



# DIA DO AMIGO



ESCOTEIROS  
DO BRASIL

2019



# DIA DO AMIGO - EDIÇÃO 2019

## 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 às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.

Neste ano, o Dia do Amigo acontece no 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 promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

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

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

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

O sucesso desta atividade está no compromisso de cada jovem ou adulto em trazer, pelo menos, um amigo para participar. A forma de incentiva-los a convidar outras pessoas é uma decisão a ser definida por cada Unidade, 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: 20/07/2019**

As atividades do Dia do Amigo deverão acontecer nesta data ou no **MÁXIMO ATÉ O DIA 31/08**.

- **LOCAL:** descentralizado - por Distrito, Unidade Escoteira Local ou Seção.
- **PÚBLICO ALVO:** Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro e adultos convidando seus amigos e familiares.
- **INVESTIMENTO DO PARTICIPANTE:** conforme a organização local.
- **AUTORIZAÇÕES:** atividades escoteiras realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com Autorizações de Pais e do representante dela.



## DESENVOLVIMENTO

- No dia escolhido, as unidades escoteiras locais realizarão qualquer número de atividades como as propostas neste programa ou outras focando no 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 31/10/2019 para cadastrar atividade no PAXTU, com as seguintes informações:
  - fotografias da atividade;
  - cadastro dos amigos dos associados dos Escoteiros do Brasil, que participaram das atividades, com nome, telefone, e-mail e quem os convidou;
  - informações da atividade no campo do formulário “Informações da Atividade”.
- Esta é uma atividade que pontua para o Grupo Padrão, porém, os itens acima solicitados, deveram ser fornecidos;
- A atividade deverá ser cadastrada na opção “Atividades Externas”, como o Tipo “Dia do Amigo”;
- A partir do dia 20/07/2019 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 20/07/2019, no site dos Escoteiros do Brasil, em [www.escoteiros.org.br/diadooamigo](http://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 20/07/2019, 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/diadooamigo](http://www.escoteiros.org.br/diadooamigo)

A partir do dia 20/07/2019 estará disponível, no cadastro da atividade no PAXTU, a opção para aquisição do distintivo.

Os Relatórios Simplificados do Dia do Amigo, deverão ser enviados pelo Paxtu até o dia 31/08/2019.



# O DESENVOLVIMENTO DO DIA DO AMIGO

## A Programação

No site dos Escoteiros do Brasil ([www.escoteiros.org.br/diadoamigo](http://www.escoteiros.org.br/diadoamigo)) estará disponível uma sugestão de programação, a ser utilizada durante a realização da atividade, porém, se a Unidade optar 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 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, acompanhando as atividades da Unidade, mas como isto nem sempre é possível, a Unidade deverá solicitar do jovem interessado a apresentação, no dia da atividade, da autorização de participação. No site dos Escoteiros do Brasil será disponibilizado um modelo de autorização para ser utilizado.

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



## O CONVITE

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

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

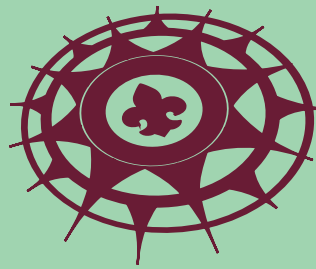
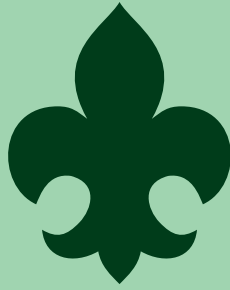
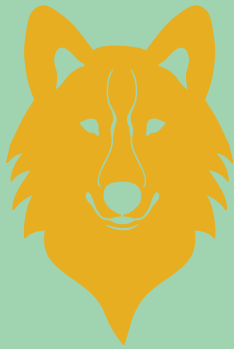
## MATERIAL DO DIA DO AMIGO

Sendo o “Dia do Amigo” um evento para que os jovens convidem amigos para participar de uma atividade especial, sugerimos a utilização dos seguintes materiais de divulgação disponíveis no site dos Escoteiros do Brasil em: [www.escoteiros.org.br/diadooamigo](http://www.escoteiros.org.br/diadooamigo)

Algumas sugestões:

1. Como a Unidade irá receber convidados (pais e filhos) prepare um escotista ou dirigente para recepcionar estas pessoas;
2. Sorria e mostre-se alegre ao receber os convidados, fazendo com que se sintam especiais e acolhidos;
3. Comece a atividade no horário programado;
4. Durante o hasteamento das bandeiras agradeça a participação de todos, inclusive dos pais presentes, colocando os escotistas e dirigentes à disposição para esclarecer alguma dúvida;
5. Ao final da atividade agradeça novamente a presença de todos e disponibilize um tempo para esclarecer dúvidas;
6. Se possível, solicite aos escotistas que procurem falar com os presentes, reforçando o convite para que venham a participar das atividades na Unidade Escoteira Local;
7. Apresentar os vídeos institucionais dos Escoteiros do Brasil, disponíveis no site para reprodução ou download;
8. Disponibilização dos panfletos e cartazes de divulgação, observando que estão disponíveis em modelos diferentes para jovens, adultos e voluntários;

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



**SUGESTÕES**

**DE ATIVIDADES**



**ESCOTEIROS**  
DO BRASIL



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### REUNIÃO 01

# REUNIÃO PARA RAMO LOBINHO GRANDE JOGO NA JÂNGAL



#### ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO ENFATIZADAS:

##### Intelectual

- Se expressa bem, procurar usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente;

Horário:	Duração:	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:00	I.B.O.A. Inicial		
	00:10	Canção		
	00:20	Pintura de rosto		
	00:40	Explicação do grande jogo – fundo de cena.		
	01:00	Estourando colmeias		
	01:20	Bomba de gelo		
	01:50	Amarrando com a Kaa		
	02:30	Na toca do lobo		
	03:00	Encerramento		





## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

**Área do desenvolvimento:** Caráter/Espiritual    **Tipo:** Cerimônia

**Descrição:** Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

**Explicando o tema da atividade:** Uma tarde de atividades divertidas e desafiantes para a alcateia.

- Oferecer atividades que desenvolvem a coordenação motora, equilíbrio, a força, a agilidade, a velocidade e a flexibilidade.
- Desfrutar de atividades ao ar livre.
- Integrar-se com entusiasmo nos jogos coletivos.

**Recursos Necessários:**

- Tintas para pintura de rosto, em diversas cores;
- Bexigas;
- 1 rolo de barbante;
- 4 baldes;
- Cabos para nós (um para cada lobinho);
- 1 bola pequena.

**Recursos Humanos necessários:** Escotistas da alcateia.

**Preparação prévia:** Providenciar o material para as atividades com antecedência.

### EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

Fundo de cena:

**O escotista deve iniciar a atividade utilizando o seguinte fundo de cena:**

Nesse fim de semana fui dar uma volta na Jângal e acabei encontrando Mowgli, que me deu uma importante missão: realizar para os lobinhos uma inesquecível atividade. A atividade que vocês irão participar foi criada pelo próprio Mowgli, juntamente com seus amigos: Baloo, Kaá, Rikki-Tikki-Tavi e Kotick. Ele me falou que segundo a tradição dos índios Zulus, cada matilha terá que criar uma pintura no rosto para a competição, que deverá ser em duas cores, sendo a da matilha mais a cor branca, que simboliza a paz e o respeito de uma matilha com outra.

Durante a competição, as alcateias deverão demonstrar um elevado espírito escoteiro e seguir fielmente a promessa e a lei do lobinho.

Baloo, que é o enorme e sábio urso encarregado de ensinar a lei para os lobinhos, embora não saiba falar palavras bonitas, sempre diz a verdade.

Como apreciador de mel, Baloo criou o jogo “Estourando Colmeias”, conforme descrevemos a seguir:



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### 1º- ESTOURANDO COLMEIAS (ATIVO)

**Participantes:** matilhas com amigos e amigas.

**Material:** 2 bexigas por participantes.

**Descrição:** Cada participante prende uma bexiga atrás de cada tornozelo. O objetivo é, com os pés, estourar os balões dos membros das outras matilhas. Quem tiver seus dois balões estourados sai do jogo. A matilha que permanecer sem ter seus balões estourados vence o jogo.

Kotick, a foca branca, descobriu com o passar do tempo que todos somos diferentes uns dos outros e que o importante não é como nos vemos, mas como nós somos. Então, lembrando os dias que passava nas geleiras, recordou de quando o gelo caía na água provocando várias ondas. Então ele criou o jogo “Bomba de Gelo” que é o seguinte:

### 2º- BOMBA DE GELO (REVEZAMENTO)

**Participantes:** matilhas

**Material:** 10 balões de gás com água por matilha (equipes).

**Descrição:** Cada matilha receberá 10 bexigas com água.

O primo de frente para o 2º da matilha joga a bexiga com água; o 2º lobinho pega e devolve para o primo e abaixa; o primo joga a bexiga para o 3º lobinho que o devolve para o primo e abaixa; e assim sucessivamente. Quanto a bexiga chegar no ultimo lobinho ele deve coloca-la no balde e todos levantam e começa novamente com outro bola. A matilha vencedora será aquela que passar todas as bexigas, sem estourá-las.

Kaa, é a serpente experiente e simpática quer ensina os lobinhos a usarem sua inteligência, para que deixem suas pegadas neste mundo para todo o sempre. Primeiramente ela pediu para ensinar vocês dois nós, o Direito e o escota. Depois pediu para aplicar um jogo para verificar se vocês aprenderam os nós.

Então ela criou o jogo Amarrando Kaa, conforme explicamos abaixo:

### 3º - AMARRANDO COM A KAA (TÉCNICO)

**Participantes:** matilhas

**Material:** maçarão cozido.

**Descrição:** Cada matilha estará em linha, ao sinal os lobinhos correm até um local determinado pelo escotista e fará o nó direito e escota com seu cabo. Ao termino voltará correndo para matilha e tocará no próximo lobinho, que por sua vez fará o mesmo que o primeiro. Vence a matilha que terminar primeiro e que fizer todos os nós corretamente.

Rikki-Tikki-Tavi, que tem o pêlo e a cauda parecida com a de um gato pequeno, e a cabeça e a habilidade de uma doninha, também é muito amigo.

E quando você precisar da ajuda dele, nem precisa pedir, pois antes de você se dar conta ele estará ao seu lado.

Para aumentar a destreza dos lobinhos, ele indicou o seguinte jogo:



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### 4º - NA TOCA DO LOBO (ATIVO)

**Participantes:** matilhas

**Material:** 01 bola pequena.

**Descrição:** As matilhas devem estar dispostas em círculo. Cada lobinho receberá um número. A bola deverá estar disposta no centro do círculo. O escotista deverá gritar um número aleatoriamente, e o lobinho que estiver com o mesmo número corre dando a volta em torno do círculo, passando por debaixo da perna do lobinho a sua direita e pega a bola no centro do círculo.

### REUNIÃO ELABORADA POR:

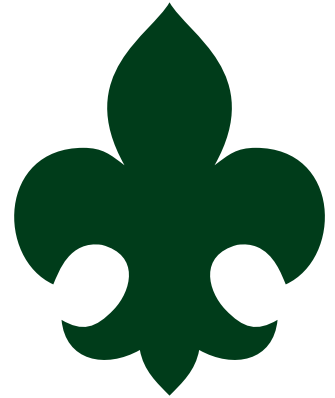
A ideia original desta reunião foi extraída do link: [http://pt.wikibooks.org/wiki/Atividades\\_escoteiras/Jogos/Jogos\\_para\\_Alcat%C3%A9ia](http://pt.wikibooks.org/wiki/Atividades_escoteiras/Jogos/Jogos_para_Alcat%C3%A9ia)



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### REUNIÃO 01

# REUNIÃO PARA O RAMO ESCOTEIRO TÉCNICAS ESCOTEIRAS



#### Áreas de Desenvolvimento Enfatizadas:

##### Físico

- Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.;

##### Intelectual

- Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal;

Horário:	Duração: h/min	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:00	Cerimônia de abertura da reunião		
	00:05	Atividade quebra-gelo		
	00:10	Explicar a atividade e distribuir o material.		
	02:10	Instruções de nós e amarras, além de corte com facão. Montagem das "engenhocas"		
	02:30	Corrida de bigas		
	02:50	Arrumação dos locais usados		
	03:00	Cerimônia de encerramento		



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:** Cerimônia

**Descrição:** Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

**Explicando o tema da atividade:** A palavra “engenhoca” foi adotada pelo Escotismo para descrever as pequenas pioneirias que oferecem conforto ou uma solução criativa nos acampamentos. A denominação deriva de “engenho”, que significa invenção ou a capacidade criativa.

Pode-se imaginar, por exemplo, que se está acampando com muita chuva, e o barro está se agarrando aos sapatos, e que seria muito útil um raspador de barro, para deixá-lo fora do canto da patrulha. Assim se constrói uma engenhoca!

Existem muitas possibilidades de construir “engenhocas”, para melhorar as condições do canto de patrulha, para proteger os alimentos, para facilitar o corte de lenha, para secar a louça, etc., mas o importante é que se pense no que pode ser feito em cada ocasião, até mesmo para a realização de atividades e jogos.

Neste momento será uma oportunidade para que os jovens e seus amigos possam conhecer ainda mais sobre amarras e nós, e percebam as diversas possibilidades para a utilização de nós e amarras, bem como a quantidade de itens para construção levando em consideração a criatividade e imaginação.

**Recursos Necessários:**

MATERIAL POR PATRULHA (EQUIPE)

Varas de bambu de vários tamanhos ou cabos de vassouras;

Rolos de sisal ou rolos de fitilho plástico

Serrote / Facão / Canivetes (supervisão do monitor e escotistas)

Luvas

**Recursos Humanos necessários:** Escotistas da tropa e assistentes.

**Preparação prévia:** Providenciar o material acima descrito.



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE:

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:**

**Descrição da atividade:**

Logo após os procedimentos do início da reunião (IBOA), os escotistas reúnem a Tropa e seus amigos, e explicam a atividade e a dinâmica de como irá funcionar, após as instruções é realizado a distribuição do material e equipamento a ser usado.

Cada patrulha terá uma hora inteira para montar uma engenhoca que achar melhor, utilizando uma boa quantidade de nós e amarras. A patrulha também deverá deixar montada uma “biga” > {explicação abaixo}, onde no final da atividade será realizada uma corrida para testar a resistência das amarras. Os escotistas devem acompanhar apenas orientar.

Finalizado o tempo cada patrulha deve retornar ao ponto de reunião com as sua(s) peça(s). Em seguida será feita a apresentação das mesmas, com cada patrulha explicando o que construiu, para que finalidade e como funciona, demonstrando na prática o uso.

Depois que todas as patrulhas tiverem apresentado suas peças, os escotistas solicitarão aos jovens que escolham em votação a melhor engenhoca. Os escotistas reforçarão que não é um concurso, mas apenas uma escolha da melhor proposta.

Finalmente arruma-se os espaços usados e encerra-se a reunião.

**Reunião elaborada por: Luiz Cesar de Simas Horn e adaptado por Marcelo Margraf de Oliveira**

### EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

#### MENSAGEM

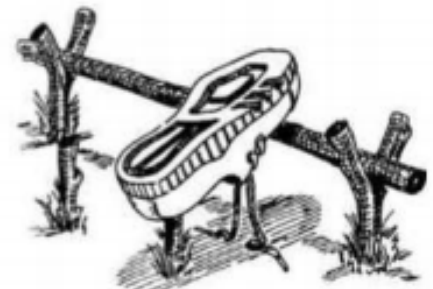
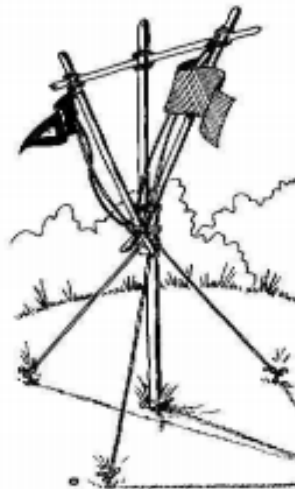
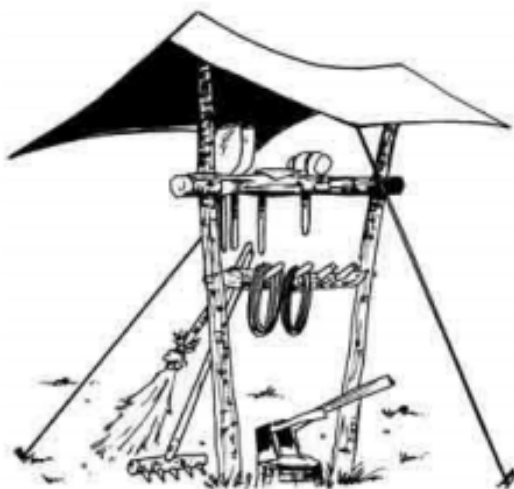
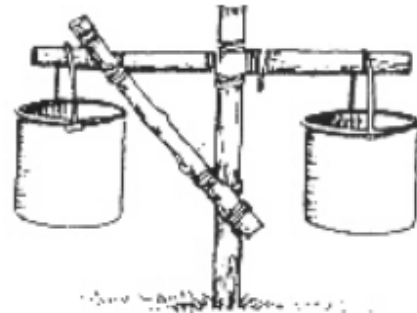
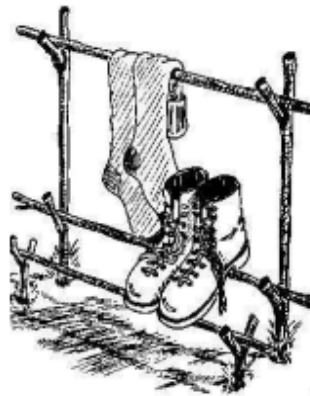
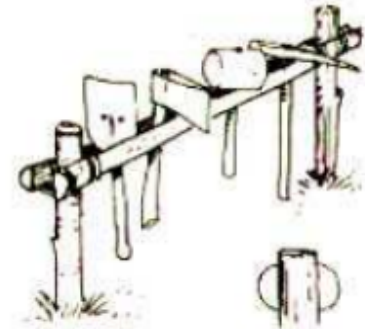
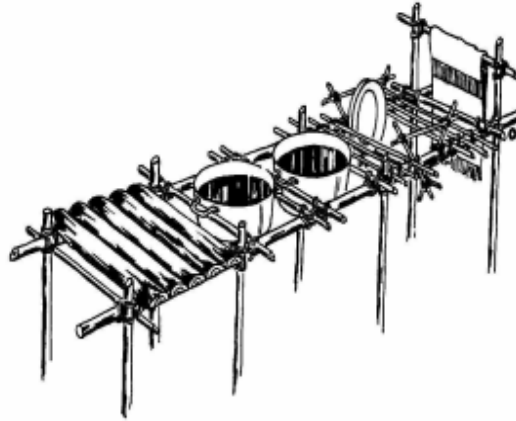
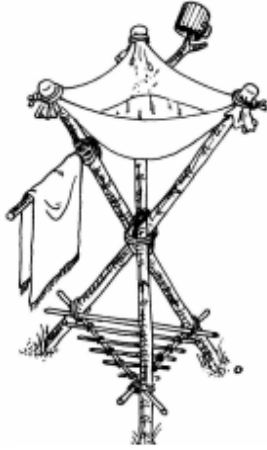
Cada patrulha poderá deverá usar bambu e sisal; pode usar serrote, facão e faca;

O importante é que, para fazer as peças a patrulha deve observar os desenhos disponibilizados, conforme abaixo e ver a melhor opção, além da montagem da “biga” que é uma estrutura relativamente simples.

Depois de montadas as engenhocas ocorrerá uma votação da melhor peça apresentada. No final, ocorrerá a grande corrida de bigas, onde cada patrulha deverá percorrer um trecho X por 3 vezes, onde deverão escolher os 3 jovens para serem carregados (estratégia!!!).

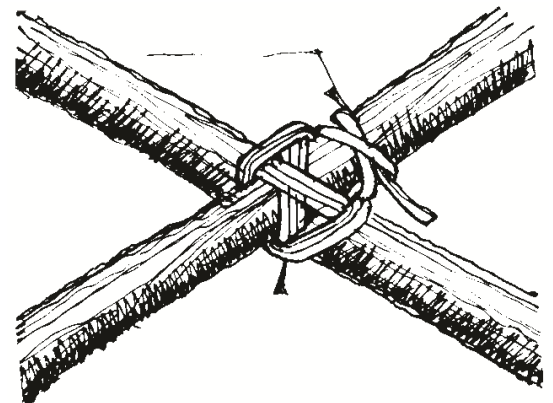
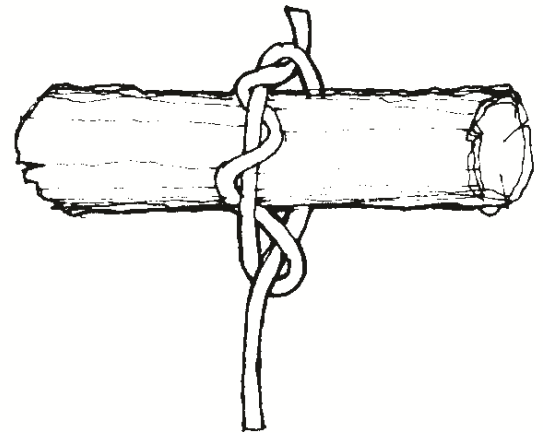
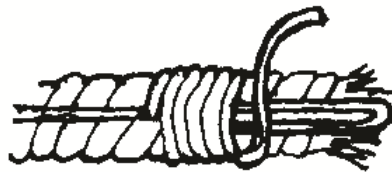
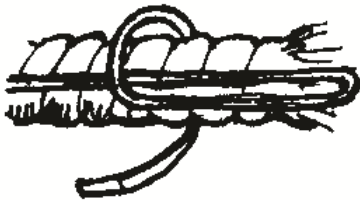
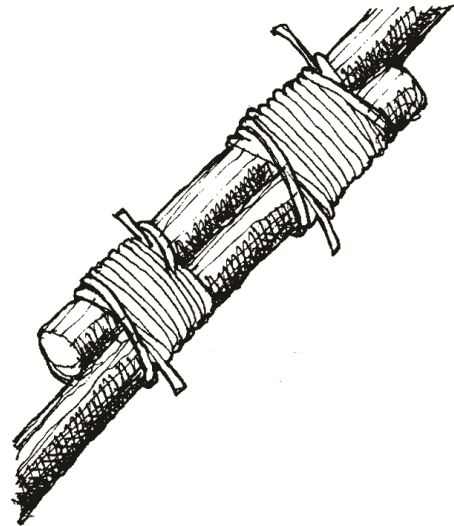
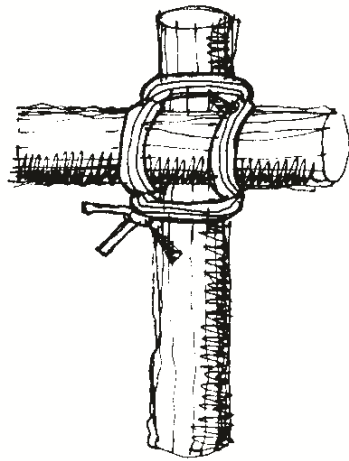
Fonte: Acampar e Explorar – Elvio Pero

## ALGUNS MODELOS DE ENGENHOCAS





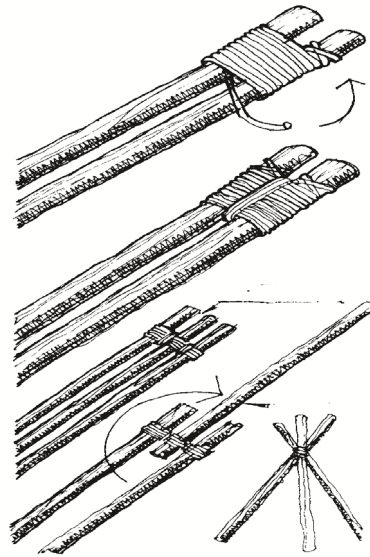
## NÓS E AMARRAS:



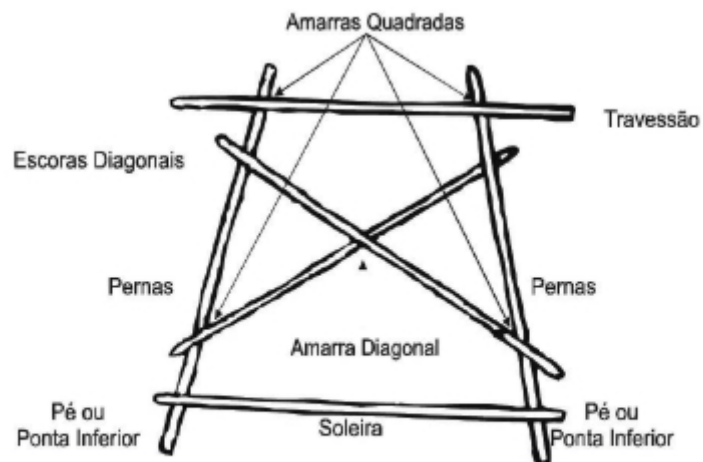
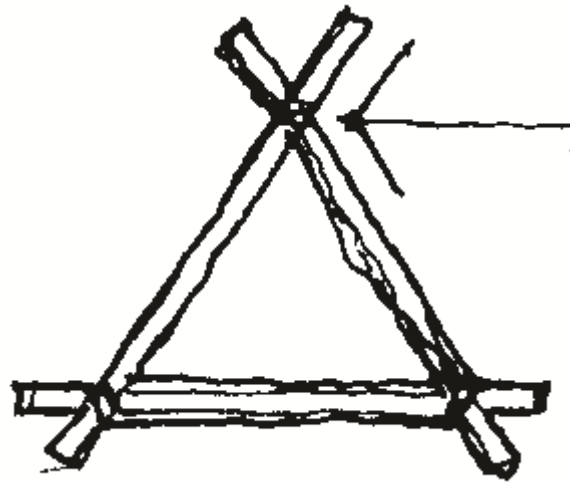




# SUGESTÕES DE ATIVIDADES



## EXEMPLO PARA A CONSTRUÇÃO DA BIGA





## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

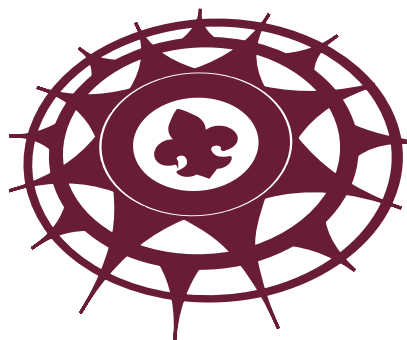


**Fonte:** <https://sites.google.com/a/qi64.com/sempre-alerta/tecnicas-escoteiras/nos-e-amarraras>



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### REUNIÃO 01 REUNIÃO PARA O RAMO SÊNIOR JOGOS MEDIEVAIS



#### ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO ENFATIZADAS:

Físico

- Incorporar ao cotidiano a prática de um esporte e atividades físicas regulares;
- Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas,

Horário:	Duração: h/min	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:00	Preparação do material que será utilizado: escudos de papelão e espadas de papel.		
	00:45	Primeiro torneio: A Justa Escoteira		
	01:05	Segundo torneio: O Mangual e o Escudo		
	01:30	Preparação do arco e flecha		
	02:00	Terceiro Torneio de tiro ao alvo: arco e flecha		
	02:30	Quarto Torneio: A Espada e o Escudo		
	03:00	Construção das catapultas (uma por patrulha)		
	03:45	A Guerra de Catapultas		
	04:15	A Invasão do Castelo		
	04:30	Encerramento		



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL – INSTRUÇÕES GERAIS

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:** Cerimônia

**Descrição:** Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

**Explicando o tema da atividade:** O conhecimento da história é essencial para uma boa compreensão da atividade. A idade média é famosa pelos torneios realizados, com competições de espadas, lanças, bem como pelo não uso da pólvora nas armas da época. Através de diversos jogos relacionados à temática medieval é possível desenvolver aptidões físicas, noções de estratégia e pensamento de equipe.

**Recursos Necessários:** Ripas de madeira, sisal, caixas de pizza (ou outro pedaço de papelão), tubos de papelão, jornal, 4 sacos compridos de tecido (similares a meias), 4 bolinhas de borracha ou de tênis, 4 sacos de bexiga, água, 4 rolos de fita crepe, 4 argolas, 4 bastões, galhos de árvore grossos, mas flexíveis, cordão, penas, uma ripa comprida de madeira, 2 tijolos.

**Recursos Humanos necessários:** Um escotista por patrulha, num mínimo de 2 escotistas.

**Preparação prévia:** Pendurar as 4 argolas, lado a lado, a uma altura aproximada de 1,90 m.



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE:

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:**

**Descrição:**

**Explicando o tema da atividade:**

**1. A Justa Escoteira:** Um sênior nas costas do outro, tem por objetivo percorrer um certo percurso de aproximadamente 10 metros e, com um bastão (de 1m a 1.80m), acertar a argola previamente pendurada pela equipe de escotistas. A competição é entre patrulhas, e se dá por velocidade, na forma de revezamento.

Todos os membros da patrulha devem acertar a argola com o bastão.

**2. O Mangual e o Escudo:** O mangual, neste caso, será o saco de tecido com uma bolinha dentro dele. Colocando a ripa longa de madeira sobre dois tijolos, 2 jovens devem se equilibrar sobre a ripa, portanto o mangual e o escudo. O objetivo deles é, com o uso da arma, derrubar o oponente da ripa.

**3. O Arco e Flecha:** Utilizando galhos de árvore e penas para dar equilíbrio à flecha, os jovens devem fazer seus conjuntos de arco e flecha rudimentares para a competição.

**4. A Espada e o Escudo:** Utilizando os canos de papelão, jornal e fita crepe, os jovens devem fazer suas próprias espadas. O objetivo nesta competição é atingir o oponente, que pode se defender com sua própria espada ou com o escudo de papelão. A cada vez que o oponente for atingido 3 vezes, a patrulha do jovem que o atingiu marca um ponto. Caso o jovem seja atingido na cabeça ou em áreas sensíveis, a patrulha do jovem que o atingiu perde um ponto.

**5. A Guerra de Catapultas:** Cada patrulha deve construir uma catapulta capaz de arremessar uma bexiga d'água. Delimitam-se áreas específicas para cada patrulha, que deverá atingir a área das demais patrulhas com bexigas arremessadas por sua catapulta.

Reunião elaborada por: Equipe Nacional do Ramo Sênior

### EXPLICAÇÕES ADICIONAIS E ANEXOS

Mais informações em:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Torneio\\_medieval](http://pt.wikipedia.org/wiki/Torneio_medieval)

<http://mundoestranho.abril.com.br/materia/como-era-o-treinamento-de-um-cavaleiro-medieval>



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Torneio medieval é o nome popular dado às competições de cavalaria ou pelejas por diversão da Idade Média e Renascimento (séculos XII ao XVI).

Os arautos e os reis de armas eram os responsáveis pela divulgação do torneio. No dia do evento era uma grande emoção no local. Todos estavam se preparando para ir para o local indicado pelos desdobramentos de acordo com sua classe e posição, pelo vestuário de luxo, roupas, cavalos, paramentos, armaduras, ornamentos, armas, entre outras.



Dado o sinal de partida ao som de instrumentos, para marcar a animação (fanfarra), eram apresentados os cavaleiros nas listas com um grande séquito. Várias eram as modalidades disputadas, sendo a mais famosa, a Justa. Essas simulações de batalhas entre cavaleiros, começaram no século X e foram imediatamente condenadas pelo segundo Concílio de Latrão, sob o Papa Inocêncio II, e pelos reis da Europa, os quais se opunham aos ferimentos e mortes de cavaleiros no que eles consideravam uma atividade frívola. Os torneios floresceram, entretanto, e se tornaram parte da vida do cavaleiro. Os torneios começaram como simples competição entre cavaleiros, mas se tornaram mais elaborados com o passar dos séculos. Eles se tornaram importantes eventos sociais os quais atraíam patronos e competidores de grandes distâncias. Arenas especiais foram construídas com arquibancadas para espectadores e pavilhões para os combatentes. Cavaleiros continuavam a competir individualmente e também em equipes. Eles lutavam com lanças, que se tornou a principal modalidade do evento. Os cavaleiros competiam, como atletas modernos, por prêmios, prestígio e olhares das damas que enchiam as arquibancadas. Duellavam entre si usando uma variedade de armas e simulavam batalhas corpo-a-corpo com No século XIII, tantos homens estavam sendo mortos em torneios que os líderes, incluindo



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES



o Papa, ficaram alarmados. Sessenta cavaleiros morreram em 1240 num torneio em Cologne, por exemplo. O Papa queria todos os cavaleiros possíveis para lutarem nas Cruzadas na Terra Santa, ao invés de serem mortos em torneios. Armas tornaram-se cegas e com regras passaram a tentar reduzir a incidência de ferimentos, mas feridas sérias e fatais continuaram ocorrendo. Henrique II da França foi mortalmente ferido numa competição num torneio celebrando o casamento da filha. Desafios terminavam geralmente em torneios amistosos, mas ressentimentos entre dois inimigos poderiam ser resolvidos em uma luta até a morte. Os perdedores dos torneios eram capturados e pagavam um resgate para os vitoriosos em cavalos, armamentos e armaduras para obterem a liberdade. Arautos mantinham registros dos recordes dos torneios. Um Cavaleiro de baixa classificação poderia acumular riquezas por meio de prêmios e atrair uma esposa abastada.

Fontes: <http://idademedia.wetpaint.com/page/Torneios>  
<http://members.fortunecity.com/xofia/resenha.htm>  
<http://www.ricardocosta.com/pub/torneios.htm>



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### REUNIÃO 01

# REUNIÃO PARA O RAMO PIONEIRO

# LEILÃO DE VALORES



#### ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO ENFATIZADAS:

##### Social

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

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

- Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura;

Horário:	Duração: h/min	Atividade:	Área Desenvolvimento:	Responsável:
	00:00	Abertura da reunião.		
	00:10	Jogo inicial		
	00:30	Leilão de valores		
	02:30	Confraternização (lanche, etc)		
	03:00	Encerramento		





## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE: I.B.O.A. INICIAL – INSTRUÇÕES GERAIS

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:** Cerimônia

**Descrição:** Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

**Explicando o tema da atividade:** Valores são o conjunto de características de uma determinada pessoa ou organização, que determinam a forma como a pessoa ou organização se comportam e interagem com outros indivíduos e com o meio ambiente. Podemos afirmar que os valores humanos são valores morais que afetam a conduta das pessoas. Esta atividade pretende trabalhar os valores individuais dos pioneiros, de forma lúdica, respeitando a escala de valores de outras pessoas.

**Recursos Necessários:** Folha tarefa (em anexo – uma para cada participante);

- Lápis e borracha;
- Números de um a quinze para sortear.
- Cheque fictício no valor de R\$ 10.000,00 (um para cada participante)

**Recursos Humanos necessários:** Pelo menos um escotista para moderar a atividade.

**Preparação prévia:** não é necessária.

**Objetivos da atividade:**

- Levar o participante a identificar e verbalizar áreas de importância ou valor pessoal.
- Agir em consonância com os valores que o inspiram.



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

### ATIVIDADE:

**Área do desenvolvimento:**

**Tipo:** Cerimônia

**Descrição:** Inspeção, Bandeira, Oração e Avisos

#### **Descrição da atividade:**

Entregar a folha tarefa para cada participante (ver anexo abaixo).

- Pedir-lhes para que hierarquizem seus valores preferenciais.
- Após a distribuição do cheque, cada um distribuirá a quantia recebida dentre os valores, conforme sua ordem de importância, como julgar conveniente. As quantias deverão ser anotadas na coluna “quantia prevista”.
- Começar o leilão, sorteando cada um dos itens, enquanto os participantes darão seus lances, partindo da quantia prevista. No decorrer do leilão esta quantia poderá ser alterada e o um novo valor anotado na coluna “meu lance”.
- Preceder como num leilão comum. Cada participante devesse anotar na coluna “lance vencedor” a quantia pela qual aquele determinado valor foi arrematado.
- Terminado o leilão, o escotista deverá promover uma discussão sobre a experiência de cada participante, abordando os seguintes aspectos:

- Qual a origem dos nossos valores pessoais?
- Foi mais fácil escolher o valor mais importante ou o menos importante? Por quê?
- Existem alguns valores nos quais você nunca tinha pensado antes? Quais?
- Você mudou de opinião alguma vez?
- Sua conduta é coerente com seus valores? Você age de acordo com os seus princípios? Exemplifique.
- Sua postura durante o jogo foi coerente com seus valores pessoais? Qual foi a sua reação ao ganhar? E ao perder?

#### **Como avaliar esta atividade.**

A avaliação será feita pelo resultado do trabalho apresentado e pelo envolvimento dos participantes na atividade.

Reunião elaborada por: Equipe Nacional do Ramo Pioneiro

### ANEXOS E DICAS:

- Evitar que a discussão sobre valores torne-se uma lição de moral, mas que ajude cada um a rever os seus valores e tomar as suas próprias decisões.
- Durante a “disputa” pelos valores, o participante passa a comparar e se identificar com alguns participantes, posicionando-se e definindo os seus princípios.
- É importante que o animador estabeleça um clima de competição semelhante a de um leilão verdadeiro.
- Estimular todos os jovens a participar das discussões, sem forçá-los.

FOLHA TAREFA (Leilão de Valores)



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES

Ordem de Preferência	Nº	VALORES	Quantia Prevista	Meu Lance	Lance Vencedor
	1	Respeito a igualdade de todos os cidadãos. Princípio básico que tem o objetivo de manter a ordem social através da preservação dos direitos individuais e coletivos. <b>(JUSTIÇA)</b>			
	2	Aceitar diferentes opiniões ou comportamentos diferentes daqueles estabelecidos pelo seu meio social. <b>(TOLERÂNCIA)</b>			
	3	Sentimento que alguma coisa bela desperta dentro de cada um de nós. Ex: Estar no Museu do Louvre, diante da Mona Lisa. <b>(ESTÉTICA)</b>			
	4	Ser um indivíduo de grande reconhecimento e popularidade. <b>(FAMA)</b>			
	5	Segurança financeira para toda a vida. <b>(ESTABILIDADE)</b>			
	6	Estar em plena atividade e desenvolvimento intelectual. <b>(CULTURA)</b>			
	7	Assumir um fracasso ou mesmo a realidade atual do infortúnio, do sofrimento ou da angústia. Enfrentar um obstáculo que parece intransponível. <b>(CORAGEM)</b>			
	8	Refletir acerca dos diversos aspectos que envolvem um problema, antes de tomar uma decisão <b>(PRUDÊNCIA)</b> .			
	9	Oportunidade para dirigir os destinos de uma nação. <b>(LIDERANÇA)</b>			
	10	Sentimento de obrigação moral de cooperar com os outros. <b>(SOLIDARIEDADE)</b>			
	11	Buscar estabilidade e crescimento no mercado de trabalho. <b>(ASCENSÃO PROFISSIONAL)</b> .			
	12	Acumular significativa fortuna <b>(RIQUEZA)</b> .			
	13	Espírito inventivo. <b>(CRIATIVIDADE)</b>			
	14	Compreensão do real sentido da vida. <b>(SABEDORIA)</b>			
	15	O indivíduo indo ao encontro de sua pequenez, de seu nada: onde não há mais nada, onde há mais que tudo. <b>(HUMILDADE)</b>			