



ESCOTEIROS
DO BRASIL

2018

Dia do Amigo

Boletim 1

VERSÃO 1 19.07.18



DIA DO AMIGO – ESCOTEIROS DO BRASIL

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 as crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de 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.

O Dia do Amigo acontece no dia 20 de julho, e estamos encaminhando este material com diversas sugestões de atividades. Convidamos todas as unidades escoteiras locais do Brasil para participar do evento voltado à prática do escotismo e à interação sadia com o outro.

"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 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 incentivá-lo a convidar outras pessoas é uma decisão a ser definida por cada Unidade Escoteira Local, porém 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

- Data: As atividades do Dia do Amigo deverão acontecer próximo ao dia 20/07/2018 (o evento poderá ser realizado até o dia 25/08/2018).
- 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 realizadas fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitas com Autorizações de Pais e do diretor presidente.

DESENVOLVIMENTO

- No dia escolhido, as unidades escoteiras locais realizarão qualquer número de atividades como as propostas neste programa ou outras focando no dia 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 31/10/2018 para cadastrar a 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, portanto as informações acima solicitadas deverão ser fornecidas;
- A atividade deverá ser cadastrada na opção “Atividades Externas”, como o Tipo “Dia do Amigo”;
- A partir do dia 30/07/2018 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 30/07/2018, no site dos Escoteiros do Brasil, em www.escoteiros.org.br/diadooamigo



CERTIFICADOS E DISTINTIVOS

As Unidades Escoteiras Locais participantes do Dia do Amigo terão disponibilizados no PAXTU os devidos certificados de participação para download, a partir do dia 30/07/2018, 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 31/10/2018 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

O DESENVOLVIMENTO DO DIA DO AMIGO

A PROGRAMAÇÃO

No site dos Escoteiros do Brasil (www.escoteiros.org.br/diadoamigo) estarão disponíveis sugestões de programação, a serem utilizadas durante a realização da atividade, porém, se a Unidade Escoteira Local 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 e adulto de se integrar à Unidade Escoteira Local;
3. Consulte as pessoas da sua Unidade Escoteira Local 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 Escoteira Local, mas como isto nem sempre é possível a Unidade Escoteira Local 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 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 um evento para que os jovens e adultos 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 Escoteira Local 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;
3. Comece a atividade no horário programado;
4. 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 os venham a participar das atividades na Unidade Escoteira Local.



7. Apresente os vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, disponíveis no site para download; www.escoteiros.org.br/diadoamigo

8. Disponibilize dos panfletos de divulgação, observando que estão disponíveis para jovens, adultos e voluntários.

Lembre-se, está 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.

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long tail.

Alessandro Garcia Vieira
Diretor Presidente



SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Reunião de Seção Técnicas Escoteiras

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A. Inicial	Caráter/Espiritual	Chefe
	00:15	Quebra-gelo: Gigante de Gerion	Social / Físico / Intelectual	Chefe
	01:00	Instrução monitores sobre nós e amarras	Físico / Intelectual	Chefe
	00:30	Organizar Canto de Patrulhas	Físico	Patrulhas
	00:15	Canção de tropa – Andar de Trem	Caráter/Intelectual	Patrulhas
	00:40	Repasse de instrução pelos monitores	Social / Físico / Intelectual	Chefes/ Monitores
	00:15	I.B.O.A. Final	Caráter/Espiritual	Chefe

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL**Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia**

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisosv

Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:

- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;
- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.



- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

ATIVIDADE: QUEBRA-GELO: GIGANTE DE GERION

Área do desenvolvimento: Social/Físico/Afetivo Tipo: Revezamento

Fundo de cena: O Gigante de Gerion precisa salvar a sua cidade buscando o combustível necessário para mantê-la viva, mas para isso encontrará diversos obstáculos e o maior deles é o seu próprio corpo, pois o gigante pode facilmente se ferir se fizer muito esforço. Dessa forma, o percurso da missão demandará atenção para que o gigante consiga o combustível e retorne são e salvo para sua cidade.

Regras: A patrulha, em círculo, toda amarrada pelo quadril (com no máximo um palmo de barbante entre cada integrante) deverá percorrer uma trilha com obstáculos, onde eles deverão passar por cima, por baixo, meio, entre outros, sem arrebentar o barbante, pegar o combustível e retornar ao ponto de partida, passando pelos obstáculos. Ganha a patrulha que percorrer todo o percurso e com menos remendos no barbante.

ATIVIDADE: INSTRUÇÃO AOS MONITORES – NÓS E AMARRAS

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual Tipo: Instrução

Regras: Os monitores terão instrução dos principais nós e amarras para atividades:

- Direito,
- Escota alceado,
- Correr,
- Aselha,



- Amarra quadrada,
- Amarra paralela,
- Tripé,
- Volta do fiel,
- Volta da ribeira.

ATIVIDADE: ORGANIZAR CANTO DE PATRULHA

Área do desenvolvimento: Físico Tipo: Trabalho em equipe

Regras: os membros das patrulhas, terão a responsabilidade de organizar seu espaço e caixa de patrulha, enquanto seus monitores estão sendo instruídos.

Atividade: Eu vou andar de Trem

Área do desenvolvimento: Caráter / Intelectual Tipo: Canções

Descrição: Os monitores ficarão responsáveis por promover uma Roda de Canções escoteiras.

Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
PAROU !
todos: PAROU!
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
DEDINHO PRÁ CIMA
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã

Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem
Passagem do velho trem
Parou
Todos: Parou
MÃOZINHA PRÁ FRENTE
DEDINHO PRÁ CIMA
PEZINHO PRÁ DENTRO
JOELHINHO DOBRADO



e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã

Eu vou andar trem, Você vai também
Só falta comprar a Passagem do velho trem

Passagem do velho trem

Parou

Todos: Parou

MÃOZINHA PRÁ FRENTE

DEDINHO PRÁ CIMA

PEZINHO PRÁ DENTRO

JOELHINHO DOBRADO

CABECINHA PARA O LADO

BUNDINHA PRÁ TRAZ

e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
e tchu tchu tchã
tchá tchã

ATIVIDADE: REPASSE DE INSTRUÇÃO PELOS MONITORES

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual / Social Tipo: Instrução

Regras: Os monitores após serem instruídos pelo chefe, irão repassar as instruções dos principais nós e amarras para atividades:

- Direito,
- Escota alceado,
- Correr,
- Aselha,
- Amarra quadrada,
- Amarra paralela,
- Tripé,
- Volta do fiel,
- Volta da ribeira.

Material: Sisal e pedaços de bambu.

**ATIVIDADE: I.B.O.A. FINAL****Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual** **Tipo: Cerimônia**

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos.

REUNIÃO ELABORADA POR: MARCELO MARGRAF DE OLIVEIRA
ESCRITÓRIO NACIONAL - PUBLICADA EM: 29/03/16*Reuniões de Seção Corrida Maluca*

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotista
	00:15	Quebra-Gelo: Jogo Comunitário	Intelectual	Escotista
	00:15	Canção: A Árvore da Montanha	Social	Patrulhas
	02:00	Corrida maluca	Físico, social, intelectual	Patrulhas
	00:30	I.B.O.A - Encerramento	Caráter/ Espiritual	Patrulhas / Escotistas

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL**Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual** **Tipo: Cerimônia**

Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Jogo comunitário

Área do desenvolvimento: Intelectual Tipo: Jogo

Regras: os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma caneca na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda: senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta caneca que o senhor... (diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou, e entrega a caneca.



A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho.

O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da caneca, mais engraçado fica o jogo.

ATIVIDADE: CANÇÃO - A ÁRVORE DA MONTANHA

Área do desenvolvimento: Social

Tipo: Canção

A Árvore da Montanha
A arvore da montanha
Ole-li aio (bis)
Esta árvore tinha um galho O que
galho, belo galho.
Ai, ai, ai que amor de galho.
E o galho da árvore.
A arvore da montanha
Ole-li aio (bis)
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 arvore da montanha
Ole-li aio (bis)..
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 flexa.
Esta flexa foi na árvore O que árvore,



bela árvore.
Ai, ai, ai que amor de árvore.
E a árvore da montanha
Ole-li-aio (bis)

ATIVIDADE: CORRIDA MALUCA

Área do desenvolvimento: Intelectual, social, físico **Tipo:** Jogo. Atividade conjunta

Descrição:

A Corrida Maluca (Wacky Races) é um desenho animado produzido pela Hanna-Barbera e lançado pela CBS, que foi produzido entre 14 de setembro de 1968 a 5 de setembro de 1970, rendendo 34 episódios.

São 11 carros competindo, cada um com características próprias, em uma competição totalmente maluca.

A proposta é que os jovens conheçam e se divirtam com este clássico do desenho animado, produzindo carros de rolimã baseado em seus “designers”, e que possam ser dirigidos em uma divertida competição.

Preparação prévia:

Com duas semanas de antecedência, no mínimo, os escotistas lançam aos membros da tropa a ideia da “Corrida Maluca”, em que cada patrulha deverá escolher um carro e, até a data marcada para a corrida, planejar e construir o mesmo, com a “carroceria” sobre um carrinho de rolimã.

A medida do carrinho de rolimã deve ser padrão, para que todos tenham carros mais ou menos semelhantes. Eventuais alterações devem ser para todos, como por exemplo, trocar os rolimãs por rodas maiores.

Todo o material deve ser entregue (ou pedido para a patrulha providenciar), e deve-se pedir para que preparem tudo de maneira que a carroceria seja montada sobre o carrinho apenas no dia da “Corrida Maluca”.

A chefia da tropa deve ocupar-se em arrumar um local seguro para a atividade. Um pátio de empresa que não esteja sendo usado, cercado e protegido, é o ideal.

Preparar uma “taça” simples (pode ser impressa em papel, colada sobre papelão e recortada) para o campeão da corrida.

Descrição da atividade

Na primeira reunião a chefia propõem à tropa a realização da “Corrida Maluca”,



pedindo aos monitores que decidam qual o carro escolhido para cada patrulha. Deve-se evitar ter dois carros iguais.

A chefia deve deixar claras as regras: o A base de tudo é um carrinho de rolimã, de acordo com as medidas fornecidas pela chefia.

Todo o restante deve ser apenas e tão somente de papelão, fita adesiva, cola e tinta. Deve-se reforçar que não se pode usar outros materiais, como madeira, arame ou plásticos. Isso é importante para evitar acidentes no caso de quedas ou batidas dos carros.

No intervalo desta primeira reunião até a reunião especial, as patrulhas deverão montar seus carros e carrocerias. É bom ter um final de semana no meio, em que as patrulhas possam, na sede, trabalhar no carro antes ou depois da reunião.

A montagem final deve ser feita somente no dia da reunião especial, no momento em que for determinado pela chefia.

No momento oportuno a chefia solicita que as patrulhas terminem seus carros e se apresentem para a “Corrida Maluca”. Em cada patrulha haverá “pilotos” e “motores”. Pode-se variar sobre isso.

A pista deve ser um circuito pequeno, com algumas voltas (depende da média de membros nas patrulhas), de maneira que alguém pilote enquanto o carro seja empurrado por apenas um “motor” em cada volta. Isso significa que, a cada passagem no ponto inicial o jovem que estava empurrando larga o carro e outro o substitui na próxima volta. Completadas as voltas previstas, ganha o carro que chegar primeiro.

- Pode-se fazer diferentes baterias, mudando os pilotos e a ordem dos “motores”.

Material:

PARA CADA PATRULHA:

- Conjunto para montar um “carrinho de rolamento”, conforme modelo nos anexos.
- Folhas de papelão grosso (ou caixas grandes vazias, que possam ser desmontadas), para fazer a lataria do carro.
- Rolo de fita adesiva larga, de papel.
- Tubo de cola branca escolar.
- Estilete
- Tesoura
- Tinta plástica lavável de secagem rápida (conforme as cores do carro escolhido)
- Pincéis.

PARA OS PILOTOS:

- Roupas apropriadas, com calçado fechado.
- Capacete
- Luvas, joelheiras e cotoveleiras.

PARA OS ESCOTISTAS:

- Buzina de ar para “largada”
- Bandeira quadriculada para chegada.
- Megafone para orientar à distância.
- Uma taça para ser entregue.

EXEMPLOS:



ATIVIDADE: I.B.O.A FINAL

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

REUNIÃO ELABORADA POR: MARCELO MARGRAF DE OLIVEIRA – ESCRITÓRIO NACIONAL
PUBLICADA EM: 05/04/16



Reunião de Seção Oficina de Pizza

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:15	I.B.O.A. Inicial	Caráter/ Espiritual	Escotistas e Patrulhas
	00:15	Quebra-Gelo: Mundo animal	Físico	Escotistas e Patrulhas
	04:00	Oficina de Pizza	Físico /Social / Intelec- tual	Patrulhas
	00:30	I.B.O.A - Encerra- mento	Caráter/ Espiritual	Escotistas e Patrulhas

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia
 Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Atividade: Quebra gelo Mundo animal

Área do desenvolvimento: Intelectual Tipo: Jogo

Explicação: As patrulhas formam em linha, cerca de 10 metros distantes de um pote ou balde onde há 40 papéis com nomes de diferentes animais.

Ao soar o apito o primeiro de cada patrulha deve correr, pegar um papel e fazer a mímica do animal (não vale som). Assim que a patrulha descobrir ele volta à forma e é substituído pelo seguinte. Vence a patrulha que primeiro conseguir a sequência de 10 animais.

ATIVIDADE: OFICINA DA PIZZA

Área do desenvolvimento: Físico /Social / Intelectual Tipo: Oficina

Explicação sobre o tema:

Pizza é uma preparação culinária que consiste em um disco de massa fermentada, de farinha de trigo, coberto com molho de tomate e ingredientes variados, normalmente com algum tipo de queijo, embutidos, carnes preparadas de origens diversas, com orégano e manjeriço, assados em um forno.

O Dia da Pizza é comemorado em São Paulo em 10 de julho, quando a data foi instituída pelo então secretário de turismo, Caio Luís de Carvalho, em 1985. Foi feito um concurso estadual que elegeu as 10 melhores receitas de mussarela e margherita, e empolgado com



o sucesso do evento o secretário escolheu a data de seu encerramento, 10 de julho, como data oficial de comemoração.

Recursos materiais necessário:

- Refrigerador para guardar os produtos das pizzas.
- Forno elétrico com capacidade para duas pizzas grandes
- Ingredientes para produzir 3 pizzas grandes por patrulha (ver receita nos anexos), ou 3 peças de pizza pré-assadas, tamanho grande, por patrulha.
- Ingredientes para cobertura da pizza, levados por cada patrulha, de acordo com suas preferências e para a pizza tipo obrigatório.
- 3 formas grandes de pizza por patrulha.
- Pratos, talheres e guardanapos.
- Ingredientes a gosto: sal, pimenta do reino, azeite, maionese, ketchup, etc.

Preparação prévia:

Uma semana antes, solicitar às patrulhas que se preparem para a Oficina de Pizza, em que cada patrulha deverá confeccionar três pizzas, a saber:

1. Categoria Obrigatória - todas as patrulhas devem confeccionar uma pizza Napolitana, por exemplo. Pode ser escolhido qualquer tipo bem conhecido e típico.
2. Categoria Livre - cada patrulha escolhe um tipo de pizza, que achar melhor e que poderá surpreender aos demais pelo sabor.
3. Categoria Criatividade - cada patrulha deve, com massa de pizza e outros ingredientes, fazer uma pizza super criativa. Pode ser, por exemplo, uma maquete de um acampamento, com barracas, etc., ou pode ser um retrato de Baden-Powell, ou pode ser uma Flor de Lis. Deve ser feita, assada e... comida, evidentemente, razão pela qual todos os ingredientes devem ser alimentos.

As patrulhas devem, durante a semana, estudar e decidir como farão para confeccionar as três pizzas, e providenciar os ingredientes para isso. É importante decidir antecipadamente se as massas serão produzidas pelos jovens ou se poderão usar massas prontas.

Cada patrulha também deve estudar e anotar, para apresentar na reunião especial, no que consistem os ingredientes, onde se encaixam na pirâmide de alimentação, no que contribuem para a saúde e quanto representam em valor calórico.



Enquanto isso a chefia providencia forno ou fornos para assar as pizzas, e espaços para que cada patrulha trabalhe na montagem de suas peças de forma tranquila e isolada. Também irão preparar o local para servir, sendo preferencial uma grande mesa, compartilhada por todos, bem como os pratos e talheres (podem pedir que os jovens tragam).

Para premiar as três categorias a chefia pode providenciar três chapéus de chefes de cozinha, simples, identificados por categoria, e podem fazer com que a cada ano eles sejam passados para os novos vencedores.

Descrição da atividade

- Logo após a cerimônia e o quebra-gelo, cada patrulha vai para o seu espaço previamente destinado e inicia a produção das suas pizzas. Devem montar cada uma delas em suas respectivas formas, com todos os ingredientes, deixando os mais perecíveis como últimos.
- Cada patrulha monta uma pizza de cada categoria, conforme decidiram durante a semana, sendo que uma é obrigatória (o tipo designado pela chefia), outra é livre, devendo ser saborosa em todos os sentidos, e a terceira é a criativa, que deve ser um diferente, inovadora e artística.
- Deve-se organizar para que cada patrulha apresente suas pizzas por vez, e depois de explicar o que fizeram, devem explicar os detalhes nutricionais da pizza, onde os ingredientes se encaixam na pirâmide de alimentação, no que interferem para a saúde e quanto representam em valor calórico.
- As patrulhas devem oferecer suas pizzas para degustação das outras patrulhas, e não devem comer da própria pizza.
- Uma a uma as patrulhas passam pelo mesmo processo, até que todas tenham servido as demais patrulhas.
- Ao final do serviço, a chefia coloca em discussão e votação quais as melhores pizzas, dentro das três categorias. Devem incentivar para que as escolhas sejam sinceras e sem levar em conta os interesses das patrulhas.
- Ao final, entrega para as patrulhas vencedoras os chapéus (ou um certificado) de melhores da Oficina de Pizza.
- Finalmente cuidam da arrumação do local e encerram a reunião.

Sugestões de sabores:

OS PRINCIPAIS SABORES TRADICIONAIS DE PIZZAS

- Alho e Óleo - Molho de tomate fresco, alho crocante coberto com parmesão, orégano e azeitonas pretas



- Aliche - Molho especial de tomate fresco, filés de aliche importado, orégano e azeitonas pretas
- Ao Funghi - Molho de tomate fresco, mussarela especial, champignon fatiado, manjeriço fresco, orégano e azeitonas pretas
- Atum - Molho de tomate fresco, atum especial sólido, cebola fatiada, orégano e azeitonas pretas
- Calabresa - olho de tomate fresco, calabresa especial fatiada, rodelas de cebola, orégano e azeitonas pretas
- Catupiry - Molho de tomate fresco, cobertura de catupiry, orégano e azeitonas pretas • Escarola - Molho de tomate fresco, escarola refogada alho e óleo, filés de aliche importada, coberta com mussarela especial, orégano e azeitonas pretas
- Margherita - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodelas de tomate, salpicada de parmesão, manjeriço fresco, orégano e azeitonas pretas
- Mussarela - Molho de tomate fresco, cobertura de mussarela especial, orégano e azeitonas pretas • Napolitana - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodelas de tomate, queijo parmesão, orégano e azeitonas pretas
- Palmito - Molho de tomate fresco, palmito macio em rodelas, coberto com catupiry, orégano e azeitonas pretas
- Portuguesa - Molho de tomate fresco, presunto cozido, ovos picados, rodelas de cebola, cobertura de mussarela especial, orégano e azeitonas pretas
- Provolone - Molho de tomate fresco, coberto com queijo provolone, champignon fatiado, rodelas de tomate, orégano e azeitonas pretas
- Quatro Queijos - Molho de tomate fresco, mussarela especial, camada de catupiry, provolone, salpicado com gorgonzola, orégano e azeitonas pretas
- Romana - Molho de tomate fresco, mussarela especial, rodelas de tomate, filés de aliche importado, orégano e azeitonas pretas

Reunião elaborada por: Vanessa Melo Randig e Luiz Cesar de Simas Horn

ATIVIDADE: I.B.O.A. FINAL - ENCERRAMENTO

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

REUNIÃO ELABORADA POR: MARCELO MARGRAF DE OLIVEIRA
ESCRITÓRIO NACIONAL **PUBLICADA EM: 08/04/16**



Data: / /	Local: Sede			
Tema: Atividade de sede				
Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:20	I.B.O.A Inicial	Caráter/Espiritual	Escotista e Jovens
	00:30	Corrida com "Tora"	Físico	Escotistas
	00:30	Escalpo	Físico	Patrulhas
	00:20	Futebol com a cabeça	Físico / Intelectual	Patrulhas
	01:00	Planejamento Acampamento Aéreo	Intelectual / Social	Escotista e Jovens
	00:20	I.B.O.A Final	Caráter/Espiritual	Escotista e Jovens

*Patrulhas = Equipe formada por até 6 jovens.

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia

Descrição: Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

Conjunto de Atividades:

34. Participar ativamente do planejamento e organização de uma atividade de patrulha ou seção, sendo posteriormente bem avaliado pelos companheiros e pela chefia.

71. Participar, frequentemente, dos momentos de reflexão realizados no início e término das atividades escoteiras, buscando fazer orações sinceras e reflexivas.

Avaliação: Conduta duradoura.

Materiais: Bandeira e adriça.



Atividade: Jogo Quebra Gelo – “Corrida com Tora!”

Área do desenvolvimento: Físico Tipo: Jogo

Descrição:

Respeitando as devidas proporções a patrulha deverá conduzir a “tora” em forma de revezamento. Ficando 3 jovens da patrulha em um lado do campo e os outros 3 integrantes da patrulha ficam no lado oposto.

Os 3 primeiros jovens da patrulha deverão levantar a tora na altura do pescoço e descolar para o lado dos outros 3 integrantes da patrulha. Chegando lá a tora deve ser repassada aos outros jovens sem que a mesma encoste no chão, caso a mesma encoste no chão a equipe deverá retornar e fazer o mesmo procedimento até repassar novamente a tora sem encostar no chão.

Verificar sempre a questão do peso da tora de madeira, respeitando a individualidade de cada um.

Conjunto de Atividades:

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos;

Avaliação: Conduta duradoura.

Materiais: Tora de madeira ou algo similar

ATIVIDADE: ESCALPO

Área do desenvolvimento: Físico / Intelectual Tipo: Jogo

Descrição:

Regras:

Todos os jovens estarão com escalpos (lenço preso na cintura, que representa escalpo índio), sendo que todos os jovens permanecem espalhados pelo campo;

Ao sinal do apito, todos os participantes devem tentar roubar escalpos de qualquer um dentro do perímetro marcado.

Quem ficar sem escalpo deve obter um novo escalpo com o Escotista ou com o responsável pelo jogo.

Quem ganhou um escalpo, entrega ao Escotista que anota um ponto para o jovem.

Vence o jovem ou equipe que obter maior número de pontos.



Observações:

O jogo pode ser aplicado com diferentes tipos de regras, como por exemplo: Quem vence são os últimos a perderem o escalpo, ou, quem for perdendo os escalpos e sendo eliminado, vence quem ficar mais tempo com o escalpo.

Conjunto de Atividades:

21. Incorporar ao cotidiano a prática de um esporte ou atividades físicas regulares;

Avaliação: Conduta duradoura, participação durante o jogo e obediência as regras e orientações em geral.

Materiais: lenços ou pedaços de sisal

Atividade: Jogo – Futebol com a cabeça

Área do desenvolvimento: Intelectual / Físico / Social Tipo: Externa

Descrição:

Futebol com todas as regras normais, com a diferença que a bola deve ser empurrada com o nariz ou com a cabeça. A movimentação dos participantes é exclusivamente andando-se agachado no piso ou gramado.

Observações: Apesar do jogo ser aparentemente calmo e tranquilo, ele adquire aspectos mais violentos que devem ser monitorados pelos Escotistas, principalmente na hora de movimentar a bola e não acertar o adversário com a cabeça.

Sugestões: Os jogadores mais afoitos são capazes de jogadas mais arriscadas para mandar a bola para frente. Por isso, é importante aplicar esse jogo quando a energia dos participantes na atividade não estiver no seu auge.

Pode ser utilizado diversos tipos de bolas e também tamanhos, assim aumentando o grau de dificuldade do jogo.

Conjunto de Atividades:

21. Incorporar ao cotidiano a prática de um esporte ou atividades físicas regulares;

Avaliação: Conduta duradoura.

Materiais: bola de futebol, bola de tênis ou ping-pong

**ATIVIDADE: I.B.O.A. FINAL**

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia

Descrição:

Inspeção

Bandeira

Oração

Avisos

Conjunto de Atividades:

34. Participar ativamente do planejamento e organização de uma atividade de patrulha ou seção, sendo posteriormente bem avaliado pelos companheiros e pela chefia.

71. Participar, frequentemente, dos momentos de reflexão realizados no início e término das atividades escoteiras, buscando fazer orações sinceras e reflexivas.

Avaliação: Conduta duradoura.

Materiais: Bandeira e adriça.

Reunião de Boas Vindas Caminhando e aprendendo

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	15'	Abertura - IBOA		
	15'	Apresentação dos amigos/pais presentes		
	20'	Caminhando e aprendendo		
	15'	Canção escoteira		
	20'	Mostra de Vídeos		
	40'	Conhecendo a atividade dos jovens		
	15'	Encerramento		



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES:

ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

Área do desenvolvimento: Caráter/Espiritual Tipo: Cerimônia
Descrição: Inspeção, bandeira, oração, avisos

Cerimônia de Abertura – é o momento em que a tropa forma em “ferradura” em frente ao mastro da bandeira, e se realizam os seguintes atos:

- Formação da tropa: o escotista chama a tropa por sinal de apito (três silvos longos = chamada geral) e determinam a sua formação;
- Boas vindas: após determinar a formação em “ferradura”, o chefe de seção, acompanhado de seus assistentes, recebe os membros da tropa com palavras de boas-vindas;
- Inspeção: para que se dê a devida importância para cerimônias, o escotista pode solicitar que os monitores façam uma inspeção simples em suas patrulhas, verificando o uso do vestuário, o asseio e a boa postura de todos.
- Hasteamento da Bandeira: já deve estar combinado quem serão os jovens que procederão ao hasteamento, realizado conforme o cerimonial de praxe;
- Oração: alguém, previamente combinado ou voluntário no ato, proferirá uma prece a Deus, de forma interconfessional e que atenda aos preceitos de todos os membros da tropa;
- Avisos: o chefe de seção faz as comunicações que são importantes para o bom andamento da reunião.

Cerimônia de Encerramento: com os mesmos elementos da cerimônia de abertura.

ATIVIDADE: APRESENTAÇÃO DOS AMIGOS

Área do desenvolvimento: Tipo:

Descrição: neste momento serão apresentados todos os amigos dos participantes e a inclusão dos mesmos na atividade especial que será realizada.

ATIVIDADE: CAMINHANDO E APRENDENDO

Área do desenvolvimento: Tipo:

Descrição: Dividir os pais em equipes de acordo com o número de cartazes com palavras relacionadas ao escotismo como: escotismo e aventura, escotismo e meio-ambiente, escotismo e educação e escotismo e voluntariado. Onde cada equipe deverá passar por estes



cartazes com estas palavras e falar rapidamente sobre o tema.

ATIVIDADE: MOSTRA DE VÍDEOS

Área do desenvolvimento: Tipo:

Descrição: momento para a apresentação de vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, bem como outros ligados ao movimento escoteiro. Alguns poderão ser encontrados no site dos Escoteiros do Brasil – www.escoteiros.org.br

- Bem vindos aos Escoteiros do Brasil – em três versões : 3 minutos, 5 minutos e 10 minutos

REUNIÃO ELABORADA POR: CARMEN BARREIRA E MARCELO MARGRAF DE OLIVEIRA

PUBLICADA EM: 20/07/2018