

Ramo Pioneiro

Oficina das gerações

Informações

Duração: 2 horas

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Clã pioneiro

Área de desenvolvimento

Caráter

Materiais

2 tacos; 2 tripés de madeira pequenos ou latinhas de alumínio; 1 bola pequena de borracha ou 1 bola de tênis; giz.

Descrição da atividade

Cada um de nós é singular. Nossas personalidades são multideterminadas, sendo, assim, influenciadas por diversos aspectos. Um deles é o contexto histórico e social da época em que nascemos e que nos classifica em alguma geração.

Ao longo do século, existiram várias gerações, classificadas pelos sociólogos de acordo com acontecimentos e repercussões. As características de cada uma delas explicam nossos interesses, pensamentos e escolhas, que são revelados em muitos momentos, inclusive na hora da brincadeira. Essa divisão entre gerações é definida assim:

Baby Boomers (nascidos entre 1940 e 1960)

Geração X (nascidos entre 1960 e 1980)

Geração Y (nascidos entre 1980 e 1995)

Geração Z (nascidos entre 1995 e 2010)

Geração Alpha (nascidos a partir de 2010)

Um jogo que passou por várias gerações é o Taco ou Bets: Quem nunca viveu a sensação maravilhosa de jogar Taco? Em alguns estados, como na região sul do Brasil, é conhecido como Bets.

A missão do Jogo de Taco / Bets é trocar de base cruzando os tacos na metade do campo, o que equivale a 01 ponto. Ganha a brincadeira quem somar primeiro os 12 pontos. Quem inicia o jogo com o taco em mãos é uma grande vantagem.

A dupla da bolinha, tem a missão primordial de conquistar o Taco - derrubando a casinha que estará armada ou derrubando a latinha, ou “queimando” o adversário jogando a bolinha nele - para somente depois disso conseguir o acúmulo de pontos. A missão é interessante e o jogo fica bem disputado.

Como jogar Taco / Bets?

É um grande ritual a disputa para saber qual a dupla que vai iniciar com o taco em mãos. Uma pessoa de cada dupla joga um taco para frente, com a missão de aproximá-lo ao máximo que puder de um determinado ponto – por exemplo: o meio fio de uma rua, ou um muro. Ganha essa disputa o par do taco que se aproxima mais perto do ponto escolhido. Se o bastão encostar ou passar do ponto, a dupla perde a disputa.

O campo para brincar de taco ou bets pode ser em qualquer terreno, mas o mesmo tem que ser plano. A área tem que ter cerca de 15 metros de comprimento, sendo que as casinhas (ou as latinhas) deverão ficar posicionadas nas extremidades. Em volta das casinhas desenha-se um círculo, configurando as “bases”. Faça marcações que sejam visíveis e difíceis de sumir durante o trânsito de pessoas.

Regras do jogo de Taco / Bets:

As duplas ocupam seus lugares no campo da disputa. Os integrantes da dupla que estão com o taco em mãos se colocam ao lado das casinhas (ou latinhas), tomando o cuidado de manter a ponta do bastão dentro da base. Sua missão, além de defender a casinha ou latinha, é rebater a bola que será jogada à ela para longe e correr para trocar de base, onde terá que cruzar os tacos no meio do campo. Tem que correr nessa hora e fazer tudo muito rapidamente!

A dupla que estará dupla com a bolinha, se posicionam atrás das bases. Um dos integrantes da dupla irá começar o jogo, jogando a bolinha contra a casinha do lado oposto do campo – a missão é derrubá-la e, com isso, conquistar o taco em mãos.

Assim sendo, à medida em que a casinha é derrubada ou um jogador é queimado, os papéis das duplas são trocados. Manterá a vantagem que tiver o taco em mãos.

A bolinha é arremessada. O que pode acontecer?

1. A bolinha é rebatida para frente: A dupla corre para trocar de base cruzando os tacos no meio de campo, antes que os adversários recuperem a bolinha e se aproximem novamente das bases;
2. A bolinha é rebatida, mas não passa da linha da base adversária: quem arremessa tem o direito de jogar novamente a bolinha, desta vez do lugar onde a mesma estacionou;
3. A bolinha raspa no taco de quem irá rebater, correndo para trás da base: “1 para trás”. Ao acumular “3 para trás” a dupla perde a posse do taco;
4. A bolinha é rebatida, mas é pega no ar pelo lançador: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
5. A bolinha derruba a casinha ou a latinha: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
6. A bolinha toca em quem irá rebater e que está com o taco fora da base: a dupla perde automaticamente a posse do taco;
7. A bolinha passa direto pela casinha e pelo rebatedor: o lançador do lado oposto pega a bolinha e se prepara para o arremesso contra a outra casinha.

Competências

Desenvolvimento do Caráter

10. Valorizar as relações de cooperação acima das relações de competição.

Referência

Manual do Escotista - Ramo Pioneiro

[Brincadeiras do passado: Taco / Bets](#)

Elaborada por

Fabiano Batista

Ramo Pioneiro

Aprendendo com gerações

Informações

Duração: 2 horas

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Clã pioneiro

Área de desenvolvimento

Caráter

Materiais

Materiais em função da proposta elaborada pelas partes.

Descrição da atividade

O diálogo entre gerações muitas vezes acontece de forma limitada ou apenas dentro de alguns temas. Quando estamos dispostos a ensinar e aprender com as pessoas, fortalecemos os vínculos uns com os outros. A proposta desta atividade é mostrar o quanto podemos aprender com pessoas mais jovens ou mais velhas que nós, enquanto nos conectamos com tudo aquilo que nos une e aprendemos com tudo aquilo que nos diferencia. A atividade é desenvolvida conforme as seguintes etapas:

1ª parte - Convite

Identifique adultos do grupo escoteiro que tenham uma grande distância de idade em relação aos pioneiros. Em seguida, convide essas pessoas para sua roda de conversa, explicando o objetivo e o material que deve ser preparado com antecedência.

2ª parte - Preparação

Os participantes se dividem entre Pioneiros e Convidados. Cada grupo deve preparar uma breve apresentação sobre um tema que gostaria de ensinar ao outro grupo. Por exemplo: Pioneiros ensinam as principais gírias ou músicas da

atualidade; Convidados ensinam sobre como eram as tecnologias na sua juventude, etc).

Além disso, cada participante deve levar, individualmente, uma história para contar respondendo a seguinte pergunta: Qual a experiência mais marcante que você já viveu no movimento escoteiro?

3ª parte - A Conversa

Pioneiros e Convidados se reúnem em um espaço confortável. Uma pessoa responsável pela mediação dá início à atividade convidando todos a se apresentarem, dizendo nome, idade e qual sua geração. Após as apresentações individuais, Pioneiros iniciam apresentando o que prepararam para ensinar aos convidados sobre sua geração. Em seguida, os Convidados apresentam o que prepararam para ensinar aos Pioneiros. Após o momento de aprendizado, em roda, cada participante conta a história que preparou.

4ª parte - Reflexão final

Perguntas disparadoras: O que você aprendeu de novo? As experiências escoteiras mais marcantes são parecidas ou diferentes? Por quê? Alguém gostaria de compartilhar algum sentimento positivo ou negativo sobre as trocas realizadas?

Competências

Desenvolvimento do Caráter

12. Construir sua felicidade pessoal no amor, servindo desinteressadamente ao próximo.

Referência

Manual do Escotista - Ramo Pioneiro

Elaborada por

Nicholas Picin Casagrande

Ramo Pioneiro

Cringe!

Informações

Duração: 2 horas

Local: Sede da unidade escoteira local

Participantes: Clã pioneiro

Área de desenvolvimento

Social

Materiais

Materiais para a apresentação. Acesso a internet para pesquisas.

Descrição da atividade

E aí, seu escotista é *Cringe*? A palavra do momento veio com um embate geracional. Todavia, amanhã, todos seremos *cringe*! E aprendemos no Movimento Escoteiro que idade não é fator determinante para ser jovem, pois trata-se de um estado de espírito! E você sabe o que são gerações e quais suas características?

Baby Boomers: nascidos entre 1940 e 1960 (atualmente com 62 a 82 anos)

Geração X: nascidos entre 1960 e 1980 (atualmente com 42 a 62 anos)

Geração Y: nascidos entre 1980 e 1995 (atualmente com 27 a 42 anos)

Geração Z: nascidos entre 1995 e 2010 (atualmente com 12 a 27 anos)

Geração Alpha: nascidos a partir de 2010 (atualmente com até 12 anos)

Neste [link](#) você saberá quais são as características gerais de cada geração, e a partir dela e do [vídeo](#) a gente traz uns desafios para vocês:

1. Fazer uma pesquisa na sua unidade escoteira local e descobrir quais são as gerações que fazem parte;
2. A partir da pesquisa, bater um papo com cada geração - de lobinho a adulto voluntário -, e perguntar quais são as vivências dessa pessoa, saudades e dificuldades com as atuais gerações;

3. Com todas essas informações, fazer um gráfico com todas as informações, trazendo as curiosidades e pontos que mais chamaram a atenção;
4. Apresentar para todo o seu grupo, e cruzar todas essas gerações, mostrando os pontos em comum e como é sensacional todos trabalharem juntos!

A diversidade geracional é uma força do Movimento Escoteiro, afinal, em que lugar todas elas trabalham juntas com um objetivo comum? Só no Movimento Escoteiro!

E compartilhe nas suas redes sociais, esse censo vai trazer muitas surpresas para vocês, e entender as gerações é uma maneira de saber melhor trabalhar com elas! Ser *Cringe* pode ser positivo também!

Competências

Desenvolvimento Social

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

Referência

[Box1824 - We All Want to be Young](#)

[Rock Content - Dôssie das Gerações](#)

Elaborada por

Rebeca Pizzi Rodrigues