



ESCOTEIROS  
DO BRASIL

# 28° ELO NACIONAL 2019

DESCOBRIR UM NOVO MUNDO

---

SUGESTÕES DE ATIVIDADES

## MENSAGEM

A cada período de quatro anos milhares de escoteiros, das diferentes partes do Planeta, juntam-se em um grande acampamento para celebrar a alegria de ser jovens e de fazer parte da fraternidade escoteira. É uma oportunidade única de aprendizagem em comum, em um ambiente multicultural, em que se fortalecem os laços de solidariedade e entendimento entre pessoas de origens, culturas e confissões distintas. Esta é a essência do Jamboree Escoteiro Mundial.


No mês de julho de 2019 os Estados Unidos serão anfitriões do 24º Jamboree Escoteiro Mundial, com as atividades baseadas no tema “Descobrir um Novo Mundo”, e que se aplicará por meio de um rico programa, distribuído dentro dos conceitos como aventura, centro mundial, a vida no Século 21, e a existência de uma grande aldeia global de desenvolvimento, entre outros. O tema “Descobrir um Novo Mundo” também propõe uma ação de buscar a cultura e as particularidades de um local diferente, de tal maneira que os jovens possam viver experiências ricas que contribuam para o seu desenvolvimento pessoal.

Este documento é uma sugestão de atividades para apoiar a realização do 28º ELO Nacional, que se relacionam com o tema do 24º Jamboree Escoteiro Mundial, de tal forma que os acampamentos locais possam, de alguma forma, permitir que os milhares de jovens escoteiros do nosso país possam, também, provar da experiência de um acampamento com pessoas de outras origens.

Desejamos que todos tenham um excelente ELO!

Sempre Alerta Para Servir!

  
**Rafael Rocha de Macedo**  
Diretor Presidente

  
**Celso Thadeu Carneiro de Menezes**  
Diretor de Métodos Educativos



# HISTÓRIA DOS ELOS NACIONAIS

Algumas Regiões Escoteiras no Brasil, sentindo as dificuldades para realizar um grande acampamento, resolveram propor a realização de acampamentos simultâneos em diversos pontos, valorizando a fraternidade escoteira “à distância”. A iniciativa pioneira foi no Rio Grande do Sul e durante dois anos foram realizados os ELOs, como sigla de “Escoteiros Locais em Operação”.

A partir de 1978 começaram a ser realizados os ELOs Nacionais buscando-se inicialmente concentrar numa única data, no terceiro fim-de-semana de agosto, tendo a primeira experiência nacional resultando em 47 acampamentos interdistritais, com os mais de 4 mil escoteiros e seniores usando o mesmo distintivo e a mesma programação.

Em 1979 a data foi transferida para os dias 21 a 23 de setembro e, pela primeira vez, os lobinhos puderam participar no domingo. Tendo em vista o cancelamento do Jamboree Mundial do Irã, o tema foi o “Join-Jamboree” proposto pela Organização Mundial. Foi a maior atividade escoteira realizada naquele ano na América Latina, reunindo 9.000 participantes, em 62 acampamentos Interdistritais.

Novamente em agosto, em 1980 o 3º ELO Nacional foi realizado de forma internacional sob a denominação de “Campamentos em Cadena”. Várias Associações Escoteiras do continente participaram da atividade, que foi um grande sucesso.

De 18 a 20 de setembro de 1981, tendo como tema central a cultura indígena, o 4º ELO Nacional foi promovido em 60 locais distintos, com 15.000 participantes.

Em 1982 o 5º ELO Nacional, novamente em agosto, teve como tema “Relembrando Brownsea”, comemorando os 75 anos do Escotismo e 125 anos de B-P, com uma programação lembrando o 1º Acampamento.

Ao mesmo tempo em que se realizava o 15º Jamboree Mundial no Canadá, em Alberta, junto às montanhas rochosas, em julho de 1983 foi realizado o 6º ELO Nacional, com a presença de mais de uma centena de Grupos Escoteiros.

De 17 a 19 de agosto de 1984 realizou-se o 7º ELO Nacional, também constituído como o 2º “Campamento em Cadena”, comemorando os 75 anos do Escotismo no continente americano.

Mais de 30 mil pessoas, acampadas em mais de 200 cidades de 1º a 3 de novembro de 1985, homenagearam o “Ano Internacional de Juventude”, na 8ª edição do ELO Nacional e num acampamento internacional, reunindo as Associações Escoteiras do Cone Sul com a da Bolívia.

Em novembro de 1986 o 9º ELO Nacional homenageou a “Paz Mundial”, propiciando atividades comunitárias extremamente ricas, em mais de uma centena de acampamentos Interdistritais de Integração.

O 10º ELO Nacional aconteceu com a realização simultânea na Argentina, Chile, Uruguai, Paraguai e Bolívia, em 1987, constituindo-se no 3º “Campamento em Cadena”, e teve em todos os países o mesmo distintivo, com o tema homenageando os 80 anos do Acampamento de Brownsea.

Constatando-se uma dificuldade de escolha de datas em épocas de menor chuva, face ao tamanho do país, o 11º ELO Nacional, em 1988 foi pela primeira vez realizado com duas datas alternativas com o tema “Conhecendo outras Organizações Juvenis”.

Mais de 15 mil associados participaram, em 1989, do 12º ELO Nacional, que enfatizou no seu programa a sustentabilidade, ou seja, atividades de valorização do meio ambiente.

Homenageando os 490 anos do descobrimento do Brasil, o 13º ELO Nacional, em 1990, teve a participação de mais de 20 mil associados.

O tema “Junto à Comunidade” destacava o distintivo do 14º ELO Nacional, em 1991, com intensas atividades comunitárias.

Os ELOs passaram a ser realizados a cada dois anos, e assim o 15º ELO Nacional foi realizado em 1993, com o tema “Uma Cadeia em Expansão” reforçando o crescimento interno dos Grupos Escoteiros com atividades envolvendo jovens não integrantes do Movimento Escoteiro.

Em 1995, o 16º ELO Nacional comemorou os 50 Anos da ONU, com o tema “50 anos pela paz”.

O 17º ELO Nacional, em 1997, comemorou os 90 anos do Acampamento de Brownsea, e seu programa relembrou o primeiro acampamento escoteiro.

Em 1999 foi realizado o 18º ELO Nacional, abordando na programação “As Grandes Navegações Portuguesas e o Descobrimento do Brasil”.

O 19º ELO Nacional, em outubro de 2001, foi realizada com o tema “Somos Todos Irmãos”.

O ELO Nacional de 2003 foi o 20º, e comemorou os 25 anos de Elo Nacional, oferecendo em seu programa um pouco da história deste evento que já se tornava tradicional.

Em 2005, no 21º ELO Nacional, o programa celebrou o escritor Julio Verne, no ano do centenário de sua morte.

O 22º ELO Nacional aconteceu em 2007, e teve como tema Centenário para Todos, comemorando o Centenário do Movimento Escoteiro e do primeiro acampamento, em Brownsea.

2009 foi o ano em que os Escoteiros do Brasil adotaram o tema Escotismo é Inclusão, e o 23º ELO Nacional versou justamente sobre esse conteúdo.

Como o ano de 2011 foi o de realização do Jamboree Mundial da Suécia, o 24º ELO Nacional usou o mesmo tema daquele evento, que foi “Simplesmente Escotismo”, com algumas atividades baseadas no programa do Jamboree.

Em 2013 realizou-se o 25º ELO Nacional, com o tema Água: O mundo que queremos, unindo os escoteiros à uma preocupação mundial.

O 25º ELO Nacional foi realizado em 2015, mesmo ano do 23º Jamboree Mundial, no Japão, e utilizou o mesmo tema do evento mundial: Espírito de União.

O 27º ELO segue o tema anual 2017 dos Escoteiros do Brasil, com o tema Desenvolvimento Sustentável, incorporando os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

Estamos, agora, realizando o 28º ELO Nacional, no mesmo ano em que se realiza o 24º Jamboree Mundial Escoteiro, nos Estados Unidos, sob o tema “Descobrir um Novo Mundo. Tal como em um Jamboree Mundial o ELO Nacional também é uma espécie de viagem por um universo mais amplo, onde, como o tema do Jamboree Mundial sugere, é possível conviver diferenças de culturas, aventuras inesquecíveis, novos amigos, muitas emoções, histórias incríveis e muito mais.

# OS JAMBOREES MUNDIAIS

O Jamboree Escoteiro Mundial é o maior evento organizado pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM) a cada 4 anos, reunindo cerca de 40.000 pessoas de todas as partes do mundo. É acima de tudo um evento educacional para promover a paz e a compreensão. O Jamboree Escoteiro Mundial inclui uma ampla variedade de atividades e também dá grande importância à vida cotidiana e à interação no acampamento.

## Sobre o 24º Jamboree Escoteiro Mundial

Entre 22 de julho e 2 de agosto de 2019 os escoteiros do mundo todo se reunirão no Campo Escola Escoteiro e na Reserva Nacional Família Bechtel, em West Virginia, Estados Unidos, para o 24º Jamboree Mundial Escoteiro. Esse evento único, é o resultado de um trabalho coletivo dos Escoteiros do Canadá (Scouts Canada), Escoteiros do México (Asociación de Scouts de México) e dos Escoteiros dos Estados Unidos (Boy Scouts of America). Os três países se preparam para dar as boas-vindas aos irmãos escoteiros.

## Tema

No 24º Jamboree Mundial Escoteiro os participantes vivenciarão o tema “Descobrir um novo Mundo”, que remete às novas aventuras, culturas e amizades que serão compartilhadas pelos escoteiros vindos de todas as partes do mundo durante os 12 dias de evento.

## Escotismo pelo Mundo







O Escotismo é um movimento educacional de jovens, envolvendo a juventude de todo o mundo. A Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM) é o maior movimento da juventude independente, mundial, sem fins lucrativos e apolítico. Seu propósito é promover unidade e a compreensão dos propósitos e princípios do Escotismo. A WOSM hoje é uma confederação de 162 Organizações Escoteiras Nacionais em uma rede de mais de 50 milhões de membros, em mais de 1 milhão de Grupos Escoteiros nas comunidades locais. Cerca de 7 milhões são adultos voluntários, que apoiam as atividades locais, resultando em um enorme efeito multiplicador.







## Escotismo nos Estados Unidos








Boy Scouts of America (BSA) é uma das maiores organizações dos Estados Unidos, com mais de 4,5 milhões de membros. Desde a sua fundação, em 1910, como parte da Organização Mundial do Movimento Escoteiro, mais de 110 milhões de americanos foram ou são membros da BSA.

## História do Jamboree



O conceito básico do Jamboree foi criado pelo Lorde Baden-Powell, o fundador do Escotismo, que queria promover um evento especial para unir escoteiros de todas as nacionalidades. O primeiro Jamboree, sediado no *London's Olimpia*, em 1920, foi a primeira reunião internacional de Escoteiros e juntou 8 mil escoteiros de 34 países. Jamboree é hoje um termo internacional, usado para descrever um grande ajuntamento de Escoteiros, que acontece a cada quatro anos, com participação de membros das Organizações Escoteiras Nacionais espalhadas por todo o mundo.

	LOCAL	PARTICIPANTES	PAÍSES
 <p>1º WSJ</p>	Reino Unido	8.000	34
 <p>2º WSJ</p>	Dinamarca	4.549	32
 <p>3º WSJ</p>	Reino Unido	30.000	69
 <p>4º WSJ</p>	Hungria	25.792	33
 <p>5º WSJ</p>	Holanda	28.750	54
 <p>6º WSJ</p>	França	24.152	71
 <p>7º WSJ</p>	Áustria	12.884	61

	LOCAL	PARTICIPANTES	PAÍSES
 <p>8º WSJ</p>	Canadá	11.139	71
 <p>9º WSJ</p>	Reino Unido	31.462	82
 <p>10º WSJ</p>	Filipinas	12.203	44
 <p>11º WSJ</p>	Grécia	11.398	89
 <p>12º WSJ</p>	Estados Unidos	12.011	105
 <p>13º WSJ</p>	Japão	23.758	87

	LOCAL	PARTICIPANTES	PAÍSES
 14º WSJ	Noruega	17.259	91
 15º WSJ	Canadá	14.752	106
 16º WSJ	Austrália	14.434	84
 17º WSJ	Coréia do Sul	19.083	135
 18º WSJ	Holanda	28.960	166
 19º WSJ	Chile	31.534	157
 20º WSJ	Tailândia	24.000	147
 21º WSJ	Reino Unido	37.868	155



	LOCAL	PARTICIPANTES	PAÍSES
 <p>22<sup>nd</sup> World Scout Jamboree Sweden 2011 22<sup>ème</sup> Jamboree Scout Mondial Suède 2011</p> <p>22° WSJ</p>	Suécia	40.061	146
 <p>23<sup>rd</sup> WORLD SCOUT JAMBOREE SCOUT MONDIAL JAPAN 2015</p> <p>23° WSJ</p>	Japão	33.678	155
 <p>24° WSJ</p>	Estados Unidos		

## SOBRE AS ATIVIDADES

**Montagem de Campo:** Como em todo acampamento escoteiro, este é o primeiro passo. É importante que pensar em aspectos práticos, mas também sobre como decorar e criar a atmosfera certa. No Anexo A encontram-se algumas sugestões sobre como construir o acampamento para dar um gosto de Jamboree.

**Cerimônia de Abertura:** A cerimônia é o começo de um acampamento muito especial, que também pode ser associada ao Jamboree Mundial.

**Atividades:** As atividades fazem o Escotismo ser o que é, e estão presentes em todos os Jamborees Mundiais. No Anexo B se encontram sugestões de atividades e jogos.

**Fogo de Conselho:** Sugerimos que se termine o dia com um Fogo de Conselho, que é um ponto de encontro natural com muito valor simbólico. É hora de cantar e se divertir juntos, refletir sobre as experiências e aprendizagem a partir do dia e fazer planos para os próximos. Ver no Anexo C algumas ideias de atividades.

**Atividade Noturna:** Em todos os Jamborees Mundiais existe alguma atividade noturna, fornecendo aos jovens uma experiência emocionante. No anexo D se encontram sugestões para isso.

**Cerimônia Inter-religiosa:** Celebrando a espiritualidade e as crenças pessoais dos participantes, em todos os Jamborees acontecem cerimônias inter-religiosas. No Elo faremos o mesmo, e alguma orientação está no Anexo E.

**Desmontagem do campo:** É hora de desmontar o acampamento. Isso também significa cuidar do ambiente e tentar minimizar o seu impacto negativo na natureza, separando o lixo e reciclando os materiais, deixando o lugar melhor do que foi encontrado.

**Cerimônia de Encerramento:** O Jamboree Mundial terminará com um show reunindo todos os ao redor do palco principal, destacando como tema a fraternidade. Para o ELO Nacional sugerimos que se organize uma bonita cerimônia para celebrar o que foi realizado, assim como o fato de fazermos parte de uma Grande Fraternidade Mundial.

## ANEXO A - MONTAGEM DE CAMPO


---

Para o ELO Nacional pode-se organizar o acampamento de forma semelhante ao Jamboree Mundial, ou seja: Uma quantidade "x" de Tropas forma um Subcampo, e uma quantidade "y" de Subcampos forma uma Vila. Essas quantidades "x" e "y" serão determinadas pelo efetivo participante. No Jamboree Mundial as Vilas recebem como nome as estações do ano, ou seja - Primavera, Verão, Outono e Inverno. Para cada Vila é possível fazer um pórtico, com design e decoração baseados na sua estação.

Como o ELO Nacional é menor do que o Jamboree Mundial, talvez não seja possível essa composição de subcampos e Vilas. A sugestão, então, é que o campo seja dividido em quatro mini Vilas com os mesmos temas do Jamboree Mundial. Ou, se existem apenas quatro Tropas, talvez cada uma possa assumir um dos temas.

Um dos conceitos-chave para o Jamboree Mundial é a fraternidade. Por isso propomos que o campo do ELO Nacional seja, também, montado em um layout que facilite mais encontros entre pessoas que normalmente não se conhecem ou não passam algum tempo juntos.

Também será preciso uma arena para as Cerimônias de Abertura e Encerramento. Mesmo se for um pequeno acampamento é interessante construir um pequeno palco e decorá-lo com, por exemplo, diversas bandeiras dos diferentes Grupos Escoteiros, destacando o aspecto da Fraternidade Escoteira.



# ANEXO B - ATIVIDADES DO ELO NACIONAL

## 1. TEMA - A AVENTURA TE ESPERA

### 1.1 JOGO DE CORRIDA DE ORIENTAÇÃO

**Tempo:** 30 minutos aproximadamente

**Material:** Prancheta, uma bússola por patrulha, caneta e papel. Mapa com o percurso a ser percorrido com orientações em graus (Percurso de Gilwell). Cartazes numerados ao longo do trajeto com tarefas (ex: tirar foto dos animais encontrados até o próximo ponto, foto da flora que não reconhece, contar os passos até o próximo ponto de controle e etc.).

**Objetivo:** Levar os jovens para conhecer todo o local do ELO, com atividade física e de observação de todo o percurso, testar as habilidades com mapa, bússola e orientação.

**Desenvolvimento:** O percurso pode ser o mesmo para todas as patrulhas, mas cada patrulha deve ser liberada de 5 em 5 minutos. Durante o percurso, colocar pontos de controle com algumas tarefas e para os jovens terem a certeza que estão seguindo o caminho certo.

**Recomendações:** Colocar durante o percurso o maior número de pontos de controle possível, com tarefas variadas e atraentes em cada um. Atenção à segurança dos jovens durante o trajeto. Sortear a ordem de liberação das patrulhas.

Pontuação: Levar em conta o tempo total gasto e a fidelidade do percurso.

### 1.2 PISTA DE OBSTÁCULOS E CORDAS

(FALSA BAIANA, CAMPO MINADO, CAMA DE GATO, ETC.)

**Tempo:** 30 - 60 minutos

**Material:** Material de escalada (corda, mosquetão, cadeirinha, capacete, luva, vagão para arvorismo). Espaço com árvores ou pontos fixos que fazem o mesmo papel.

**Objetivo:** Conhecer equipamentos de escalada, arvorismo e pista de cordas, desafiá-los e fortalecer o espírito de patrulha, além de trabalhar habilidades físicas como força, resistência e equilíbrio.

**Desenvolvimento:** Em forma de gincana, contar o tempo que cada jovem gasta para fazer o percurso e depois somá-los.

#### Recomendações

- Atenção à segurança de todos os envolvidos;
- Equipe especializada nas técnicas;
- Diversificar o trajeto o máximo possível; e
- Tentar terminar o percurso com uma tirolesa que termine na água.

## 2. TEMA: CONVIVÊNCIA MUNDIAL

### 2.1 MURO DOS DESEJOS

Organizar um painel em uma parede, com folhas de cartolina, colocando à disposição canetas e papéis autocolantes tipo post-it, de tal maneira que todos que passem por ali possam anotar nesses papéis os seus desejos para um MUNDO MELHOR, colando na sequência o respectivo papel na parede de cartolinas.

## 2.2 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.

## 3. TEMA: VIVENDO NO SÉCULO 21

### 3.1 TÍTULO - OS HABITANTES DE HIGH-LAND

*Adaptado do "T-Kit Aprendizado Intercultural - "Intercultural Learning T-Kit", produzido pelo Conselho da Europa e pela Comissão Europeia.*

**Objetivo do jogo:** Esse jogo é uma simulação de um encontro de duas culturas. Para compreender o comportamento cultural estrangeiro, essa atividade analisa os efeitos de um encontro com uma cultura estrangeira. O contexto do jogo é uma viagem de uma equipe de engenheiros para outro país (High-land) para ensinar as pessoas de lá como construir uma ponte usando varas ou postes.

**Quantidade de pessoas:** Uma Tropa, dividida em dois grupos. No caso de existirem muitas pessoas, pode-se dividi-los e realizar o jogo simultaneamente em diferentes ambientes.

**Ramo:** Escoteiro e Seniores.

**Materiais necessários:** Varas, postes, cordas ou elásticos, descrições do jogo para os habitantes de High-land e os engenheiros. Duas salas.

**Tempo necessário:** Entre uma hora e meia e duas horas, incluindo a explicação.

**Ambiente:** Ao ar livre ou dentro de casa

### Etapas

- Dependendo do tamanho do seu grupo, deixe que 4 a 8 pessoas sejam a equipe de engenheiros que irá ensinar aos habitantes de High-land como construir uma ponte. Esse grupo é levado a uma área ou sala separada e recebe a instrução para os engenheiros.
- As demais pessoas serão os habitantes de High-land. Eles receberão as instruções dos habitantes de High-land. Se forem muitas pessoas, você pode também fazer uma equipe de observadores, que simplesmente olham e tomam notas. Esses observadores não devem ser apresentados à cultura dos habitantes de High-land previamente. Então, mantenha-os no início com os engenheiros.
- É indispensável que um escotista se reúna com o grupo que fará o papel de habitantes de High-land, e explique detalhadamente o comportamento social daquele povo, mostrando na prática para que os jovens entendam, pois deverão reproduzir este comportamento mais tarde.

- Após separar os grupos e distribuir as tarefas, deixe um tempo de 30 minutos para que os habitantes de High-land treinem o comportamento, enquanto o grupo de engenheiros decide a estratégia de construção da ponte.
- Ao sinal da coordenação do jogo os Engenheiros são levados para o local do povo High-land e devem tratar de ensinar-lhes como construir a ponte. O trabalho estará concluído quando atingirem este objetivo.
- A atividade termina quando o tempo se esgotar ou a equipe de engenheiros atingir seu objetivo.
- Avaliação

Depois do jogo, os dois grupos de participantes usam o quadro e anotam seus comentários sobre os três seguintes pontos:

- Fatos
- Sentimentos
- Interpretações

Os seguintes pontos devem ser discutidos em grupo:

- Por que temos a tendência a achar que os demais pensam da mesma forma que nós?
- Nós frequentemente interpretamos imediatamente as coisas, sem sermos cuidadosos quanto às diferenças dos comportamentos culturais. Este jogo lembrou alguma outra experiência que você já teve?
- Como foram distribuídos os papéis? Que papel você desempenhou? Sentiu-se confortável com o seu papel? O que ele revelou da sua identidade?
- E essa imagem é a mesma que foi percebida pelos demais?
- Que influência o seu passado cultural teve no papel que você desempenhou?
- O que nós deveríamos considerar quando visitamos outro país ou outra cultura dentro de nosso próprio país?

## INSTRUÇÕES PARA OS HABITANTES DE HIGH-LAND

### A Situação

Você vive em um país chamado High-land, que possui muitas montanhas e é relativamente pobre. O vilarejo onde você mora é separado da próxima cidade, onde existe um mercado, por um vale profundo. Para chegar até o mercado, você tem que andar por dois dias. Se você tivesse uma ponte que atravessasse o vale, você poderia chegar lá em 5 horas. Os governantes de High-land fizeram um acordo com uma empresa estrangeira para vir até o seu vilarejo e ensiná-los a construir uma ponte. Os habitantes de sua vila serão os primeiros engenheiros de High-land. Depois de ter construído a primeira ponte com os profissionais estrangeiros, você estará apto a construir pontes por toda a High-land para facilitar a vida de outras pessoas. A ponte será construída com varas e postes, elásticos e cordas. Você conhece os materiais e as ferramentas, mas não possui a técnica para a construção.

### Comportamento Social

Os habitantes de High-land costumam encostar uns nos outros. Sua comunicação não funciona sem esse contato físico. Não ter um contato físico enquanto fala com alguém é considerado rude. Você não tem que estar em direto contato, mas se você se juntar a um grupo, você pode simplesmente segurar no ombro de algum outro membro e assim será automaticamente incluído na conversa. Também é muito importante saudar as demais pessoas quando você as encontra, mesmo quando você só passar por alguém.

## Cumprimentos

O cumprimento tradicional é um beijo no ombro. A pessoa que começa o cumprimento beija o ombro direito da outra pessoa. Esta então beija o ombro esquerdo daquela. Qualquer outra forma de beijar é considerada um insulto! Balançar as mãos é um dos maiores insultos possíveis em High-land. Se um habitante de High-land é insultado por não ter sido cumprimentado ou tocado durante a sua conversa ele começa a falar alto.

## Sim / Não

Os habitantes de High-land não conhecem a palavra "não". Eles sempre dizem que sim, embora se eles quiserem dizer "não", eles acompanham o "sim" com um sinal afirmativo com a cabeça (isso deve ser bem praticado antes de começar a atividade).

## Estrangeiros

Os habitantes de High-land gostam de companhia. Eles também gostam de estrangeiros. Porém, eles são muito cuidadosos sobre si mesmos e sobre a sua cultura. Eles sabem que, sozinhos, nunca poderão construir a ponte. Por outro lado, eles não consideram as culturas e educação estrangeiras como superiores às deles. Construir pontes é apenas uma coisa que eles não sabem fazer. Eles esperam que os estrangeiros se adaptem à sua cultura. Contudo, tendo em vista que seu comportamento pessoal é muito natural, eles não podem explicá-lo para os profissionais (esse ponto é MUITO importante).

## INSTRUÇÕES PARA OS ENGENHEIROS

### A Situação

Vocês formam um grupo de engenheiros internacionais trabalhando para uma companhia de construção multinacional. Sua companhia acaba de assinar um contrato muito importante com o governo de High-land no qual se compromete a ensinar aos habitantes de High-land como construir uma ponte. De acordo com o contrato assinado, é muito importante que vocês respeitem o prazo acordado, caso contrário o contrato será cancelado e vocês serão demitidos. O governo de High-land tem um grande interesse nesse projeto, que é financiado pelo Banco Mundial. High-land é um país muito montanhoso, com muitos canyons e vales profundos, mas sem qualquer ponte. Leva-se muitos dias para os habitantes de High-land irem das vilas até o Mercado na cidade central. Estima-se que, com a ponte, os habitantes de High-land poderão fazer esse trajeto em apenas 5 horas. Tendo em vista que existem muitos canyons e rios em High-land, vocês não podem simplesmente colocar uma ponte por lá e ir embora. Vocês terão que instruir os habitantes de High-land a como eles mesmos podem construir pontes.

### Jogando a simulação

Em primeiro lugar, vocês devem gastar algum tempo para ler cuidadosamente essas instruções e decidir juntos sobre a forma como vocês irão construir a ponte. Depois de um tempo especificado, dois membros da sua equipe poderão sair para fazer contato por 3 minutos com o vilarejo High-land, onde a ponte deverá ser construída (por exemplo: confirmar as condições da natureza e os materiais, fazer contato com os habitantes de High-land, etc.). Você terá então 10 minutos para analisar o relatório formulado e completar os preparativos. Depois disso, toda a equipe de engenheiros irá para High-land para ensinar os habitantes de High-land como construir uma ponte.

## A Ponte

A ponte deverá ser construída nos mais elevados padrões escoteiros. A ponte deverá cobrir a distância de cerca de um metro e deverá ser estável. Ao final do processo de construção, ela deverá suportar o peso das tesouras e colas usadas na construção. As peças da ponte não podem simplesmente ser juntadas em High-land porque desta forma os habitantes de High-land não poderiam aprender como construir uma ponte por si mesmos. Eles devem aprender todas as fases da construção e também como criar um pequeno modelo.

### Materiais

A ponte será feita de canos, varas, bambus ou galhos.  
Para o planejamento você pode usar papéis, tesouras, régua e lápis.

### Tempo necessário

Para o planejamento e preparação antes de partir para High-land: 30 minutos.  
Para ensinar os habitantes de High-land a construir a ponte: 30 minutos.

## 3.2 SAFARI FOTOGRÁFICO

**Tempo:** 30 - 60 minutos

**Material:** Celular ou máquina digital por matilha/patrolha.

**Objetivo:** A patrulha foi convidada a fazer uma viagem de exploração por um território desconhecido e nesta viagem terão que mapear / fotografar e conhecer os habitantes locais, seus hábitos, suas religiões, sua geografia, necessidades locais (ou falta delas) e sua forma de locomoção para que com estes dados possamos montar um perfil desta comunidade e ajudar estas pessoas a ter uma vida melhor.

**Desenvolvimento:** A atividade é um rali fotográfico que deve ser realizado em local estipulado ou no bairro onde cada matilha/patrolha receberá um mapa do local e algumas cartas com tarefas a serem realizadas. Uma destas tarefas será tirar fotografias com a patrulha na frente de determinados pontos do local, estes pontos serão escolas, creches, rios, lagos, órgãos públicos, etc. Junto com o mapa a matilha/patrolha receberá uma relação de pontos ou coordenadas onde deverá localizar no mapa e ir até cada um dos pontos, em ordem. Ao chegar em cada ponto deverá abrir a carta de tarefa do ponto e executá-la. Após retornar ao local do ELO será feito encontro onde deve ser abordado os assuntos que foram coletados nos trajetos, das fotos tiradas, as necessidades do local, etc. Além disso, todas as fotos e seus aspectos devem ter ligação com pelo menos um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas.

Fonte: [http://www.escoteirospr.org.br//arquivos/down/ficha\\_boa\\_ideia\\_\\_\\_rali\\_fotografico.pdf](http://www.escoteirospr.org.br//arquivos/down/ficha_boa_ideia___rali_fotografico.pdf)

## 4. TEMA: ALDEIA GLOBAL

### 4.1 CONSTRUA UM MUNDO MELHOR

Para “Criar um mundo melhor” nós primeiro precisamos nos livrar das “correntes” que nos oprimem! Juntos poderemos criar um mundo melhor...

#### Objetivo do jogo

- Criar uma atmosfera positiva entre as pessoas.
- Refletir sobre os mecanismos de opressão, discriminação e exclusão.
- Liderar uma ação positiva e encorajar atividades seguintes.



**Quantidade de pessoas:** Uma Tropa

**Idade:** Escoteiros

### **Materiais necessários**

- 2 balões por Escoteiro
- 2 cordões (aproximadamente de 50 cm) por Escoteiro
- Marcadores (canetas) – em quantidade suficiente para compartilhar
- Um bloco de etiquetas de colar (Post-It) e canetas
- Uma parede vazia ou um quadro de avisos

**Tempo necessário:** 30 minutos

**Ambiente:** Amplo o suficiente para os Escoteiros correrem, livres de mesas e cadeiras.

### **Etapas**

- Peça aos Escoteiros para refletirem individualmente por um minuto sobre o tipo de sociedade que eles gostariam de viver e então identificar uma ou duas características daquela sociedade.
- Peça a eles para escrever essas duas características em uma etiqueta colante e então, um de cada vez, para prenderem sua etiqueta na parede ou no quadro de avisos.
- Agora, peça a cada Escoteiro para pensar sobre duas coisas, “correntes”, que os impedem de possuir aquelas duas características da sua sociedade ideal.
- Distribua os marcadores, dê a cada Escoteiro dois balões e dois cordões e diga a eles para encher os balões e escrever neles, em letras grandes, as duas “correntes” que os impedem de ter suas sociedades dos sonhos.
- Rodeie o círculo e peça a cada Escoteiro, um por vez, para dizer, em voz alta, as duas palavras que eles escreveram nos seus balões.
- Diga ao grupo que agora eles têm a possibilidade de quebrar as correntes. Cada Escoteiro deve amarrar um balão em cada tornozelo. Quando todos estiverem prontos, explique que, para quebrar as correntes, eles devem estourar os balões. Mas, como é muito difícil quebrar sozinho as “correntes”, eles necessitam ajuda de outra pessoa estourando os seus balões.
- Dê o sinal para começar o jogo.

### **Avaliação**

Inicie o debate perguntando se os Escoteiros gostaram da atividade e o que eles sentiram sobre a mesma. Siga com questões, tais como:

- O que faz as “correntes” que nos “oprimem” tão pesadas?? De onde elas surgem?
- Você acha que há pessoas que carregam mais correntes que outras?
- Quem são elas?
- Poderíamos fazer algo para ajudá-los a quebrar essas correntes?
- Alternativas / Seguimento
- O grupo pode debater como criar um mundo sem correntes.
- Discuta sobre um projeto prático que possa ser realizado.
- Debata sobre o Projeto “Presentes Para a Paz” e a relação daquele Projeto com as características e correntes do jogo de hoje.

## 4.2 JOGOS PARA TODOS!

**Objetivo:** Ajudar os Escoteiros a pensar sobre como seus jogos prediletos podem ser adaptados para jovens com necessidades especiais e então organizar e executar essa atividade adaptada com outro grupo.

**Quantidade de pessoas:** 4 Patrulhas.

**Ramo:** Escoteiro ou Sênior.

**Materiais necessários:** 4 cartões, cada um com uma limitação escrita (não conseguem ler, não conseguem ouvir, não possuem um braço, não conseguem andar). Material diverso para jogos.

**Tempo necessário:** uma hora e meia a duas horas de duração

**Ambiente:** Vários

### Etapas

- Explique aos Escoteiros que cada Patrulha deve eleger qual o jogo favorito de seus membros. Destine um tempo para que cada patrulha apresente sua escolha e somente então passe ao próximo
- Explique que, por uma variedade de razões, algumas pessoas têm problemas para ver, ouvir, se mover, ler, escrever ou dificuldades de coordenação. Jovens com limitações também querem se divertir e tentam novas formas de fazê-lo e, por meio do Escotismo, muitos jovens poderiam conseguir isso.
- E seguida sorteie os cartões entre as Patrulhas, solicitando que, num prazo de 10 minutos, cada Patrulha adapte o jogo que escolheu para ser realizado com jovens na situação descrita no cartão. Esse jogo irá ajudar os Escoteiros a pensar sobre os passos que são necessários para envolver os jovens com necessidades especiais no Escotismo. Dê a cada patrulha o desafio de adaptar seu jogo para que aqueles jovens com deficiências específicas possam participar, preferencialmente junto com todos os demais. Aqui estão alguns exemplos:
  - Jogo do Kim – para jovens com deficiência visual, poderia ser realizado um jogo de identificação de odores. Outra adaptação poderia ser nomear cada item e deixar a pessoa tocá-lo.
  - Nós/ Atividades manuais – desenhos com simples diagramas mostrando como fazer um nó podem ser usados para ensinar jovens com deficiência auditiva.
  - Jogos ativos / Revezamento – Para realizar jogos que precisem ser explicados, mas sem fornecer qualquer instrução verbal, cartões mostrando as regras deverão ser preparados e os Escoteiros deverão prestar atenção visual extra para que os jogos corram conforme previstos!
- Deixe que cada patrulha prepare o material
- Realize os jogos, dirigidos por cada Patrulha que fez a adaptação, e definindo sempre uma outra patrulha que fará o papel de jovens com a limitação descrita no cartão.

### Avaliação

Pergunte aos Escoteiros o quanto eles acham que seus jogos adaptados ajudaram as pessoas que possuem uma limitação. Explique o conceito de “inclusão”, em que as pessoas com necessidades especiais são incluídas nas atividades, e de como devemos nos preparar para isso.

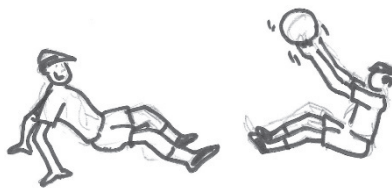
## 4.3 JOGANDO SEM LIMITES

Segue uma variedade de jogos e atividades, 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



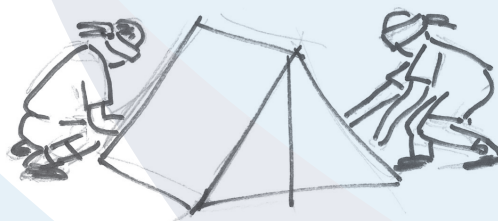
### Organização do Jogo:

- 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 "tiros 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.

### ESCREVA O SEU NOME!

**Objetivo do jogo:** Uma simulação para experimentar como as pessoas com deficiências de aprendizado se sentem e o quão difícil para elas é, por exemplo, o ato de escrever.

**Quantidade de pessoas:** Qualquer número.

**Ramo:** Independe

**Materiais necessários:** Papéis e lápis/canetas

**Tempo necessário:** 10 minutos

**Ambiente:** Nenhum ambiente específico é necessário.

### Etapas

- Pedir para aquele que for canhoto escrever o seu nome e a frase "É um lindo dia" com a sua mão direita, e se for destro que escreva o seu nome e aquela mesma frase com a sua mão esquerda.

### Avaliação

- Isso foi fácil ou difícil? Por quê?
- Como as outras pessoas reagem aos seus rabiscos? Como vocês se sentiram durante o exercício?
- Se nós considerarmos que esse exercício remete a uma situação com a qual as pessoas com problemas de aprendizado se deparam, quais seriam as atitudes e comportamentos apropriados que nós deveríamos adotar para envolvê-los em atividades escoteiras (tolerância, paciência...)?

## 5. TEMA: ESCOTEIRANDO...

### 5.1 CONSTRUÇÃO DE ABRIGOS

Caso exista possibilidade no local, uma boa atividade é a construção de abrigos para passar a noite. Para isso é necessário ferramentas mínimas e material, principalmente as varas, que podem ser de bambu. Pode-se adaptar a explicação de B-P, usando amarras ao invés de forquilhas. Na descrição usada por Baden Powell para explicar a construção de um abrigo, ele disse que “o mais simples dos abrigos se realiza ficando duas forquilhas fortes no solo e apoiando uma vara sobre eles como travessa superior. Depois se devem apoiar outras varas sobre este, colocando ramos, capim e cobrindo-o com erva, etc. Ao construir seu teto com ramos, capim, juncos, etc., deve-se começar pela parte de abaixo de maneira que a capa superior se sobreponha à inferior e desta maneira a chuva não se infiltre no abrigo.

**Material:** varas de bambu, cabo sisal, serrote ou serra ferro, faca, e material para cobertura como capim, folhas de caeté, folhas de bananeira, etc.

### 5.2 PRÁTICA DE NÓS

Reúna a Tropa e enumere meia dúzia de nós – direito, escota, correr, lais de guia, pescador e catau, por exemplo. Destine um tempo de 5 minutos para que todos exercitem e aprendam os nós. Em seguida comece o jogo, citando um dos nós. Cada jovem faz o nó e, ao terminar, levanta a mão com nó para sinalizar que acabou. Atribua pontos para o mais rápido, de tal forma que, após duas rodadas se tenha identificado o melhor fazedor de nós e a melhor patrulha fazedora de nós. Material: cartazes com os nós escolhidos, para treinamento e aprendizagem, e cabos para nós para todos.

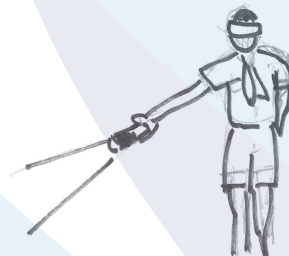
### 5.3 APROXIMAR-SE SEM SER OUVIDO

#### Material

- Uma venda
- Uma lanterna
- Apito

#### Organização

- Este jogo é ideal para a noite. 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 se aproximando, 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 sequência 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.



## 6. TEMA: JOGOS GERAIS

### 6.1 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.

### 6.2 JOGO DE CONFRATERNIZAÇÃO

O jogo consiste em reunir os participantes do ELO em grupos cujas iniciais do primeiro nome sejam diferentes, formando uma sequência de pelo menos dez letras do alfabeto. Ex. Antonio, Bartolomeu, Carlos, Daniel, Evandro, Francisco, Gilberto, Horácio, Ignácio, Jurandir. Obs.: Não necessariamente deverá começar pela letra A e sim por qualquer outra letra. Quando não for mais possível formar sequências, deve-se reunir grupos com nomes de iniciais iguais. Cada grupo formado deverá apresentar-se à chefia onde receberão uma tarefa em envelope lacrado para executarem cinco minutos após o recebimento do envelope. Ex. de tarefas: Os Grupos de iniciais diferentes deverão cantar uma canção citada no envelope (se for necessário, colocar a letra da canção) e os grupos de iniciais iguais deverão cantar uma canção cuja inicial seja igual a do grupo.

## ANEXO C - FOGO DE CONSELHO

---

Em um Fogo de Conselho todos se reúnem ao redor de uma grande fogueira para cantar juntos e apresentar pequenas peças. Sugerimos que se adote “Fraternidade Escoteira” como tema deste Fogo de Conselho.

### **Dirigente do Fogo**

É preciso de alguém para conduzir o fogo do acampamento e agir como um mestre de cerimônias. Pode ser uma pessoa atuando como dirigente e outra pessoa como animador. O primeiro faz abertura e encerramento, e o segundo prepara uma lista de canções para cantar e um programa para o Fogo de Conselho.

### **Canções**

Devem ser colocadas canções que a maioria das pessoas conhece. A recomendação é a de incluir alguns dos jovens no planejamento, uma vez que conhecem melhor as músicas que seus amigos conhecem e gostam. Uma forma normal para planejar um Fogo de Conselho é ter canções mais animadas no começo e ir para as músicas lentas e emotivas no final.

### **Apresentações**

É divertido deixar que cada patrulha prepare uma peça curta engraçada, com cerca de 2-3 minutos de duração. Mas, no caso de um efetivo maior as apresentações devem ser feitas por Tropas. Em todo caso é importante que estas designações sejam feitas com antecedência, e que se certifique que as apresentações foram de fato ensaiadas, e que estão dentro de um tempo previsto.

### **Segurança**

Deve-se ter sempre água por perto para apagar o fogo em caso de necessidade. É uma boa ideia ter alguém com a responsabilidade de manter e controlar a fogueira, tanto para que não se apague como para se certificar de que não se espalhe.

## ANEXO D - JOGO NOTURNO

### JOGO - FRONT

**Material:** cartões brancos e amarelos em quantidade suficiente para o número de jogadores, representando cada cartão um posto de comando dentro do exército. Uma bandeira branca e uma amarela.

**Desenvolvimento:** Este jogo está baseado no jogo de tabuleiro conhecido como Front ou combate. Os participantes serão divididos em duas equipes: os brancos e os amarelos. Cada equipe representa um exército completo, isto é, desde o soldado raso até o marechal de campo. O objetivo de cada equipe é capturar a bandeira da equipe inimiga, quando então será considerada vencedora da batalha. Cada exército é formado por vários elementos de cada posto de comando, seguindo a proporção do exemplo, apresentado para um exército de 64 jogadores:

- Espião 01
- Soldado 16
- Cabo 12
- Sargento 10
- Tenente 08
- Capitão 06
- Coronel 05
- Major 03
- General 02
- Marechal 01

Um lembrete importante é que não importa o número de jogadores, a quantidade de espiões e de marechais sempre deverá ser de apenas 01 (um). Cada cartão é marcado com o número e o posto de comando correspondente. Cada jogador recebe um único cartão e deve permanecer com ele até que seja morto pelo inimigo. A distribuição dos cartões entre os jogadores é de responsabilidade de cada equipe. A bandeira de cada equipe é colocada em um local fixo e não pode ser movimentada durante o jogo. A localização da bandeira é de conhecimento do exército defensor, porém o exército inimigo é apenas informado do local aproximado da bandeira. Os jogadores terão de alcançar a bandeira inimiga sem serem mortos pelos soldados inimigos. Para que haja confronto entre dois soldados inimigos, deve ter havido em simples contato físico entre eles, ou seja, não basta um ter visto o outro, mas sim tê-lo também tocado. Quando dois soldados inimigos se encontram não há luta corporal, mas apenas a apresentação dos cartões. O jogador com maior posto de comando no cartão é o vencedor, portanto "mata" o inimigo, recolhendo seu cartão. Quando um jogador for eliminado ele se retira do campo de batalha, aguardando em local apropriado o final do jogo. Caso dois jogadores se confrontem e possuam o mesmo posto de comando, eles permanecem no jogo. O marechal é vulnerável apenas ao espião, isto é, caso os dois se confrontem, quem leva a vantagem é o espião. Esta é a única situação aonde um posto menor vence um maior. Em todas as outras situações vale a hierarquia apresentada. Quando um jogador pegar a bandeira inimiga, seu exército será considerado vencedor.

### Observações

Este é um jogo mais de estratégia do que de força. O local ideal para sua realização é um bosque. É interessante distribuir as regras antecipadamente para as patrulhas e tirar as dúvidas em uma reunião com o chefe de tropa antes do jogo, o qual já foi previamente instruído em uma reunião de chefia. Este mesmo jogo pode ser aplicado tanto para escoteiros quanto para seniores e pioneiros, porém em campos separados para cada ramo.



## ANEXO E - CERIMÔNIA INTER-RELIGIOSA

---

O Jamboree vai criar reuniões e interação entre os escoteiros de todo o mundo, e de diversas religiões e crenças diferentes. Realizar uma cerimônia inter-religiosa é uma maravilhosa oportunidade para escoteiros de várias religiões trabalharem em conjunto no Movimento Escoteiro.

Uma cerimônia inter-religiosa pode começar com uma mensagem que apresenta as diferentes religiões ou crenças presentes, e que aponta onde se concentram as semelhanças. Para o ELO Nacional deve-se identificar as religiões dos participantes, com antecedência, pedindo que uma representação de cada religião participe da cerimônia. Talvez seja possível convidar representantes de grupos religiosos diferentes na comunidade próxima ao acampamento, para participar da cerimônia.

A cerimônia é uma oportunidade para escoteiros de uma variedade de religiões para conhecer e respeitar outras religiões e se concentrar no que temos em comum, ao invés das diferenças.

No Jamboree Mundial há uma área de crenças e fé, onde os escoteiros podem se encontrar com representantes de diferentes denominações e refletir sobre sua própria confissão. Nessa área os jovens são convidados a usar alguns minutos para refletir sobre sua própria crença dela e conhecer outras denominações religiosas.

