



30º ELO NACIONAL

BOLETIM 1 | 04.05.2023



30º ELO NACIONAL

MENSAGEM DA DIRETORIA EXECUTIVA NACIONAL

Muitos foram os jovens que tiveram a oportunidade de participar de um grande acampamento, incluindo um ELO Nacional. Chegar a 30ª edição desse evento nos faz refletir sobre nossas propostas e o quanto ainda podemos fazer pela construção de um mundo melhor, através das experiências vividas dentro do Movimento Escoteiro.

Neste ano de 2023, trazemos mais uma vez o tema alinhado ao Jamboree Mundial Escoteiro, que acontecerá na Coreia do Sul em agosto, que nos remete ao “Desenhe seu Sonho”! Desenhar o sonho não é apenas sonhar, mas a ação de colocar no papel uma ideia, uma vontade, uma conquista futura, seja ela concreta ou abstrata.

Desejamos que os jovens dos Ramos Escoteiro e Sênior, suas patrulhas, os membros que ali estão e estarão, possam vivenciar o 30º ELO NACIONAL da forma mais incrível possível, e SER ESCOTEIRO em sua essência.

Desejamos ainda que possam construir portais, cantos de patrulha, cozinha de acampamento, construam pioneirias úteis e funcionais, conheçam a cultura e tradição do país, a ciência, tecnologia e inteligência que lá possuem, joguem com alegria, criem laços e fortaleçam as amizades.

Não deixem de registrar esses momentos e deixar marcado o reencontro, pois em breve, um novo acampamento irá oportunizar a celebração dessas amizades.

Aos escotistas, de antemão, nosso muito obrigado!

Desejamos a todos um excelente ELO NACIONAL.

Sempre Alerta para Servir!

Diretoria Executiva Nacional



SOBRE O ELO NACIONAL

Entendendo a importância e sentido a necessidade de proporcionar a participação de jovens em um grande acampamento escoteiro, algumas regiões resolveram propor a realização de acampamentos simultâneos em diversos pontos, valorizando a fraternidade escoteira de forma descentralizada.

A iniciativa pioneira foi no Rio Grande do Sul, e se replicou rapidamente para outras regiões do país. O ELO Nacional, um acrônimo para “Escoteiros Locais em Operação”, segue sendo realizado a cada dois anos. Essa foi a origem desse importante acampamento dos Escoteiros do Brasil, realizado bianualmente, como um evento nacional.

Em 2023, a programação sugerida para o ELO Nacional acompanhará o tema que será abordado no Jamboree Escoteiro Mundial da Coreia do Sul, “Desenhe seu sonho!” Será uma oportunidade dos jovens vivenciarem o gostinho das atividades do Jamboree Mundial, ainda que a quilômetros de distância.

ESPAÇOS SEGUROS

Considerando que temos o dever de manter crianças, adolescentes e jovens protegidos e garantir os Espaços Seguros, como uma prioridade em todas as atividades relacionadas ao escotismo, é importante tomarmos algumas providências e atenção antes de promover as atividades apresentadas neste documento.

Espaço Seguro significa criar e manter um ambiente que promova e apoie o bem-estar das crianças, adolescentes e jovens, ao mesmo tempo que trabalha para tratar e prevenir práticas potencialmente perigosas, que podem colocar em risco sua integridade física ou psicológica. Para tanto, existem alguns elementos fundamentais no Movimento Escoteiro que não são negociáveis, estes são:

- A Lei e a Promessa Escoteiras;
- Os princípios do Movimento Escoteiro;
- O respeito a si mesmo e aos demais (favorecendo a autoproteção e a proteção aos demais);
- Promoção e abertura ao diálogo e diversidade de opiniões, sem o temor de que surjam reações intolerantes à expressão de opiniões diferentes;
- Proporcionar igualdade de oportunidades para todos;
- Um espaço seguro é aquele que permite o autodesenvolvimento, bem como o desenvolvimento de relações interpessoais positivas e saudáveis.

De maneira complementar, recomendamos que os escotistas leiam atentamente o Capítulo 15 do P.O.R. - Política de Proteção Infantojuvenil e implementem as orientações ali descritas durante o ELO Nacional.

Estejam atentos aos Espaços Seguros durante a escolha do local de acampamento, ao programar as atividades, ao perceber algo incomum com os jovens de sua tropa ou de outras tropas. Tanto os jovens quanto os adultos devem ser orientados quanto a estes aspectos.

Os Escoteiros do Brasil, seguindo as práticas recomendadas pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro para garantir ESPAÇOS SEGUROS recomendam aos organizadores do 30º ELO NACIONAL reservar um espaço físico destinado a prática de escuta ativa. Neste espaço crianças, jovens e adultos poderão ser acolhidos e reportar toda e qualquer situação de constrangimento, violência física, emocional ou psicológica, bullying e demais situações nas quais sintam-se desconfortáveis. Tais espaços, devem contar com a presença de profissionais ou voluntários da área de saúde mental ou pessoas da total confiança da Diretoria da Unidade Escoteira Local ou Regional.



DATA

Recomendamos que o ELO Nacional seja realizado considerando uma das seguintes opções de data:

- **1ª data** - 26 e 27 de agosto de 2023
- **2ª data** - 25 e 26 de novembro de 2023

LOCAL

Descentralizado, atendendo às características locais, podendo ser regional, distrital, por tropa ou patrulha.

PÚBLICO ALVO

Ramos Escoteiro e Sênior.

AUTORIZAÇÕES

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser feitas com Autorizações de Pais e da Diretoria da UEL. Sempre com enfoque na Proteção Infantojuvenil.

DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

Os participantes receberão o Certificado de Participação através do PAXTU, por meio de download, impressos e assinados localmente. Os distintivos do 30º ELO NACIONAL poderão ser adquiridos conforme instruções que serão publicadas também no site dos Escoteiros do Brasil.

DESENVOLVIMENTO

Por se tratar de um evento descentralizado, e por ser uma oportunidade para o encontro entre tropas de diferentes UEL, apresentamos abaixo algumas sugestões que poderão ajudar na composição da programação do 30º ELO Nacional.

Montagem de campo

Este é o primeiro passo para um acampamento escoteiro, e ajuda a criar um clima ideal para o desenvolvimento das atividades. No Anexo A encontram-se algumas sugestões sobre como construir o acampamento.

Cerimônia de abertura

A cerimônia de abertura é um momento importante e muito especial, pois trata-se do começo de um acampamento. Pode estar associado ao tema e cerimônia do Jamboree Mundial.

Atividades

As atividades fazem o Escotismo ser o que é, e também estão presentes em todos os Jamborees Mundiais. No Anexo B encontram-se 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. Veja no Anexo C algumas ideias de atividades.



Atividade noturna

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

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 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.

SUGESTÃO DE PROGRAMAÇÃO

PRIMEIRO DIA	
08:00	Cerimônia de abertura
08:30	Quebra-gelo
08:45	Montagem de campo
12:00	Almoço
13:30	Módulo 1 - Cultura e tradição
15:30	Rodízio
15:45	Módulo 2 - Ciência e inteligência
18:00	Banho e jantar
21:30	Atividade noturna
22:30	Fogo de Conselho
00:00	Silêncio geral

SEGUNDO DIA	
07:30	Alvorada e café da manhã
08:30	Momento espiritual
09:00	Módulo 3 - Aventura Escoteira
11:00	Almoço e desmontagem de campo
14:00	Cerimônia de encerramento

Importante

Durante a atividade, não se esqueça de registrar os momentos e as atividades e postar nas redes sociais da patrulha, tropa ou grupo escoteiro, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil. Não esqueça de inserir as fotos no Paxtu ao final da atividade.



ANEXO A - MONTAGEM DE CAMPO

Para facilitar o cotidiano do ELO, vamos organizar o acampamento, dividindo os participantes em tropas (por ramos) e estas unidas em subcampos. Cada subcampo pode conter duas, três ou até quatro tropas. Caso não seja possível esta composição, devido a quantidade de participantes, pode-se organizar apenas em tropas, que podem receber o nome de uma cidade da Coreia do Sul, sede do Jamboree Mundial.

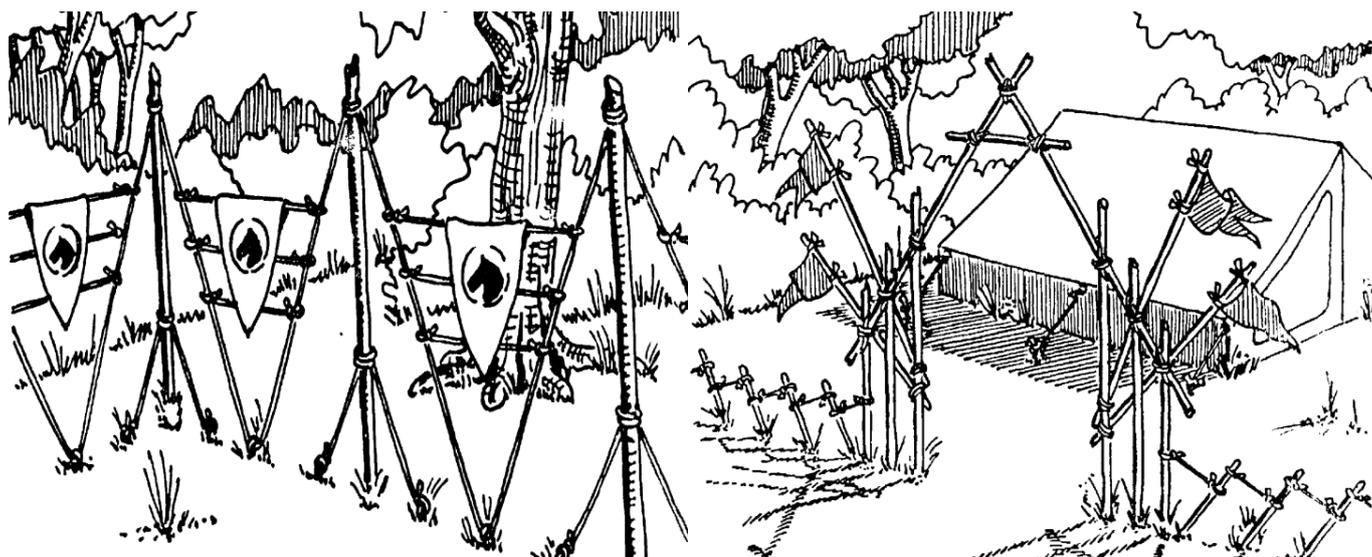
Um dos conceitos-chave para o Jamboree Mundial é a fraternidade. Por isso propomos que o campo do ELO Nacional seja, também, montado em um layout que facilite mais encontros entre pessoas que normalmente não se conhecem ou não passam algum tempo juntas.

Também será preciso uma área própria 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 das diferentes Unidades Escoteiras Locais presentes ou com adereços da cultura coreana, destacando o aspecto da Fraternidade Escoteira.

PORTAL E CANTO DE PATRULHA

Uma ótima oportunidade para os jovens demonstrarem seus conhecimentos com nós e amarras é construir os cantos de patrulha. Os jovens também podem criar um lindo portal da tropa, inspirados na Coreia do Sul, decorando-os, por exemplo, com caracteres do Hangul, o alfabeto coreano.

Obs: Destacamos a importância do treinamento prévio dos jovens para utilização de materiais de corte, assim como atenção dos escotistas durante o uso, cuidando com a segura utilização de tais materiais.

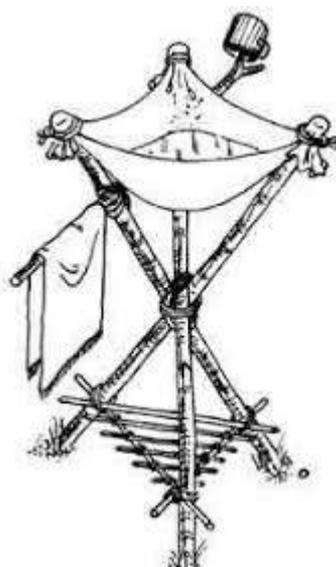


COZINHA DE ACAMPAMENTO

Os jovens devem, naturalmente, saber cozinhar sua refeição. O ELO Nacional é uma ótima oportunidade para as patrulhas testarem os seus conhecimentos e habilidades culinárias. Idealmente, se as condições do campo permitirem, as patrulhas devem preparar as suas refeições.

Este é um tempo valioso, de integração entre os escoteiros e de organização das patrulhas. Para celebrar o Jamboree Mundial da Coreia, pode-se incentivar que as patrulhas preparem uma deliciosa refeição, da culinária daquele país.

Obs: Destacamos a importância do treinamento prévio dos jovens para utilização de materiais de corte, assim como atenção dos escotistas durante o uso, cuidando com a segura utilização de tais materiais.



MÓDULO 1 - CULTURA E TRADIÇÃO

O povo coreano, possui uma riqueza de tradições culturais relacionadas ao modo com o qual se vestem, alimentam-se e se comportam. Essas tradições refletem o ambiente natural de sua terra natal. Sua cultura e tradição também está fundamentada no presente, através do desenvolvimento tecnológico e de sua rica e vibrante cultura contemporânea. Abaixo apresentamos alguns jogos tradicionais da cultura coreana, para celebrarmos o Jamboree Mundial da Coreia do Sul.

Jogo 1 - Tuho 투호

Duração

20 minutos

Descrição

Tujo é um jogo tradicional, popular entre membros da família real coreana e originou-se na China antiga e pode ser visto em novelas e filmes coreanos de época. Este jogo é frequentemente jogado no Dia do Ano Novo Lunar de Seollal (feriado muito importante na Coreia) e no Chuseok (Festival de colheita, realizado no outono).

Material

Cano de PVC de 100mm de aproximadamente 40 cm de altura, 5 flechas por patrulha.

Desenvolvimento da atividade

O jogo é muito fácil de jogar e não requer nenhum equipamento complexo, apenas uma aljava simples (estojo sem tampa em que se guardavam e transportavam as flechas), que pode ser substituído por um tubo de PVC de 100mm e algumas flechas. Os escoteiros posicionam-se em patrulhas, distantes uns 2 ou 3 metros da aljava e em revezamento, devem atirar as flechas, tentando acertar dentro da aljava. Cada escoteiro terá 5 chances.



Jogo 2 - Dakssaum 닭싸움

Duração

20 minutos

Descrição

Dakssaum é um jogo tradicional entre as crianças e jovens da Coreia e pode ser traduzido como briga de galo.

Desenvolvimento da atividade

Os escoteiros são colocados dentro de um círculo ou área demarcada previamente. Cada participante deve segurar seu calcanhar ou seu tornozelo, pulando em um pé só e tentando derrubar o oponente com o joelho ou com o corpo. Não é permitido soltar o pé segurado com as mãos nem trocar de pé porque está cansado. Deve-se ficar equilibrado em um pé só, golpeando o oponente de baixo para cima, de cima para baixo ou avançando de frente contra ele para derrubá-lo ou fazê-lo soltar o pé. Quem cair ou soltar o pé primeiro perde ou é eliminado do jogo. Vence o último a permanecer dentro da área.



Jogo 3 - Juldarigi 줄다리기

Duração

20 minutos

Descrição

É um tradicional cabo de guerra coreano. Os competidores são agrupados em duas equipes e puxam uma corda grossa, na esperança de desalojar o outro lado.

Material

Corda grossa de no mínimo 20 metros de comprimento, uma fita ou lenço, corda fina para marcar o centro.

Desenvolvimento da atividade

Dividir a tropa em duas equipes. A disputa é iniciada pelos dois times com a marca central do cabo coincidindo com a linha central. O objetivo do jogo é puxar o grupo oponente, fazendo com que ele cruze a linha central com sua marca de quatro metros do cabo. Outra forma de vencer a disputa é conseguir fazer o oponente cometer uma falta, como encostar o joelho no chão, ou quando um integrante da equipe vai ao chão.



Jogo 4 - Obangsaek 오방색

Duração

15 minutos

Descrição

Obangsaek é o espectro de cores tradicionais coreanas, (오방색 , significa cinco cores de orientação), é o esquema das cinco cores tradicionais coreanas: branco, preto, azul, amarelo e vermelho. Nas artes tradicionais coreanas e nos padrões têxteis tradicionais, as cores de Obangsaek representam as cinco direções cardeais: A teoria de Obangsaek é uma combinação da teoria dos Cinco Elementos e das Cinco Cores e se originou na China. Azul: Leste; Vermelho: Sul; Amarelo: Centro; Branco: Oeste; Preto: Norte

Desenvolvimento da atividade

Inicialmente o escotista explica sobre as cores tradicionais coreanas e o Obangsaek. Após ele determina com os escoteiros os pontos cardeais do local onde estão em atividade, com a ajuda de uma bússola ou através do sol. Uma linha é traçada, onde os escoteiros se posicionarão sobre ela em uma fileira. O escotista fica a uns 5 a 6 metros de distância. Quando o escotista dita uma cor tradicional coreana, os escoteiros devem se voltar para o ponto cardinal correspondente, no caso do amarelo, eles devem se agachar. Quem erra, dá um passo à frente, o objetivo é ficar o mais distante possível do escotista.

MÓDULO 2 - CIÊNCIA E INTELIGÊNCIA

Assim como no Jamboree da Coreia, no ELO Nacional serão oferecidas oportunidades para o desenvolvimento intelectual do jovem, através de jogos e atividades manuais.

Jogo 1 - Hangul na memória

Material

02 jogos de cartões com 24 caracteres do alfabeto coreano.

Descrição

O alfabeto coreano, conhecido como Hangul ou Hangeul (em coreano: 한글) na Coreia do Sul , é um sistema de escrita da língua coreana criado pelo Rei Sejong, o Grande em 1443. Cada bloco silábico do hangul consiste em no mínimo duas e no máximo cinco entre 24 letras, das quais 14 são consoantes e 10 são vogais.

Preparação da atividade

Imprima ou desenhe 24 imagens de caracteres do alfabeto coreano, repetindo as imagens, criando dois jogos iguais (48 cartões). Forme a tropa em círculo. Espalhe as páginas no chão, com o lado em branco para cima.

Desenvolvimento da atividade

O escotista escolhe quem inicia o jogo. O escoteiro deve virar uma imagem e em seguida outra imagem, tentando achar o par de letras coreanas iguais. Se obtiver êxito, ele pode jogar novamente, se errar, passa a vez ao próximo escoteiro. Pode-se fazer uma competição entre as patrulhas, utilizando um cronômetro para ver quem faz isso em menos tempo.



Jogo 2 - Coréia na escuta?

Material

4 rádios comunicadores, carregadores de bateria.

Descrição

Dois nomes são lembrados como os primeiros idealizadores do rádio enquanto tecnologia de informação. Apesar de haver certa dúvida sobre quem de fato desenvolveu o modelo, Nikola Tesla e Guglielmo Marconi são as duas figuras paternas desse meio de comunicação. O rádio foi fundamental para o surgimento de tudo que temos à disposição com essa tecnologia, inclusive da maior empresa no setor. A Galvin Manufacturing Corporation, atualmente Motorola. Os radiocomunicadores só surgiram em 1936. A Motorola adaptou os aparelhos para permitir que uma pessoa conversasse com outra. A líder mundial do mercado adaptou o equipamento para uma só frequência. Assim, em vez de se comunicarem pelo telégrafo, os policiais trocavam informações por voz. O sistema foi denominado rádio patrulha, o Motorola Police Cruiser. A Motorola ainda desenvolveu o rádio portátil bidirecional para o Exército dos Estados Unidos, famoso na II Guerra Mundial.

Preparação da atividade

Forme a tropa em um círculo em um local confortável, onde eles possam sentar-se. O dirigente deve providenciar 2 rádios comunicadores do tipo “walk talk”. Certifique-se que estejam em perfeito funcionamento e com suas baterias em carga máxima.

Desenvolvimento da atividade

O escotista escolhe dois escoteiros, sendo que um será o transmissor de mensagem, o outro o receptor. O jovem transmissor deve ficar distante do grupo uns 100 metros aproximadamente. O receptor ficará a uma distância suficiente para que os demais não escutem a mensagem. O jovem transmissor enviará uma mensagem e o receptor deverá após de ouvi-la, se dirigir ao grupo e através de mímicas, transmitir a mensagem. Os escoteiros do grupo tentarão decifrar o que foi transmitido. Fazer uma alternância entre recebedores e receptores, de forma que todos possam participar.

Exemplo de mensagens

O escoteiro é cortês. Eu vi um ET. Eu estou com fome. Você é meu amigo. O escoteiro é econômico.

Jogo 3 - Maedeup 매듭

Material

Diagramas de nós ornamentais (cartões plastificados ou cartazes), Cabos do tipo rabo de rato, Tesoura.

Descrição

Maedeup é a antiga arte coreana de confecção de nós ornamentais, frequentemente usada com roupas e decoração de interiores de casas. É uma arte que requer inteligência e habilidade. Maedeup está enraizada na cultura e arte coreana, é vista adornando o casaco de um nobre Joseon ou servindo como asas de borboletas e fênix penduradas em adagas de prata.

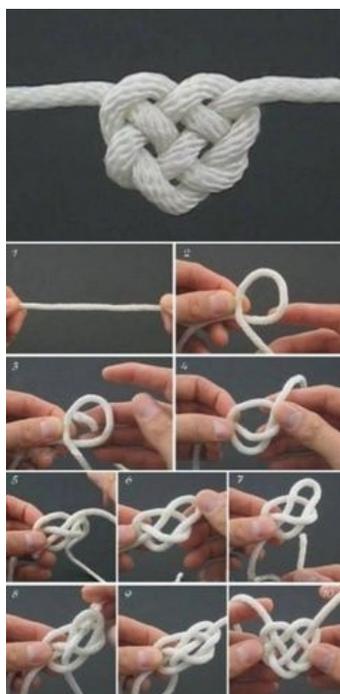
Preparação da atividade

Os escotistas preparam-se antecipadamente, conhecendo alguns nós ornamentais e confeccionam, em cartões ou cartazes, diagramas que auxiliarão os escoteiros a fazerem a arte Maedeup.

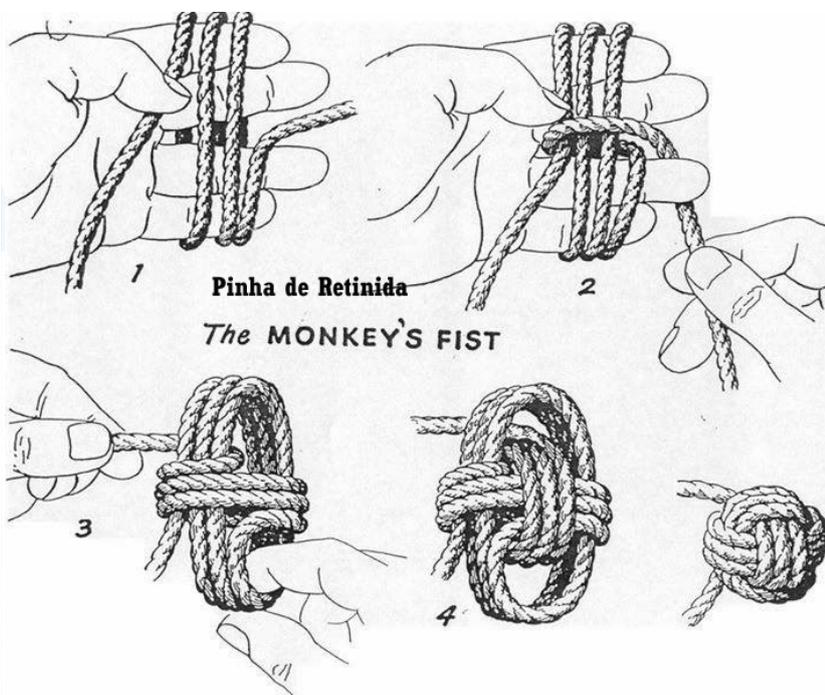


Desenvolvimento da atividade

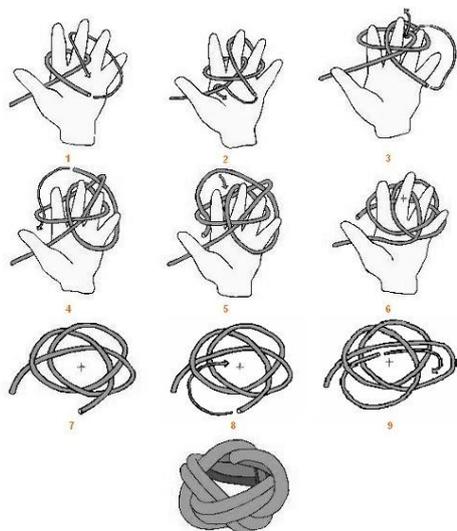
O escotista recebe a tropa e faz um pequeno relato sobre esta tradicional arte coreana e desafia os escoteiros a fazerem pelo menos um nó ornamental proposto. Fornecer aos participantes cabos de aproximadamente 1 metro de comprimento e diagramas para a confecção. Pode-se fazer uma exposição de nós ou deixar que eles levem como recordação.



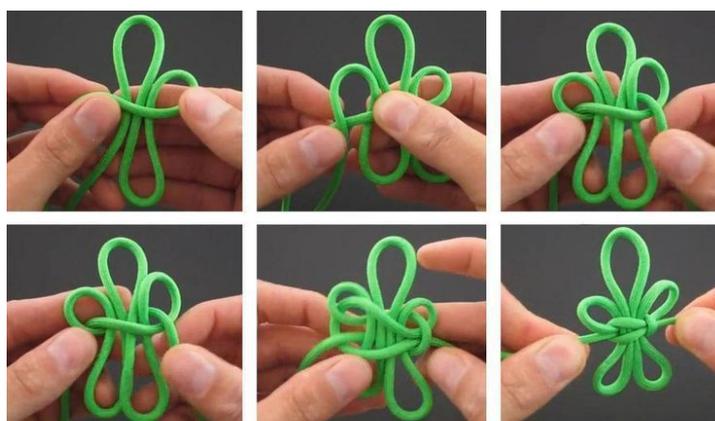
Nó do coração



Nó da pinha ou retinida



Cabeça de turco ou Nó de Gilwell



Nó - Flor de Lis



Jogo 4 - Kim invisível

Material

Folhas A4, caixa de papelão caracterizada.

Descrição

Uma tecnologia revolucionária foi desenvolvida, uma máquina que torna invisíveis os objetos que entram por ela, mas os escoteiros, possuem óculos capazes de enxergar o invisível.

Preparação da atividade

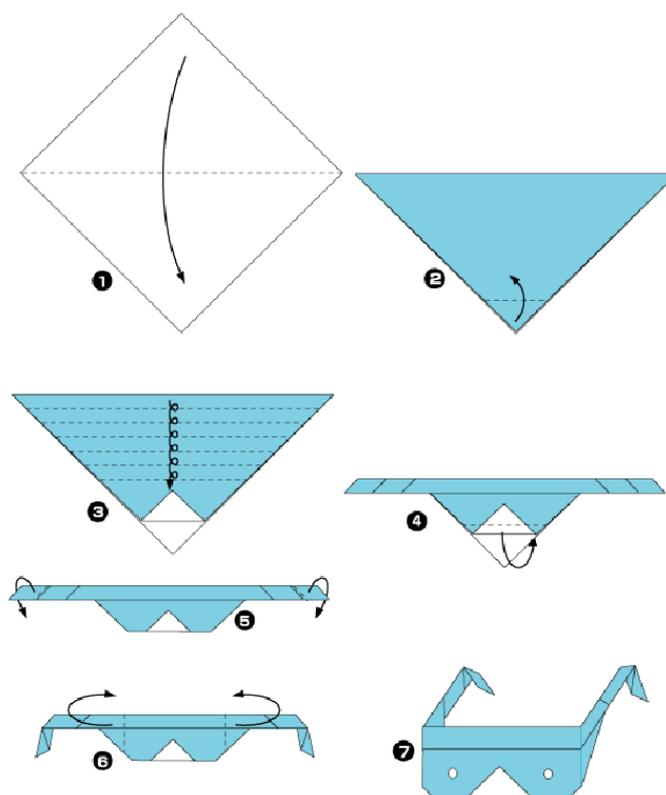
Os escotistas confeccionam uma caixa, com muitas lâmpadas, papel alumínio, que represente uma engenhoca futurista e que permita o coordenador da atividade simular a retirada de algo do seu interior (preparar com antecedência).

Desenvolvimento da atividade

Os escoteiros recebem uma folha A4 e são orientados a confeccionarem um óculos de origami ([ver vídeo](#)), que lhes ajudarão a ver os objetos invisíveis. Todos os escoteiros confeccionam seus óculos especiais. O escotista apresenta a máquina que deixa objetos invisíveis e pede que todos os escoteiros usem seus óculos especiais. O escotista simula que retira algo de dentro da “máquina” e apresenta o objeto através de mímicas. Os escoteiros terão que, em silêncio, observar os objetos que tornaram-se invisíveis pela máquina. Após todos os objetos apresentados pelo escotista, os escoteiros recebem folha de papel e lápis e relacionam todos os objetos invisíveis que conseguiram observar através dos óculos especiais. O escoteiro que mais acertos tiver, será o vencedor.

Exemplos de objetos

Lanterna, copo, abridor de garrafas, abridor de latas, saca rolhas, gilette, tesoura, agulha, gravata, relógio de pulso, máquina fotográfica, faca, flauta, violão, etc.



Jogo 5 - Kim Vertical

Material

24 objetos distintos, barbante para pendurar os objetos, papel e lápis.

Preparação da atividade

Os escotistas selecionam uma árvore adequada com uma boa altura e muitos galhos robustos, que possa ser escalada com facilidade e suporte os escoteiros sobre seus galhos. Pendurar cerca de 24 objetos distintos em seus galhos, espalhados pelos seus ramos, desde os mais grossos aos mais finos, alguns podem se confundir com o fundo verde das folhas, dificultando sua observação e outros podem ser mais óbvios.

Desenvolvimento da atividade

Os escoteiros estudam a árvore por seis minutos, da própria árvore ou do solo. Após este tempo, os escoteiros viram-se de costas para a árvore e recebem papel e lápis e devem relacionar o que observaram. Vence o escoteiro que mais acertos tiver.

Jogo 6 - Kim de tocaia

Material

Objetos cujas iniciais formam o nome de uma cidade (se o jogo se repetir, recomenda-se ter outros objetos e cidades), papel, caneta para anotação e 01 caixa ou saco.

Preparação da atividade

Separar vários objetos de tamanho razoável, cujas letras iniciais soletram o nome de uma cidade. Estes devem ser colocados em uma caixa ou saco.

Desenvolvimento da atividade

Em um local em meio a natureza e que permita aos escoteiros esconderem-se, os escotistas dão 01 minuto para que os escoteiros escondam-se. Após este tempo ele deve andar pela área, e a cada pouco, ele mostra um objeto, segurando-os um por um por aproximadamente 60 segundos cada. Os jovens têm que persegui-lo ou em tocaia observar os objetos e lembrar e memorizar todos até o final do jogo. Os escoteiros recebem papel e lápis para escrever o nome dos objetos para, então, pegar as letras iniciais deles e assim descobrir a cidade. Os objetos não precisam necessariamente ser mostrados na ordem correta. Qualquer jovem visto pelo escotista durante suas andanças tem um ponto deduzido e é enviado de volta à base para começar de novo.

Exemplos:

F - Faca
O - Óculos
R - Raquete
T - Taça
A - Alicate
L - Lâmpada
E - Escova
Z - Zíper
A - Arganel

G - Garfo
U - Urso (Pelucia)
A - Alicate
R - Raquete
U - Uva
L - Luva
H - Haltere
O - Óculos
S - Sapato

C - Canivete
O - Óculos
N - Navio (brinquedo)
T - Taça
A - Arganel
G - Garfo
E - Escova
M - Martelo



MÓDULO 3 - AVENTURA ESCOTEIRA

A Programação do Jamboree oferecerá uma variedade de atividades de aventura que usarão o meio ambiente do entorno do SaeManGeum, incluindo montanhas, rios e o mar, o que permitirá aos escoteiros descobrir e se conectar com a natureza.

O ELO será transformado em um local de confraternização, oferecendo aos jovens escoteiros inúmeras oportunidades para que busquem seus sonhos e desejos, inspirados pelo tema Jamboree Mundial.

No Módulo Aventura Escoteira os jovens manterão vivo o espírito de aventura, superando desafios, conectando-se com a natureza, vencendo obstáculos e ganhando confiança em si mesmos.

Atividade 1 - Ponte de três cordas

Material

04 Cabos de aproximadamente 20 metros de comprimento e boa espessura, 05 cabos de aproximadamente 3 metros de comprimento

Descrição

A ponte de três cordas é uma estratégia usada para fazer alguma travessia, seja de um rio ou uma fenda entre montanhas. Uma das cordas é usada para percorrer com os pés e as outras duas são usadas como corrimão, formando um triângulo, e unindo as três. Para esta atividade, os escoteiros podem receber a orientação e o desafio de montar a ponte, ou simplesmente, com ela já montada pelos escotistas, atravessarem de um lado a outro. Lembrem-se de tomar os cuidados necessários com a segurança, adicionando um cabo de segurança.



Atividade 2 - Catapultas

Material

Varas de bambu, material de sapa, sisal, cabo de aproximadamente 3,5 metros, garrafas pet de 2,5 litros, bolas ou balões.

Descrição

As Patrulhas terão o tempo necessário para montar suas catapultas. Depois de prontas, deverão lançar a maior quantidade de balões ou bolas dentro de um balde colocado a uma distância de aproximadamente 10 a 15 metros. A Patrulha vencedora não é aquela que consegue montar a catapulta mais rapidamente, mas aquela que consegue colocar mais água ou bolas dentro do seu balde utilizando a catapulta para os lançamentos.



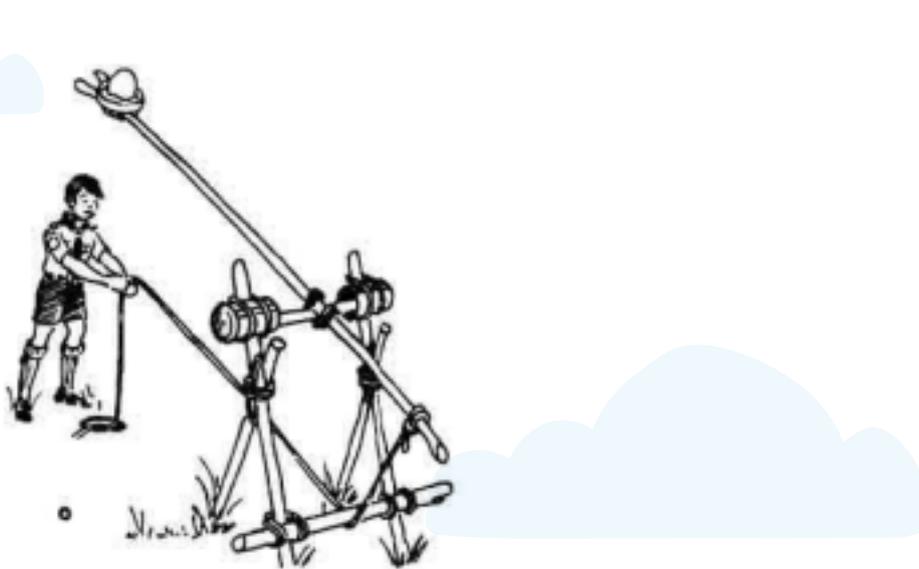
Atividade 3 - Falsa Baiana

Descrição

A atividade pode iniciar com os cabos esticados, prontos para a travessia ou com o escotista ensinando aos jovens como é realizado a estiragem dos cabos em árvores. Neste caso, os escoteiros farão a montagem da falsa baiana, em uma altura de aproximadamente 1,5 metros, e após a supervisão do escotista, os jovens poderão passar pela falsa baiana. Lembrem-se de tomar os cuidados necessários com a segurança.

Material

02 cabos de aproximadamente 20 metros de comprimento, cabo para segurança, mosquetão e cadeirinha.



Atividade 4 - Comando Craw

Material

Cabo de aproximadamente 20 metros de comprimento e de boa espessura, cabo para segurança, mosquetão e cadeirinha.

Descrição

Esta é uma atividade bastante desafiadora. Um cabo com comprimento suficiente entre dois pontos fixos (árvores por exemplo) para atar e esticar. O jovem deve percorrer a corda usando a força das mãos e braços, pendurado por baixo da corda pelas mãos e pernas ou deitado sobre ela, deixando um pé para apoio e outro para equilíbrio. Todos os cabos deverão ser montados seguindo as regras de segurança para cada um dos trechos. Caso a corda seja montada sobre lagos ou riachos, recomenda-se um barco de apoio próximo ao Comando Craw. Todo sistema de cordas deve ser instalado, inspecionado e testado antes que qualquer jovem venha a participar da atividade. A patrulha passa um a um, até que todos da patrulha atravessem de um ponto a outro, através do Comando Craw.





Atividade 5 - Cama de gato

Material

Espeques de madeira de 70 cm, sizal ou cabos reutilizáveis, e lona (opcional), fonte água para molhar o percurso.

Descrição

Os escotistas montam uma teia de sisal, com aproximadamente 50 cm de altura e uns 15 a 20 metros. Durante o percurso, pode ser adicionado um pouco de água e lama (não esquecer de avisar os jovens para que utilizem roupas velhas durante esta atividade). Dependendo do local, pode-se optar em colocar uma lona, para proteção. É importante observar o local, retirar pedras, gravetos e outros objetos para que os jovens possam fazer o trajeto com segurança.



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. Um tema pode ser escolhido. Para este fogo de conselho, sugerimos que as patrulhas usem o Jamboree Mundial da Coreia, criando esquetes e também paródias da música K-Pop.

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 preparará uma lista de canções para cantar e um programa para o Fogo de Conselho.

Canções

Devem ser colocadas canções que a maioria das pessoas conheçam. 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 e 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 dentro do tema, 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.

Mais informações sobre o Fogo de Conselho podem ser adquiridas no guia Fogo de Conselho, de Luiz Cesar Horn.



ANEXO D - ATIVIDADE NOTURNA

Equipamentos

Lanternas, caneta e passaporte – o passaporte é uma lista de cidades com seu código Morse correspondente (normalmente são utilizadas de seis a 10 cidades); uma área de jogo definida - isso pode ser marcado com pontos de referência e bastões luminosos.

Descrição

Vários líderes irão se esconder, espalhados pela área. Cada um deles tem um sinal de código Morse diferente para piscar para representar sua cidade. Escolha padrões de código com base em flashes longos (traço) ou flashes curtos (ponto):

Cidade 1 – ponto ponto traço
Cidade 2 – ponto traço ponto
Cidade 3 – traço (pausa) traço
e assim por diante...

Os jovens são divididos em pares. Cada par precisa de uma lanterna, passaporte e caneta. Os jovens são “rastreadores” tentando encontrar todas as diferentes cidades. Selecione dois ou três jovens que serão os “gatunos”, também equipados com lanternas e um passaporte em branco. Os gatunos tentarão marcar os jovens e roubar seus códigos de cidade.

Os jovens exploram a área de jogo em pares. Eles estão atentos a cada um dos líderes que representam as cidades. Esses líderes podem estar escondidos em qualquer lugar dentro da área de jogo. Cada uma das cidades pisca periodicamente seu padrão de código usando sua lanterna.

Quando dois jovens pensam que encontraram uma cidade pelo padrão de flashes, eles se aproximam da cidade e sussurram o nome para o líder. Se estiverem corretos, o líder assina o seu passaporte. Se estiverem incorretos, devem sair e tentar encontrar outra cidade antes de retornar.

Enquanto tudo isso está acontecendo, os jovens também precisam ficar atentos aos gatunos. Se um gatuno conseguir marcar um par de jovens com o feixe de sua lanterna, o par deve fornecer a eles um código de cidade que já tenha identificado em seu passaporte. Os gatunos NÃO podem se aproximar de uma cidade diretamente; eles só podem roubar as coordenadas de um par de jovens. O jogo termina quando todos os pares de jovens encontrarem todas as cidades ou um gatuno tiver um passaporte completo por roubar os códigos das duplas.



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, um acrônimo para “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 en 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 que lembra 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 en Cadena”, comemorando os 75 anos do Escotismo no continente americano.

Mais de 30 mil pessoas, acampadas em mais de 200 cidades de 1º a 3º 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 en 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” destacou 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 Júlio 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 a 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.

O 28º ELO Nacional, ocorreu no mesmo ano em que se realizou o 24º Jamboree Mundial Escoteiro, nos Estados Unidos, sob o tema “Descobrir um Novo Mundo”.

No ano de 2021 o 29º ELO nacional ocorreu durante a pandemia de Covid-19, num período de melhora das condições sanitárias, onde as atividades poderiam ser realizadas no ambiente online ou presencial, porém em pequenos grupos.

JAMBOREE MUNDIAL ESCOTEIRO



O Jamboree Mundial Escoteiro é o maior evento organizado pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM), realizado a cada 4 anos, reunindo cerca de 40 mil pessoas de todas as partes do mundo. É, acima de tudo, um evento educacional para promover a paz e a compreensão. O Jamboree Mundial Escoteiro inclui uma ampla variedade de atividades e também dá grande importância à vida cotidiana e à interação dos participantes durante o acampamento.



O 25º JAMBOREE MUNDIAL ESCOTEIRO

O 25º Jamboree Mundial Escoteiro acontecerá de 1 a 12 de agosto de 2023, em SaeManGeum, Jeollabuk-do, República da Coreia. Esta é a segunda vez que a Korea Scout Association será a anfitriã, já que o 17º Jamboree Mundial foi realizado no país em 1991. Também marcará o 100º aniversário da Korea Scout Association, um marco que todos celebraremos juntos em 2023.

Tema

O tema do Jamboree é “Draw your Dream”, representando nossa disposição de aceitar as ideias e opiniões dos jovens e criar uma oportunidade para que eles realizem seus sonhos no Jamboree. “Desenhe seu sonho!” expressa o desejo dos membros do Movimento Escoteiro de transformar o 25º Jamboree Mundial Escoteiro em seu próprio festival e desenvolver seus sonhos através do evento.

Logotipo



O logotipo do 25º Jamboree Mundial Escoteiro simboliza a reunião de escoteiros de todo o mundo sob uma tenda na Coreia do Sul para aproveitar a experiência do Jamboree. O logotipo é projetado em forma de telhado tradicional coreano (Giwajibung) e tendas, e encarna o espírito de festas alegres que acontecem na Coreia. Como o Jamboree é um evento oficial da Organização Mundial do Movimento Escoteiro, o emblema Escoteiro Mundial também é destaque.

Escotismo pelo Mundo

O Escotismo é um movimento educacional de jovens e para jovens, presente em todo o mundo. A Organização Mundial do Movimento Escoteiro (WOSM) é o maior movimento mundial de jovens, sem fins lucrativos e apolítico. Seu objetivo é promover a unidade e a compreensão dos propósitos e princípios do Escotismo. A WOSM hoje é uma confederação de 173 Organizações Escoteiras Nacionais em uma rede de mais de 57 milhões de membros, com mais de 1 milhão de Grupos Escoteiros nas comunidades locais. Cerca de 7 milhões são adultos voluntários, que apoiam as atividades, resultando em um enorme efeito multiplicador.



Escotismo na Coreia do Sul

A Associação Escoteira da Coreia foi fundada em 1922 e já sediou outro Jamboree Escoteiro Mundial, o 17º Jamboree, em 1991, em Monte Sorak, na região norte do país. O 17º Jamboree Escoteiro Mundial foi o primeiro Jamboree Mundial a incluir a Aldeia de Desenvolvimento Global, agora uma referência dos eventos do Escotismo Mundial. A Aldeia desafia os jovens a aprender sobre problemas globais e a trabalhar em prol de um mundo melhor.



História do Jamboree Mundial

O conceito básico do Jamboree foi criado pelo fundador do Escotismo, Lorde Baden-Powell, que queria promover um evento especial para unir escoteiros de todas as nacionalidades. O primeiro Jamboree Mundial foi realizado no London's Olympia, em 1920, reunindo 8 mil participantes de 34 países.

A palavra Jamboree é hoje um termo internacional, utilizado 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.

 <p>1º Reino Unido 8.000 participantes 34 países</p>	 <p>2º Dinamarca 4.549 participantes 32 países</p>	 <p>3º Reino Unido 30.000 participantes 69 países</p>
 <p>4º Hungria 25.792 participantes 33 países</p>	 <p>5º Holanda 28.750 participantes 54 países</p>	 <p>6º França 24.152 participantes 71 países</p>





7°
Áustria
12.884 participantes
61 países



8°
Canadá
11.139 participantes
71 países



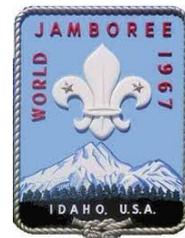
9°
Reino Unido
31.462 participantes
82 países



10°
Filipinas
12.203 participantes
44 países



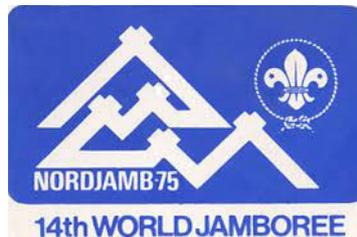
11°
Grécia
11.398 participantes
89 países



12°
Estados Unidos
12.011 participantes
105 países



13°
Japão
23.758 participantes
87 países



14°
Noruega
17.259 participantes
91 países



15°
Canadá
14.752 participantes
106 países



16°
Austrália
14.434 participantes
84 países



17°
Coreia do Sul
19.083 participantes
135 países



18°
Holanda
28.960 participantes
166 países



 <p>19th WORLD JAMBOREE MONDIAL CHILE 1999</p> <p>19° Chile 31.534 participantes 157 países</p>	 <p>20° Tailândia 24.000 participantes 147 países</p>	 <p>21° Reino Unido 37.868 participantes 147 países</p>
 <p>22nd World Scout Jamboree Sweden 2011 22ème Jamboree Scout Mondial Suède 2011</p> <p>22° Suécia 40.061 participantes 146 países</p>	 <p>23rd WORLD SCOUT JAMBOREE SCOUT MONDIAL JAPAN 2015</p> <p>23° Japão 33.678 participantes 155 países</p>	 <p>24° Estados Unidos 47.000 participantes 161 países</p>

USO DE IMAGEM

Os participantes do evento cedem à União dos Escoteiros do Brasil o direito de uso de imagens, na forma de fotografias ou filmagens realizadas ao longo do evento, para fins de promoção do Escotismo no Brasil. Com isso, a União dos Escoteiros do Brasil passa a ter direito sobre o uso dessas imagens em materiais gráficos e digitais em suas produções, seja o material destinado aos próprios escoteiros, seja material promocional voltado à divulgação do Movimento Escoteiro.

PROCEDIMENTOS NÃO PREVISTOS

A coordenação do evento decidirá quanto aos procedimentos não previstos no presente documento ou qualquer excepcionalidade.

INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Caso deseje informações complementares ou precise tirar dúvidas entre em contato, pelo email:

programa@escoteiros.org.br



COLABORARAM NA ELABORAÇÃO DESTE MATERIAL

Roberto Basso - Coordenador
Elisa Garcia Goe - Coordenadora adjunta
Adriana Teixeira
Adna Soares Lobato
Audrey Moura Mota Geronimo
Carolina Ikuta
Emily Souza Liana
Daniel da Silva San Gil
Francisco dos Santos Borges
Gabriel Vautier Teixeira Fonseca - Escritório Nacional
Gabriela Banzatto
Laís Fernandes Nunes
Lidia Ikuta
Madson Ruan dos Santos Barros
Mariana de Marchi
Matheus Daniel Pereira Campestrini Machado
Omar Jaeger Zimmer
Ricardo Mariano Loureiro do Amaral
Richardson Murta de Souza
Sheila Tatiana de Oliveira Mochida
Wevilhyanne Flávia Nunes França

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis K.

Curitiba, 02 de maio de 2023



Aline Conde

Diretora Nacional de Métodos Educativos



Ivan Nascimento

Presidente dos Escoteiros do Brasil





ESCOTEIROS
DO BRASIL