percebido ou ouvido.
- O jovem que está no centro, por sua vez, no momento em que escuta alguém aproximando-se, dirige naquela direção a luz da lanterna, fixando-a no ponto em que identificou a origem do barulho. Se neste ponto estiver alguém, este será eliminado. Não vale, porém, que o jovem que está no centro fique correndo o fecho de luz ao redor para pegar alguém. Seu movimento tem que ter um objetivo claro. Ele pode, evidentemente, na seqüência já apontar para outra posição em que ouviu alguém.
- Define-se um tempo máximo de 5 minutos para terminar o jogo. Ganha o jovem que está no centro, se não for tocado neste período, ou aquele jovem que estava ao redor que conseguiu tocá-lo.
- O jogo pode ser repetido algumas vezes mudando o jovem no centro.



BARREIRA DO SOM

Material:

- Um campo demarcado, conforme descrição.

Desenvolvimento:

- Retiram-se da Tropa dois jovens, que serão colocados distante 20 metros um do outro, em ponto fixo de onde não podem sair. Entre os dois será feita uma linha com os demais membros da Tropa, bem unidos.
- Entrega-se a um dos dois jovens uma mensagem escrita, simples, composta de umas 10 palavras. Algo como: “O acampamento foi adiado para o dia 21 de julho”. Este jovem, dado o sinal de apito do chefe, tentará gritar para o outro companheiro qual a mensagem, para que seja compreendida por ele. Ao mesmo tempo, todos os que estão na linha central começam a gritar, para impedir que a mensagem seja transmitida.
- Define-se um tempo de uns 5 minutos para que os dois jovens consigam transmitir a mensagem. Depois de repete o jogo com outros, com outras mensagens diferentes.

VOLEIBOL SENTADO

Material:

- Rede;
- Bola de vôlei;
- Quadra (ou corda pra marcar a quadra)

Desenvolvimento:

- A modalidade é disputada oficialmente em uma quadra de 10m x 6m, rede com 1,15 metros de altura para o masculino e 1,05 metros para o feminino.
- Seis pessoas participam do jogo sentados na quadra. As únicas exceções às regras

convencionais do vôlei tradicional é justamente o tamanho da quadra, a posição dos jogadores que jogam sentados e a possibilidade de se bloquear o saque.




MENSAGEM COM LIBRAS

Material:

- 8 folhas plastificadas com o alfabeto em libras.
- Campo demarcado

Organização:

- O jogo tem que ser desenvolvido em absoluto silêncio.
- Coloca-se as quatro patrulhas agrupadas, com uma distância de 2 metros entre elas.
- Em frente a cada patrulha, distante cerca de 10 metros, colocam-se os monitores. Entrega-se para cada patrulha e para cada monitor uma folha plastificada com o alfabeto em libras. Ao monitor se entrega, também, uma mensagem escrita que deverá ser transmitida aos membros de sua patrulha, exclusivamente com o alfabeto de sinais. Não pode haver nenhuma outra forma de contato entre os mesmos.

A 	N 	0 
B 	O 	1 
C 	P 	2 
D 	Q 	3 
E 	R 	4 
F 	S 	5 
G 	T 	6 
H 	U 	7 
I 	V 	8 
J 	W 	9 
K 	X 	
L 	Y 	
M 	Z 	

FIO DE ARIADNE

Material:

- 50 metros de cabo fino e forte (tipo adriça).
- Um bosque razoavelmente limpo, com bastante árvores
- Vendas para todos os escoteiros, que pode ser o próprio lenço.
- Cabos sisal de 1 m de comprimento, para unir todos os membros da patrulha (parte de trás do cinto do da frente e na frente do cinto do seguinte, até o final, em uma fila).
- 1 sineta

Organização:

- Os escotistas organizam com o fio uma pista, ligando o cabo de uma árvore a outra, e depois a outra e assim por diante, como um “labirinto”, mantendo o cabo entre 30 e 60 centímetros do chão, até um ponto final onde colocarão a sineta ou outro instrumento que faça barulho.
- É uma competição por patrulha, em que todos estarão amarrados entre si pelo cabo sisal, vendados e colocados no início da trilha, de onde deverão seguir, acompanhando o “fio de Ariadne” até chegar ao ponto final, onde deverão tocar a sineta.
- Vence a patrulha que terminar antes

O fio de Ariadne (ou também **Linha de Ariadne**), assim chamado devido a lenda de **Ariadne**, a filha de Minos, rei de Creta, que apaixonou-se por Teseu quando este foi mandado a Creta, voluntariamente, como sacrifício ao Minotauro que habitava o labirinto construído por Dédalo, e tão bem projetado que quem se aventurasse por ele não conseguiria mais sair e era devorado pelo Minotauro. Teseu resolveu enfrentar o monstro. Foi ao renomado Oráculo de Delfos para descobrir se sairia vitorioso. O Oráculo lhe disse que deveria ser ajudado pelo amor para vencer o minotauro. Ariadne, a filha do rei Minos, lhe disse que o ajudaria se este a levasse a Atenas para que ela se casasse com ele. Teseu reconheceu aí a única chance de vitória e aceitou. Ariadne, então, lhe deu uma espada e um novelo de linha (**Fio de Ariadne**), para que ele pudesse achar o caminho de volta, do qual ficaria segurando uma das pontas. Teseu saiu vitorioso e partiu de volta à sua terra com Ariadne, embora o amor dele para com ela não fosse o mesmo que o dela por ele.



Foto retirada do site - tupi-guarani236rs.spaces.live.com/blog/ - do 236-RS - Grupo Escoteiro Tupi-Guarani (Porto Alegre-RS) que apresenta atividade das Tropas Escoteira e Sênior em novembro de 2008

ATIVIDADES

RALLY DA CADEIRA DE RODAS

MATERIAL

- 2 (duas) cadeiras de rodas
- 10 cones (ou latas pintadas) para fazer o percurso do labirinto
- 1 (um) apito
- 1 rolo de sisal
- Tabela para marcar pontos

DESENVOLVIMENTO

- Duas patrulhas competirão entre si fazendo o percurso do labirinto em cadeiras de rodas.
- Ao sinal do chefe o primeiro de cada patrulha sentará na cadeira e fará o percurso, voltando ao ponto de início, em que o seguinte ocupará a cadeira e assim por diante, até que o último faça o percurso.
- Vence a patrulha que chegar primeiro, cumprindo o percurso..



ITENS QUE DEVEM SER COMENTADOS, AO FINAL DO JOGO

- Reconhecer alguns pontos legais sobre o tráfego de pessoas com deficiência física em nosso país
- Demonstrar capacidade de compreensão frente aos problemas sofridos pelos especiais
- Expressar suas opiniões, respeitando as alheias
- Demonstrar interesse pela superação de dificuldades das pessoas com deficiência.

FUTEBOL DE CEGOS

MATERIAL

- Bola com guizo
- Um campo marcado
- Dois mini-gols
- 1 apito
- Vendas para cada participante, que pode ser o próprio lenço escoteiro



Existem várias possibilidades de ter uma bola com guizo. Pode ser uma bola de futebol de salão oficial, usada em competições entre pessoas com deficientes, ou pode ser uma bola de pano ou de vinil (essas são menores) que se encontram em PetShop a preços muito baratos.



Foto de atividade realizada na IV Jamboree Nacional, em 2009

ORGANIZAÇÃO

- O jogo será entre duas patrulhas, sendo que de cada patrulha apenas um membro não estará vendado, e se colocará atrás do gol da equipe adversária para orientar, por gritos, a sua equipe a vir na direção do gol.
- Deve-se definir claramente que não se poderá chutar com força sem ter a posse efetiva da bola, para evitar acidentes.
- De resto joga-se como um futebol, em que os jogadores devem escutar o barulho do guizo para jogar.

ITENS QUE DEVEM SER COMENTADOS, AO FINAL DO JOGO

- A oportunidade de vivenciar como uma pessoa portadora de deficiência visual.
- Necessidade de compreensão frente aos irmãos com dificuldades especiais.
- Ajudar os jovens a compreender o valor da cooperação na solução de problemas encontrados a pessoas com dificuldades especiais.

PINTANDO COM PÉS E BOCAS

MATERIAL

- Duas mesas grandes
- Bancos
- Lona grande.
- 2 fls. de papel ofício (grosso) para cada jovem
- 50 pincéis de vários tamanhos e formatos.
- Tinta guache a base de água (cores primárias).
- Potes para água e panos para limpeza dos pincéis.
- 2 rolos de fita crepe.
- 30 potes para colocar tintas



Foto de atividade realizada na IV Jamboree Nacional, em 2009

DESENVOLVIMENTO:

- Antes de começar a atividade os escotistas farão um breve comentário sobre pintores que executam suas artes com a boca ou com os pés. Mostrarão alguns exemplares e explicarão as regras do jogo.
- Haverá duas formas de realizar as pinturas: uma com o pé e outra com a boca. Após a escolha do material cada jovem deverá executar seu trabalho com o pé ou com a boca.
- Todos os jovens deverão trabalhar com os braços cruzados enquanto fazem seus trabalhos.
- Deve-se estabelecer um tempo máximo, e também é possível se definir temas para os trabalhos, tais como “primavera”, “pássaros”, “borboletas”, “escotismo”, e assim por diante.

ITENS QUE DEVEM SER COMENTADOS, AO FINAL DO JOGO

- A experiência de vivenciar a superação de uma pessoa com deficiência física.
- Provocar um sentimento de afinidade em relação a pessoas que vivem em situações menos privilegiadas
- Sensibilizar a todos sobre as responsabilidades comuns na luta para eliminar discriminação.
- Criar ou estimular o interesse pelos outros com atitude de generosidade e solidariedade.

QUIZ – QUANTO VOCÊ SABE SOBRE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

OBJETIVO:

Este é um jogo de perguntas e respostas, que visa avaliar e aumentar o nível de conhecimento acerca da Pessoa com Deficiência entre os participantes.

MATERIAL:

- Cartão de questões (cada questão deverá ser escrita em um cartão);
- Caixa ou saco para as questões;
- Pannel para o placar;
- Pincel atômico.

DESENVOLVIMENTO:

- É importante ter um animador e criar um ambiente de um programa de televisão;
- Dividir os participantes em 2 grupos e realizar um jogo de acerto e erro;
- Os grupos sorteiam e respondem as perguntas de forma intercalada;
- O coordenador deverá ler em voz alta a pergunta sorteada;
- Após a resposta do grupo, o coordenador deverá dizer se a resposta do grupo está correta ou incorreta, lendo justificativa de ser MITO ou REALIDADE;
- Cada resposta correta corresponde a 1 ponto;
- Não há perda de pontos ao errar a resposta;
- Caso um dos grupos opte por não responder, o outro grupo tem a opção de responder no lugar. Caso acerte, receberá 2 pontos nessa questão;
- Vence a equipe que receber mais pontos durante o jogo.

QUESTÕES:

1. É obrigatório por Lei que se tenham vagas exclusivas destinado para Pessoas com Deficiência?
2. Todas as Pessoas com Deficiência já nasceram deficientes?
3. Segundo o censo do IBGE, realizado em 2000, no Brasil existem menos de 25 milhões de pessoas que possui algum tipo de deficiência?
4. Uma pessoa de cadeira de rodas é considerada doente?
5. Pessoas que usam muletas são chamadas também de muletantes?
6. Segundo o Censo realizado pelo IBGE no Brasil (2000), entre as Pessoas com Deficiência, a predominância é de Pessoas com Deficiência Física?
7. Todas as pessoas que tem deficiência visual têm perda total de visão?
8. Uma Pessoa com Deficiência visual consegue utilizar o computador normalmente?
9. Ao ajudar uma Pessoa com Deficiência visual a atravessar a rua, o correto é você pegar no braço dela e auxiliá-la até o outro lado da rua?
10. Para conduzir uma pessoa cega para sentar, direcione as suas mãos para trás do encosto do assento da cadeira?
11. O cão guia é dócil e por isso podemos acariciá-lo e alimentá-lo sem problemas?
12. A Pessoa com Deficiência visual tem o direito de entrar e permanecer com o seu cão-guia em ambientes de uso coletivo?
13. Todo surdo também é mudo?
14. Braile é a língua utilizada pelas pessoas que possuem deficiência auditiva?
15. Pessoas com Deficiência intelectual só estão bem com os seus iguais?
16. Em empresas com mais de 100 funcionários, é obrigatória a contratação de Pessoas com Deficiência?

RESPOSTAS:

1. **VERDADEIRO** - É obrigatório por Lei que se tenham vagas exclusivas destinado para Pessoas com Deficiência. As vagas de estacionamento exclusivas para deficientes físicos são regulamentadas por lei (**DECRETO Nº 5.296 - DE 2 DE DEZEMBRO DE 2004 - Regulamenta as Leis nºs 10.048, de 8 de novembro de 2000, que dá prioridade de atendimento às pessoas que especifica, e 10.098, de 19 de dezembro de 2000, que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das Pessoas Portadoras de Deficiência ou com mobilidade reduzida, e dá outras providências**), e demarcadas em diversas cidades do país, tanto em áreas públicas quanto privadas. São vagas que visam facilitar o acesso às pessoas com dificuldade de locomoção. Para utilização das vagas exclusivas, o deficiente físico deve portar em algumas cidades um cartão ou um adesivo emitido pelo órgão competente, ambos devem ficar visíveis no veículo em caso de utilização da vaga.
2. **MITO** –As causas das deficiências são diversas. Existem casos, em que as pessoas já nascem com alguma deficiência. Há outros em que a deficiência é motivada por alterações físicas e biológicas que podem surgir ao longo dos anos. Tem ainda as deficiências decorrentes de doenças ou ocasionadas por acidentes.
3. **MITO** - No Brasil existe cerca de 27 milhões de pessoas que possuem alguma deficiência.
4. **MITO** - A pessoa que é cadeirante está privada de andar, mas pode ser que ela tenha uma saúde tão boa, ou melhor, do que a nossa. Devemos tratá-los normalmente como qualquer outra pessoa que conhecemos ou aquelas que fomos apresentados: com respeito, educação e simpatia.
5. **VERDADEIRO** -As pessoas que usam muletas são também chamadas de muletantes. As pessoas que usam muletas têm um pouco mais de autonomia do que aquelas que andam de cadeira de rodas, mas ainda assim podem precisar de ajuda em algumas situações.
6. **MITO** - Segundo o Censo realizado em 2000 pelo IBGE (Fundação Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística), a grande predominância é de Pessoas com Deficiência Visual. No total dos casos computados no Censo, 41,8% envolvem pessoas com esse tipo de deficiência. Outros 8,3% possuem deficiência intelectual, 4,1% deficiência física, 22,9% deficiência motora e 16,7% deficiência auditiva.
7. **MITO** - Há muitos tipos de deficiência visual. Algumas pessoas vêem apenas o que está diretamente na sua frente e nada do que está ao lado, o que chamamos de visão tubular; outras enxergam os objetos como quebra-cabeças em que faltasse uma ou duas peças. Ainda há pessoas que têm baixa visão, enxergam muito pouco, mas são capazes de utilizar a visão para o planejamento e execução de uma tarefa. E têm aquelas pessoas que não enxergam absolutamente nada. A gravidade da deficiência visual depende da parte do olho que estiver danificada.
8. **VERDADEIRO** –Hoje em dia existem softwares específicos para que as Pessoas com Deficiência visual tenham acesso a computadores.
9. **MITO** - Coloque a mão dela no seu cotovelo dobrado ou no seu ombro, e deixe que ela acompanhe o seu corpo enquanto vai andando. Avise sempre com antecedência se há degraus, pisos escorregadios, buracos ou outro tipo de obstáculo que possa impedir a livre circulação de vocês durante o trajeto.
10. **VERDADEIRO** - Para conduzir uma pessoa cega para sentar, direcione as suas mãos para trás do encosto do assento da cadeira e aproveite também para avisá-la se o assento possui ou não braços, assim ela pode se orientar melhor em relação ao espaço e às pessoas presentes.
11. **MITO** - O cão-guia acompanha o deficiente visual servindo-lhe de olhos. Portanto, nunca acaricie ou dê alimentos a esse animal. Os cães-guia têm um trabalho de muita responsabilidade e, de acordo com o seu treinamento, qualquer recompensa, seja carinho ou comida, é uma forma de avisá-lo de que está em seu momento de folga. Essas interferências desmobilizam a guarda e atenção do cão e podem colocar em perigo a vida do deficiente visual.
12. **VERDADEIRO** – A Pessoa com Deficiência visual tem o direito de entrar e permanecer com o seu cão-guia em ambientes de uso coletivo. A Lei nº 11.126/2005 assegura a essas pessoas o

- direito de ingressar e permanecer em ambientes de uso coletivo acompanhadas de seu cão-guia.
13. **MITO** - A maioria das Pessoas Surdas não é muda. Com o auxílio de fonoaudiólogo, muitas vezes eles conseguem desenvolver a linguagem oral. Existem os surdos mais oralizados, que muitas vezes preferem se comunicar por meio da fala e da leitura oro-facil (leitura dos lábios e dos músculos da face).
 14. **MITO** - O método Braille de escrita e leitura é voltado aos Deficientes Visuais. O sistema Braille é um conjunto de pequenos pontos - sinais em alto relevo - através dos quais os deficientes visuais passam os dedos e conseguem identificar a letra correspondente. As pessoas que tem deficiência auditiva se comunicam em Libras – linguagem de sinais.
 15. **MITO** - O relacionamento com Pessoas sem Deficiência pode ajudar no desenvolvimento delas. Portanto, essa interação é essencial.
 16. **VERDADEIRO** – Em empresas com mais de 100 funcionários, é obrigatória a contratação de Pessoas com Deficiência. A Lei 7853/89 e o Decreto 3298/99 determinam que as empresas reservem uma quantidade (2% à 5%) de vagas para os profissionais com deficiência proporcionalmente ao número de funcionários contratados.

GRANDES JOGOS E/OU DINÂMICAS

UM CONVITE

FAIXA ETÁRIA: 11 a 15 anos (Ramo Escoteiro)

A atividade pode ser aplicada aos Ramos Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

Esta atividade foi concebida para servir como introdução a outras dinâmicas.

Seus principais objetivos são:

1. Estimular os Escoteiros a adotar uma atitude e uma abordagem abertas.
2. Estimulá-los a ser receptivos ante novas idéias, novos modos de ver as coisas e as situações
3. Ajudá-los a desenvolver a capacidade de pensar de maneira crítica sobre novas idéias.
4. Fazê-los tomar consciência da importância de sua conduta e de suas atitudes pessoais, que podem ajudar ou dificultar a solução de um problema.

MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Preparação

- Fazer uma cópia do Anexo N° 1 (O jogo dos 9 pontos) e do Anexo N° 3 (Uma parábola moderna) para cada participante.
- Fazer uma cópia do Anexo N° 2 (Perguntas para debater) para cada Patrulha.
- Se for possível usar um quadro ou rotófolio, reproduzir o jogo dos 9 pontos em tamanho grande, para que a explicação possa ser vista por todos.

Execução

1. O Chefe apresenta o jogo como um exercício de criatividade, mas não deve explicar sua finalidade nem permitir nenhuma pergunta nesta etapa.
2. Os Escoteiros se organizam em pequenos grupos de três ou quatro integrantes. Cada Patrulha poderá dividir-se em dois pequenos grupos ou, se parecer mais conveniente, os pequenos grupos poderão ser formados aleatoriamente. Os grupos devem estar bem separados, para que nenhum possa ver as atividades do outro. Cada grupo designa um cronometrista.
3. Os grupos permanecem em seus respectivos lugares enquanto um dos seus integrantes vai até o Chefe e recebe as folhas para o jogo (ver Anexo N 1). As folhas devem estar dentro de um envelope ou ser entregues com a face impressa voltada para baixo, de modo que o desenho e as instruções não sejam visíveis. Ninguém pode fazer perguntas.
4. Os Escoteiros retornam aos seus respectivos grupos e distribuem as folhas aos outros membros, mantendo sempre oculta a face impressa. A um sinal convencionado, todos desviram o papel e o Chefe anuncia que têm cinco minutos para resolver o problema. Os membros de cada grupo podem se comunicar entre si, mas não com os de outros grupos. A cada minuto ou a cada 30 segundos, o cronometrista informa aos colegas o tempo disponível. Também agora não se permite nenhuma pergunta.

Nota: Durante esse tempo, o Chefe pode escutar atentamente o que se diz nos diversos grupos, mas não deve interferir em nenhum momento no trabalho dos jovens.

5. Cada grupo que conclua seu trabalho deve ficar de pé e permanecer calado, no mesmo local, para não atrapalhar o trabalho dos demais. Se nenhum grupo terminou (ou se nenhum chegou à solução correta), o Chefe pode prorrogar o tempo, por mais 3 a 5 minutos.

6. Os Escoteiros permanecem em seus pequenos grupos. Quando terminar o tempo, um dos grupos se apresenta como voluntário para explicar a solução aos demais (ver final do Anexo N° 2). Se se dispõe de um quadro, o grupo pode fazer o desenho diante de todos. O Chefe não deve fazer comentários nesta etapa nem extrair qualquer ensinamento do trabalho já realizado.

7. Os Escoteiros retornam aos pequenos grupos e um representante de cada grupo recebe do Chefe a folha com as perguntas para debater (ver Anexo N° 2). Em cada grupo, os Escoteiros debatem brevemente as perguntas. É importante dedicar mais tempo à análise do comportamento de cada participante do que se deter demasiadamente no exame da mecânica do problema ou de sua solução. Os jovens devem evitar as recriminações, mas o comportamento do grupo deve ser debatida com muita franqueza.

8. A Tropa se reúne. O Chefe pede a uns tantos voluntários dos diferentes grupos que comentem como chegaram (ou não) à solução do problema e que lições extrairam do jogo. Se for possível usar um quadro ou rotofólio, os comentários podem ser anotados. Os Escoteiros devem ser alertados para que não repitam o que já foi dito.

9. Recapitulação. Usando as diferentes contribuições extraídas dos comentários feitos pelos jovens, o Chefe deve destacar os seguintes pontos:

- Não somos vasilhas vazias; cada um de nós tem suas próprias idéias, seu próprio enfoque ou sua própria maneira de encarar os problemas, seu modo favorito de fazer as coisas. Tudo isto é completamente normal e saudável, além de fazer parte de nossa personalidade. Sem dúvida, isso pode se converter em um problema, se nos recusamos a considerar os outros, sua maneira de pensar, de fazer as coisas segundo seu próprio sistema, e se acreditamos que “sempre temos razão” e que “os outros estão sempre enganados”. Em outras palavras, olhar mais adiante, descobrir novos horizontes, adquirir novas perspectivas, ser receptivo diante do novo e do não familiar, deve ser parte de nosso processo de aprendizagem, tanto no Escotismo como em nossa vida diária. Como esse jogo mostrou, a única maneira de solucionar o problema é procurar sair dos limites impostos pelos padrões convencionais. E essa lição não pode ser aplicada a outros campos da vida?

10. Formam-se os mesmos pequenos grupos novamente. Um integrante de cada um deles recebe as cópias de “Uma parábola moderna” (ver Anexo N° 3) para todos os seus companheiros. Há uns poucos minutos de silêncio para a leitura. Quando todos terminarem, o grupo discute por alguns minutos as seguintes três perguntas:

- a) Qual é a mensagem da parábola?
- b) Que aplicação podemos deduzir para nossas vidas?
- c) Qual é a relação entre a parábola e o jogo dos 9 pontos?

11. A Tropa se reúne. O Chefe pede a alguns voluntários que compartilhem com os demais as opiniões que seu grupo expressou sobre as três perguntas discutidas. Se existe um quadro ou um rotofólio à disposição, os comentários podem ser anotados.

12. O Chefe pode aproveitar os diferentes comentários apresentados para insistir na mensagem central da parábola: como a lagosta, temos que estar preparados para abandonar nossa carapaça e crescer dentro de outra. Pode ser que isto seja desagradável, mas é necessário! O Chefe pode mencionar também a série de atividades de Educação para o Desenvolvimento de que esta é a primeira: elas ajudarão a Tropa e seus membros a olhar mais adiante, a aprender, a crescer, a descobrir novos horizontes e a dar uma nova dimensão às suas vidas. É um convite ao desafio!

MATERIAL NECESSÁRIO

Como já se mencionou na Preparação:

- cópias dos três Anexos;
- um lápis por Escoteiro;
- uma borracha para cada grupo; e
- um quadro ou rotofólio, se for possível.

COMENTÁRIOS PARA O ANIMADOR

1. É importante aproveitar esta atividade para estabelecer o tom do resto da série de jogos e exercícios voltados para a Educação para o Desenvolvimento. De um modo geral, toda a série, como indica o título desta primeira atividade, é um convite aos Escoteiros para que descubram novos horizontes e, deste modo, experimentem um crescimento pessoal. Como recomenda o Método Escoteiro, este crescimento se faz por meio da educação pela ação, pela participação ativa em uma série de jogos que são ao mesmo tempo interessantes, estimulantes e atraentes.
2. Como continuação desta atividade, será interessante pedir aos Escoteiros que relacionem o jogo com uma experiência pessoal em que tenham sido capazes de resolver um problema ou superar uma dificuldade trocando o caminho, buscando mais à frente e encontrando uma solução fora dos caminhos já conhecidos.

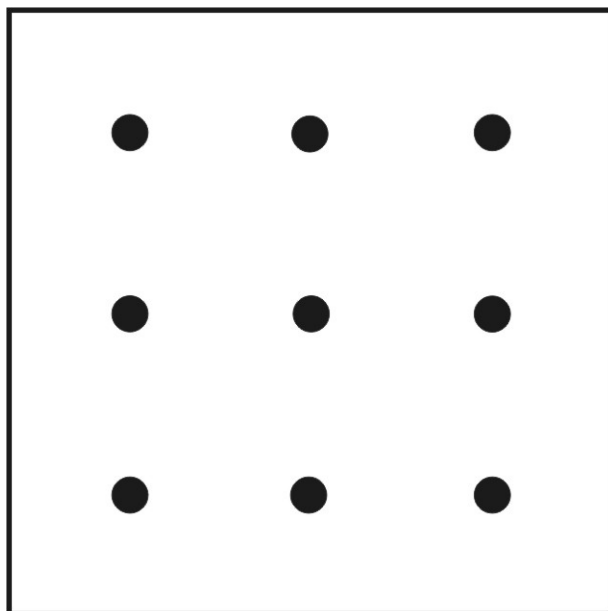
REFERÊNCIAS

Escotistas mais experimentados provavelmente já conhecem o jogo dos 9 pontos, usado com frequência em Cursos e Seminários, como um problema para estimular a criatividade ou como um jogo “quebra-gelo”.

“Uma parábola moderna” foi extraída de *Network Letier*, uma publicação da Comissão de Participação das Igrejas no Desenvolvimento, nº 16, outubro/92.

ANEXO N° 1

Instruções: Sem levantar o lápis do papel, unir todos os pontos com 4 linhas retas.

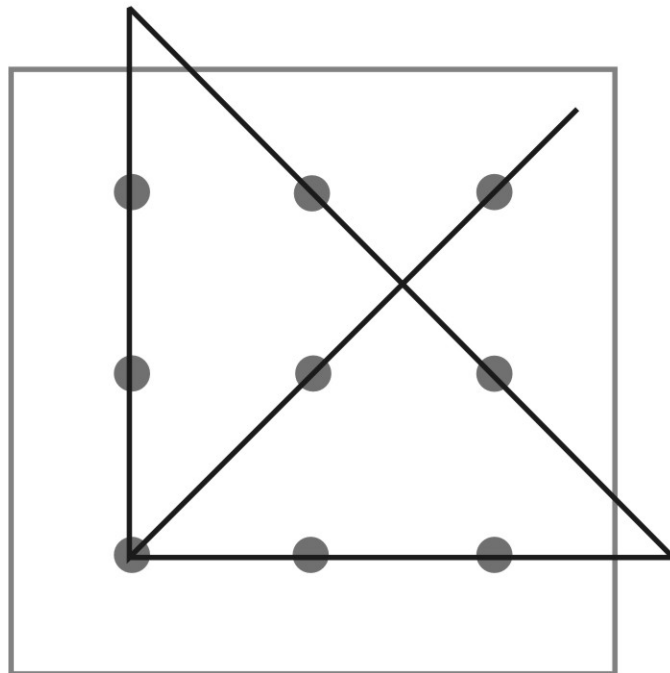


ANEXO N° 2

PERGUNTAS PARA DEBATER

1. Qual foi a relação inicial do grupo?
2. Alguém sugeriu que o problema deveria ser resolvido dentro dos limites do quadrado?
3. Alguém demonstrou algum esforço para solucionar o problema fora dos limites do quadrado?
4. Qual foi o resultado dos esforços mencionados nas perguntas 2 e 3?
5. Quais foram os sentimentos do grupo enquanto o tempo passava (ansiedade, frustração, excitação)?
6. O grupo conseguiu encontrar a solução? Se sim, como? Se **não**, por que?
7. Se o grupo foi capaz de encontrar a solução, qual foi o fator preponderante para o êxito?
8. Que lições o grupo tira do jogo? Essas lições têm alguma aplicação em suas vidas?

Solução para o problema do Anexo N° 1



ANEXO N° 3

UMA PARÁBOLA MODERNA

Há muito tempo, quando o mundo era muito novo... havia uma lagosta que achou que o Criador havia cometido um erro.

Assim, conseguiu uma audiência para discutir o assunto.

- *Com o devido respeito* - disse a lagosta - *desejo formular uma queixa sobre a maneira como projetaste minha carapaça. Veja, nem me acostumei a uma nova carapaça e logo tenho de trocá-la por outra. É muito incômodo, além de representar uma perda de tempo.*

E o Criador respondeu:

- *Ah, sim! Mas tu já percebeste que, ao abandonar uma carapaça, isso te permite crescer dentro de outra?*

- *Entretanto eu gosto do jeito que sou!* - disse a lagosta.

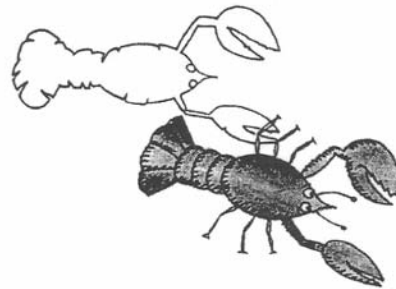
- *Estás decidida?* - perguntou o Criador.

- *Estou!* - respondeu a lagosta, com firmeza.

- *Muito bem* - sorriu o Criador. *De agora em diante, tua carapaça não será trocada..., e podes voltar aos teus assuntos e seguir tua vida, tal como desejas.*

- *Muito amável da tua parte* - disse a lagosta, e se foi.

No princípio, a lagosta estava muito contente, levando a mesma carapaça velha. Mas, com o passar do tempo, notou que sua cômoda carapaça estava se tornando bastante pesada e justa. De fato, depois de um tempo, a carapaça ficou to pesada que a lagosta não podia sentir nada do que estava ao seu redor. O resultado era que se chocava constantemente com tudo e com todos. Finalmente, chegou um momento em que mal podia respirar. Assim, com grande esforço, foi ver novamente o Criador.



- *Com o devido respeito* - suspirou a lagosta - *diferente do que tu me prometeste, minha carapaça não continuou a mesma. Ela começou a encolher!*

- *Em absoluto* - sorriu o Criador. *Pode ser que tua carapaça tenha ficado um pouco mais grossa com a idade, mas não diminuiu de tamanho. O que ocorre é que tu cresceste dentro dela.*

E continuou o Criador:

- *Vê, tudo muda... continuamente. Nada segue sendo a mesma coisa. E assim que deve ser. E a forma mais sábia é trocar tua velha carapaça conforme cresces.*

- *Entendo* - disse a lagosta - *mas deves admitir isso às vezes é ruim e um pouco incomodo.*

- *Sim* - disse o Criador. *Mas lembra que todo crescimento traz consigo tanto a possibilidade de incômodo, como a ventura de uma grande alegria, porque descobres partes novas em ti mesmo. E não se pode ter um sem o outro.*

- *Tens toda a razão* - disse a lagosta.

- *Se queres* - ofereceu o Criador - *te digo mais algumas coisas...*

- *Sim, por favor* - animou-se a lagosta.

- *Quando abandonas tua carapaça e escolhes crescer* - disse o Criador - *crias uma nova força dentro de ti. E nessa força, encontras uma nova capacidade de amar a ti mesmo... amar aos que te rodeiam... e amar a vida. Este é meu plano para cada uma das criaturas.*

O NOVELO

FAIXA ETÁRIA: 11 a 15 anos (Ramo Escoteiro)

A atividade pode ser aplicada ao Ramo Lobinho, entre crianças com mais de 9 anos

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

A atividade tem por objetivos:

1. Auxiliar os Escoteiros a perceber o valor da coesão em um grupo e na sociedade.
2. Auxiliá-los a perceber o valor da cooperação na vida social.
3. Conscientizá-los da importância da conduta e das atitudes pessoais, que podem exercer um efeito positivo ou negativo sobre a coesão e a eficácia do grupo.

MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Preparação

- Uma cuidadosa preparação, incluindo a dos Monitores, é a chave para o êxito desta atividade.
- Os Monitores devem estar familiarizados com os objetivos e com o desenvolvimento da atividade.
- Devem estar especialmente conscientes de que, durante a atividade por Patrulha, eles devem ajudar os membros de sua Patrulha a entender a situação e o que pretendem fazer a respeito dela.
- Ao apresentar as perguntas, os Monitores devem ajudar os membros da Patrulha a fazer um transição entre egoísmo e altruísmo e a ver até que ponto cada atitude é realista e conduz a resultados positivos.
- Não esquecer de preparar o novelo e os dois anexos (ver Material Necessário).

Execução

1. O Chefe de Tropa anuncia que vai aplicar um jogo, mas não explica nada sobre sua finalidade. Senta a Tropa em um círculo amplo. É bastante conveniente que os Assistentes participem do jogo, ocupando, eles também, lugares no círculo. O Chefe lança o novelo para um Escoteiro e pede a ele que diga algumas palavras sobre:

- o que é mais importante para ele na vida; - uma coisa pela qual está especialmente agradecido;
- a coisa que ele mais gosta ou aprecia; e
- a experiência que ele já viveu e que considera a melhor ou a mais agradável.

Depois de falar sobre esses tópicos, usando palavras breves, esse primeiro Escoteiro segura firmemente a extremidade do fio e lança o novelo para outro integrante do círculo, que passa a responder às mesmas perguntas e, segurando o fio, lança o novelo adiante. O jogo prosseguirá, com cada Escoteiro respondendo às perguntas, segurando o fio e lançando o novelo a outro companheiro. É importante verificar que o novelo passe pelas mãos de todos os integrantes do círculo, evitando-se que um mesmo participante receba o novelo mais do que três vezes.

Depois que o novelo circulou por toda a Tropa, haverá uma teia de lã unindo seus integrantes, e o Chefe estimulará uma rápida discussão em torno dos ensinamentos que podem ser extraídos deste jogo, procurando fazer com que os Escoteiros analisem os seguintes pontos:

- a) Qual é o resultado do jogo?
- b) O que ocorreria se alguém se recusasse a participar do jogo ou deixasse escapar o fio?
- c) O que ocorreria se alguém, depois de receber o fio e lançar o novelo a outra pessoa, decidisse abandonar o jogo?
- d) Como se sentiria alguém a quem nenhum participante atirasse o novelo?

Nessa etapa, não se espera uma discussão profunda desses pontos. Poucas e breves respostas são suficientes.

2. Os Escoteiros se reúnem por Patrulhas. Os Monitores recebem o material para a etapa seguinte.

Presumindo que existam 4 Patrulhas, duas recebem cópias do desenho das mulas (ver Anexo N° 1) e as outras recebem as cópias da história “O prato de sopa” (ver Anexo N° 2). Como os Monitores já participaram da preparação da atividade, não necessitam de maiores instruções. Cada membro da Patrulha recebe sua cópia e, depois de uma olhada rápida no desenho ou uma leitura da história, começa o debate na Patrulha, utilizando as perguntas como orientação. Em cada Patrulha pode ser designado um cronometrista, para controlar o tempo das intervenções, e um secretário que anote as principais idéias surgidas durante o debate.

3. A Tropa se reúne. As Patrulhas trocam informações sobre suas tarefas (isto é, mostram o desenho e lêem a história). Em seguida, cada Patrulha apresenta os comentários mais importantes que respondam às perguntas. O Chefe pode designar alguém para que tome nota em um quadro ou rotofólio. Nesta etapa, todos podem formular qualquer pergunta, buscando maiores esclarecimentos sobre o ponto de vista das Patrulhas com relação às respostas que apresentaram.

4. Conclusão: O Chefe pode utilizar esta oportunidade para comentar algum dos pontos levantados pelas Patrulhas. Pode ser útil ressaltar, entre outros aspectos, que:

a) A Tropa (ou qualquer outro grupo) é um organismo “vivo”. Seu êxito depende, portanto, do compromisso de cada um.

b) Cada membro da Tropa só será um ativo componente desse organismo se sentir que a Tropa satisfaz a algumas de suas necessidades:

- de compromisso: ser aceito e ter a sensação de que faz parte;
- de **participação**: sentir que seus pontos de vista são levados em consideração; sentir que, de algum modo, tem o poder de influir no processo decisório;
- e de afeto: manter com demais relações emocionais satisfatórias.

c) Atividades como esta, se realizados com sucesso, podem reforçar a unidade e o espírito de equipe da Tropa.

d) A atividade enfatiza a cooperação como uma atitude e uma meta desejada. Entretanto, a cooperação não significa ausência de conflito, mas o entendimento que pode surgir da resolução de um conflito.

e) Alguns dos aspectos da cooperação no grupo, tal como se examinam nesta atividade, são aplicáveis a situações mais amplas, como a comunidade, a cidade ou o país. Outros aspectos são também aplicáveis ao mundo, de um modo geral. Isto ajudará a introduzir a idéia de “cidadão do mundo” e de interdependência, que serão tratadas em outras atividades.

MATERIAL NECESSÁRIO

- Um novelo de lã suficientemente grande e forte para o jogo.
- Cópias suficientes dos Anexos Nos 1 e 2 para distribuição às Patrulhas.
- Quadro ou rotofólio para anotações.

COMENTÁRIOS PARA O ANIMADOR

1. Sugerimos que esta atividade seja a segunda da série a ser realizada, já que insiste na coesão, na participação e na cooperação dentro do grupo.

2. A primeira parte da atividade funciona melhor se for criado um ambiente adequado. Pode ser realizada na abertura de uma reunião da Tropa ou logo após uma atividade tranquila.

3. A primeira parte da atividade pode ser usada como um jogo de integração em um Seminário ou Oficina, ou como última atividade de uma sessão de encerramento, para deixar evidente que, mesmo separados fisicamente, os participantes do encontro, permanecerão unidos por um objetivo comum.

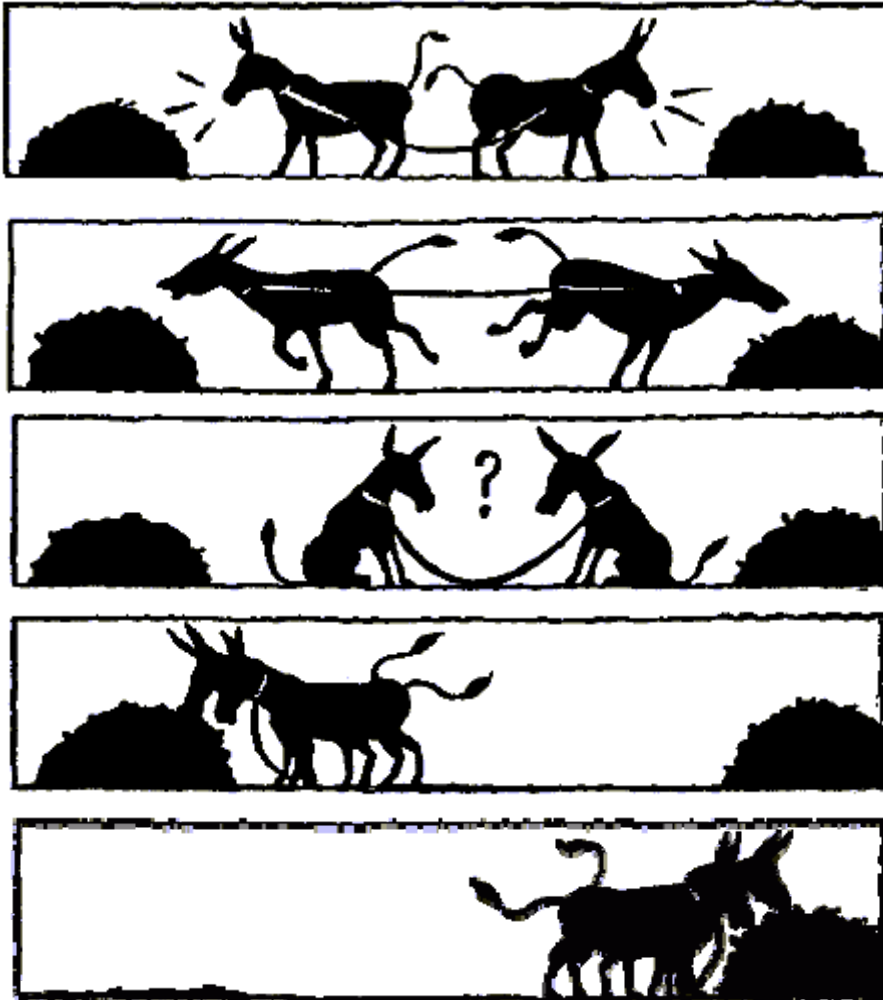
4. Em continuação a esta atividade, pode ser interessante solicitar aos Escoteiros que a relacionem com uma experiência pessoal de cooperação ou de falta de cooperação em uma situação vivida pela

Tropa, o que pode dar lugar a uma interessante sessão em que os participantes compartilhem suas histórias e “ajustem seus ponteiros”.

REFERÊNCIAS

O título e a primeira parte da atividade foram adaptados da revista *The Australian Scout*, publicada pela Associação de Escoteiros da Austrália, em junho de 1981. O desenho das mulas aparece em diversas publicações, sob as mais diversas formas. A que se usou nesta publicação foi extraída de *Joining Together: Group Theory and Group Skills*, de David S. Johnson e Frank P. Johnson. A história “O prato de sopa”, originalmente publicada no jornal *La Suisse*, foi extraída de *Deveiopment Forum*, setembro de 1985.

ANEXO Nº 1 COOPERAÇÃO OU CONFLITO?



PERGUNTAS

1. Qual é o objetivo a alcançar?
2. Quais são os fatos básicos que não podem ser modificados?
3. Como as mulas vêem a situação, inicialmente? Qual é o resultado?
4. O que provoca uma mudança de comportamento? Qual é o resultado?
5. Como vocês vêem a situação? Tratava-se de uma disputa em que um oponente deve ri ser derrotado? Ou era um problema cuja solução requeria a cooperação entre os envolvidos?
6. Você sempre espera dos outros o pior (uma atitude negativa) ou o melhor (uma atividade positiva)? Por que?
7. Você tem consciência de que uma expectativa negativa pode levar a um comportamento negativo e criar uma reação em cadeia de atitudes negativas por parte de outras pessoas?
8. Há alguma possibilidade de aplicar esta lição na sua comunidade, na sua cidade, no seu país, ou no mundo inteiro?

*Fonte: Joining Together, Johnson & Johnson, PrenticeHall mc.,
New Jersey, 1975.*

ANEXO Nº 2

UM PRATO DE SOPA

O cenário é Berna, na Suíça. E quem me contou jura que a história é verdadeira. Em um restaurante tipo *self-service*, uma respeitável senhora de 75 anos pediu um prato de sopa e se sentou em uma mesa.

- *Ora, bolas* - murmurou - *esqueci de pegar o pão...* Levantou-se, pegou seu pedaço de pão e voltou ao lugar onde estava sentada, e descobriu, um homem negro sentado diante do seu prato. E tomando a sua sopa!

- *Bem* - pensou ela - *isso é um desaforo. Suponho que seja um homem pobre. Não direi nada, mas não vou fazer papel de boba.*

Então, decidiu pegar uma outra colher, sentou-se em frente ao homem negro e, sem vacilar, meteu a colher no prato de sopa.

O homem e a mulher tomaram a sopa juntos, metendo a colher no prato por revezamento, e em silêncio. Quando a sopa acabou, o homem se levantou e pegou um generoso prato de espaguete a bolonhesa e o colocou diante da velha senhora.

Assim seguiram comendo, sempre por revezamento, e em silêncio. Quanto terminaram, se levantaram para sair.

- *Adeus* - disse a senhora, amavelmente.

- *Adeus* - respondeu o homem negro, com um brilho nos olhos. Dava a impressão de alguém que se sentia feliz por haver sido capaz de ajudar a alguém.

E se foi, com a senhora observando a sua saída. E nesse momento ela viu na mesa do lado... um prato cheio de sopa que alguém parecia haver esquecido!

Fonte, Developnient Forum, Setembro/1 985

Extraído do jornal LA SUISSE

PERGUNTAS

1. Qual foi a primeira reação da senhora? Ela se sentiu atacada?
2. Qual foi a primeira reação do homem negro? Ele se sentiu atacado?
3. Algum dos dois reagiu de maneira negativa? Por que?
4. Por que o homem negro trouxe o prato de espaguete?
5. Por que a senhora comeu do prato de espaguete?
6. Por que não se falaram durante a refeição?
7. Qual foi o resultado da situação para o homem negro? E para a senhora? Os dois se sentiram satisfeitos com o resultado? Por que?
8. Como vocês vêem a situação? Tratava-se de uma disputa em que um oponente deveria ser derrotado? Ou era um problema cuja solução requeria a cooperação entre os envolvidos?
9. Você sempre espera dos outros o pior (uma atitude negativa) ou o melhor (uma atividade positiva)? Por que?
10. Você tem consciência de que uma expectativa negativa pode levar a um comportamento negativo e criar uma reação em cadeia de atitudes negativas por parte de outras pessoas?
11. Há alguma possibilidade de aplicar esta lição na sua comunidade, na sua cidade, no seu país, ou no mundo inteiro?

SUPERIORES E INFERIORES

FAIXA ETÁRIA: 11 a 15 anos (Ramo Escoteiro)

A atividade pode ser aplicada aos Ramos Sênior e Pioneiro

OBJETIVOS DA ATIVIDADE:

A atividade tem por objetivos:

1. Ajudar os Escoteiros a entender os preconceitos, a discriminação e a desigualdade.
2. Ajudá-los a perceber, por meio da experiência pessoal, como se sentem as vítimas dos preconceitos, da discriminação e da desigualdade.
3. Fazê-los perceber que essas reações negativas carecem de qualquer base científica, mas têm raízes profundas nas diversas culturas e nas atitudes e condutas individuais.

MÉTODO E DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

Preparação

- Realizar uma reunião de Monitores para definir claramente os objetivos da atividade e sua execução. Os Monitores devem conhecer não apenas o jogo, mas também a importância da sessão informativa que acontecerá depois.
- Preparar com antecedência todo o material necessário para o desenvolvimento da atividade.
- Copiar e recortar as fichas do Anexo N° 1. Prever uma ficha para cada participante.
- Preparar uma cópia do Anexo N° 2 para cada participante.
- O Anexo N° 3 serve como informação básica para o Chefe de Tropa, mas pode ser distribuído a todos os participantes, ao final da atividade.

Execução

Atividade de Tropa

1. O Chefe apresenta brevemente o jogo. Não deve mencionar as palavras “discriminação” ou “desigualdade”, nem se referir aos objetivos específicos da atividade nesta etapa.

Tempo sugerido: 3 minutos

1. A Tropa se organiza da seguinte maneira:

- todos os Chefes são *funcionários do governo*;
- todos os Monitores são *serventes*;
- os demais outros Escoteiros são distribuídos em dois grupos iguais, os *superiores* (a *classe alta*) e os *inferiores* (a *classe baixa*). Em cada Patrulha deve haver o mesmo número de superiores e inferiores.

Com os participantes organizados nessas quatro categorias, distribui-se aos membros de cada categoria a ficha com as regras de conduta correspondente à categoria (ver Anexo N° 1).

Tempo sugerido: 10 minutos

Jogo

3. Todos os participantes realizam tarefas específicas e distintas, de acordo com sua categoria (ver Comentários para o Animador).

Sugestões:

- Preparar uma refeição;
- Limpar a sede, o pátio ou a área vizinha;
- Participar de algum jogo que implique, em cada equipe, transportar as pessoas de um lado para o outro;

- Realizar um “pente fino”, juntando todo o lixo da área de acampamento.
Tempo sugerido: 30 minutos a 2 horas

Atividade de Patrulha

2. A um sinal convencional, suspende-se o jogo e os Escoteiros voltam a se reunir em Patrulhas.
NOTA: Se foram seguidas as instruções dadas, em cada Patrulha haverá: um servente, vários superiores e vários inferiores. Isto é importante para o debate que virá a seguir.
3. Antes de iniciar o debate, cada Patrulha designa um secretário para tomar nota dos comentários. Baseando-se nas perguntas (ver Anexo N°2), a Patrulha pode ter um diálogo livre. Não é necessário responder a todas as perguntas. O objetivo principal é captar o sentimento da Patrulha e suas reações ante o jogo.

Tempo estimado: 20 minutos

Atividade de Tropa

5. Quando todas as Patrulhas terminarem o debate, a Tropa volta a se reunir. Cada secretário terá entre 3 e 4 minutos para mencionar os pontos importantes discutidos no debate realizado na Patrulha. Se possível, os pontos principais devem ser anotados em um rotofólio. Todas as perguntas ou dúvidas devem ser abordadas neste momento.

Tempo estimado: 20 minutos

Conclusão

6. O Chefe poderá aproveitar a oportunidade para comentar os pontos levantados. O Anexo N° 3 contém informações que podem contribuir para esclarecer alguns dos conceitos apresentados. Se for tomada a decisão de distribuir o Anexo N° 3 a todos os participantes, este é o momento adequado para a distribuição

MATERIAL NECESSÁRIO

Ver preparação.

COMENTÁRIOS PARA O ANIMADOR

1. A atividade pode ser desenvolvida durante um encontro normal da Tropa ou durante uma saída de fim de semana. Está claro que em ambos os casos o tempo limite deve ser observado. Em qualquer atividade, é importante que o jogo Superiores e **Inferiores** não dure mais de 2 horas.
2. Uma possível variante da atividade é trocar os papéis. Outro dia, ou durante uma segunda parte do jogo, todos os inferiores podem ser superiores e vice-versa. Muitos jogos usam esta técnica para ajudar os participantes a entender a posição do outro grupo e ver a situação a partir de outro ponto de vista. Entretanto, se a primeira parte foi um pouco “cruel”, é importante que os organizadores (*funcionários do governo*) se assegurem que não haja “vinganças” ou que estas se limitem a níveis aceitáveis.
3. Como resultado do debate entre as Patrulhas, podem surgir sugestões úteis para outras atividades. Os Chefes devem ser receptivos a estas sugestões e garantir que elas serão consideradas, na próxima reunião de Corte de Honra.

REFERÊNCIAS

Uma forma de aplicar esta atividade, durante um acampamento de Tropa, está descrita na Ficha de Atividade “SENHORES FEUDAIS” (Ficha de Atividade N° 25004).

ANEXO Nº1
MODELO PARA AS FICHAS DOS PARTICIPANTES

FUNCIONÁRIO DO GOVERNO

O papel principal dos Funcionários **do Governo** é fazer cumprir as regras do jogo e controlar a atividade. Devem ser bastante indulgentes, deixando que ocorram a maioria das coisas. Normalmente, a tendência normal dos Superiores será a de oprimir os Inferiores e fazer com que eles realizem os trabalhos difíceis e penosos. É claro que não deve ser permitido nada que seja um ataque a sua dignidade ou implique em dano físico etc.

SERVENTES

1. Os **Serventes** transmitem as ordens dos Superiores aos Inferiores, sempre em presença dos Superiores.
2. Não podem realizar nenhuma outra tarefa.

SUPERIORES

1. Os Superiores não têm permissão de falar com um Inferior, a não ser por intermédio de um **Servente**.
2. Podem fazer tudo o que quiserem, desde que não despertem a cólera dos **Funcionários do Governo**.

INFERIORES

1. Os **Inferiores** devem se inclinar e ficar parados toda vez que um Superior passar.
2. Não lhes é permitido estar em grupos com mais de seis dos seus iguais, conversar ou sorrir.
3. Não lhes é permitido fazer qualquer refeição, até que todos os Superiores tenham terminado.
4. Não podem falar aos Superiores, a menos que façam por intermédio de um Servente, e devem cumprir todas as ordens que receberem.

ANEXO Nº 2
PERGUNTAS PARA DEBATER NAS PATRULHAS

[

a) A todos os participantes:

1. Aproveitou o jogo? Por que?

2. A divisão entre Superiores e Inferiores foi feita:
 - segundo algum critério racional?
 - de um modo arbitrário?
 - na base da pura sorte?

b) Aos Inferiores:

3. Você gostou de
 - ser chamado de **inferior**?
 - ser membro de uma classe inferior?
 - receber ordens nem sempre justas e coerentes?
 - ser tratado como um escravo?
 - realizar todas as tarefas penosas?

4. Você acredita que a atitude dos Superiores em relação ao seu grupo foi justa e imparcial? Por que?
5. E a dos Serventes?
6. E a dos Funcionários do Governo?

c) Aos Superiores:

7. Você gostou:
 - de ser membro de uma classe superior?
 - de ser capaz de dar ordens?
 - de fazer com que os outros realizassem as tarefas penosas?
8. Você acha que fez algo especial para merecer pertencer à classe superior?
9. Você acredita que os Superiores trataram os Inferiores de modo justo?
10. Você fez alguma coisa com a intenção em mudar o comportamento do seu grupo? Com que resultado?

d) A todos os participantes:

11. Você aprendeu algo com este jogo?

12. As lições extraídas deste jogo podem ser aplicadas:
 - na sua comunidade ou na sua cidade?
 - ao seu país ou ao mundo inteiro?

13. Você se sente preparado para identificar seus próprios preconceitos e fazer um esforço para superá-los?

14. Como membro de uma equipe (sua Patrulha ou sua Tropa), você acredita que pode fazer algo para:
 - promover um tratamento justo e imparcial para todos?
 - ajudar aqueles que são vítimas de injustiças ou de discriminações?
 - promover políticas de igualdade de oportunidades em seu país?

ANEXO Nº 3

GRUPOS MINORITÁRIOS E SOCIEDADE GLOBAL

No centro da experiência de Educação para o Desenvolvimento está a criação de uma consciência das condições de vida e de simpatia pelas pessoas menos privilegiadas ou grupos minoritários. É extremamente importante ter uma experiência direta, mesmo que seja por um curto período de tempo, quanto ao que significa ser alienado, discriminado ou vítima de preconceitos.

O que é um grupo minoritário?

Contrariando as aparências superficiais, um **grupo minoritário** não é necessariamente menor em número do que um **grupo majoritário**, embora essa situação seja muito freqüente. É a relação entre o poder e a condição social que determina essas duas categorias. O grupo majoritário é o segmento dominante da sociedade, enquanto o grupo minoritário é vítima da desvantagem econômica ou da desigualdade social.

Por que existe essa situação?

É impossível responder a esta pergunta sem considerar os antecedentes históricos de cada sociedade. Certamente, a relação existente, em um dado momento, entre um grupo dominante e um grupo minoritário é uma decorrência de fatores históricos (guerra, colonização, imigração, riqueza etc.), da evolução desses fatores durante um certo período (pode ser anos, décadas, ou séculos) e da postura particular de cada grupo em relação ao outro.

Qual é a base dos preconceitos e das discriminações?

Qualquer característica pode servir como base, dependendo do país e de suas circunstâncias particulares: raça (aparência física, cor da pele etc.), grupo étnico, origem geográfica, cultura e tradições, língua, religião, casta etc.

É importante insistir que na maioria dos casos esses conceitos são vagos e não têm nenhuma base científica. Entretanto o seu impacto é muito real.

Por que esse impacto é tão importante?

Por sua própria natureza, o preconceito é uma predisposição emocional negativa contra um grupo de pessoas. Aplica-se a todos os **integrantes de categoria**, sem distinção, sendo muito difícil de mudar. De fato, é um processo cultural, transmitido de geração em geração. Por esta razão, se encontra com freqüência profundamente enraizado nas atitudes e nas condutas individuais, inclusive nas crianças.

Quais são as conseqüências para os grupos minoritários?

São negativas, sob vários aspectos:

- as pessoas podem ser rotuladas, classificadas, insultadas ou servir como alvo de “gozações”, e tudo isso afeta diretamente sua auto-estima;
- podem ser ignoradas ou isoladas, confinadas a certos bairros de uma cidade ou região;
- pode ser que lhe dêem os piores trabalhos, ou nenhum trabalho;
- podem ser transformadas em criminosas, se há alguma lei que tornam ilegais seus costumes e seu modo de vida;
- por último, como ocorre nos casos extremos, podem ser torturados, assassinados ou massacrados, individualmente ou como grupo

O que se pode fazer para lutar contra os preconceitos e a discriminação?

Em primeiro lugar, é importante não se referir a eles como se fossem coisas abstratas. É importante identifica-los como uma presença concreta na sociedade. Quanto mais claramente estiver definido um preconceito, mais capazes serão as pessoas de debatê-lo abertamente e tentar superá-lo.

Em segundo lugar, é importante identificá-los em nossas próprias atitudes e condutas; vê-los em nós próprios, antes de buscar encontrá-los nos demais; vê-los em nossa própria sociedade, sem a preocupação de compará-la com outras sociedades.

Em terceiro lugar, como os preconceitos são freqüentemente uma atitude irracional, é importante descobrir a raiz ou a origem de cada caso, explorar sua evolução histórica, identificar os mecanismos que os geraram. Quanto mais séria e honestamente fizerem essa busca, quanto mais intensamente procurarem a verdade, mais capazes serão as pessoas de fazer frente aos preconceitos com uma atitude positiva e de se livrar deles.

Os jogos de simulação, como o que se utilizou nessa atividade, se mostram especialmente úteis para transmitir idéias tais como “preconceito” e “desigualdade”, ajudando os jovens a descobrir o caráter irracional dessas manifestações. Ao mesmo tempo, ajudam os participantes a viver os sentimentos de frustração ou alienação que as vítimas do preconceito e da desigualdade experimentam em suas vidas diárias. Por essa razão esses jogos são utilizados cada vez com mais freqüência no sistema de educação formal (**como as Escolas**) e não formal (como o Escotismo).