



BOLETIM 1
Informações Gerais
VERSÃO 1 - 03/12/24



Realização

Diretoria Executiva Nacional

Diretoria de Eventos

Elaboração

Gabriel Colombo Pontalti

Maria Eduarda Serras de Jesus

Rossana Ferreira de Góis Macali

Organização e Revisão

Gestão Estratégica

Eventos

Diagramação

Escritório Nacional

Mensagem da Diretoria Nacional

Visando atender uma demanda de nossos associados, os Escoteiros do Brasil através da Diretoria de Eventos, têm a satisfação de apresentar o **AFE - Acampamento de Férias Escoteiro - Temporada Verão 2025**.

Este evento tem como objetivo a realização de atividades escoteiras descentralizadas, durante o período de férias escolares. No entanto, o diferencial é que estas atividades deverão ser realizadas em um dos Campos Escolas ou Centros Escoteiros espalhados por todo o Território Nacional.

Para esta edição foram propostas atividades para serem desenvolvidas com sua seção, porém a programação final fica a cargo de cada UEL.

Quem sabe, nas férias, conhecer o Congresso Nacional, o Palácio do Planalto, a Catedral Metropolitana e o Lago Paranoá? O Campo Escola do Distrito Federal fica pertinho desses lugares. Em Goiás, ter o prazer de conhecer um Centro SCENES, uma Base Escoteira de Pesquisa e Educação Ambiental, ajudando em seus projetos. No Maranhão, conhecer as lindas praias, o clima tropical e a maravilhosa cultura do Bumba-meu-boi. Na Paraíba conhecer o Farol do Cabo Branco e o Mercado Público de Mangabeira. E antes de seguir rumo a Bateias, fazer um passeio guiado por Curitiba no Paraná. Ou ainda, quem sabe, fazer uma caminhada no Parque Nacional de Itatiaia. Você sabia que lá tem um Chalé Escoteiro do Rio de Janeiro? No Rio Grande do Norte, conhecer as Lagoas de águas cristalinas. Em Santa Catarina conhecer um Viveiro de Mudanças, a Lagoa da Conceição e as praias de Floripa? Em São Paulo conhecer o Pico do Jaraguá e como vivem os Índios na Região Metropolitana, além de todas as atrações que possam cruzar nossos caminhos.

Estas atividades foram propostas, buscando estimular o Sistema de Equipes e as práticas de campo, para que nossos associados façam o melhor possível para explorar territórios com seu grupo de amigos, vivenciando grandes aventuras em busca de seus projetos vida, além de recarregar as energias e se preparar para o próximo semestre, de boas atividades que estão por vir.

Mensagem da Equipe do AFE

Buscamos através deste documento fornecer ideias para o melhor aproveitamento dos Campos Escolas do Brasil. Cada local tem suas características próprias, por isso montamos esse "MENU". Escolha os dias que mais se enquadram com a realidade do Campo Escola e as condições da sua Unidade Escoteira Local.

Sinta-se à vontade de adaptar, misturar ou criar sua própria atividade, utilizando o programa do AFE como um bivaque, escolhendo os dias de sua programação e fazendo combinação de um fim de semana ou garantindo os 5 dias da proposta. Escolha também se quer desenvolver a nível de UEL, distrito ou região. Cadastre a atividade na formatação indicada (tipo: Acampamento de Férias Escoteiro) e solicite via PAXTU Administrativo o distintivo do acampamento de verão até o dia 21/02/2025.

É importante considerar a avaliação do espaço utilizado, os recursos humanos disponíveis e de materiais. Não se prenda às datas. Temos a alegria de ter boas infraestruturas de Campos Escolas. O verão é longo. Aproveite!

Além de várias opções de Campos Escolas espalhados pelo país, temos diversas equipes de apoio, que muitas vezes esquecemos de utilizar. São equipes de Inclusão e Acessibilidade, Espaços Seguros, Comunicação, Saúde, Programa, entre outras.

Não esqueça de marcar @escoteirosdobrasil nas belas lembranças que essa atividade vai criar.

Informações Gerais

PERÍODO

Entre janeiro e fevereiro de 2025

Importante consultar, previamente, a agenda do Campo Escola da sua Região Escoteira para verificar a disponibilidade.

LOCAL

Campos Escolas ou Centros Escoteiros

ORGANIZAÇÃO

Descentralizado, por UEL, ramo, seção ou patrulha.

PÚBLICO ALVO

Todos os associados e convidados.

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 nos Espaços Seguros e seguindo as orientações de sua Região Escoteira e regras de cada Campo Escola ou Centro Escoteiro.

DESENVOLVIMENTO

Para a realização de atividades presenciais – atividade de um dia ou acampamento - é necessária uma atenção especial aos protocolos. Seguir as orientações de saúde e segurança deverá ser uma obrigação de todos.

É fundamental que as regras e orientações sejam claras para que todos possam desfrutar das atividades de maneira segura e responsável. Como movimento educativo que somos, devemos compartilhar essa responsabilidade, orientando e envolvendo os jovens nos cuidados e procedimentos de higiene e segurança.

Abaixo, serão apresentadas sugestões de diferentes tipos de atividades, para que cada UEL ou seção possa elaborar sua própria programação. Escolha aquelas que melhor se adequem ao seu planejamento e boa atividade.

É importante que no planejamento prévio, também seja considerado, atividades alternativas para o caso de condições climáticas adversas.

ATIVIDADES NAS FÉRIAS

A maior parte dos campos escolas possuem diversas "atrações" próximas, justamente por fazerem parte de parques nacionais ou estaduais ou por estarem localizados em regiões de potencial turístico.

No planejamento da atividade, as patrulhas, seções ou UEL podem escolher quais atrativos poderão conhecer, incluindo estas opções em sua programação.

As atividades realizadas durante o AFE são uma excelente oportunidade para que os jovens realizem sua progressão pessoal, suas atividades e especialidades.

Você pode escolher qualquer campo escoteiro do Brasil para realizar o AFE, elaborar sua programação e se divertir. Não esqueça que cada atividade tem uma preparação de segurança específica, com características próprias, que deve ser considerada em seu planejamento.

Além de proporcionar momentos de aprendizado e diversão aos nossos jovens, o AFE é uma excelente oportunidade para convidarmos membros da comunidade a participarem das atividades. Ao abrir nossas portas, podemos apresentar o Escotismo a novos integrantes, promovendo a inclusão e o trabalho em equipe. Juntos, podemos construir um futuro mais justo e solidário.

REGISTRO INSTITUCIONAL

O registro escoteiro junto à União dos Escoteiros do Brasil (UEB) é um passo essencial para quem deseja participar das atividades. Este registro não apenas garante que os escoteiros estejam alinhados com as diretrizes e valores promovidos pela UEB, mas também assegura a qualidade e a segurança das atividades realizadas, incluindo entre os benefícios o Seguro Escoteiro.

Um Seguro de Acidentes Pessoais coletivo que tem por objetivo oferecer assistência no pronto atendimento emergencial de qualquer eventual acidente pessoal ocorrido com associados dos Escoteiros do Brasil que estiverem regularmente registrados.

INVESTIMENTO

Conforme a organização local e custo de cada Campo Escola (taxa de utilização ou diária).

DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

As inscrições de participantes registrados nos Escoteiros do Brasil devem ser realizadas através do Paxtu Administrativo: paxtu.escoteiros.org.br/paxtu no menu Agenda -> Atividades fora de sede -> TIPO -> AFE - Acampamento de Férias Escoteiro (o certificado e a compra dos distintivos serão liberados após o registro da atividade no Paxtu ADM).

Solicitamos que as patrulhas que acamparem nos Centros Escoteiros postem, ao menos 3 fotos, utilizando a #AFEverao25.

Programa de Atividades Sugerido

Dicas de Recursos Humanos e de Infraestrutura para a realização das sugestões de programação para o AFE – consultar **ANEXO 1**.

OBJETIVOS

Principais:

- Vivência em equipe
- Desenvolver de forma intensiva os conteúdos educativos do programa para jovens dos Escoteiros do Brasil;

Secundários:

- Desfrutar da natureza e vida ao ar livre de acordo com a lei e promessa escoteira;
- Autoconhecimento e superar desafios;
- Criar uma memória afetiva da adolescência para ser lembrada com carinho e recriada no futuro para outros membros do movimento.

DIA 1 - INÍCIO

Cerimônias: IBOA (Inspeção, Bandeira, Oração/ Reflexão, Avisos)

- **Informações gerais e regras do espaço:** Zelar pela limpeza do campo, definir responsável(is) por retirar e levar o lixo até o local apropriado, limpeza e conservação do espaço. Orientar sobre água potável, localização dos banheiros, enfermaria, espaço seguro etc.

ENTRADAS (Escolha 1 ou mais)

- Apresentação da Caixa do Correio Elegante onde os participantes podem deixar mensagens públicas ou privadas para os outros integrantes.
- Apresentação do personagem X* Personagem místico que aparece durante o acampamento e pega as coisas que estão fora do lugar, deixando um X escrito ou feito com gravetos.

*(Adaptar o nome do personagem para a realidade local, por exemplo o Quati Ladrão, Zorrilho, Saci Pererê, Cabra safado, Calango bandido etc).

PRIMEIRO "PRATO"

Montar campo:

- Delimitação da área
- Barracas
- Mochileiro/Intendência
- Cozinha: toldo, mesa, banco, extra (fogão aéreo)
- Croqui da área do acampamento. Trabalhe de forma alusiva a projetos com desenho completo e divisão de funções.

SEGUNDO "PRATO"

- Grande jogo coletivo: Ex.: Caça ao Tesouro, Beisebol, Pista de cordas, Atividade aquática...

SOBREMESA

Jogo Noturno:

- Instrução de Astronomia/Previsão do tempo
- Gincana estilo programa qual é a música?

Antes de dormir:

- Reunião com lideranças
- Conversa ao pé do fogo

DIA 2 - CORPO E MENTE

ENTRADAS (Escolha 1 ou mais)

Oficina: Yoga

Com especialista ou equipe/patrolha/seção deve aplicar mediante a preparação prévia

Após, escolher um dos temas:

- Conversa sobre acessibilidade, se possível com alguma pessoa portadora de alguma deficiência física;
- Instrução sobre LIBRAS preferencialmente com atividades práticas. Sugerimos canções atuais com artistas renomados como Bruno Mars, ou alguma música nacional que esteja tocando bastante, entre outros;
- Instrução sobre como interagir com pessoas autistas ou com outras síndromes com auxílio de especialistas;
- Instrução de primeiros socorros com especialistas.

PRIMEIRO "PRATO"

- Jogos vendados;
- Transmissão de mensagens ou apresentação de canção em LIBRAS;
- Tradução de uma mensagem em Braille;
- Jogo revezamento: Com formas de carregar pessoas.

Dica: Todas as atividades acompanhadas de reflexões e ensinamentos sobre acessibilidade e inclusão.

Na dúvida, acione a equipe de acessibilidade de sua região ou orientação da Equipe Nacional e/ou outras regiões para desenvolver a atividade.

SEGUNDO "PRATO"

Grande jogo: Desastre aéreo conforme Ficha no **ANEXO 2**.

Dica: Se não tiver a possibilidade de fazer parcerias institucionais com o Corpo de bombeiros, médicos, e outras organizações, procure agregar voluntários que sejam técnicos à atividade.

Propostas de substituição ou para complementação em caso de sobra de tempo.

- Dinâmicas de resolução de conflitos alusivo à pressão para lidar com as situações de risco, Educação Sexual, Educação Alimentar, etc.

SOBREMESA

- **Conversa ao pé do fogo:** Uso consciente de tecnologias, já na preparação para o dia seguinte; ex: uso de imagem, cuidado na linguagem, triagem de fotografias, escolha da mensagem que quer passar, aproveitamento de redes sociais, engajamento;
- Caminhada/Jornada noturna;
- **Jogo ativo:** Caça ao chefe.

DIA 3 - DIA INSTAGRAMÁVEL

07h: Alvorada

ENTRADA:

08h: Café (Junto com a equipe de serviço procure servir um café da manhã organizado e bonito). Uma toalha ou uma flor na mesa já faz toda a diferença.

09h: Bandeira

09h30: Inspeção de campo

Oficina de ginástica: Com especialista, equipe/patrolha ou seção que aplicará mediante a preparação prévia.

PRIMEIRO "PRATO"

- Atividades de revezamento, incentivando o espírito de equipe.
- Desenvolvimento de atividade alusiva à comunicação e criação de conteúdo escoteiro;

Ficha de atividade no **ANEXO 3**

Dica: Solicite ajuda e orientação da Equipe Regional de Comunicação.

SEGUNDO "PRATO"

Atividade das modalidades:

- Mar – ver **ANEXO 4**
- Ar – ver **ANEXO 5**

SOBREMESA

- Verifique o horário do pôr do sol e tire uma foto perfeita junto com sua UEL, patrulha ou distrito, etc.

DIA 4 – DIA RELAX

8h: Alvorada

9h: Café

ENTRADA:

Oficina Tai Chi Chuan: Com especialista, equipe/patrulha ou seção que aplicará mediante a preparação prévia.

9h: Bandeira

9h30: Inspeção de campo

PRIMEIRO "PRATO"

- Visita aos campos de outras seções;
- Feira de trocas de lembrancinhas, distintivos e de exposição de fotos escoteiras;
- Feira de artes escoteiras, desenhos e poemas;
- ATL: Piscina, pescaria, futebol etc.

SEGUNDO "PRATO"

Preparação do fogo de conselho.

Sugestão – ver **ANEXO 6**.

SOBREMESA

Fogo de conselho.

DIA 5 – NÃO É MAIS QUE UM ATÉ LOGO

7h: Alvorada

8h: Café

9h: Bandeira

Leitura das mensagens do mural

9h30: Inspeção de campo final

Desmontar.

Almoço de encerramento

Sugestão: Convidar os pais para o almoço de encerramento. Preparar um almoço festivo conforme a região. Feijoada, Churrasco, Galinhada, Moqueca etc.

SAIDEIRA

O almoço para os pais pode ser “vendido” junto com o acampamento, mas separadamente, sendo uma fonte extra de recursos ou uma forma de ajudar a custear as despesas do acampamento.

Curitiba, 3 de Dezembro de 2024



Ivan Nascimento

Presidente dos Escoteiros do Brasil

Itens	Responsável	Contato Respons.	Status	Observação
Local				
Data				
Visita técnica/vistoria para escolha do "menu"				
Conjunto de Bandeiras				
Definição de Programa				
Planejamento Orçamentário				
Plano de Segurança				
Transporte				
Barracas				
Material de Sapa				
Material de Cozinha				
Material de Primeiros socorros completo para atendimento				
Equipe de Atendimento de Primeiros socorros				
Equipe de Cozinha				
Chefe de campo				
Lançamento de atividade no Paxtu e abertura das inscrições				
Distintivos – encomendar				
Troféus ou lembrancinhas de participação				
Equipe de Limpeza ou organização de rodízio de equipe de serviço				
Comunicação - sinal de internet, fotógrafos				
Lonas para as atividades				
Cordas				
Fogareiro - caso não seja cozinha central				
Gás para fogareiro ou cozinha central				
Materiais de fogo de conselho				
GPS/Mapa do Local				
Autorizações e Fichas Médicas				
Documento pessoal de cada integrante para embarque no transporte				
Em caso de atividades fora do distrito é legal contatar o Distrital e ou UEL da região, para conhecimento e dicas locais				
Animador de fogo de conselho				
Prestação de contas				
Kit de primeiros socorros para instrução da oficina				

Oficina de Primeiros Socorros com equipe especializada e prática supervisionada

Orientações

Em caso de acidente aéreo, as ações de primeiros socorros devem incluir:

Outras ações poderão agregar sob orientação técnica.

Os itens listados abaixo são somente itens que não podem faltar.

- **Verificar a situação:** Verificar se há pessoas feridas ou inconscientes, e a gravidade das lesões.
- **Verificar se há pessoas sem vida e priorizar os que ainda podem ser salvos.**
- **Priorizar as vítimas:** Atender primeiro as vítimas mais graves, como as com grandes hemorragias.
- **Remover os feridos:** Remover os feridos do avião com cuidado, principalmente se houver traumas na coluna.
- **Proteger dos elementos:** Proteger as vítimas do vento, chuva, frio e insetos, priorizando os feridos.
- **Construir abrigo:** Construir um abrigo temporário com materiais do avião ou da bagagem dos passageiros, ou com galhos, pedras ou madeira.
- **Verificar equipamentos:** Verificar o estado do rádio, GPS, bússola e baterias da aeronave.
- **Manter a calma:** Manter a calma e a serenidade, inspirando confiança.
- **Evitar o segundo trauma:** Impedir que testemunhas manuseiem o acidentado, afastando-as do local do acidente.
- **Ser o elo:** Ser o elo entre as informações e o serviço de atendimento emergencial..
- **Se as vítimas estiverem em local de difícil acesso e puderem ser deslocadas, é recomendável procurar um local de fácil acesso de transportes de atendimento. Exemplo: próximo à estrada para transporte terrestre, próximo à deck ou encosta do rio para transporte de navegação e em uma clareira para transporte aéreo;**

É importante agir com calma, mesmo que a situação seja grave, e evitar o pânico. Tipos de traumas:

- Lesões traumáticas
- São causadas por impactos externos, como quedas, pancadas na cabeça, batidas de carro, entre outros. As lesões traumáticas mais comuns são fraturas, entorses, luxações e contusões.
- Lesões rombas
- São causadas por um forte impacto, como socos, pontapés, quedas, colisão de veículos, explosão.
- Lesões perfurantes
- São causadas por um objeto ou projétil que rompe a pele, como facas, vidro quebrado, balas, estilhaços de granada.
- Trauma misto
- É a combinação de lesões rombas e perfurantes, sendo mais comum em acidentes de trânsito e atropelamentos.
- Queimaduras térmicas e químicas
- Inalações ou ingestões tóxicas
- Estado de choque

Tarefa:

Logo que acaba a oficina e antes da dispersão, colocar barulho de simulação de estouro como se algo tivesse acontecido próximo.

Os chefes presentes saem da sala e simulam procurar informações.

Depois da oficina e orientações, um voluntário vai entrar no local do curso dramatizando que ficou sabendo de um acidente com muitas vítimas e que os escoteiros foram chamados para ajudar.

Há informações de muitos feridos e algumas pessoas podem estar sem vida e somos o socorro mais próximo para o primeiro atendimento. Os jovens recebem uma carta informando o número de vítimas e os cartões de identificação de vítimas.

Vermelho: Vítimas com ferimentos graves, mas com chance de sobrevivida

Amarelo: Vítimas com ferimentos moderados

Verde: Vítimas com ferimentos leves e que podem ajudar no manejo dos outros

Preto ou cinza: Vítimas em parada cardiorrespiratória

Obs: O método START é simples, rápido e sistematizado, e baseia-se na avaliação da respiração, circulação, nível de consciência e capacidade de andar. Após isso, os jovens entram em deslocamento com os chefes em uma área delimitada e começam a procurar as vítimas.

Sugestões de casos para serem simulados:

- CASO 1** - Fratura em membro inferior direito e entorse no membro inferior esquerdo/Luxação no ombro.
- CASO 2** - Luxação no ombro, queimadura no braço direito e desidratação/Estado de choque.
- CASO 3** - Intoxicação por inalação de fumaça/Hemorragia no braço.
- CASO 4** - Estilhaços na perna direita/Estilhaços no braço direito.
- CASO 5** - Estilhaços no braço esquerdo/Fratura no tornozelo.
- CASO 6** - Estado de choque/Fratura exposta antebraço esquerdo.
- CASO 7** - Hemorragia interna/Inconsciência.
- CASO 8** - Inconsciência/Inalação de fumaça.
- CASO 9** - Inconsciência/Sem sinais vitais.
- CASO 10** - Inconsciência/Hemorragia nasal.
- CASO 11** - Estado de choque/Sangramento externo na região frontal da cabeça.
- CASO 12** - Escoriações diversas em perna, braço, rosto/Estado de consciência.
- CASO 13** - Parada respiratória/Múltiplas lesões em membros inferiores e superiores.
- CASO 14** - Estado de consciência/Dores no ombro/Desidratação/Escoriações nas pernas e braços.

Aventuras Escoteiras

Informações

Duração: 40 minutos

Local: Campo Escola

Participantes: todas as seções

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter, espiritual, intelectual e social

Materiais

1. Celular ou outro equipamento para gravação/ edição de vídeo;
2. Papel e caneta para pesquisa da aventura a ser executado;
3. Materiais distintos para a aventura selecionada.

Descrição da atividade

Selecionar uma proposta de atividade que te represente como escoteiro e que entenda que é atrativa ao público escoteiro e público externo.

Os jovens devem preparar a atividade sob orientação, observando itens de segurança;

Preparar um plano de gravação e texto descritivo; observando clareza de informações, dicção, oratória e desinibição para explicar a atividade;

Cada seção deverá escolher uma aventura escoteira que o represente e gravar um vídeo de no máximo 2 minutos apresentando como executar o jogo/ atividade. Recomendamos que seja com a participação de pelo 1 jovem de cada seção devidamente uniformizado ou identificado com o lenço escoteiro.

Navegadores do Mar

Informações

Duração: 2 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de navegação, cooperação e respeito pelo meio ambiente marinho.

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

Materiais

- Mapas marítimos
- Bússola
- Cordas e cabos
- Equipamentos de segurança (coletes salva-vidas, etc.)

Descrição da atividade

- Navegação com Bússola (30 minutos)
Orientar os escoteiros a usar a bússola para determinar direções.
- Noções de Segurança no Mar (30 minutos)
Discutir a importância de equipamentos de segurança.
- Exercícios de Cooperação (40 minutos)
Dividir os escoteiros em equipes para realizar tarefas de navegação.
- Conhecimento do Meio Ambiente Marinho (20 minutos)
Discutir impacto humano no ecossistema marinho.

Avaliação:

- Participação ativa
- Compreensão das habilidades aprendidas

Observações:

- Verificar condições climáticas antes da atividade.
- Garantir supervisão especializada.

Sobrevivência no Mar

Informações

Duração: 3 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de sobrevivência em situações de emergência no mar.

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

Materiais

- Equipamentos de sobrevivência (bóias, cordas, etc.)
- Kit de primeiros socorros

Descrição da atividade

- Técnicas de Flutuação (45 minutos)
- Construção de Abordo (45 minutos)
- Sinalização de Socorro (30 minutos)
- Primeiros Socorros no Mar (30 minutos)

Avaliação:

- Demonstração de habilidades práticas
- Compreensão de procedimentos de emergência

Navegação Astronômica

Informações

Duração: 3 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de sobrevivência em situações de emergência no mar.

Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

Materiais

- Mapas estelares
- Bússola
- Sextante

Descrição da atividade

- Identificação de Constelações (45 minutos)
- Cálculo de Latitude e Longitude (45 minutos)
- Navegação Prática (30 minutos)

Avaliação:

- Precisão na identificação de astros
- Compreensão de conceitos astronômicos

Ecologia Marinha

Informações

Duração: 2 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver conscientização sobre a importância da conservação marinha.

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

Materiais

- Materiais recicláveis
- Equipamentos de coleta de dados

Descrição da atividade

- Coleta de Dados sobre a Fauna Marinha (45 minutos)
- Análise de Impacto Humano no Ecossistema (45 minutos)
- Projeto de Conservação (30 minutos)

Avaliação:

- Participação ativa
- Compreensão dos conceitos ecológicos.

Resgate no Mar

Informações

Duração: 3 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de resgate em situações de emergência no mar.

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

Materiais

- Equipamentos de resgate (bóias, cordas, etc.)
- Simuladores de emergência

Descrição da atividade

- Técnicas de Resgate (45 minutos)
- Simulação de Emergência (45 minutos)
- Avaliação e Revisão (30 minutos)

Avaliação:

- Demonstração de habilidades práticas
- Compreensão de procedimentos de resgate

Orientação em Águas

Informações

Duração: 2 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de orientação em águas.

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

- Mapas marítimos
- Bússola
- Equipamentos de navegação

Descrição da atividade

- Leitura de Mapas (45 minutos)
- Uso de Bússola (45 minutos)
- Navegação Prática (30 minutos)

Avaliação:

- Precisão na leitura de mapas
- Compreensão de conceitos de navegação

Aventuras no Mar

Informações

Duração: 1,5 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de observação, cooperação e respeito pelo meio ambiente marinho.

Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

Materiais

- Imagens de animais marinhos
- Mapas simples do litoral
- Cordas e cabos
- Equipamentos de segurança (coletes salva-vidas, etc.)

Descrição da atividade

- Caça ao Tesouro Marinho (30 minutos)

Esconder imagens de animais marinhos na praia ou em uma área simulada.

Os lobinhos devem encontrar e identificar os animais.

- Navegação Simples (30 minutos)

Usar mapas simples para orientar os lobinhos em uma rota pretendida.

- Trabalho em Equipe (30 minutos)

Dividir os lobinhos em equipes para realizar tarefas de cooperação (ex: construir um castelo de areia).

- Segurança no Mar (20 minutos)

Discutir a importância de equipamentos de segurança e regras básicas de segurança.

Avaliação:

- Participação ativa
- Compreensão das habilidades aprendidas

Observações:

- Verificar condições climáticas antes da atividade.
- Garantir supervisão especializada.

Dicas para os Líderes:

- Adaptar as atividades ao nível de habilidade dos lobinhos.
- Incentivar a criatividade e a cooperação.

Exploradores do Litoral

Informações

Duração: 2 horas

Local:

Participantes:

Objetivo: Desenvolver habilidades de observação, classificação e respeito pelo meio ambiente marinho.

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

- Luvas de mergulho
- Óculos de mergulho
- Quadro de observação
- Guia de identificação de animais marinhos

Descrição da atividade

- Passeio pelo Litoral (45 minutos)
Observar e identificar animais marinhos.
- Classificação de Animais (30 minutos)
Classificar animais em grupos.
- Desenho do Litoral (30 minutos)
Desenhar o que observaram.
- Jogo de Rastreamento (20 minutos)
Encontrar objetos no litoral.

Avaliação:

- Participação ativa
- Compreensão das habilidades aprendidas

Observações:

- Verificar condições climáticas antes da atividade.
- Garantir supervisão especializada.

Dicas para os Líderes:

- Adaptar as atividades ao nível de habilidade dos lobinhos.
- Incentivar a curiosidade e a cooperação.

Revezamento da Bomba

Informações

Duração: 20 minutos

Local:

Participantes: Dois escotistas e duas patrulhas

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, intelectual e social

Materiais

- Balões cheios de água;
- Sabão;
- Bacia/balde com água.

Descrição da atividade

Preparação: Encher balões com água e colocá-los em um balde com água e muito sabão.

Fundo de cena: A tropa pertence a um grupo de repositores de munição de uma esquadrilha e devem passar a bomba sem explodir.

Explicação: Com a tropa em círculo e por patrulha, o chefe entrega um dos balões cheio de água e ensaboados para um jovem e este deve passar para o jovem do lado sem deixar o balão estourar. Se o balão estourar, o jovem sai do jogo. Vence a patrulha com maior número de sobreviventes.

Pode-se dificultar o jogo colocando-se dois balões por rodada, um no sentido horário e, o outro, anti-horário.

Transporte de Carga

Informações

Duração: 30 minutos

Local:

Participantes: Um escotista por patrulha

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, intelectual e social

Materiais

- Dois bambolês por patrulha;
- Duas bolinhas de papel por jovem.

Descrição da atividade

Preparação: Colocar a tropa por patrulha, em colunas. À frente de cada patrulha, um dos bambolês com as bolinhas de papel da patrulha dentro dele e cerca de 15m o outro bambolê.

Explicação: Ao soar o apito, o primeiro jovem deve ser carregado por toda a patrulha, simulando uma aeronave e transportando uma das bolinhas até o próximo bambolê. Retornando à base, troca-se o avião (indo o próximo patrulheiro) e carregando mais uma bolinha até o próximo bambolê. Repete-se o processo com todos os jovens da patrulha até o término das bolinhas.

Voo de Reconhecimento: Esquadrilha

Informações

Duração: 25 minutos

Local:

Participantes: Dois escotistas e duas patrulhas

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter, intelectual e social

Materiais

- Lápis;
- Papel;
- Folhas grandes para cada jovem.

Descrição da atividade

Preparação: Desenho rústico feito à mão com pincel atômico em cartolina, representando um aeroporto com hangares, pistas, torres de controle, aviões pousados ou em voo, etc.

Explicação: Toda a patrulha pode entrar neste jogo. Cada jovem representará um piloto que levantará voo. Um de cada vez será carregado pela patrulha, simulando uma aeronave, três vezes em volta do desenho (colocado no chão), e, depois de completados os voos, cada patrulha voltará ao seu campo de pouso e cada piloto terá de reproduzir, de memória, um mapa do terreno que foi sobrevoado. Naturalmente, de costas para o desenho.

A patrulha vencedora será aquela que fizer o melhor mapa.

Zona de Controle

Informações

Duração: 20 minutos

Local:

Participantes: Dois escotistas e duas patrulhas

Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

Materiais

- Um objeto (boné, sino, ou outro);
- Um pote de tinta por patrulha, uma cor diferente para cada patrulha (tinta para pele).

Descrição da atividade

Preparação: Dispor a tropa por patrulha, em círculo. Cada patrulha deve se pintar, criando, com a tinta, uma caracterização própria da esquadilha.

Explicação: A tropa estará em círculo, por patrulha. Dentro do círculo, coloca-se um alvo (boné, sino ou outro). Os jovens ficam agachados. Ao soar o primeiro apito, todos começam a caminhar agachados de braços abertos, mantendo a formação de círculo. Ao segundo apito, todos erguem o corpo e caminham mais rápido, com os braços abertos, simulando uma aeronave. Ao terceiro apito, correm em círculo, mantendo sempre a formação. Soando o quarto apito, atacam o alvo (pegar o objeto do meio). A esquadilha que pegar primeiro o alvo, ganha.

Voo Silencioso

Informações

Duração: 20 minutos

Local:

Participantes: Dois escotistas e duas patrulhas

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter e intelectual

Materiais

- Um sino
- Vendas

Descrição da atividade

Preparação: Todos os jovens, exceto um, são vendados e espalhados em um espaço determinado.

Explicação: Com todos os jovens vendados, escolher um jovem para ser a aeronave. Este jovem ficará com os braços para trás e com um sino pendurado no seu pescoço. Seu dever é atravessar a área demarcada sem ser pego pelos outros jovens, que estão vendados. O sino fará barulho quando o jovem caminhar e os demais, vendados, serão guiados pelo som para pegar a aeronave.

O dever da aeronave é não ser capturado, desenvolvendo uma técnica para não fazer barulho. Não é permitido segurar o sino.

Fogo de Conselho

Informações

Duração: 30 – 120 minutos

Local: Campo Escola / Centro Escoteiro

Participantes: a definir

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter, espiritual, intelectual e social

Materiais

- Espaço adequado;
- Lenha, fósforo, isca, gravetos;
- Espaço para sentar ou solicitar que cada um leve cadeiras. Também pode ser utilizado lonas. O importante é proporcionar um certo conforto para os participantes;
- Cancioneiro para utilizar em caso de necessidade
- Animador de fogo de conselho;
- Caixa de som e microfone;
- Material para filmagem (celular ou câmera) para registro e caso queira guardar ou enviar o material;

Descrição da atividade

Pesquisar sobre o folclore de sua região. Inserimos links de apoio, porém os grupos podem sugerir outros que eventualmente não tenha sido contemplado nos links;

Se nunca participou ou realizou um fogo de conselho, veja links na bibliografia.

Sugestão: Pós fogo de conselho: Enviar para a sua região um pedacinho de carvão restante da fogueira.

Bibliografia

[Livro: Ser Escoteiro - Fogo de Conselho](#)

[Folclore Brasileiro](#)

[Folclore Brasileiro 2](#)

[Folclore Brasileiro 3](#)