

Ramo Sênior

Tesouro de Caio Vianna Martins

Informações

Duração: 120 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

Área de desenvolvimento

Físico, social e intelectual

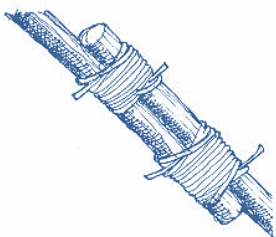
Descrição da atividade

Essa é uma aventura de ficção onde 25 membros do Grupo Escoteiro Afonso Arinos, liderados pelo então monitor, Caio Viana Martins, durante sua caminhada até o Hotel Aliança em Barbacena. Ao chegarem na cidade, Caio Martins sugeriu que os pertences valiosos da patrulha fossem divididos em cinco embornais e enterrados em locais diferentes, pois ele não conhecia o povo daquela região e temia que fossem roubados. Assim foi feito, e para não esquecerem, os escoteiros desenharam um mapa criptografado onde só eles saberiam decifrar a localização. Esse mapa foi dividido em 5 partes e entregue a cinco amigos de extrema confiança. Os anos se passaram, Caio Martins e seus companheiros morreram e seus pertences permaneceram desaparecidos, bem como os mapas. No ano de 2023, um grupo de jovens escoteiros sênior encontraram as 5 partes do mapa e resolveram sair à procura desses tesouros. Uma jornada com muitos desafios.

Base 1 – Curumim com fome e frio

O curumim Papa Moscas atravessou o rio para brincar com seus amigos de outra tribo. Uma mudança climática abrupta fez com que a água do rio congelasse, impossibilitando nosso amiguinho de atravessá-lo caminhando, pois, o gelo é muito fino e perigoso para o curumim. Ele está com frio e com fome.

Para ajudar nosso amiguinho, é preciso recuperar seu agasalho e sua comida que ficaram na margem oposta do rio.



- Material: 02 varas de bambu, 01 rolo de sisal, 01 casaco e 01 saco com farnel

- Técnica: amarras paralelas, nó de correr

- Objetivo: resgatar o casaco e o saco de farnel utilizando as duas varas de bambu e o sisal. Verificar a liderança, a criatividade, pioneiria e trabalho em equipe

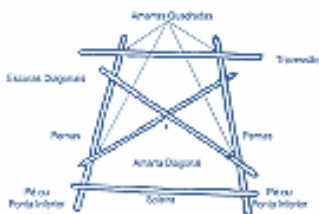
Base 2 – Trilha às escuras

A noite chegou e pegou todos desprevenidos. A trilha é estreita, sinuosa e bem acidentada. O monitor é bem astuto e saberá conduzir a patrulha calmamente e em segurança, mas, para eles atingirem o objetivo vão precisar de muita união, confiança e atenção.

- Material: lenços para vendar os olhos
- Técnica: monitor vai dando o comando em voz alta para que todos escutem em silêncio e sigam as orientações. Criar obstáculos.
- Objetivo: Liderança, atenção e trabalho em equipe.



Base 3 – Travessia de biga



Os cavalos fugiram, as rodas das charretes sumiram. É preciso levar a patrulha toda para o ponto no X no mapa, sem rodas e sem cavalo fica complicado. Mas, lembrando da oitava lei do escoteiro, a patrulha vai achar a solução e a travessia será resolvida sem problemas.

- Material: 06 varas de bambu e 01 rolo de sisal
- Técnica: amarras quadradas e diagonais.
- Objetivo: construir uma biga utilizando as varas de bambu e o sisal. Verificar a liderança, a criatividade, pioneirismo e trabalho em equipe

Base 4 – Mensagem codificada

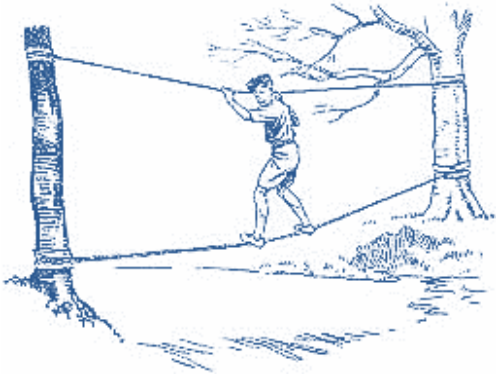
Faltando pouco para chegar ao final da aventura, o batedor da patrulha reparou que uma parte da pista está codificada, reparou também marcas estranhas no chão, nos troncos das árvores. Ele vai precisar da ajuda dos demais companheiros para decifrar a mensagem e as marcas.

- Material: 01 bússola
- Técnica: orientação através da bússola para chegar na próxima base
- Objetivo: verificar o conhecimento das diferentes formas de escritas codificadas, do uso da bússola, orientação no campo, trabalho em equipe e liderança.



Base 5 – Travessia sobre o lago Kaiaknimim

O final está logo ali, mas ainda será preciso completar um último desafio, a travessia sobre o Lago Kaiaknimim com suas águas escuras, profundas e misteriosas. Mas tem um detalhe importante, a carga não pode molhar em hipótese alguma.



- Material: cordas de escalada, mosquetões, boldriés e trava-quedas
- Técnica: travessia sobre cordas bambas protegendo a carga para não molhar
- Objetivo: verificar as técnicas de travessia sobre cordas suspensas, trabalho em equipe, liderança

OBS: Ao término de cada base, a patrulha receberá uma das cinco partes da mandala comemorativa

Realizar o encerramento e Desmontar o Campo

Referências

Autoral

Elaborada por

Marcos Pontes de Oliveira

Ramo Sênior

Acampamento Tesouro de Caio Vianna Martins

Informações

Duração: 2 dias

Local: apropriado para uma caminhada de 25 km e local para pernoite acampado

Participantes: por patrulha

Área de desenvolvimento

Físico, social e afetivo

Materiais

Uma lona de 4x3 metros; um bastão; dois bambus de 1,50m; um corda de vinte metros ou mais; seis cintos escoteiros ou outro qualquer; quatro camisas de malha;

Descrição da atividade – 1º dia

Realizar um acampamento onde simbolicamente será realizado o percurso que Caio Vianna Martins passou. A atividade iniciará na Estação João Aires, passando pelo local do acidente na Serra da Mantiqueira, onde hoje fica o Memorial Caio Vianna Martins e encerrando no Hotel Aliança em Barbacena.

Utiliza-se o termo “simbólico” pois não farão a atividade nesses locais mas será usado como fundo de cena para a atividade. O total do percurso real é de 25 km, mas a chefia poderá adaptar para uma distância menor desde que consiga realizar as atividades propostas.

Atividades Prévias

É importante a instrução e orientação quanto ao tipo e atividade, como arrumar corretamente uma mochila, a alimentação correta, bem como condicionar e carregar o material.

Uma ou duas semanas antes, as Patrulhas receberão uma carta pedindo para prepararem um cardápio para um acampamento volante de forma adequada e balanceada.

Cada patrulha deverá levar 6 cintos podendo ser escoteiro ou outro qualquer (mesmo que a patrulha não tenha 6 jovens), 4 camisas de malha (de preferência que não use mais).

Para o Fogo de Conselho, preparar esquetes, palmas e canções com o tema: “Centenário de Caio Vianna Martins”.

Desenvolvimento

Ao chegar ao local do início da atividade, os jovens receberão 3 (três) envelopes:

O primeiro, haverá um texto de boas vindas dado pelo jovem de 15 anos chamado de Caio Vianna Martins, que informará que neste final de semana a sua história será contada de uma forma prática.

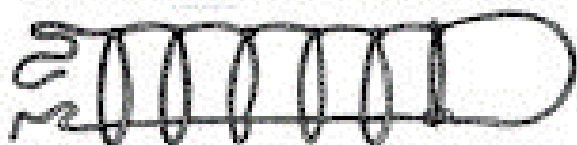
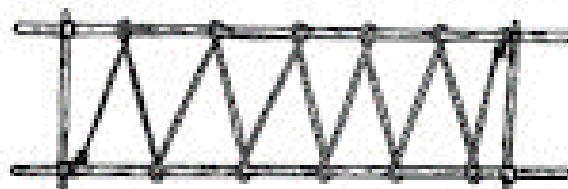
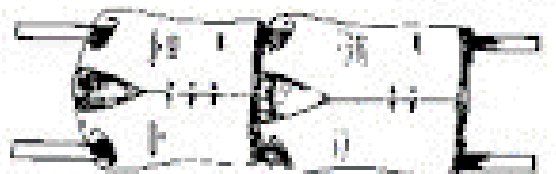
Então, na carta ainda deve constar que para que se inicie a atividade será necessário que os jovens desfralde e saldem a bandeira e realizem uma reflexão.

O segundo envelope, deve informar que agora eles estão simbolicamente na Estação João Aires, de onde partiu na madrugada de 19 de dezembro de 1938, um trem cargueiro sem autorização que colidiu com a locomotiva de passageiros que saiu da Estação de Sítio, hoje Antônio Carlos. Deverá ter, também, um mapa com todo percurso até o local do acampamento, o “Hotel Aliança em Barbacena”, e informando a próxima parada que será 3,1 KM a frente e lá deverão abrir o terceiro envelope.

Ao chegar no ponto determinado, a patrulha deverá abrir o terceiro envelope. Nele haverá a informação que às 02h05 da manhã, neste local, os trens colidiram e para ver que os escoteiros estão preparados para auxiliar em catástrofes, a patrulha deverá montar uma maca, usando os cintos, lenços, cordas e/ou camisas solicitadas previamente e deverão usar os bambus ou bastões fornecidos pela chefia e deverão fazer um percurso, com revezamento dos feridos em que todos deverão passar como feridos. Ao final, deverão dar o grito da patrulha.

No fim do jogo, a patrulha receberá um quarto envelope com uma premiação que é uma foto do Memorial Caio Martins e uma carta dizendo o que representa aquele local e recebem o quinto envelope.

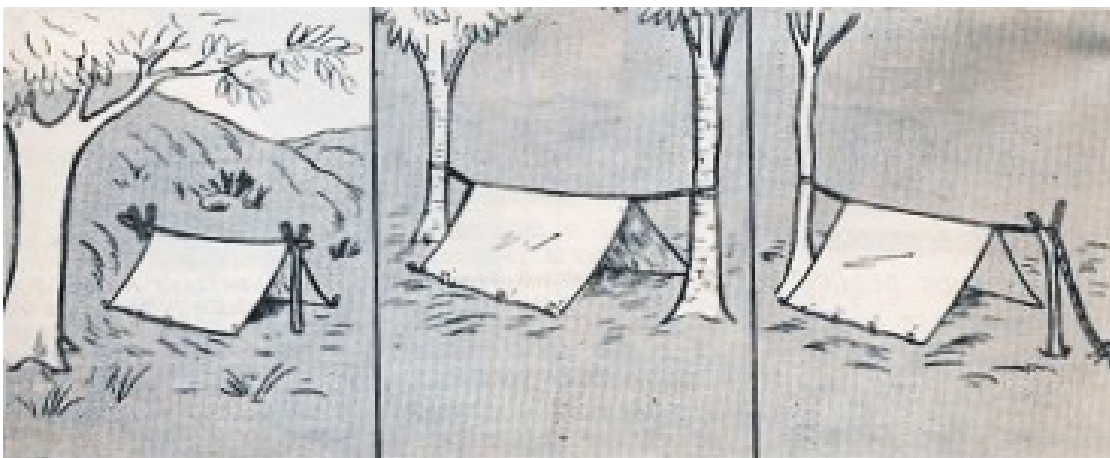
No quinto envelope, terá uma mensagem codificada dizendo para eles utilizarem seus lenços escoteiros para salvarem vidas, aplicando-os nos primeiros socorros. Então, inicia um jogo em que um jovem da patrulha fica em um ponto, deitado no chão e a patrulha terá que aplicar imobilizações na cabeça, no



ombro, nas mãos, nos pés e nos joelhos (todos os jovens deverão se revezar como feridos). Após a aplicação, a patrulha deverá, remover os feridos aplicando diferentes meios de remoção, até o ponto inicial e dar o grito da patrulha. Após a execução deverão receber o sexto envelope.

O sexto envelope traz a história da famosa frase de Caio Vianna Martins e convida a patrulha a repetir o seu ato e seguir a pé até o Hotel Aliança em Barbacena (local do Acampamento), podendo parar para se alimentar mas passando o tempo total até o local final.

Ao chegar ao local do acampamento (Hotel Aliança), a patrulha recebe o sétimo envelope que informará que poderão descansar um pouco, tomar banho e iniciar o preparo do jantar. No envelope também informará que, na década de 30, os escoteiros não usavam fogareiro, por isso o jantar será a lenha e as barracas não eram como as de hoje, por isso deverão montar abrigos, usando as lonas, como nas imagens abaixo.



Descrição da atividade – 2º dia

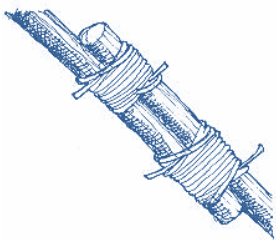
Essa é uma aventura de ficção onde 25 membros do Grupo Escoteiro Afonso Arinos, liderados pelo então monitor, Caio Viana Martins, durante sua caminhada até o Hotel Aliança em Barbacena. Ao chegarem na cidade, Caio Martins sugeriu que os pertences valiosos da patrulha fossem divididos em cinco embornais e enterrados em locais diferentes, pois ele não conhecia o povo daquela região e temia que fossem roubados. Assim foi feito, e para não esquecerem, os escoteiros desenharam um mapa criptografado onde só eles saberiam decifrar a localização. Esse mapa foi dividido em 5 partes e entregue a cinco amigos de extrema confiança. Os anos se passaram, Caio Martins e seus companheiros morreram e seus pertences permaneceram desaparecidos, bem como os mapas.

No ano de 2023, um grupo de jovens escoteiros sênior encontraram as 5 partes do mapa e resolveram sair à procura desses tesouros. Uma jornada com muitos desafios.

Base 1 – Curumim com fome e frio

O curumim Papa Moscas atravessou o rio para brincar com seus amigos de outra tribo. Uma mudança climática abrupta fez com que a água do rio congelasse, impossibilitando nosso amiguinho de atravessá-lo caminhando, pois, o gelo é muito fino e perigoso para o curumim. Ele está com frio e com fome.

Para ajudar nosso amiguinho, é preciso recuperar seu agasalho e sua comida que ficaram na margem oposta do rio.



- Material: 02 varas de bambu, 01 rolo de sisal, 01 casaco e 01 saco com farnel
- Técnica: amarras paralelas, nó de correr
- Objetivo: resgatar o casaco e o saco de farnel utilizando as duas varas de bambu e o sisal. Verificar a liderança, a criatividade, pioneiria e trabalho em equipe

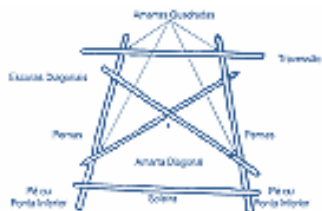
Base 2 – Trilha às escuras

A noite chegou e pegou todos desprevenidos. A trilha é estreita, sinuosa e bem acidentada. O monitor é bem astuto e saberá conduzir a patrulha calmamente e em segurança, mas, para eles atingirem o objetivo vão precisar de muita união, confiança e atenção.

- Material: lenços para vender os olhos
- Técnica: monitor vai dando o comando em voz alta para que todos escutem em silêncio e sigam as orientações. Criar obstáculos.
- Objetivo: Liderança, atenção e trabalho em equipe.



Base 3 – Travessia de biga



Os cavalos fugiram, as rodas das charretes sumiram. É preciso levar a patrulha toda para o ponto no X no mapa, sem rodas e sem cavalo fica complicado. Mas, lembrando da oitava lei do escoteiro, a patrulha vai achar a solução e a travessia será resolvida sem problemas.

- Material: 06 varas de bambu e 01 rolo de sisal
- Técnica: amarras quadradas e diagonais.
- Objetivo: construir uma biga utilizando as varas de bambu e o sisal. Verificar a liderança, a criatividade, pioneiria e trabalho em equipe

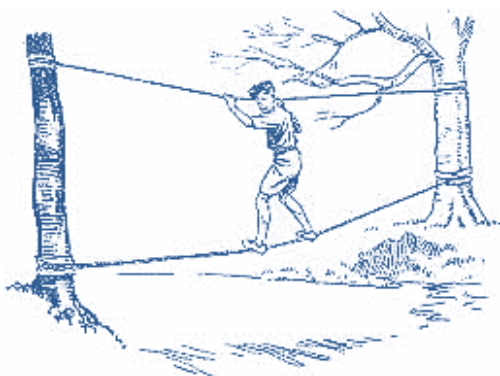
Base 4 – Mensagem codificada

Faltando pouco para chegar ao final da aventura, o batedor da patrulha reparou que uma parte da pista está codificada, reparou também marcas estranhas no chão, nos troncos das árvores. Ele vai precisar da ajuda dos demais companheiros para decifrar a mensagem e as marcas.

- Material: 01 bússola
- Técnica: orientação através da bússola para chegar na próxima base
- Objetivo: verificar o conhecimento das diferentes formas de escritas codificadas, do uso da bússola, orientação no campo, trabalho em equipe e liderança.



Base 5 – Travessia sobre o lago Kaiaknimim



O final está logo ali, mas ainda será preciso completar um último desafio, a travessia sobre o Lago Kaiakinimim com suas águas escuras, profundas e misteriosas. Mas tem um detalhe importante, a carga não pode molhar em hipótese alguma.

- Material: cordas de escalada, mosquetões, boldriés e trava-quedas
- Técnica: travessia sobre cordas bambas protegendo a carga para não molhar
- Objetivo: verificar as técnicas de travessia sobre cordas suspensas, trabalho em equipe, liderança

OBS: Ao término de cada base, a patrulha receberá uma das cinco partes da mandala comemorativa

Realizar o encerramento e Desmontar o Campo

Referências

Autoral

Elaborada por

Marcos Pontes de Oliveira
Nilton Leandro Di Motta