

escotismo em
movim**En**to
Vi2025To



Caderno de
Atividades **2025**

caderno de atividades caderno de atividades
caderno de atividades caderno de atividades

Caderno de Atividades 2025

VERSÃO 2.0 - JUNHO 2025

O Caderno de Atividades é uma ferramenta dinâmica e em constante evolução. Para garantir que nossas Unidades Escoteiras Locais tenham sempre acesso a novas oportunidades e iniciativas alinhadas ao nosso Programa Educativo, este material será atualizado periodicamente com a inclusão de novas atividades.

Dessa forma, o arquivo em **PDF gerado não será definitivo**, podendo sofrer alterações ao longo do tempo. Recomendamos que você acompanhe regularmente as atualizações para aproveitar ao máximo os conteúdos e recursos disponíveis.

Fique atento às novidades e continue promovendo experiências enriquecedoras e transformadoras para os nossos jovens!

Semana Escoteira

Data 12/04/2025 a 27/04/2025

A Semana Escoteira acontece em celebração ao Dia do Escoteiro, com propostas de atividades que contribuem com a divulgação do Movimento Escoteiro.



Semana Escoteira

O Dia do Escoteiro, comemorado em 23 de abril, sempre foi uma data especial para quem vive o Escotismo. Para tornar essa celebração ainda mais significativa, surgiu a Semana Escoteira!

Inspirada em iniciativas regionais, essa semana reúne diversas formas de comemoração: acampamentos, atividades ao ar livre, expedições, eventos comunitários e até exposições em praças, parques e shoppings. Cada grupo encontra sua própria maneira de celebrar esse movimento incrível!

De 12 a 27 de abril, publique nas suas redes sociais fotos, vídeos e relatos das experiências que fazem a diferença no seu caminho. Convide sua Unidade Escoteira Local para entrar nessa e fortalecer essa rede de histórias inspiradoras!

Use a hashtag #SemanaEscoteira2025 e mostre ao mundo a força do Escotismo!

Semana Escoteira - Pedal Escoteiro

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 2 horas (adequar a realidade local)

Local: área aberta previamente estabelecida

Participantes: por seção ou patrulha

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter, espiritual, físico e social

Materiais

Não esqueça de fazer uma revisão na bike e manter a manutenção em dia! O capacete e o calçado fechado também são essenciais para garantir a sua segurança enquanto pedala.

Descrição da atividade

O Pedal Escoteiro surgiu como uma atividade da Região Escoteira do Rio Grande do Sul como mais uma forma de comemorar o Dia do Escoteiro. A atividade vai ocorrer em 27 de abril de 2024, de forma descentralizada, para ser realizada em todo o nosso país. Neste dia, convidamos a todos os membros do Movimento Escoteiro a pegarem suas bicicletas e participarem deste grande evento. Cada município ou distrito pode se organizar para realizar a ação como for melhor. Por que participar do Pedal Escoteiro? Temos alguns motivos para você:

- Celebrar o orgulho de ser Escoteiro.
- Divulgar o Movimento Escoteiro.
- Captar novos membros.
- Praticar atividade física.
- Integrar os associados do Movimento Escoteiro e a sociedade em geral.
- Estimular a participação ativa dos familiares.
- Incentivar o uso da bicicleta como meio de transporte sustentável.
- Valorizar os espaços públicos.
- Arrecadar doações para entidades que realizam trabalho social junto aos necessitados.
- Promover a educação para o trânsito.

Como se trata de uma atividade descentralizada, a Unidade Escoteira Local deve cadastrar a atividade no Paxtu para que seja possível a emissão da autorização. A participação de membros juvenis em atividades escoteiras fora da sede está condicionada à autorização de seus pais ou responsáveis, em documento específico para a respectiva atividade. Para os jovens maiores de 18 anos não é necessária a autorização dos pais ou responsáveis, mas é indispensável a autorização da Diretoria da Unidade Escoteira Local.

A participação como escotista é permitida para aqueles que tenham idade igual ou superior a 21 anos na data de início da atividade. Todos os inscritos devem ser autorizados pela Unidade Escoteira Local.

Referências

<https://bit.ly/BoletimPedalEscoteiro2025-Descentralizado>

<https://bit.ly/OrientacoesPedalEscoteiro2025-Descentralizado>

<https://bit.ly/InformativoEnxovalPedalEscoteiro2025>

Esta ficha foi elaborada por

Matheus Campestrini e Jordana Pelisoli
Escoteiros do Brasil - Rio Grande do Sul



Semana Escoteira - CQWS

Lobinho, Escoteiro e Sênior

Informações

Data: 12 e 13 de abril de 2025

Duração: entre 1 e 26 horas Local: área interna

Participantes: radioamadores, família, adultos e jovens

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

Celular ou Computador com internet; Folha para anotar os contatos e outras informações (modelos em anexo);

Descrição da atividade

Radioescuta é o indivíduo que faz uso de tecnologias para “escutar” a comunicação de radioamadores, ou de televisão ou rádios. A fim de comprovar a “escuta”, este indivíduo encaminha um relatório reportando dados da transmissão. Rádios, TVs e Radioamadores costumam responder a estes relatórios com um cartão. Para as rádios, TVs e radioamadores é interessante receber esta reportagem pois demonstra o alcance de suas transmissões.

A especialidade de radioescuta tem 6 itens, vamos focar em 4:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio-receptor.
4. Fazer uma exposição de cartões QSL com pelo menos 20 exemplares, sendo três, no mínimo, pertencentes a estações escoteiras.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Dicas

O **item 3** pode ser conquistado demonstrando o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio-receptor. O Jovem pode utilizar uma estação de radioamador construída com sucata, identificando os principais itens. Se possível, peça ajuda de um radioamador e pesquise sobre o assunto.

O **item 4** pode ser conseguido através da ajuda de um radioamador ou então, enviando o relatório de contatos para: radioescotismo@escoteiros.org.br. A equipe nacional de Radioescotismo - CQWS encaminhará uma lista a cada radioamador que a seu critério irá providenciar o envio de cartões QSL ao jovem pelo correio. No relatório indique o endereço de seu grupo escoteiro. O uso do endereço do grupo escoteiro é para preservar a segurança do jovem. O Jovem não deve passar seus dados pessoais.

O **item 5** pode ser conquistado através da escuta das transmissões, preenchimento do relatório (anexo) que deverá ser encaminhado para avaliação do examinador.

O **item 6** pode ser conquistado através da escuta das transmissões, preenchimento do relatório (anexo) que deverá ser encaminhado para avaliação do examinador.

Procure as frequências das bandas dos 10 metros, 15m, 20m, 40m, 80m e 160m.

Os sites: qrz.com e hambrasil.com.br ajudam a obter informações sobre as estações.

O CQWS – CQ World Scout Contest é uma atividade anual, promovida pela Equipe Nacional de Radioescotismo dos Escoteiros do Brasil e reconhecida pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro – OMME, que tem por objetivo principal desenvolver a boa prática operacional do Radioamadorismo entre os membros do Movimento Escoteiro e radioamadores experientes de todo o mundo, como acontece com a maioria dos contestes internacionais.

O CQWS será nos dias 12 e 13 de abril de 2025, com duração de 26 horas, das 15h00 do sábado até 17h00 do domingo, horário de Brasília.

A caçada por transmissão é facilitada neste final de semana pois muitos radioamadores estarão ativos participando do concurso.

Mesmo sem um rádio de comunicação é possível escutar o que os radioamadores estão conversando pelo SDR:

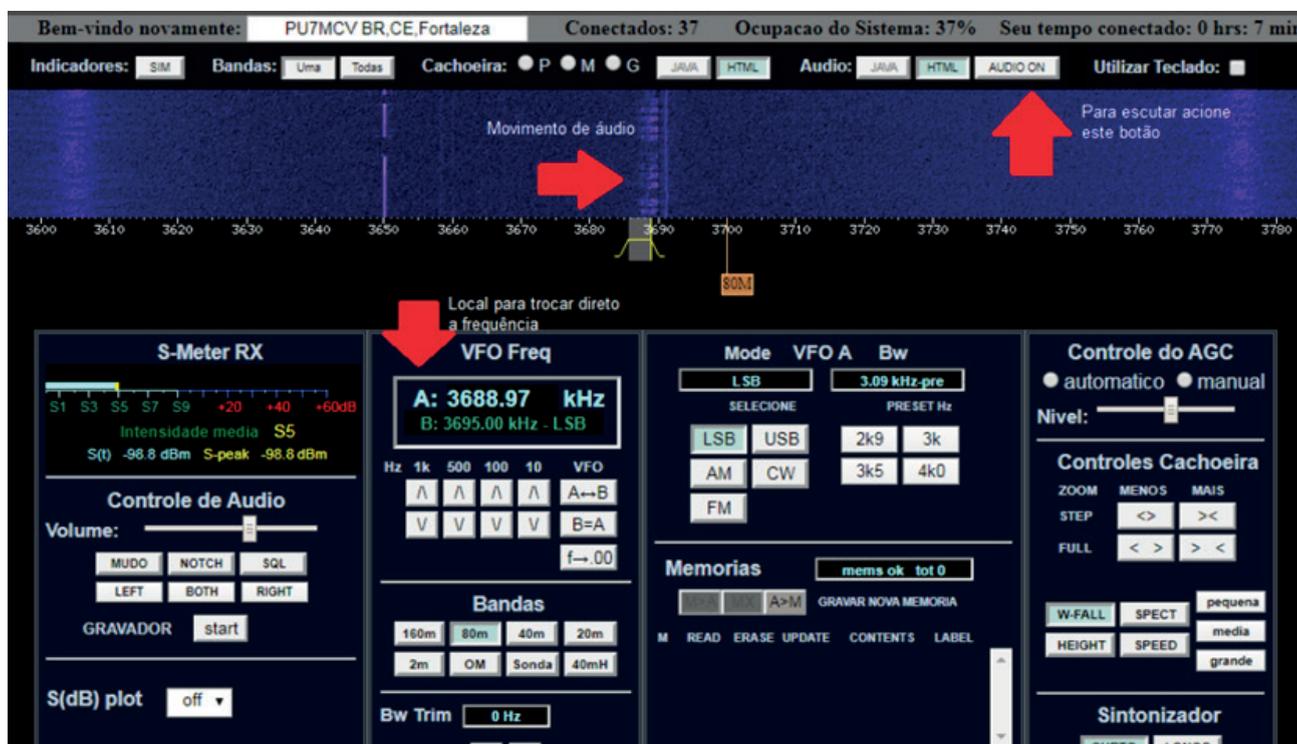
SDR é um sistema que permite através do computador escutar as ondas sonoras. Sugerimos o

WebSDR Pardinho-SP Brazil (GG56TV) encontrado em <http://www.appr.org.br:8901/>. A tela abaixo é a principal



Onde tem VFO Freq é onde colocamos a frequência que queremos ouvir. No CQWS as estações estarão em várias frequências. Alguns exemplos são: 28390, 14290, 3690, etc. Atente também para a cachoeira. Onde tem as linhas sendo formadas no fundo azul mostra movimento. Posicione a escuta aí. Importante para escutar Clicar em AUDIO ON na parte superior da cascata.

Identifique abaixo os pontos comentados acima.



Em caso de dúvidas e encaminhamento de relatórios, orientamos para que o escotista ou chefe responsável, entre em contato pelo e-mail radioescotismo@escoteiros.org.br

Esta ficha foi elaborada por

Equipe Nacional de Radioescotismo – CQWS

ANEXO 01 - MODELO DE RELATÓRIO

NOME	
Unidade Escoteira Local	
Email de um adulto para contato	
Endereço da UEL para envio dos cartões	

ORG - FREQUÊNCIA	INDICATIVO	DATA	HORA	PAÍS

Na transmissão foi identificado o uso de Código Q? Se sim descreva abaixo:

Código Q	Significado

Na transmissão foi identificado o uso do Código Fonético? Se sim descreva abaixo:

Código Fonético	Significado

Na transmissão foi identificado o uso do Código Morse? Se sim descreva abaixo:

Código Morse	Significado

OBS: use a palavra "di" ou "." para um som curto e "dah" ou "-" para um som longo

ANEXO – 02 - REPRESENTAÇÃO DO CÓDIGO MORSE

A	.-	J	.-.-.-	S	...	2	..-.-
B	-...	K	-.-	T	-	3	...-.-
C	-.-.-	L	.-.-.	U	..-	4-
D	-..	M	--	V	...-	5
E	.	N	..	W	.-.-	6	-.....
F	...-	O	---	X	-.-.-	7	-.-.-.
G	---	P	.-.-.-	Y	-.-.-	8	-.-.-.
H	Q	-.-.-	Z	-.-.-	9	-.-.-.
I	..	R	...	1	.-.-.-	0	-.-.-.

O Código Morse é um sistema de representação de letras, algarismos e sinais de pontuação através de um sinal codificado enviado de modo intermitente através de SONS Longos e Curtos. Foi desenvolvido por Samuel Morse em 1835, criador do telégrafo elétrico, dispositivo que utiliza correntes elétricas para controlar eletroímãs que atuam na emissão e na recepção de sinais. Uma mensagem codificada em Morse pode ser transmitida de várias maneiras em pulsos (ou tons) curtos e longos. Ao visualizar um ponto, diga ou pense "Di". Da mesma forma, ao visualizar um traço, não diga ou pense "traço", mas pense ou diga em voz alta "daá".

Por exemplo, uma dica para a letra L : vem cá Lili: Di daá Di Di

OU então a letra F: diga "esse é o éfe" : Di Di daá Di

Crie suas próprias frases e divirta-se até com sons das buzinas que ouvir na rua.

Antes de se preocupar com transmitir é mais importante começar a lidar com o código morse apenas ouvindo.

ANEXO – 03 - CÓDIGO FONÉTICO INTERNACIONAL

RECONHECIDO PELA ANATEL (ARTIGO 43 DA RESOLUÇÃO Nº 449, DE 17 DE NOVEMBRO DE 2006)

Quando se comunicando em fonia (utilizando o microfone) e há dificuldade de compreensão ou para distinguir perfeitamente as letras que se está dizendo (indicativos de chamada, nomes, endereços etc) deverão ser usadas as codificações internacionais, que também são utilizadas por militares, aeronaves e embarcações. Normalmente se pronuncia as palavras correspondentes às letras em inglês

LETRA	CODIFICAÇÃO
A	ALFA
B	BRAVO
C	CHARLIE
D	DELTA
E	ECHO
F	FOXTROT
G	GOLF
H	HOTEL
I	INDIA
J	JULIET
K	KILO
L	LIMA
M	MIKE
N	NOVEMBER
O	OSCAR
P	PAPA
Q	QUEBEC
R	ROMEO
S	SIERRA
T	TANGO
U	UNIFORM
V	VICTOR
W	WHISKEY
X	X-RAY
Y	YANKEE
Z	ZULU

LETRA	TERMOS GEOGRÁFICOS	TERMOS DE RÁDIO
A	AMÉRICA	ANTENA
B	BRASIL	BATERIA
C	CANADÁ	CONDENSADOR
D	DINAMARCA	DETETOR
E	EUROPA	ESTÁTICO
F	FRANÇA	FILAMENTO
G	GUATEMALA	GRADE
H	HOLANDA	HORA
I	ITÁLIA	INTENSIDADE
J	JAPÃO	JUSTIÇA
K	KÊNIA	KILOWATT
L	LONDRES	LÂMPADA
M	MÉXICO	MANIPULADOR
N	NORUEGA	NEGATIVO
O	OCEANIA	ONDA
P	PORTUGAL	PLACA
Q	QUÊNIA	QUADRO
R	ROMA	RÁDIO
S	SANTIAGO	SINTONIA
T	TORONTO	TERRA
U	URUGUAI	UNIDADE
V	VENEZUELA	VÁLVULA
W	WASHINGTON	WATT
X	XINGU	XADREZ
Y	YUCATAN	YUCATÃ
Z	ZANZIBAR	ZERO

Para codificar algarismos em português (ou inglês), deverá ser usada a tabela:

N.º ou SINAL	CODIFICAÇÃO
0	ZERO ou Negativo (Zero)
1	UM ou Primeiro (One)
2	DOIS ou Segundo (Two)
3	TRÊS ou Terceiro (Three)
4	QUATRO ou Quarto (Four)
5	CINCO ou Quinto (Five)
6	SEIS ou Sexto (Six)
7	SETE ou Sétimo (Seven)
8	OITO ou Oitavo (Eight)
9	NOVE ou Nono (Nine)

ANEXO – 04 - CÓDIGO Q

O Código Q é reconhecido internacionalmente em todos os serviços de telecomunicações. É composto por uma série de três letras, sempre iniciando pela letra Q, com combinações contidas de **QAA até QUZ**.

As séries de **QAA a QNZ** são reservadas para o serviço aeronáutico e as séries de **QOA a QOZ** reservadas ao serviço marítimo.

Os radioamadores utilizam somente as séries de QRA a QUZ.

As séries do código Q podem ser usadas para perguntar, responder, afirmar ou negar. Quando seguidas de **interrogação** se referem a **perguntas**. Se não houver interrogação são **afirmações** ou **respostas**.

Preferencialmente devem ser usadas em sinais telegráficos, pelo fato de abreviarem as perguntas e as respostas, uma vez que dispensam a construção de longas frases e o conhecimento amplo de outro idioma.

Conversando ao microfone (fonia) o uso somente é necessário quando as estações têm limitações de tempo, de audição suficiente ou dificuldades com compreensão devido a diferença de idiomas.

É desnecessária a utilização excessiva de códigos quando se tem condições favoráveis de audição e se conversa no mesmo idioma.

SIGNIFICADOS DAS SÉRIES MAIS UTILIZADAS DO CÓDIGO Q PELOS RADIOAMADORES:

- QRA** Qual é o indicativo de chamada de sua estação? **Ou** O indicativo de chamada de minha estação é...
- QRG** Qual é a minha frequência exata? **Ou** Sua frequência exata é...
- QRL** Você está ocupado? **Ou** Estou ocupado. Favor não interferir.
- QRM** Está sendo interferido? **Ou** Sofro interferência.
- QRN** Está sendo perturbado por estática? **Ou** Estou sendo perturbado por estática.
- QRO** Devo aumentar a potência do transmissor? **Ou** Aumente a potência do transmissor.
- QRP** Devo diminuir a potência do transmissor? **Ou** Diminua a potência do transmissor.
- QRQ** Devo transmitir mais depressa? **Ou** Transmita mais depressa (... palavras por minuto).
- QRS** Devo transmitir mais devagar? **Ou** Transmita mais devagar (... palavras por minuto)
- QRT** Devo cessar a transmissão? **Ou** Cesse a transmissão.
- QRU** Tem algo para mim? **Ou** Não tenho nada para você.
- QRV** Está preparado? **Ou** Estou preparado.
- QRX** Quando me chamará novamente? **Ou** Eu o chamarei novamente às ... horas.
- QRZ** Quem está me chamando? **Ou** Você esta sendo chamado por ...
- QSL** Pode acusar recebimento? **Ou** Acuso recebimento.
- QSO** Pode comunicar-se diretamente com ...? **ou** Posso comunicar-me diretamente com ...
- QSP** Quer retransmitir para...? **Ou** Vou retransmitir para ...



QSY Devo transmitir em outra frequência? **Ou** Transmita em outra frequência.

QTC Tem alguma mensagem para transmitir? **Ou** Tenho ... mensagem (ns) para você.

QTH Qual é sua posição (ou localização)? **Ou** Minha posição (ou localização) é ...

QTR Qual é a hora

Grande Jogo Aéreo

Data 19/04/2025

Todos são convidados a conhecer e vivenciar um importante momento na história brasileira por meio das atividades propostas e se inspirar para criar suas próprias invenções e se tornando criativos novos aviadores!



Projeto Echo da Nasa

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 60 minutos

Local: área aberta

Participantes: Filhotes e matilhas

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

Um laser, retalhos de espelho (pelo menos 1 por patrulha).

Descrição da atividade

O termo "ECHO" é uma sigla formada pelas iniciais de "Experimental Contact Highlight Operation". "Echo" também significa "eco" em inglês.

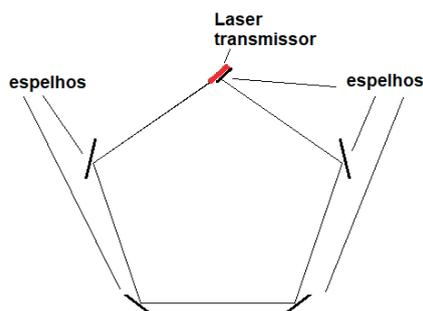
O Projeto Echo foi um programa da NASA, desenvolvido entre as décadas de 1950 e 1960, que consistia no lançamento de satélites passivos de comunicação, essencialmente grandes balões infláveis revestidos com material reflexivo. O objetivo era testar a transmissão de sinais de rádio e micro-ondas refletindo-os nesses satélites.

O objetivo desta atividade é transmitir uma mensagem em código Morse entre pontos distantes e que não estejam alinhados, utilizando um feixe de luz.

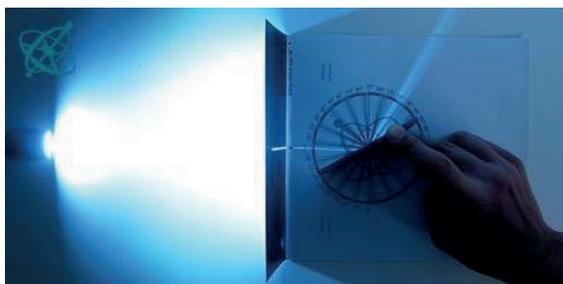
A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

Exemplos de letras em código morse (Foto: Wikipedia Commons)

Utilizando refração o escotista deve posicionar o laser gerador em uma posição fixa. Ao longo da área de jogo, as patrulhas irão posicionar seus espelhos de forma que consigam visualizar a mensagem e, ao mesmo tempo, repassá-la para a patrulha seguinte. Segue um esquema para melhor visualização:

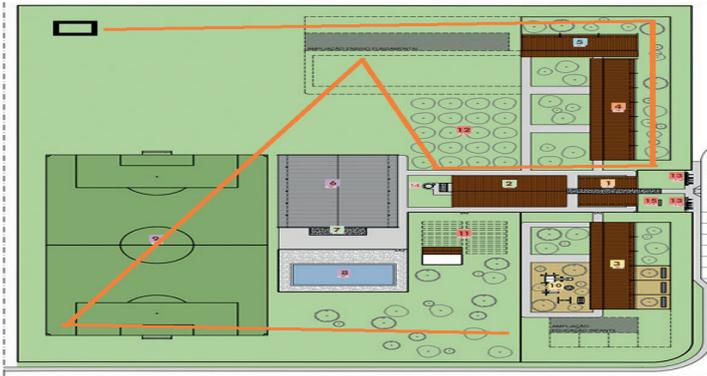


Se você não encontrar um laser que atenda a potência, pode também utilizar uma boa lanterna do tipo "farolete", mas para isso vai precisar isolar a luz em um pequeno ponto, isso pode ser feito utilizando uma barreira como no exemplo a seguir:



Utilize palavras fáceis nas primeiras tentativas e vá aumentando a complexidade gradativamente.

Esta atividade será muito mais divertida se for realizada durante a noite, em algum local que tenha obstáculos a serem contornados com a refração da luz.



Quer saber mais? Então incentive seus jovens a pesquisar mais sobre a corrida espacial e tudo que veio antes dela, tenho certeza que encontrará muito material interessante para desenvolver ainda mais atividades desafiadoras!

https://pt.wikipedia.org/wiki/Projeto_Echo

<https://www.youtube.com/watch?v=19kAuAVAnDc>

<https://www.nasa.gov/image-article/august-1960-project-echo-launched/>

<https://nssdc.gsfc.nasa.gov/nmc/spacecraft/display.action?id=1964-004A>

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Primórdios da Comunicação

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 60 minutos

Local: em sede

Participantes: em patrulha

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

2 interruptores de campainha (ou siga a orientação dos desenhos abaixo)

2 lâmpadas de 9v ou buzers (dispositivo sonoro)

2 baterias de 9v

Fios de telefone ou rede.

Ou uma lanterna por patrulha

Descrição da atividade

O **Código Morse** foi desenvolvido na década de **1830** por **Samuel Morse** e seu colaborador **Alfred Vail** como um sistema de comunicação baseado em pontos e traços para representar letras e números. Inicialmente criado para uso no **telégrafo elétrico**, o código permitia a transmissão de mensagens a longas distâncias por meio de pulsos elétricos.

Os principais marcos da sua história incluem:

- **1844:** Primeira transmissão pública, com a famosa mensagem "**What hath God wrought**" ("O que Deus fez"), enviada de Washington, D.C., para Baltimore.
- **1851:** A versão internacional do código é padronizada, diferenciando-se do sistema original usado nos Estados Unidos.
- **Século XX:** Tornou-se amplamente utilizado em comunicações militares, marítimas e na aviação.

- **1999:** O uso oficial do Código Morse para chamadas de socorro no mar (como o famoso **SOS** – "... --- ...") foi descontinuado e substituído pelo Sistema Global de Socorro e Segurança Marítima (GMDSS).

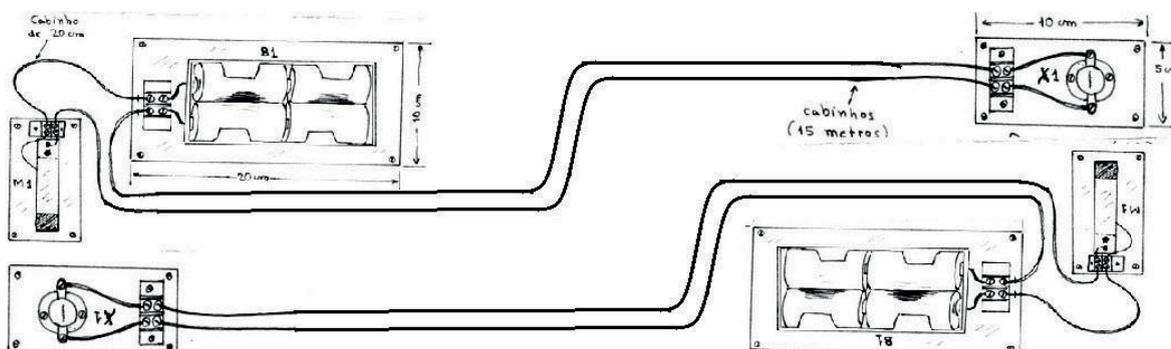
Apesar do declínio no uso oficial, o Código Morse ainda é valorizado por entusiastas do rádio amador e profissionais de emergência.

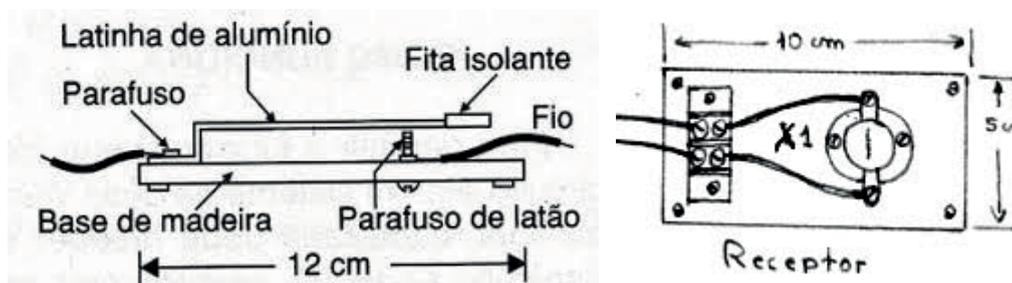
Abaixo segue exemplo do Código Morse:

A ● -	J ● - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

Exemplos de letras em código morse (Foto: Wikipedia Commons)

Cada patrulha deverá construir um telégrafo que emite bipes curtos e longos, conforme o modelo abaixo:





A montagem pode seguir o esquema acima ou qualquer outro que se entenda mais fácil para execução, a distância entre o transmissor e o receptor dependerá da disponibilidade da sua sede. Abaixo seguem outras referências:

<https://www.newtoncbraga.com.br/projetos-educacionais/11158-telegrafo-de-dua-s-vias-montagem-didatica-tel098.html>

<https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2019/05/codigo-morse-completa-175-anos-no-dia-24-de-maio.html>

Após o sucesso da construção, é interessante propor uma rodada de transmissão de mensagens ou palavras simples, até para viabilizar o uso futuramente em outra atividade.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Papel modelismo

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 1 atividade

Local: área aberta

Participantes: individual

Área de desenvolvimento

Intelectual e social

Materiais

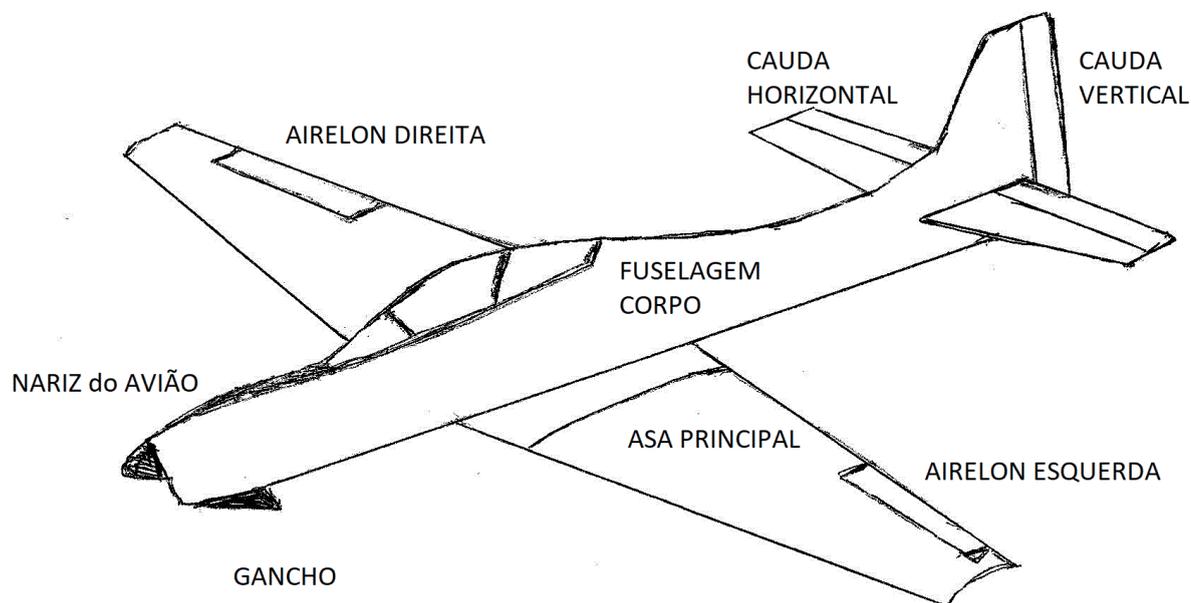
Cola, tesoura, projetos impressos para recorte.

Descrição da atividade

O papel modelismo é uma atividade que envolve a criação de modelos tridimensionais a partir de papel, utilizando técnicas de recorte, colagem e montagem. Essa prática é bastante acessível e pode ser realizada com materiais simples, como papel, tesoura e cola. Além de ser uma forma divertida de expressão artística, o papel modelismo oferece diversos benefícios para o desenvolvimento motor das crianças.

É importante que os jovens entendam que é uma confraternização, e não uma competição, pois o principal objetivo da atividade é aprender uma nova técnica de construção de modelos, que não se limita aos aviões.

Cada jovem receberá um jogo de projetos para recortar e montar o avião em papel modelismo. Utilize folhas de 120g, pois são mais firmes e resistentes, se possível, monte um com antecedência para exemplificar aos jovens.



Esta montagem pode ocorrer na sede ou em casa.

Incentive os jovens a buscar mais modelos em papel modelismo, pesquisarem sobre a história das aeronaves escolhidas e promover uma exposição, por patrulha, dos modelos que os jovens conseguiram montar.

Seguem algumas sugestões de fontes para consulta e modelos:

<https://creativepark.canon/pt/categories/CAT-ST01-0085/index.html>

<https://ar.pinterest.com/andreybochin210571/>

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Encurtando Distâncias

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 2 a 3 semanas

Local: área aberta

Participantes: alcateia, patrulha ou equipe de interesse

Área de desenvolvimento

Afetivo, social e intelectual.

Materiais

Balões de festa, copos de papel (120ml), tesoura e estilete.

Descrição da atividade

Previamente, os escotistas devem se reunir com os jovens e contar-lhes a história e importância do Correio Aéreo Nacional para a integração de diferentes regiões do Brasil. Segue um resumo abaixo:

“O Correio Aéreo Nacional é um serviço postal militar brasileiro que tem o objetivo integrar as diversas regiões do país e permitir a ação governamental em comunidades de difícil acesso, possuindo relevante papel social.

O serviço entrou em operação em junho de 1931, com o nome de Correio Aéreo Militar, quando transportaram uma mala postal com duas cartas, do Rio de Janeiro para São Paulo, retornando com a correspondência, 3 dias depois.

A viagem durou cinco horas e vinte minutos, fazendo com que chegassem com o tanque quase vazio e com as luzes da cidade já acesas. Para completar, tiveram dificuldades de localizar o Campo de Marte, onde deveriam pousar, tendo de aterrissar, então, na antiga sede do Jockey Club, na Mooca.

Três dias depois, retornaram ao Rio de Janeiro com mais correspondências, mas desta vez optaram pela “rota do Vale do Paraíba”, mais curta e rápida.

Baseado nesse sucesso, nos meses seguintes o Correio Aéreo se espalhou pelo país, consolidando-se como um instrumento da tão almejada integração nacional brasileira.”

A partir desta introdução, a matilha, patrulha ou equipe devem pesquisar e escolher um Grupo Escoteiro de um Estado Brasileiro diferente do seu, entrando em contato para que possam trocar correspondências.

Definido o Grupo, ao entrar em contato com o outro grupo, convidá-lo a participar da atividade e que troquem correspondências. Com o aceite do convite, confeccionar algum presente para ser enviado via Correios para este Grupo. Pode ser uma carta, cartão com desenho e assinado por todos da seção, mensagem, distintivo do Grupo ou da seção, algum objeto confeccionado pela seção para que fique de lembrança ao outro Grupo que receber.

Ao receber a correspondência do outro Grupo, entrar em contato novamente, demonstrando a cordialidade escoteira, agradecendo a troca.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Empinando Mensagens

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

Área de desenvolvimento

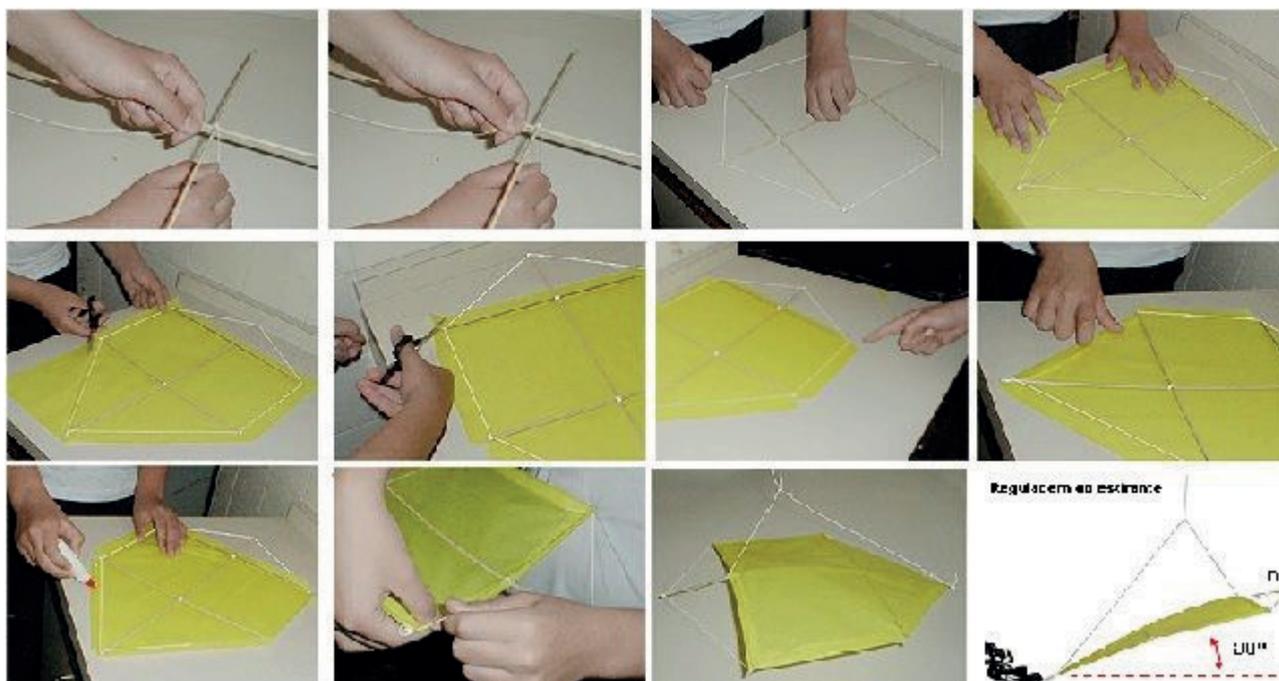
Social

Materiais

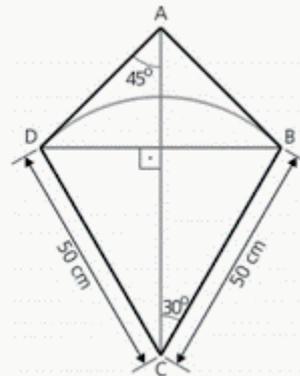
Folhas de seda, varetas de pipa, linha, barbante.

Descrição da atividade

Cada patrulha deverá confeccionar uma pipa de, pelo menos, 50x50 cm. Abaixo algumas referências:



8. O papagaio (também conhecido como pipa, pandorga ou arraia) é um brinquedo muito comum no Brasil. A figura ao lado mostra as dimensões de um papagaio simples, confeccionado com uma folha de papel que tem o formato do quadrilátero ABCD, duas varetas de bambu (indicadas em cinza) e um pedaço de linha. Uma das varetas é reta e liga os vértices A e C da folha de papel. A outra, que liga os vértices B e D, tem o formato de um arco de circunferência e tangencia as arestas AB e AD nos pontos B e D, respectivamente.



- Calcule a área do quadrilátero de papel que forma o papagaio.
- Calcule o comprimento da vareta de bambu que liga os pontos B e D.

As patrulhas deverão usar suas pipas para transmitir uma mensagem para a outra. A mensagem pode ser cifrada com código morse, por letras, bandeiras ou código marciano, desde que sejam fáceis de entender, cores que possam contrastar a distâncias.

Mas é importante se atentar aos procedimentos de segurança:

VEJA ALGUMAS DICAS PARA BRINCAR COM SEGURANÇA



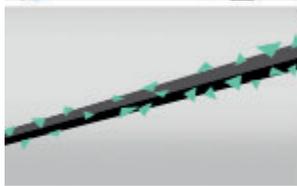
Fios elétricos

Crianças, adolescentes e adultos nunca devem soltar pipa perto de fios elétricos.



Parques

Procure parques e áreas abertas para soltar pipas.



Cerol

Nunca use cerol. A mistura do pó de vidro com cola na linha da pipa pode causar ferimentos graves e até morte.



Relâmpagos

Não solte pipas em dias de chuva forte e relâmpagos.



Fios metálicos

Não use fios metálicos para empinar as pipas.



Lajes e telhados

Não empine pipas em lajes e telhados, sob risco de queda.



Estações

Não invada estações de distribuição ou subestações da Eletropaulo para resgatar os papagaios.



Luvas

Use luvas para evitar queimar as mãos na linha.

Fonte: Eletropaulo e o especialista Silvio Voce, mestre da Associação Mundial de Eolismo

As patrulhas podem usar mais de uma pipa para o envio da mensagem. Procuramos não detalhar muito o que fazer, justamente para que cada um possa desenvolver o objetivo da melhor forma possível.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Cupim Patriótico

Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 1 a 3 atividades semanais

Local: em sede

Participantes: em patrulha ou equipe de interesse

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

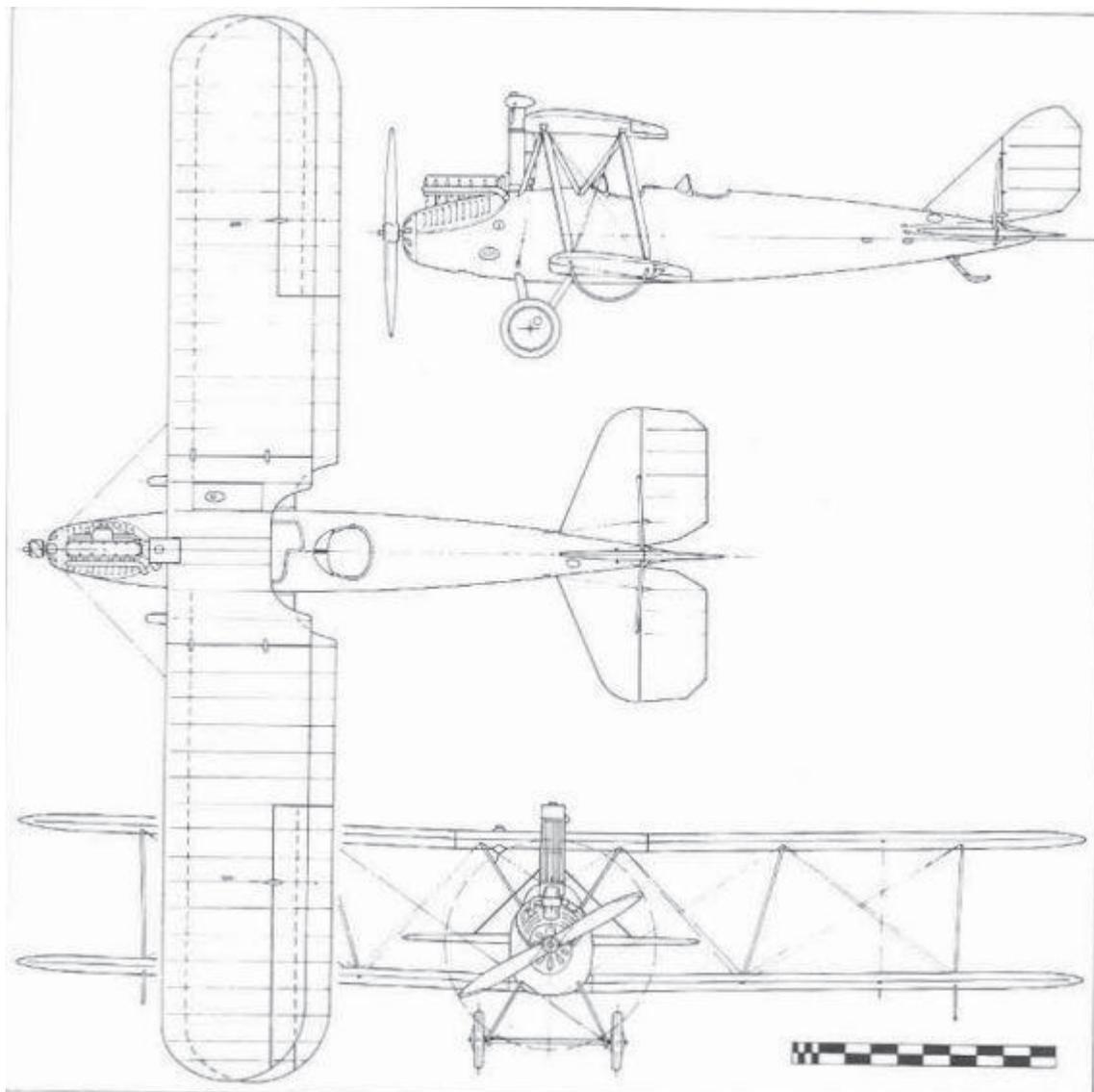
Papelão, barbante, bambú ou isopor.

Descrição da atividade

O termo "cupim patriótico" faz referência a um incidente ocorrido durante as tentativas de realizar o primeiro voo entre o Rio de Janeiro e Buenos Aires. Em 1921, o aviador argentino E. M. Hearne, ao tentar essa façanha, sofreu um acidente em Sorocaba (SP) devido a avarias em seu avião, possivelmente causadas por cupins. A imprensa brasileira da época celebrou o ocorrido, interpretando-o como uma intervenção "patriótica" da natureza, que impediu o sucesso do aviador estrangeiro. Posteriormente, o brasileiro Eduardo Pacheco e Chaves, conhecido como Edu Chaves, completou com êxito o reide, tornando-se o primeiro a ligar as duas capitais por via aérea.

As patrulhas ou equipes de interesse deverão recriar uma aeronave utilizando os materiais a sua escolha em escala ou que possua semelhanças com um biplano Curtiss. Veja os modelos:





Podem ser mais elaboradas ou mais simples, mas utilizando materiais de fácil manuseio e criando um ambiente que envolvam os jovens em uma aventura aérea.

O percurso da corrida deve conter obstáculos físicos que precisam ser vencidos pelo piloto da aeronave.

Vence a patrulha ou equipe de interesse que terminar o percurso em menor tempo ou que mantenha a maior parte da aeronave ao final.

Se tiver condições na sede, utilize mais de uma atividade para construção das aeronaves, para que estas tenham a maior semelhança com um biplano.

Essa atividade contempla alguns itens de aeromodelismo e história aeroespacial.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Correio Aéreo Elegante

Filhotes e Lobinho

Informações

Duração: 40 a 60 minutos

Local: área aberta ou em sede

Participantes: ninhada ou alcateia

Área de desenvolvimento

Afetivo, intelectual e social.

Materiais

Caixas de papelão, tintas, fitas e fantasias

Descrição da atividade

Qual criança não olha para o céu com fascinação quando escuta o barulho de um avião? Quem nunca sonhou em ser um piloto de avião?

Nossa proposta é tornar nossos lobinhos e filhotes os responsáveis por “Voar”, assim, eles vestem os aviões e saem distribuindo mensagens pelo grupo escoteiro.

O objetivo da atividade é ensinar os jovens a se comunicar com os demais, seja levando uma mensagem escrita em um cartão, ou uma mensagem ditada.

Também podem levar uma encomenda de um local para o outro, aprendendo quem é o destinatário e o remetente de uma mensagem.

Os jovens irão coletar as mensagens durante a atividade ou festa para entregá-las aos destinatários corretos.

Contem histórias sobre como os aviões são usados para transportar cartas e encomendas de um continente ao outro.

Devem ser criativos na decoração e pintura de seus aviões, preparando um local para fazer fotografias, podendo ter um fundo preparado para isso. seguem algumas fotos para referência:



Aproveitem a atividade para falar sobre os personagens da Jângal que voam, como Chill e Mang. Para o ramo Filhotes é uma boa atividade para o Paco.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Comunicação via satélite

Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: área aberta

Participantes: Filhotes, matilhas, patrulhas ou equipes.

Área de desenvolvimento

Intelectual e físico

Materiais

Três rádios HT (Hand-Talk ou intercomunicadores portáteis), recipientes (caixas de papelão, baldes ou similares) e carga/postagem (bolinhas plásticas, caixas de papelão ou envelopes).

Descrição da atividade

Cada matilha, patrulha ou equipe, deverá escolher três jovens para trocarem informações por rádio. Os participantes ocuparão as seguintes funções:

1. Controle de tráfego
2. Satélite
3. Piloto
4. O restante de cada matilha/patrulha será a aeronave.

Se possível deixar os aqueles que ocupam as funções de “controle de tráfego”, “satélite” e “piloto” em locais diferentes (Longe da vista dos outros), para evitar qualquer comunicação que não seja pelo rádio.

O “controle de tráfego” receberá uma carta prego onde constam três locais (ou mais) para entregar as cargas. Este deve passar para o “satélite” que deverá repassar para o “piloto” e sua aeronave, e está deverá realizar e entrega. O canal do rádio para a comunicação entre “controle de tráfego” e “satélite” deve ser diferente do “satélite” e “piloto”.

As informações de localização de aeroportos e aeródromos seguem um padrão global, pelas siglas IATA (Associação Internacional de Transporte Aéreo). Abaixo, temos a referência dessas siglas:

Região Norte [\[editar | editar código-fonte \]](#)

Estado	Aeroporto	Código IATA	
	Cruzeiro do Sul	CZS	
	Rio Branco	RBR	
	Macapá	MCP	
	Barcelos	BAZ	
	Boca do Acre	BCR	
	Borba	RBB	
	Carauari	CAF	
	Coari	CIZ	
	Eirunepé	ERN	
	Fonte Boa	FBA	
	Humaitá	HUW	
	Itacoatiara	ITA	
	Lábrea	LBR	
		Manaus	MAO
		Manicoré	MXN
Maués		MBZ	
Novo Aripuanã		NVP	
Parintins		PIN	
Santa Isabel do Rio Negro		IRZ	
Santo Antônio do Itá		IPG	
São Gabriel da Cachoeira		SJL	
São Paulo de Olivença		OLC	
Tabatinga		TBT	
Tefé		TFF	
		Altamira	ATM
		Belém	BEL
		Carajás	CKS
	Marabá	MAB	
	Santarém	STM	
	Porto Velho	PVH	
	Ji Paraná	JPR	
	Cacoal	OAL	
	Vilhena	BVH	
	Boa Vista	BVB	
	Araguaína	AUX	
	Gurupi	GPI	
	Palmas	PMW	
	Porto Nacional	PNB	

Região Centro-Oeste [\[editar | editar código-fonte \]](#)

Estado	Aeroporto	Código IATA
	Goiânia	GYN
	Rio Verde	RVD
	Caldas Novas	CLV
	Catalão	TLZ
	Brasília	BSB
	Alta Floresta	AFL
	Cuiabá	CGB
	Rondonópolis	ROO
	Sinop	OPS
	Sorriso	SMT
	Bonito	BYO
	Cassilândia	CSS
	Campo Grande	CGR
	Corumbá	CMG
	Dourados	DOU
	Paranaíba	PBB
	Ponta Porã	PMG
Três Lagoas	TJL	

Região Sudeste [\[editar | editar código-fonte \]](#)

Estado	Aeroporto	Código IATA
	Vitória	VIX
	Cachoeiro de Itapemirim	CDI
	Guarapari	GUZ
	São Mateus	SBJ
	Barbacena	QAK
	Patos de Minas	POJ
	Confins	CNF
	Divinópolis	DIQ
	Governador Valadares	GVR
	Juiz de Fora	JDF
	Montes Claros	MOC
	Pampulha	PLU
	Poços de Caldas	POO
	São João del-Rei	JDR
	Uberlândia	UDI
	Uberaba	UBA
	Zona da Mata	IZA
	Bartolomeu de Gusmão	SNZ
	Campos dos Goytacazes	CAW
	Cabo Frio	CFB
	Galeão	GIG
	Itaperuna	ITP
	Macaé	MEA
	Resende	QRZ
	Santos Dumont	SDU
	Araçatuba	ARU
	Araraquara	AQA
	Assis	AIF
	Avaré/Arandu	QVP
	Barretos	BAT
	Bauru/Arealva	JTC
Botucatu	QCP	
Bragança Paulista	BJP	
Campo de Marte	MAE	
Campo dos Amarais	CPQ	
Congonhas	CGH	
Dracena	QDC	
Guaratinguetá	GUJ	
Guarulhos	GRU	
Franca	FRC	
Jundiaí	QDV	
Lençóis Paulista	QGC	
Lins	LIP	
Marília	MII	
Ourinhos	OUS	
Piracicaba	QHB	
Presidente Prudente	PPB	
Ribeirão Preto	RAO	
São Carlos	QSC	
São José do Rio Preto	SJP	
São José dos Campos	SJK	
Sorocaba	SOD	
Ubatuba	UBT	
Viracopos	VCP	
Votuporanga	VOT	
		

Região Nordeste [\[editar | editar código-fonte \]](#)

Estado	Aeroporto	Código IATA
	Arapiraca	APQ
	Maceió	MCZ
	Barreiras	BRA
	Feira de Santana	FEC
	Ilhéus	IOS
	Lençóis	LEC
	Paulo Afonso	PAV
	Porto Seguro	BPS
	Salvador	SSA
	Teixeira de Freitas	TXF
	Valença	VAL
	Vitória da Conquista	VDC
	Fortaleza	FOR
	Jericócoara	JJD
	Juazeiro do Norte	JDO
	Imperatriz	IMP
	São Luís	SLZ
	Campina Grande	CPV
	João Pessoa	JPA
	Caruaru	CAU
	Fernando de Noronha	FEN
	Petrolina	PNZ
	Recife	REC
	Serra Talhada	SET
	Parnaíba	PHB
	Teresina	THE
	Mossoró	MVF
	Natal	NAT
	Aracaju	AJU

Região Sul [\[editar | editar código-fonte \]](#)

Estado	Aeroporto	Código IATA
	Cascavel	CAC
	Curitiba	CWB
	Foz de Iguaçu	IGU
	Londrina	LDB
	Maringá	MGF
	Ponta Grossa	PGZ
	Umuarama	UMU
	Bagé	BGX
	Caxias do Sul	CXJ
	Passo Fundo	PFB
	Porto Alegre	POA
	Santa Maria	RIA
	Uruguaiana	URG
	Blumenau	BNU
	Chapecó	XAP
	Forquilha	CCM
	Florianópolis	FLN
	Jaguaruna	JJG
	Joaçaba	JCB
	Joinville	JOI
	Lages	LAJ
Navegantes	NVT	

Para o ramo Lobinho a comunicação deverá ser simples pelo rádio, sempre com o auxílio próximo de um escotista. Pode alterar as siglas IATA, por cores ou formas.

Para o ramo Escoteiro, a comunicação poderá ser somente por AFI (Alfabeto Fonético Internacional) e pode ser solicitado que a patrulha faça um avião de bambu ou outros recursos disponíveis, ele será carregado pela tripulação.

Alfabeto Fonético Internacional (AFI):

A ALFA	N NOVEMBER
B BRAVO	O OSCAR
C CHARLIE (Charli)	P PAPA
D DELTA	Q QUEBEC
E ECHO (Eco)	R ROMEO
F FOXTROT	S SIERRA
G GOLF	T TANGO
H HOTEL	U UNIFORM (Uniform)
I INDIA	V VICTOR
J JULIET	W WHISKEY (Guiski)
K KILO	X X-RAY (Ecs-ray)
L LIMA	Y YANKEE (Yanki)
M MIKE (Maik)	Z ZULU

Para os ramos Sênior e Pioneiro, a comunicação poderá ser somente por Código Morse, ou substituir o rádio por sinais visuais (luzes ou bandeirolas) e deverá ser solicitado que façam um avião de bambu ou outros recursos disponíveis, ele será carregado pela tripulação.

Código Morse Internacional:

A ● -	J ● - - - -	S ● ● ●
B - ● ● ●	K - ● -	T -
C - ● - ●	L ● - ● ●	U ● ● -
D - ● ●	M - -	V ● ● ● -
E ●	N - ●	W ● - -
F ● ● - ●	O - - - -	X - ● ● -
G - - ●	P ● - - ●	Y - ● - -
H ● ● ● ●	Q - - ● -	Z - - ● ●
I ● ●	R ● - ●	

Exemplos de letras em código morse (Foto: Wikipedia Commons)

Ex: o “controle de tráfego” receberá a seguinte informação:

“Entrega da Bola vermelha no aeródromo GRU”

O “satélite” recebe a informação e verifica qual é o aeroporto GRU (Guarulhos) e repassa para o “piloto”, que deverá pegar a bola vermelha e levar até o recipiente com o nome Guarulhos, isso utilizando os outros como avião.

Conclusão: Se for um jogo competitivo quem entregar as encomendas no menor tempo ganha, se for um jogo inclusivo tem que realizar a tarefa satisfatoriamente.

Esta ficha foi elaborada por

?

Balãozinho

Filhotes e Lobinhos

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: Filhotes e alcateia

Áreas de desenvolvimento

Intelectual e físico

Materiais

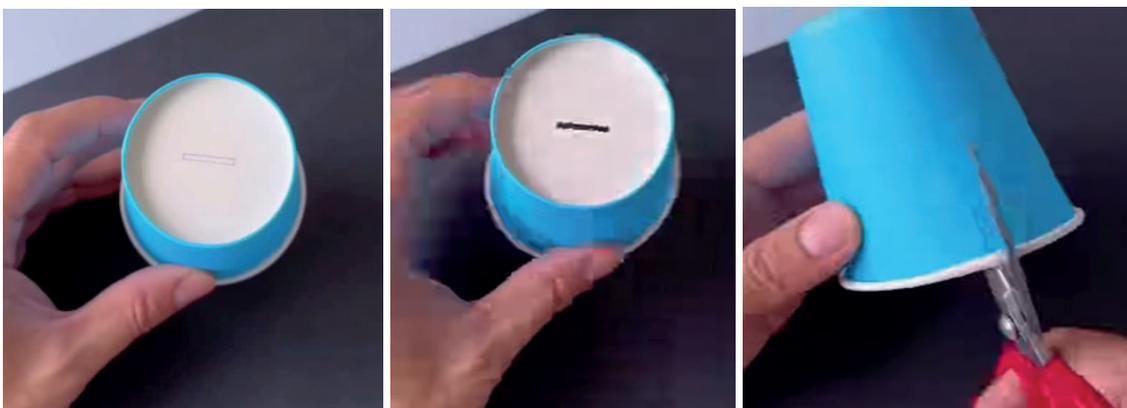
Balões de festa, copos de papel (120ml), tesoura e estilete.

Descrição da atividade

Cada jovem receberá seu copinho e sua bexiga para montar seu balão, ou então receberão o balão montado.

O objetivo é que encham o balão com a força do sopro, desenvolvendo o controle de soprar, respirar e soprar novamente. É interessante que eles também aprendam a segurar o balão cheio sem soltar, até que a escotista dê o comando.

Utilize copos de papel, pois os de plástico furam as bexigas. Façam 8 cortes de, no máximo, 3 cm na vertical do copo, assim a trajetória do balão será mais regular. Levem os copinhos cortados com um furo conforme as imagens abaixo:





- 1 - Marque um retângulo de 3mm x 15mm no centro do copo.
- 2 - Faça o corte deste retângulo sem passar as bordas e retire o pedaço de papel.
- 3 - Faça cortes de 3 cm na lateral do copo com um espaçamento de 2cm.
- 4 - Passe o balão pelo retângulo cortado.
- 5 - Use o bico do balão para encher o máximo que o jovem conseguir, e segure.
- 6 - Segure o balão para cima e solte o bico, o balão irá subir à medida que solta o ar.

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

EducAção Escoteira

Data 05/05/2025 a 31/05/2025

O EducAção Escoteira é um projeto que busca levar o Grupo Escoteiro ou Seção Escoteira Autônoma para dentro das escolas, oferecendo aos estudantes a oportunidade de conhecer mais sobre o Movimento Escoteiro e interagir com crianças, adolescentes e jovens em atividades educacionais divertidas.



Educação Escoteira 2025

Formando cidadãos para o futuro

Em 2025, a **Educação Escoteira** reforça o compromisso do Movimento Escoteiro com a formação de crianças, adolescentes e jovens por meio de experiências educativas transformadoras. Neste ano, nosso foco está em fortalecer os valores de cidadania, liderança e respeito ao meio ambiente, proporcionando atividades dinâmicas que estimulam o aprendizado prático e a colaboração.

Realizada em parceria com escolas e comunidades de todo o país, a iniciativa convida educadores, escoteiros e voluntários a vivenciarem o **Método Educativo Escoteiro** como uma ferramenta complementar à educação formal. Por meio de jogos, desafios e atividades ao ar livre, os participantes desenvolvem habilidades essenciais para a vida, como autonomia, trabalho em equipe e senso de responsabilidade social.

Em 2025, queremos impactar ainda mais jovens, ampliando nosso alcance e incentivando o protagonismo juvenil na construção de um mundo mais justo e sustentável. Junte-se a nós nessa jornada e descubra como o escotismo pode transformar vidas por meio da educação!

Pousando avião em um navio aeródromo

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 60 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

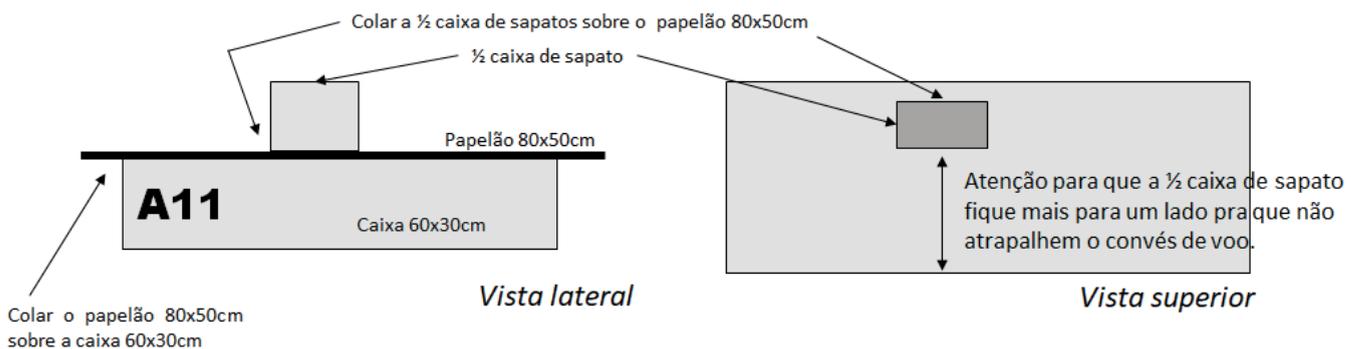
Intelectual e Afetivo

Materiais

Para montagem do portal Navio Aeródromo (por equipe): duas caixas de papelão grande, uma caixa de sapatos, três tubos de cola quente e pistola de cola quente.

Descrição da atividade

Desenho do esquema de montagem do Navio Aeródromo:



Ramo Lobinho:

Um adulto deverá acompanhar as crianças para a utilização da cola quente durante a construção do navio aeródromo.

Esse ramo terá como desafios:

1. Construir o navio aeródromo de papelão
2. Construir os aviões de papel através de dobradura

3. Lançar os aviões de papel até o navio aeródromo para que caiam no convés de voo e não no “mar”. A distância do lançamento do avião até o navio é em média de 1 metro.
4. Cada membro da equipe terá direito a fazer 2 lançamentos com os aviões que ele mesmo deverá fazer. Caso algum(a) jovem não consiga fazer uma dobradura de avião, deverá ser ensinado(a) pelos demais membros da equipe.

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro:

Esses ramos terão os seguintes desafios:

1. Construir o navio aeródromo de papelão
2. Construir os aviões de papel através de dobradura
3. Lançar os aviões de papel até o navio aeródromo para que caiam no convés de voo e não no “mar”.

A distância do lançamento do avião até o navio é em média de 1m e 50cm para os escoteiros(as) e 2 metros para os sêniores, guias e pioneiros(as). Cada membro da equipe terá direito a fazer 2 lançamentos com os aviões que ele mesmo deverá fazer. Caso algum(a) jovem não consiga fazer uma dobradura de avião, deverá ser ensinado(a) pelos demais membros da equipe.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Pitágoras Preto e Branco

Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 40 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

Folha com peças para recortar, tesoura, lápis ou objeto perfurante, cola ou fita

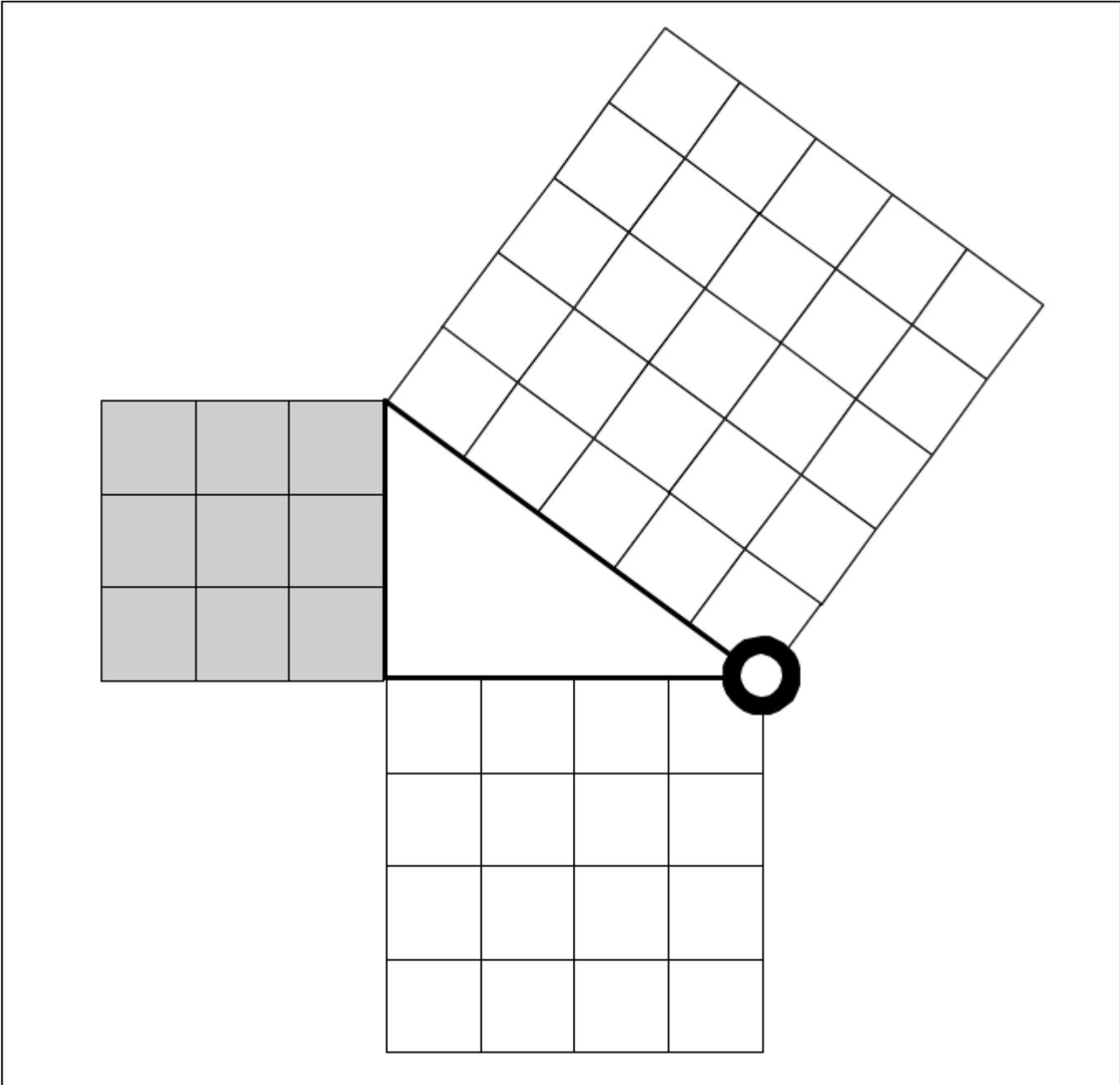
Descrição da atividade

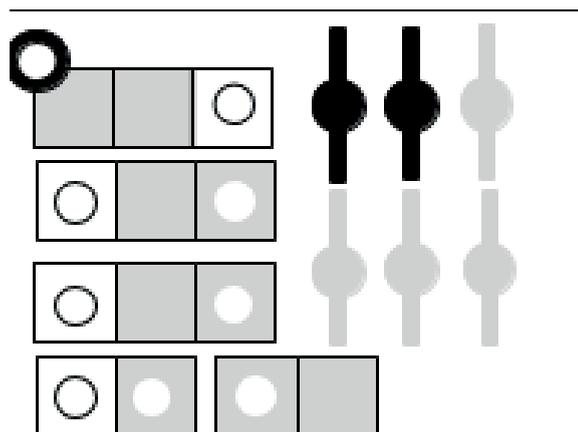
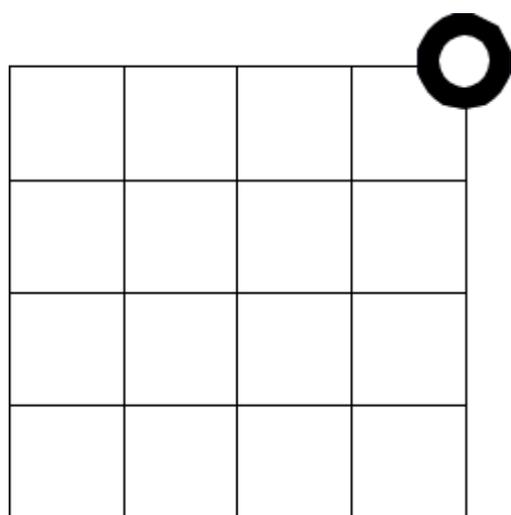
Os participantes receberão um conjunto de peças recortáveis para explorar o Teorema de Pitágoras de forma visual e prática. Eles deverão:

1. Recortar todas as peças da folha fornecida.
2. Fazer furos em todas as bolinhas brancas com a ponta de um lápis.
3. Organizar as peças para montar e compreender a relação entre os lados de um triângulo retângulo.
4. Aplicar o teorema a um exemplo prático, como calcular a distância entre dois pontos.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.





Música e Saúde Mental

Lobinho

Informações

Duração: 70 minutos

Local: área aberta

Participantes: alcateia

Área de desenvolvimento

Intelectual e Afetivo

Materiais

Caixas de som ou outro sistema de áudio (para tocar as músicas), fichas ou cartões com perguntas abertas sobre emoções e saúde mental, papel e caneta para escrever reflexões, folhas de atividades, ambiente tranquilo e confortável para a atividade.

Descrição da atividade

1. **Introdução (10 minutos):**

Comece com uma conversa simples e curta sobre o que são emoções e como elas fazem parte do nosso dia a dia. Explique de forma simples que a saúde mental é o cuidado com a nossa mente e sentimentos. Pergunte aos lobinhos como eles se sentem quando estão felizes, tristes, com medo, ou zangados.

2. **Músicas e Reações (15 minutos):**

Escolha músicas com letras simples e positivas que falem sobre sentimentos e emoções. Sugestões de músicas:

- "O Sol" (Jota Quest) – Reflete a importância de ter dias felizes e como as coisas podem melhorar.
- "Amigos" (Roberta Campos e Nando Reis) – Fala sobre a importância da amizade e do apoio mútuo.
- "Aquarela" (Toquinho) – Uma música que estimula a criatividade e imaginação, promovendo emoções positivas.

Toque a música e, depois de ouvir, peça para que os lobinhos falem sobre o que sentiram ou imaginaram ao ouvir a canção. Pergunte: "Como você se sentiu? Que tipo de sentimentos a música trouxe para você?"

3. **Atividade de Expressão (20 minutos):**

Após a escuta das músicas, peça aos lobinhos que desenhem ou escrevam algo que represente os sentimentos que eles sentem ao ouvir as canções. Eles podem fazer um desenho de como se sentiram ou escrever algo simples, como “Eu me senti feliz quando a música tocou” ou “Eu me senti calmo”.

Eles podem usar cartolinas coloridas para fazer seus desenhos, criando uma atmosfera divertida e criativa.

4. **Jogo da Emoção (15 minutos):**

Em grupo, faça um jogo simples onde cada lobinho tira um cartão com uma emoção escrita (ex: feliz, triste, com medo, bravo, calmo) e, com base na emoção do cartão, eles devem fazer uma expressão facial ou uma pequena encenação (como um teatrinho). Depois, eles podem explicar por que escolheram essa emoção e como lidar com ela.

5. **Fechamento (10 minutos):**

Reúna todos para conversar sobre como é importante cuidar de nossas emoções e sentimentos. Explique que, assim como o corpo precisa de cuidados (como higiene e alimentação), a mente também precisa de atenção e carinho. Encerre a atividade com uma frase positiva sobre o cuidado consigo mesmo, como: "Sempre que você se sentir triste ou bravo, lembre-se que você pode falar com um amigo ou com um adulto de confiança."

Observações:

- Lembre-se de manter a linguagem simples e acessível, considerando a faixa etária dos lobinhos.
- Reforce a importância do apoio mútuo dentro do grupo, criando um ambiente seguro e acolhedor.
- O foco deve ser sempre em promover o autocuidado emocional de maneira divertida, leve e lúdica, com o objetivo de ajudar os lobinhos a identificar e expressar suas emoções de forma saudável.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Música e Saúde Mental

Escoteiro

Informações

Duração: 75 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Intelectual e Afetivo

Materiais

Caixas de som ou outro sistema de áudio (para tocar as músicas), fichas ou cartões com perguntas abertas sobre emoções e saúde mental, papel e caneta para escrever reflexões, folhas de atividades (opcional), ambiente tranquilo e confortável para a atividade.

Descrição da atividade

1. Introdução (15 minutos)

Inicie a atividade conversando brevemente com os escoteiros sobre o que é saúde mental e a importância de cuidar dela, assim como o impacto que ela tem no nosso cotidiano. Explique que músicas podem ser poderosas para expressar e entender os sentimentos.

2. Seleção das músicas (10 minutos)

Escolha músicas que abordam temas como emoções, superação, amizade, autocuidado e saúde mental. Abaixo estão algumas sugestões:

- “Trem-Bala” (Ana Vilela) – Apreciação da vida e reflexão sobre os momentos simples.
- “Lugar ao Sol” (Charlie Brown Jr.) – Superação e resiliência.
- “Faz Parte” (Raimundos) – A importância de se aceitar e de procurar ajuda.
- “Seja Quem For” (Os Mutantes) – Reflexão sobre identidade e autenticidade.

Tocar as músicas uma por uma e pedir que os escoteiros prestem atenção nas letras e como elas se relacionam com as situações da vida cotidiana e o cuidado com a saúde mental.

3. Reflexão e conversa em grupo (25 minutos)

Após cada música, abra um espaço para discussão:

- O que a letra da música fez você pensar ou sentir?
- Como a música pode ajudar a entender o que é saúde mental?
- Quais emoções você percebe que estão sendo tratadas nas músicas?
- Como você lida com essas emoções no seu dia a dia? Tem algo que poderia melhorar em sua rotina para cuidar melhor da sua saúde mental?

Durante a conversa, incentive que os escoteiros se expressem livremente, lembrando sempre da importância da empatia e do respeito pelas experiências dos outros.

4. Atividade de Expressão (15 minutos)

Divida os escoteiros em grupos e forneça uma folha em branco e canetas coloridas para que cada grupo desenhe ou escreva o que a saúde mental representa para eles. Eles podem ilustrar um momento de cuidado com o bem-estar ou algo que gostariam de melhorar em sua vida.

5. Fechamento (10 minutos)

Após a atividade de expressão, reúna todos novamente e peça para que compartilhem suas produções. Encerre com uma reflexão sobre a importância de buscar apoio sempre que necessário e lembrar que o autocuidado é fundamental para o bem-estar.

Observações:

- Incentive que os escoteiros também aprendam a identificar sinais de quando precisam pedir ajuda a um adulto ou profissional de saúde.
- Reforce o espaço seguro para compartilhar sentimentos e pensamentos, criando uma atmosfera de respeito e confiança.

Essa atividade tem como objetivo integrar a música ao aprendizado sobre saúde mental, promovendo tanto a reflexão individual quanto o apoio coletivo.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Música e Saúde Mental

Sênior

Informações

Duração: 70 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Intelectual e Afetivo

Materiais

Caixas de som ou outro sistema de áudio (para tocar as músicas), fichas ou cartões com perguntas abertas sobre emoções e saúde mental, papel e caneta para escrever reflexões, folhas de atividades (opcional), ambiente tranquilo e confortável para a atividade.

Descrição da atividade

1. **Introdução e Contextualização (15 minutos):**

Inicie com uma breve explicação sobre o que é saúde mental, destacando a importância de compreender as emoções e de cuidar da mente tanto quanto do corpo. Fale sobre como as músicas podem ser poderosas para expressar sentimentos e gerar reflexões, especialmente sobre saúde mental. Pergunte aos seniores: "O que vocês acham que é saúde mental e como podemos cuidar dela em nossas vidas?"

2. **Seleção das Músicas e Discussão (30 minutos):**

Selecione músicas com letras que abordam temas como superação, autodescoberta, desafios emocionais e amizade. Sugestões de músicas:

- "O Mundo é um Moicano" (Cartola) – Reflete sobre desafios e superação pessoal.
- "Todos Meus Amores" (Zélia Duncan) – Fala sobre a importância das relações e emoções humanas.
- "Levando a Vida" (Roberto Carlos) – Uma música que fala sobre enfrentamento da vida com sabedoria e coragem.
- "Trem-Bala" (Ana Vilela) – Incentiva a reflexão sobre os momentos simples da vida e a importância de aproveitar o presente.

Toque as músicas uma por uma, dando um tempo para que todos ouçam com atenção. Após cada música, promova uma conversa, guiada por perguntas reflexivas como:

- O que essa música fez você pensar sobre a sua vida?
- Quais sentimentos ela trouxe à tona? Como lidamos com esses sentimentos?
- O que você faz para cuidar da sua saúde mental nos dias difíceis?
- Alguma vez você sentiu que poderia ter lidado melhor com uma emoção ou situação difícil?

A ideia aqui é incentivar a expressão pessoal e fomentar uma conversa aberta sobre como cada um cuida de sua saúde mental, ajudando a promover um ambiente de apoio mútuo.

3. **Atividade de Planejamento de Cuidado Pessoal (20 minutos):**

Forneça aos seniores post-its ou cartões e peça para que escrevam uma ou mais ações que podem realizar para cuidar melhor da sua saúde mental, inspirados nas músicas ou nas reflexões da atividade. Essas ações podem ser simples, como:

- "Praticar atividades físicas para liberar o estresse."
- "Conversar mais com amigos e familiares."
- "Tirar um tempo para meditar ou praticar mindfulness."
- "Fazer algo que me faça feliz, como ouvir música ou ler um livro."

Após escreverem, eles podem compartilhar suas ações com o grupo, se se sentirem à vontade, criando um compromisso coletivo de cuidado com a saúde mental.

4. **Reflexão em Grupo (15 minutos):**

Proponha um momento de reflexão em grupo sobre como o autocuidado e a saúde mental influenciam nossas relações e nosso bem-estar. Pergunte:

- O que vocês fazem para cuidar da sua saúde mental durante os períodos de estresse?
- Como podemos ajudar nossos amigos e familiares a cuidar de sua saúde mental?

Estimule a troca de experiências e estratégias, valorizando o apoio mútuo e o compartilhamento de boas práticas.

5. **Fechamento (10 minutos):**

Finalize a atividade com uma mensagem positiva sobre a importância de cuidar de si, dizendo algo como: "Assim como cuidamos do nosso corpo, é essencial também cuidar da nossa mente. Lembrem-se de que nunca

estamos sozinhos, sempre podemos contar uns com os outros." Encoraje os seniores a aplicarem as ações que escreveram e a continuarem cuidando de sua saúde mental.

Observações:

- Para os seniores, as discussões podem ser mais profundas, por isso é importante criar um espaço de respeito e acolhimento, permitindo que todos compartilhem suas experiências livremente.
- A atividade pode ser adaptada para incluir práticas de relaxamento ou meditação, caso os seniores já tenham familiaridade com essas práticas.
- A atividade pode ser repetida periodicamente, com novas músicas ou temas relacionados à saúde mental, criando um espaço constante de reflexão e apoio mútuo.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Música e Saúde Mental

Pioneiro

Informações

Duração: 70 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Intelectual e Afetivo

Materiais

Caixas de som ou outro sistema de áudio (para tocar as músicas), fichas ou cartões com perguntas abertas sobre emoções e saúde mental, papel e caneta para escrever reflexões, folhas de atividades (opcional), ambiente tranquilo e confortável para a atividade.

Descrição da atividade

1. **Introdução e Contextualização (15 minutos):**

Comece com uma breve introdução sobre o que é saúde mental, destacando sua importância no cotidiano e o impacto nas emoções, comportamento e relacionamentos. Explique que a música é uma forma poderosa de expressão emocional e que ela pode nos ajudar a refletir sobre nossas próprias emoções e como gerenciá-las.

Pergunte aos pioneiros: "O que vocês entendem por saúde mental e por que é importante para todos nós? Como a música pode nos ajudar a lidar com nossos sentimentos e cuidar de nossa saúde mental?"

2. **Seleção das Músicas e Discussão (35 minutos):**

Escolha músicas que tratem de temas como enfrentamento de desafios, resiliência, autossuperação, emoções e bem-estar. Algumas sugestões incluem:

- "Keep Your Head Up" (Andy Grammer) – Sobre resiliência e superar desafios.
- "Skyscraper" (Demi Lovato) – Trata de superar momentos difíceis e se reconstruir.

- "Viva La Vida" (Coldplay) – Reflexão sobre mudanças e a importância de seguir em frente.
- "Under Pressure" (Queen & David Bowie) – Fala sobre como lidamos com a pressão e os desafios da vida.

Como fazer: Toque cada música e dê um tempo para que os pioneiros escutem atentamente. Após cada música, promova uma discussão reflexiva com perguntas como:

- Quais emoções essa música trouxe à tona? O que você sentiu enquanto ouvia?
- De que maneira a música aborda questões de saúde mental, como lidar com dificuldades ou emoções intensas?
- Quais lições ou estratégias você pode tirar dessa música para aplicar na sua vida, especialmente quando se sentir pressionado ou desanimado?

Durante as discussões, incentive os pioneiros a refletirem sobre suas próprias experiências e como lidam com as emoções no dia a dia.

3. **Atividade de Planejamento Pessoal (20 minutos):**

Após a discussão, peça aos pioneiros que escrevam ou desenhem suas próprias estratégias para lidar com momentos de estresse, tristeza ou ansiedade. Eles podem criar um plano de autocuidado que inclua atividades que os ajudem a se sentir melhor emocionalmente, como:

- Praticar atividades físicas (corrida, caminhada, yoga).
- Manter contato com amigos ou familiares.
- Participar de atividades que promovam o relaxamento, como meditação ou leitura.
- Ouvir música como uma forma de aliviar o estresse.

Depois, cada um compartilha suas estratégias com o grupo, podendo até formar grupos menores para discutir como colocar essas estratégias em prática.

4. **Brainstorm de Ações Coletivas (20 minutos):**

Divida os pioneiros em grupos menores e forneça cartolinas e canetas. Cada grupo deve brainstormar ideias sobre como apoiar uns aos outros dentro do grupo de pioneiros no que diz respeito à saúde mental. Eles podem criar iniciativas, como:

- Um "dia do bem-estar", onde todos participam de atividades de relaxamento.
- Criar um grupo de apoio mútuo, no qual possam conversar sobre os desafios e dificuldades emocionais que enfrentam.

- Estabelecer uma rotina de "check-in" onde os membros do grupo se perguntam regularmente como estão se sentindo e se precisam de ajuda.

Ao final, cada grupo apresenta suas ideias ao restante do grupo, e podem escolher uma ou mais ações para implementar no futuro próximo.

5. **Fechamento e Reflexão Final (15 minutos):**

Para finalizar, reforce a importância de cuidar da saúde mental e que isso não é algo que devemos fazer sozinhos. O apoio mútuo dentro do grupo é fundamental. Encerre com uma reflexão em grupo:

- Como podemos manter o bem-estar emocional, tanto individualmente quanto coletivamente?
- O que podemos fazer para criar um ambiente de apoio e confiança dentro do grupo de pioneiros?

Para concluir, peça que cada um escreva em um post-it uma ação simples que eles possam adotar para cuidar de sua saúde mental a partir daquele momento. Eles podem compartilhar essas ações com o grupo ou guardá-las para si como um lembrete pessoal.

Observações:

- É importante criar um ambiente de confiança, onde todos se sintam à vontade para compartilhar, mas sem pressão para falar sobre questões muito pessoais se não desejarem.
- Para os pioneiros, nesta atividade deve ser mais reflexiva e permitir discussões profundas, considerando que eles estão em uma fase de vida de desenvolvimento da autonomia e da capacidade de lidar com desafios.
- Se o grupo já tiver conhecimento de práticas de mindfulness ou outras técnicas de autocuidado, você pode incluir essas atividades na discussão final.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Explorando o Mundo e o Universo

Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 60 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

Papel higiênico, bobina ou tira de papel de 6m de comprimento, trena ou fita métrica, canetinhas e lápis, tabelas com distâncias entre os planetas e o Sol, balões grandes amarelos, massinha, papel de seda ou papel alumínio, barbante, cola e tesoura, E.V.A. de diferentes cores, alfinetes com cabeça grande, papel vegetal e papel carbono, base de papelão ou madeira, ímã, agulha, rolha de cortiça ou pedaço de isopor, vasilhame com água

Descrição da atividade

1. O Tamanho do Sistema Solar (30 min)

Cada equipe deve construir um modelo em escala do sistema solar, desenhando os planetas em uma tira de papel de 6m, utilizando a tabela fornecida. Após a montagem, um facilitador pode desafiar os participantes perguntando onde estaria a estrela mais próxima do Sol na mesma escala.

Desafio: Usando essa mesma escala, onde ficaria a estrela mais próxima do Sol?

2. Representação dos Planetas (30 min)

Cada equipe infla um balão de 80cm de diâmetro para representar o Sol e moldar os planetas com materiais diversos, respeitando a escala de tamanho fornecida.

Reflexão: Na mesma escala, qual seria o tamanho da sua casa?

3. Construindo uma Bússola Caseira (15 min)

As equipes devem construir uma bússola utilizando materiais simples. Elas magnetizam uma agulha e a colocam sobre um disco de cortiça em um vasilhame com água para que indique o Norte.

Desafio: Por que a bússola aponta na direção Norte-Sul? O que é e de onde vem o campo magnético terrestre?

4. Construção de uma Maquete de Curvas de Nível (60 min)

As equipes utilizam folhas de E.V.A. para criar uma maquete de curvas de nível, recortando e colando camadas para simular um relevo tridimensional.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.

Explorando a Língua Portuguesa

Lobinho, Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

Cartazes ou folhas de papel, canetas ou marcadores coloridos

Descrição da atividade

Os participantes deverão percorrer diferentes estações para resolver desafios relacionados à língua portuguesa. Cada desafio superado acumula pontos. A equipe que somar mais pontos ao final vence o jogo!

Estações e Desafios

1. Palavras Indígenas

- Desafio: Cada equipe deve listar 5 palavras da língua portuguesa de origem tupi-guarani ainda usadas atualmente.
- Exemplos de respostas: pipoca, mandioca, abacaxi, tatu, jacaré.

2. Palavras Estrangeiras no Português

- Desafio: As equipes devem listar 10 palavras de origem inglesa usadas no vocabulário cotidiano.
- Exemplos de respostas: futebol, show, shopping, site, notebook, delivery, mouse, hambúrguer, jeans, selfie.

3. Países Lusófonos

- Desafio: Listar pelo menos 5 países que falam português.
- Exemplos de respostas: Brasil, Portugal, Angola, Moçambique, Cabo Verde.

4. A Maior Palavra

- Desafio: Cada equipe deve citar a maior palavra da língua portuguesa que conhece e pesquisar quantas letras tem a maior palavra registrada.
- Exemplo: pneumoultramicroscopicossilicovulcanoconiose (46 letras).

5. Português do Brasil vs. Portugal

- Desafio: Encontrar 5 palavras que têm significados diferentes no Brasil e em Portugal.
- Exemplos de respostas:
 - Autocarro (Portugal) / Ônibus (Brasil)
 - Frigorífico (Portugal) / Geladeira (Brasil)
 - Comboio (Portugal) / Trem (Brasil)
 - Pastel (Portugal - doce) / Pastel (Brasil - salgado)
 - Abacaxi (Portugal - fruta) / Abacaxi (Brasil - problema)

6. Variações Regionais do Português no Brasil

- Desafio: Cada equipe deve listar exemplos de palavras ou expressões que variam conforme a região do Brasil.
- Exemplos de respostas:
 - Pipoca doce: Pipoca caramelada (Sul) / Pipoca de leite (Norte)
 - Cacetinho (RS) / Pãozinho ou Francês (SP e outras regiões)
 - Dindin (Nordeste/Centro-Oeste) / Chup-chup ou Sacolé (Sudeste) / Geladinho (Centro-Oeste)

Pontuação

- Cada desafio completado corretamente vale 10 pontos.
- Se a equipe apresentar uma resposta criativa ou pouco conhecida, ganha bônus de 5 pontos.
- A equipe com mais pontos ao final do jogo é a vencedora.

Esta ficha foi elaborada por

Luiz Henrique Antão Siqueira, Robert Wagner Machado Mendlovitz, Thassiana Carvalho de Paula, Daniele Cabral Gonçalves, Betty Carvalho Rocha Gonçalves do Prado e Paulo Henrique Maciel Barbosa.



JUNHO LARANJA 2025

Data 01/06/2025 a 30/06/2025

Em razão do Dia Nacional de Luta contra Queimaduras, em 6 de junho, instituído pela Lei 12.026/2009, a Sociedade Brasileira de Queimaduras promove, anualmente, durante o mês de junho, a campanha de prevenção de queimaduras Junho Laranja, com o objetivo de alertar a população e autoridades sobre os riscos de acidentes com queimaduras e os traumas que eles podem causar, destacando que 90% dos acidentes são evitáveis. Em 2025, com o tema **“Violência contra a Mulher: Marcas no Corpo, Feridas na Alma”**, porém, como em todas as campanhas, há um foco na prevenção como um todo, contando com o apoio dos Escoteiros do Brasil.

Apresentação Junho Laranja 2025

“Violência contra a Mulher: Marcas no Corpo, Feridas na Alma.”

Considerada entidade associativa de grande relevância nacional e internacional no cenário das queimaduras, a Sociedade Brasileira de Queimaduras (SBQ) foi consolidada em 1995, com data de fundação em 6 de junho. Desde então, vem trabalhando para difundir ações que possam proporcionar atendimento qualificado ao paciente com queimaduras e atuando junto ao poder público e sociedade civil em campanhas que promovam a prevenção de acidentes.

Em razão do Dia Nacional de Luta contra Queimaduras, em 6 de junho, instituído pela Lei 12.026/2009, a Sociedade Brasileira de Queimaduras promove, anualmente, a campanha Junho Laranja, que se estende durante todo mês, com o objetivo de alertar a população e autoridades sobre os riscos de acidentes com queimaduras e os traumas que eles podem causar. Sabe-se que 90% das queimaduras que ocorrem poderiam ser evitadas, elevando ainda mais a importância de uma campanha de prevenção de queimaduras que alcance todos os públicos-alvo.

Este ano a campanha traz como tema principal a violência contra a mulher, com o slogan: **“Violência contra a Mulher: Marcas no Corpo, Feridas na Alma”**. E por que a escolha deste tema? Uma pesquisa básica em sites de busca revela inúmeras notícias de vítimas de feminicídio ou tentativa de feminicídio, nas quais o fogo ou as substâncias corrosivas, como o ácido, foram utilizados como meios de agressão à mulher e às pessoas transexuais. Apesar disso, as notificações desses casos em unidades de saúde são reduzidas, indicando subnotificação por fatores diversos, como o medo.

É o segundo ano que os Escoteiros do Brasil são parceiros neste esforço em divulgar a importância na conscientização sobre prevenção de queimaduras e cuidados iniciais a serem tomados após o trauma.

Participe você também dessa mobilização e proponha em sua UEL que o tema seja discutido; e nas seções, com o objetivo de entender as formas de prevenção e poder ajudar em casos de primeiros socorros em casos de queimaduras. Divulguem o material da campanha, acompanhando nossas redes sociais (@sbqueimadura) onde serão lançados cards para compartilhamento em redes sociais durante todo o mês de junho, e busquem materiais da campanha no site www.sbqueimaduras.org.br, elaborados para compartilhamento em mídias sociais e impressão.

Prevenir é o melhor caminho

Ramo Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 1 hora e 10 minutos

Local: sede ou local aberto

Participantes: por matilha ou por patrulha

Áreas de desenvolvimento

Físico, intelectual, social e afetivo

Objetivo

Conhecer os riscos de queimaduras em casa e as medidas de prevenção, identificando perigos e agindo de forma segura.

Materiais

- Cartazes e marcadores;
- Impressos com imagens de diferentes áreas da casa (cozinha, banheiro, sala de estar);
- Cartões de cenário de risco ou brinquedos para montar os cenários;
- Fita adesiva;
- Kit básico de primeiros socorros;
- Folhetos informativos sobre prevenção de queimaduras:
 - Como evitar e conduzir queimaduras - <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/2829>
 - Aventuras de uma pipa prevenindo queimaduras <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/4169>
- Cartilhas digitais:
 - Prevenir para evitar <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1335>
 - Evite esta cicatriz <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1334>

Descrição da Atividade

1. Introdução (15 minutos)

- Explique a importância de prevenir queimaduras no ambiente doméstico.
- Apresente algumas estatísticas sobre queimaduras em casa (por exemplo, 70% das queimaduras acontecem no lar, acometem pessoas de todas as idades). Os dados estatísticos estão disponíveis na apresentação da campanha Junho Laranja:

<https://www.sbqueimaduras.org.br/junho-laranja>

ou

[Campanha Junho Laranja 2024.pdf](#)

2. Exploração dos Riscos (15 minutos)

- Entregue a cada matilha ou patrulha um conjunto de impressos com imagens de diferentes áreas da casa;
- Peça que identifiquem e marquem com fita adesiva os possíveis riscos de queimadura em cada imagem (por exemplo, fogão, ferro de passar, água quente, tomada).

3. Discussão e Soluções (15 minutos)

- Peça às matilhas ou patrulhas que compartilhem os riscos que identificaram;
- Para cada risco identificado, discuta como ele pode ser prevenido (por exemplo, manter as crianças afastadas do fogão, não deixar cabos de panelas ao alcance, não falar com o celular na tomada).

4. Cenários e Primeiros Socorros (15 minutos)

- Distribua cartões com diferentes cenários de queimadura (por exemplo, derramar água fervente, tocar em um ferro quente, etc). Os cenários podem ser montados de forma simulada com utilização de brinquedos. Seguem algumas sugestões:

- 1) Fogão e panela com cabo e tampa (pode ser de brinquedo).
- 2) Bacia ou banheira de brinquedo com uma boneca (bebê).
 - 3) Mesa improvisada com toalha comprida e xícara ou copo.
 - 4) Ferro de passar roupa (brinquedo) e mesa de passar improvisada.
 - 5) Churrasqueira ou fogueira.
 - 6) Celular, carregador e tomada.

- Peça que as matilhas/patrulhas discutam o que fariam em cada situação, destacando a importância de agir rapidamente.
- Demonstre os primeiros socorros básicos para queimaduras: resfriar a área com água corrente fria, cobrir com um pano limpo, procurar ajuda médica se necessário, lavar abundantemente se for contato por produto químico, espanar antes se for pó (ex.: cal).

5. Encerramento e Reflexão (10 minutos)

- Reforce as lições aprendidas durante a atividade;
- Distribua folhetos informativos sobre prevenção de queimaduras para que levem para casa e compartilhem com suas famílias;
- Encoraje os lobinhos/escoteiros a discutir o que aprenderam com seus pais e a identificar riscos de queimaduras em suas próprias casas.

Dicas Adicionais

- É recomendável o acompanhamento de um profissional da área para aplicação da atividade.
- Incentive os jovens a criar cartazes de prevenção de queimaduras que possam ser exibidos em locais públicos e que compartilhem material da campanha que será exibido na rede social Instagram @sbqueimadura.

Avaliação

- Observe a participação e engajamento dos jovens durante as atividades.
- Pergunte aos jovens sobre os principais aprendizados e como planejam aplicar o que aprenderam em casa.

Esta ficha foi elaborada por

Sociedade Brasileira de Queimaduras

Prevenção em ação

Ramos Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 45 minutos

Local: sede ou local aberto

Participantes: patrulhas ou equipes de interesse

Áreas de desenvolvimento

Físico, intelectual, social e afetivo

Objetivo

Prevenir queimaduras no lar e disseminar esse conhecimento na comunidade.

Materiais

- Cartazes e marcadores
- Impressos com imagens de cenários de risco no ambiente doméstico e orientações para prevenção constantes nas cartilhas digitais:
 - Prevenir para evitar: <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1335>
 - Evite esta cicatriz: <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1334>
- Material digital fornecido pela Sociedade Brasileira de Queimaduras através do site <https://www.sbqueimaduras.org.br/publicacoes>
- Fita adesiva
- Kit básico de primeiros socorros
- Material para listar propostas (cartazes)
- Opcional: equipamentos de apresentação (projektor, tela)

Descrição da Atividade

1. Introdução (10 minutos)

- Explique a importância de prevenir queimaduras no ambiente doméstico.

- Apresente algumas estatísticas sobre queimaduras em casa (por exemplo, 70% das queimaduras acontecem no lar, acometem pessoas de todas as idades). Os dados estatísticos estão disponíveis nas apresentações da campanha Junho Laranja:
 - 2025: <https://www.sbqueimaduras.org.br/junho-laranja>
 - 2024: [Campanha Junho Laranja 2024.pdf](#)

2. Planejamento da Campanha Comunitária (15 minutos)

Peça que cada patrulha ou equipe desenvolva um plano de campanha para conscientização da sociedade sobre a prevenção de queimaduras e apresentem o plano elaborado.

Sugestões de iniciativas:

- Cartazes e folhetos para distribuição (podem utilizar o material digital disponibilizado pela SBQ);
- Postagens para redes sociais e vídeos educativos;
- Palestras ou workshops em escolas, igrejas, e outras instituições;
- Divulgar a campanha Junho Laranja – utilize a carta convite disponibilizada pela SBQ:
 - Nas escolas que estudam, fornecendo material informativo para a escola;
 - Em locais de atividades esportivas e culturais, convidando para que participem da campanha Junho Laranja;
- Solicitar um momento em seus lares para palestrar para a própria família, discutindo pontos de fragilidade que podem ser melhorados na prevenção de queimaduras no lar.

3. Apresentação dos Planos de Campanha (10 minutos)

- Cada patrulha ou equipe apresenta seu plano de campanha para as demais;
- Elas discutem e escolhem as melhores ideias para implantar na comunidade;
- Pode ser aplicado como apresentações ou uma simulação de pitch de projetos (estilo “Shark Tank”);
- Combinam maneiras de compartilhar material da Campanha Junho Laranja para que executem o que foi planejado.

4. Encerramento e Reflexão (10 minutos)

- Reforce a importância da disseminação do conhecimento adquirido;
- Encoraje os jovens a implantar os planos de campanha em suas comunidades;
- Distribua folhetos informativos para que levem para casa e compartilhem com suas famílias.

Dicas Adicionais

- É recomendável o envolvimento de um profissional da área para aplicação da atividade na comunidade;
- Considere a possibilidade de organizar um evento comunitário onde os jovens possam aplicar o que aprenderam e apresentar suas campanhas;
- Incentive os jovens a formar parcerias com escolas locais, centros comunitários e outras organizações para maximizar o alcance da campanha.

Avaliação

- Avalie a participação e engajamento durante a atividade;
- Recolha *feedback* dos jovens sobre como planejam implantar a campanha na comunidade;
- Observe a eficácia e a criatividade das ideias de campanha apresentadas.

Esta ficha foi elaborada por

Sociedade Brasileira de Queimaduras

S.O.S. Queimaduras

Ramos Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 1 hora

Local: sede ou local aberto

Participantes: patrulhas ou equipes de interesse

Atividade

Atendimento de primeiros socorros em queimaduras.

Objetivo

Conhecer o atendimento de primeiros socorros em queimaduras e como fazê-lo de maneira segura.

Materiais

- Material fornecido pela Abracopel (Associação Brasileira de Conscientização para os Perigos da Eletricidade) sobre cuidados com eletricidade:
<https://abracopel.org/category/blog/abracopel-alerta/>
- Manual “Primeiros Cuidados a Queimaduras”, fornecido pela SBQ:
<https://www.sbqueimaduras.org.br/material/2713>
- Impressos com imagens de cenários de risco no ambiente doméstico e orientações para prevenção constantes nas cartilhas digitais:
 - Prevenir para evitar: <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1335>
 - Evite esta cicatriz: <https://www.sbqueimaduras.org.br/material/1334>
- Material digital fornecido pela Sociedade Brasileira de Queimaduras através do site <https://www.sbqueimaduras.org.br/publicacoes>
- Kit básico de primeiros socorros
- Cartazes, marcadores e material para cartazes
- Fita adesiva
- Opcional: equipamentos de apresentação (projektor, tela)

Descrição da Atividade

1. Introdução (10 minutos)

Explique a importância da prevenção de queimaduras no lar e de cuidados pré-hospitalares.

2. Exploração das Causas e Atendimento (20 minutos)

Cada patrulha ou equipe recebe um conjunto de impressos com imagens de riscos de queimaduras, orientando-as sobre prevenção. Serão divididas por “causas” de queimaduras (líquidos quentes, superfícies quentes; fogo ou chamas, químicas e elétricas).



QUEIMADURAS POR FOGO OU CHAMAS:

queimaduras causadas por fogo, ex.: lenha, aquecedores a querosene, álcool, gasolina ou outro líquido inflamável, fogos de artifício e incêndio.



QUEIMADURAS POR LÍQUIDOS QUENTES/
ESCALDADURA:
ex.: água fervente, chá, café, leite e sopa.



QUEIMADURAS POR SUPERFÍCIES QUENTES (OBJETOS E/OU METAIS QUENTES):

ex.: com utensílios de cozinha quentes ou ferros de passar.



QUEIMADURAS ELÉTRICAS:

queimaduras causadas por eletricidade, ex.: fios elétricos de alta tensão, tomadas elétricas e descarga elétrica (raio).



QUEIMADURAS POR PRODUTOS QUÍMICOS EM CONTATOS COM A PELE:

estas acontecem devido ao derramamento de produtos químicos corrosivos ou irritantes na pele. Ex.: produtos de limpeza de vaso sanitário domésticos, pesticidas, produtos químicos de baterias.

Cada patrulha ou equipe deverá:

- Identificar a população de maior risco para cada uma das diferentes causas de queimaduras;
- Analisar o cenário de risco para cada tipo de queimadura e apontar quais as prevenções que poderiam ter sido tomadas para evitar a queimadura;
- Identificar grau de queimadura e cálculo de SCQ (superfície corporal queimada) – para o ramo sênior e pioneiro.

3. Oficina de Primeiros Socorros (20 minutos)

- Demonstre os procedimentos básicos de primeiros socorros para queimaduras em cada um dos graus;
- Simule com os jovens os passos de primeiros socorros para os diferentes os cenários, orientando-os quando necessário.

4. Encerramento e Reflexão (10 minutos)

- Falar da importância da disseminação do conhecimento adquirido.
- Distribua folhetos informativos sobre prevenção para que levem para casa e compartilhem com suas famílias.

Dicas Adicionais

- É recomendável o acompanhamento de um profissional da área para aplicação da atividade.
- Considere a possibilidade de organizar, posteriormente, um evento comunitário onde os jovens possam aplicar o que aprenderam e apresentar seus conhecimentos.
- Incentive os jovens a formar parcerias com escolas locais, centros comunitários e outras organizações para maximizar o alcance da campanha.

Avaliação

- Avalie a participação e engajamento durante a atividade.
- Recolha *feedback* dos jovens sobre o que aprenderam e como planejam implantar o conhecimento na comunidade.
- Observe a eficácia e a criatividade das ideias apresentadas.

Esta ficha foi elaborada por

Sociedade Brasileira de Queimaduras

Isca sem combustível

Ramos Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 1h20

Local: Área ao ar livre segura para fogo controlado (campo de atividades, clareira, pátio com espaço apropriado para fogueiras ou churrasqueira)

Áreas de Desenvolvimento:

Físico, intelectual, social e afetivo

Objetivo:

Ensinar os jovens a criar iscas naturais e sustentáveis para acender fogueiras e churrasqueiras sem o uso de combustíveis industrializados, promovendo habilidades mateiras e o uso responsável dos recursos naturais.

Materiais:

- Cascas de árvores secas (pinheiro, eucalipto, etc.)
- Algodão
- Óleo de cozinha usado
- Casca de laranja seca
- Folhas secas, gravetos e galhos finos
- Pedacos de pano de algodão
- Fósforos
- Recipientes metálicos pequenos (latas ou potes de conserva)
- Água para segurança
- Luvas (opcional, para manuseio seguro)
- Cartazes ou materiais de apoio explicando cada tipo de isca

Descrição da Atividade:

1. Abertura (10 min):

Reunião inicial com breve conversa sobre o uso responsável do fogo, segurança e com materiais comuns em casa ou em acampamento.

Pergunte se eles já usaram álcool ou outros produtos industrializados para acender churrasqueiras ou fogueiras, reforçando os perigos de se fazer isso, principalmente sem a supervisão de adultos.

2. Apresentação das Iscas para Fogo (20 min):

O chefe ou um pioneiro mais experiente apresenta os diferentes tipos de iscas para fogo (previamente preparadas) e explica como cada uma funciona:

- Algodão + óleo de cozinha usado ou cera de vela;
- Casca de laranja seca (rico em óleo natural, excelente inflamável);
- Casca de Bétula;
- Pinhas e grimpas secas.

3. Oficina prática (40 min):

Divida os participantes em grupos. Cada grupo deverá:

- Escolher e preparar ao menos duas iscas para fogo
- Montar uma mini fogueira com gravetos secos
- Utilizar as iscas para acendê-la
- Avaliar qual funcionou melhor e por quê

4. Encerramento e roda de conversa (10 min):

Roda de conversa sobre os aprendizados, dificuldades e importância de saber acender fogo de forma segura.

Dicas Adicionais:

- Incentive os jovens a levarem o conhecimento para casa e ensinarem aos pais ou amigos.
- Pode-se transformar a atividade em um desafio: qual grupo acende o fogo mais rápido com iscas naturais?
- Caso chova, a parte prática pode ser feita em churrasqueira coberta ou simulada com velas em ambiente seguro.
- Estimule o registro da atividade (fotos, vídeos ou anotações) como forma de relembrar o aprendizado.

Avaliação:

- Observação direta: Durante a atividade, os chefes devem observar o envolvimento dos jovens, capacidade de trabalho em equipe e domínio das técnicas.

- Autoavaliação: Ao final, cada jovem pode relatar o que aprendeu e como se sentiu na atividade.
- Aplicação prática: O sucesso no acendimento das fogueiras com iscas naturais será um dos indicadores de aprendizado técnico.

Referências:

- 1 - [Acampar e Explorar.pdf](#) - páginas 61 a 67
- 2 - [Padrões de Atividades Escoteiras.pdf](#) - página 28
- 3 - [Guia do Desafio Sênior.pdf](#) - páginas 119 a 122

Esta ficha foi elaborada por Daniele Cabral Gonçalves

Olhares Atentos — Identificando Queimaduras por Maus-Tratos

Ramo Pioneiro

Informações

Duração: 2h00 a 2h30

Local: Sala multiuso, sede escoteira ou espaço reservado com privacidade e ambiente acolhedor. Uso de projetor e cadeiras em círculo é recomendado.

Áreas de Desenvolvimento:

Intelectual, social e afetivo

Objetivo:

Capacitar jovens para reconhecer sinais de queimaduras não acidentais, especialmente em mulheres e crianças, e orientá-los sobre como agir corretamente e de forma segura, acionando os canais apropriados de denúncia.

Materiais:

- Projetor e slides com imagens (moderadas e ilustrativas, com aviso prévio)
- Impressos sobre tipos de queimaduras e sinais de maus-tratos
- Quadro branco ou cartolinas e marcadores
- Cartazes com contatos úteis: Disque 100, Conselho Tutelar, Delegacia da Mulher, etc.
- Roteiros de simulação de casos
- Crachás ou plaquinhas para encenação de papéis (vítima, observador, agressor, profissional)
- Folhetos informativos da rede de proteção local (se houver)
- Caixa de apoio emocional (bilhetes anônimos para partilhas, se necessário)
- Água, chá e um ambiente tranquilo (atividade pode ser emocionalmente pesada)

Descrição da Atividade:

Para um melhor desempenho da atividade, convide facilitadores que sejam profissionais da área (médico, enfermeiro, assistente social ou profissional da rede de proteção).

1. Boas-vindas e Preparação Emocional (10 min):

Recepção acolhedora com roda de conversa leve. Apresentação do tema com aviso de conteúdo sensível. Explicação do objetivo: proteger vidas por meio da informação e da empatia.

2. Introdução Teórica (30 min):

Facilitador (ou chefe preparado) apresenta:

- Diferença entre queimaduras acidentais e não acidentais
- Queimaduras comuns em casos de maus-tratos (localização, forma, frequência)
- Comportamentos e sinais emocionais em vítimas
- Grupos mais vulneráveis: mulheres, crianças e pessoas com deficiência
- Consequências físicas e emocionais das agressões

3. Estudo de Casos e Debate (30 min):

Em pequenos grupos, os pioneiros recebem relatos fictícios baseados em situações reais. Devem analisar:

- Existe suspeita de violência?
 - Qual o sinal de alerta?
 - Que atitude é adequada tomar?
- Após discussão, apresentam ao grupo geral.

4. Simulações e Encenação (30 min):

Simulações curtas com encenação dos próprios jovens ou uso de roteiros escritos. Situações como:

- Uma criança com marcas incomuns na escola
- Uma vizinha em silêncio com sinais no braço
- Uma mãe que diz que “foi o ferro” mas parece assustada

Após cada cena, o grupo discute: Como agir? O que evitar? Como proteger a vítima sem se expor?

5. Como e Onde Denunciar (20 min):

Exposição clara dos canais de denúncia:

- Disque 100 (nacional, anônimo e gratuito)
- Conselho Tutelar
- Delegacia da Mulher
- Unidades de saúde
- CRAS e CREAS

Explicar o papel de cada órgão, como fazer uma denúncia segura e como acolher a vítima sem julgamento.

6. Encerramento e Roda de Apoio (20 min):

Espaço para dúvidas, partilhas e reflexão. Pode ser oferecida uma caixa anônima para quem quiser relatar casos conhecidos ou sentimentos despertados.

Finalizar reforçando: “Cuidar do outro é também escotismo.”

Dicas Adicionais:

- Ter um profissional de apoio emocional ou psicólogo voluntário à disposição é altamente recomendável.
- Pode-se estender a atividade em parceria com ONG's ou projetos sociais.
- Os pioneiros podem criar cartazes de conscientização como desdobramento da atividade.
- Mantenha o ambiente sempre acolhedor e sem julgamentos.

Avaliação:

- Participação ativa e respeitosa nas discussões e simulações.
- Compreensão dos sinais de violência e das ações corretas a tomar.
- Capacidade de refletir criticamente sobre o papel do cidadão diante de situações de vulnerabilidade.
- Proposta de ação futura: os pioneiros podem sugerir campanhas, rodas de conversa em escolas ou ações de conscientização como continuação do aprendizado.

Esta ficha foi elaborada por Daniele Cabral Gonçalves

CUIDADO, TÁ QUENTE!

Ramos Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 1h30 a 2h

Local: Sede escoteira, cozinha funcional da sede (se houver), ou ambiente simulado ao ar livre com representações de cozinha e área de serviço.

Participantes: por matilha ou patrulha

Áreas de Desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

Objetivo

Ensinar os participantes a:

- Identificar fontes de risco de queimaduras na cozinha e área de serviço
- Compreender formas de prevenção desses acidentes
- Saber como agir ao identificar uma situação de perigo
- Desenvolver senso de responsabilidade e atenção ao ambiente doméstico

Materiais

- Placas/cartazes com perigos simulados (ex: “panela no fogo”, “ferro ligado”, “produto químico próximo ao fogo”, etc.)
- Imagens ou objetos reais (desligados) para simular ambiente doméstico
- Kit de primeiros socorros (educativo, para demonstração)
- Cartolina, canetões, fita adesiva
- Apitos ou sinos para “alerta”
- Manual básico de primeiros socorros ou cartilha do Corpo de Bombeiros (opcional)

Descrição da Atividade

1. Introdução (15 min)

Reunir todos os participantes em semicírculo. O chefe explicará de forma lúdica o que são queimaduras, como elas ocorrem e onde mais acontecem dentro de casa.

Perguntas orientadoras:

Onde a gente se queima com mais facilidade?

Alguém aqui já se queimou? Como foi?

2. Estação “Olho Vivo” (30 min)

Criar um circuito com simulações de cozinha e área de serviço. Cada grupo passa por esses espaços e deve identificar os perigos (representados por placas ou objetos).

Exemplo: panela com cabo virado para fora, vela acesa perto de cortina, ferro de passar quente no chão, etc.

Ao encontrar um perigo, o grupo toca um apito ou levanta a mão e explica o que viu e como prevenir.

3. Estação “Socorro!” (20 min)

Nesta parte, será demonstrado (sem encenação médica) o que deve ser feito em caso de queimadura leve:

- Lavar com água corrente fria
- Nunca usar pasta de dente, manteiga ou pó de café
- Avisar um adulto imediatamente
- Quando procurar ajuda médica

Os participantes devem montar um pequeno “roteiro de emergência” com desenhos ou frases simples.

4. Encerramento e Compartilhamento (15 min)

Cada grupo apresenta um cartaz com o que aprendeu: perigos encontrados, como prevenir e o que fazer.

Encerramento com um chamado coletivo para serem “Guardiões da Segurança em Casa”.

Dicas Adicionais

Para lobinhos, use linguagem simples, exemplos do cotidiano e incentivo positivo.

Para escoteiros, proponha que liderem as patrulhas ou ajudem a montar as simulações.

Pode-se convidar um bombeiro ou um profissional da área de saúde para participar.

Use fitas coloridas no chão para delimitar os ambientes (área segura / área de risco).

Evite o uso de fogo real — segurança em primeiro lugar.

Avaliação

Observação direta: Verificar se os participantes identificam os perigos com facilidade.

Rodas de conversa: Ouvir o que aprenderam e como aplicariam em casa.

Cartazes finais: Avaliar o nível de compreensão pelo conteúdo apresentado.

Comportamento em grupo: Verificar atenção, cooperação e liderança.

Esta ficha foi elaborada por Daniele Cabral Gonçalves

MutEco

Data 07/06/2025 a 22/06/2025

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Ecológica – MutEco, é uma grande ação ecológica que movimenta os escoteiros nos quatro cantos do país. Além de ser uma grande oportunidade para que todos os jovens reflitam sobre a importância do Meio Ambiente em suas vidas e conquistem as novas insígnias da iniciativa Tribo da Terra, contribuindo com a melhora da consciência ecológica e fortalecendo a imagem do Movimento Escoteiro na sociedade.



Desafio das 500 mil árvores Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: a qualquer tempo

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Físico e Social

Descrição da atividade

Em 2024 iniciamos um desafio de plantarmos 100 mil árvores em comemoração aos 100 anos dos Escoteiros do Brasil. Ficamos felizes com o grande esforço de escoteiros de todo o Brasil e com o apoio de nosso parceiro Tempo de Plantar, alcançamos o número de 100.548 árvores plantadas.

Sabendo que somos capazes de ir além e da necessidade de deixarmos o mundo melhor do que como o encontramos surge, então, mais um grande desafio: plantar 500 mil árvores até 2030. Vá além do plantio, desenvolva um projeto que contribua para a Insígnia Tribo da Terra, Mensageiros da Paz ou Escoteiros do Mundo.

Referências

[Sustainable Development Goal 11: Cidades e comunidades sustentáveis | As Nações Unidas no Brasil](#)

[Sustainable Development Goal 15: Vida terrestre | As Nações Unidas no Brasil](#)

[Mensageiros da Paz - Escoteiros do Brasil](#)

[Tribo da Terra - Escoteiros do Brasil](#)

[Escoteiros do Mundo](#)

Esta ficha foi elaborada por

Equipe MutEco

Unidos pela vida terrestre

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: a qualquer tempo

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Afetivo, Intelectual e Caráter

Materiais

Cartolinas; Canetinhas; Giz de cera; Lápis de cor; Canetas; Imagens e fotos

Descrição da atividade

Promover uma campanha sobre a preservação da biodiversidade, esta atividade pode ser desenvolvida tanto na sede quanto virtualmente, de acordo com a faixa etária e, também, conhecimento e possibilidade sobre uso de redes sociais, blogs, canais virtuais e outros. O resultado esperado para esta atividade é o aumento da conscientização ambiental e maior engajamento da comunidade em ações de preservação.

Inicie uma pesquisa prévia sobre alguma espécie animal da sua região que está ameaçada de extinção (sugestão: uma ave para os escoteiros da Modalidade do Ar; um animal aquático para os escoteiros da Modalidade do Mar; um animal terrestre para os escoteiros da Modalidade Básica). Procure saber o máximo possível a respeito dessa espécie e, também, sobre plantas ou outros animais que possam servir de alimento para a espécie ameaçada.

Se possível, busque ajuda com alguém das áreas de biologia, engenharia florestal, escolas, universidades, ONGs, etc. para dar uma palestra sobre a espécie escolhida e como é importante preservá-la.

Inclua informações sobre outras espécies (animais ou plantas) que se relacionam com a espécie ameaçada de extinção que foi escolhida. Por exemplo: identifique animais ou plantas que servem de alimento e abrigo.

Abaixo seguem algumas sugestões para desenvolver estas atividades:

Sugestão 01

Crie um mural com as informações coletadas, use da criatividade para promover uma campanha para que todos da sua seção, matilha, patrulha ou equipe conheçam sobre a espécie. Se possível, colete pegadas em gesso, desenhos, fotos, gravação do som emitido pelo animal, esquete com o tema preservação da espécie, use da criatividade para desenvolver a atividade mais rica em informações.

Sugestão 02

Elabore uma campanha virtual de conscientização. Use de ferramentas diversas para criar posts nas redes sociais, postagem em blogs, vídeos, etc. Divulgue as informações que adquiriu em suas pesquisas para compartilhar com o maior número de pessoas possível.

Sugestão 03

Promova, junto com universidades, ONGs, escolas, organizações da sociedade civil, empresas, outras UELs, formando parcerias para uma campanha ampla sobre a conscientização da preservação do meio ambiente, informações sobre a espécie escolhida para a atividade, formando um mutirão com trocas de experiências e conhecimento. Encontre pessoas que possam apresentar formas de gestão sustentável do bioma local, busque informações acerca de métodos de agricultura sustentável. Incentive o poder público criar leis que auxiliem a preservação da espécie ameaçada e/ou a conscientização sobre a preservação.

Desenvolva um projeto que contribua para a Insígnia Tribo da Terra, Mensageiros da Paz ou Escoteiros do Mundo.

Referências

[Sustainable Development Goal 15: Vida terrestre | As Nações Unidas no Brasil](#)

[Mensageiros da Paz - Escoteiros do Brasil](#)

[Tribo da Terra - Escoteiros do Brasil](#)
[Escoteiros do Mundo](#)

Esta ficha foi elaborada por
Equipe MutEco

Jogo das mudanças climáticas

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: a qualquer tempo

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Social, Físico e Intelectual

Materiais

- Cartolinas ou folhas grandes de papel
- Canetinhas, lápis de cor, giz de cera
- Cartas ou fichas com desafios e perguntas
- Imagens de eventos climáticos extremos (enchentes, secas, furacões)
- Um dado grande (pode ser feito de papelão) ou um jogador de dados online

Descrição da atividade

Esta atividade promove o fortalecimento do conhecimento sobre causas e consequências das mudanças climáticas.

Introdução ao tema

Iniciar com uma conversa sobre mudanças climáticas. Várias informações sobre as mudanças climáticas podem ser encontradas nos links abaixo

Atividade

Desenvolver um tabuleiro grande no chão com casas numeradas, pode ser feito desenhado no chão, com bambolês, cartolinas, papelão, materiais coletados da natureza, cada casa terá uma carta com uma pergunta ou ação relacionado ao clima, às mudanças climáticas e estratégias de preservação.

Os jovens jogam o dado e avançam as casas, ao chegar em casa tira-se uma carta e lê a carta correspondente. Cada participante joga o dado uma vez e passa para o próximo, só terá a chance de jogar o dado mais uma vez se a resposta das cartas permitir (ver tabela abaixo). Os escotistas podem organizar a ordem das cartas como preferirem, assim como criar novas propostas.

Depois do jogo podem promover um debate ou jogo democrático cujo objetivo será desenvolver ideias de atividades ou projetos que possam ser usados para que a matilha, patrulha, equipe de interesse ou seção desenvolva para a conquista das Insígnias do Tribo da Terra ou Mensageiros da Paz.

Converse com os escotistas da sua seção sobre como desenvolver os projetos.

Tabelas das cartas

Pergunta ou ação	resposta positiva	resposta negativa
Plantou uma árvore?	+2 casas	-2 casas
O que é mudança climática?	+2 casas	Fica onde está
Tem distintivo Tribo da Terra?	Jogue o dado	Fica onde está
Participou de MutEco ou MutCom no ano passado?	+1 casa	-1 casa
Já deixou a luz acesa quando saiu de casa?	-2 casas	Jogue o dado
Qual é o número do ODS que buscar tomar medidas contra as mudanças climáticas?	+1 casa	Fique onde está
Quais são os gases causadores do efeito estufa?	+1 casa	-1 casa
Diga uma ação que pode ajudar a reduzir o aquecimento global	+2 casas	-1 casa
Escolha uma pessoa da sua equipe, matilha, patrulha, clã e faça uma mímica sobre algo que prejudica o meio ambiente.	Se a pessoa acertar +1 casa	Se a pessoa errar -1 casa

Você participa ou participou de um projeto de reciclagem com sua UEL?	+2 casas	Fique onde está
Compra produtos cultivados na região onde mora (produção local)?	+ 1 casa	-1 casa
Participou do Hora do Planeta?	+2 casas	-1 casa
Participou do Limpa Brasil?	+2 casas	-1 casa

Referências

[O que são as mudanças climáticas? | As Nações Unidas no Brasil](#)

[Sustainable Development Goal 13: Ação contra a mudança global do clima |](#)

[As Nações Unidas no Brasil](#)

[Mensageiros da Paz - Escoteiros do Brasil](#)

[Tribo da Terra - Escoteiros do Brasil](#)

Esta ficha foi elaborada por

Equipe MUTECO

Guardiões do solo

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: a qualquer tempo

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual e Social

Materiais

Amostras de solo (ex.: arenoso, argiloso e orgânico); Recipientes transparentes (ex.: potes plásticos ou garrafas PET cortadas); Água; Pequenas plantas ou sementes; Folhas secas, galhos, pedras; Cartolina, lápis de cor, canetinhas; Luvas e pá pequena (opcional).

Descrição da atividade

O objetivo desta atividade é ensinar sobre a importância do solo, as ameaças à sua preservação e como protegê-lo por meio de ações práticas.

Experimento de erosão

- a) Preparação dos recipientes:
 - Na primeira garrafa, coloque apenas areia seca.
 - Na segunda, coloque terra e algumas pedras.
 - Na terceira, coloque terra com plantas e folhas secas cobrindo a superfície.
- b) Simulação da chuva:
 - Com um regador ou copo furado, despeje lentamente a mesma quantidade de água sobre cada recipiente.
- c) Observação:
 - O que acontece com a terra de cada garrafa?
 - Qual delas perdeu mais solo com a água?
 - Em qual delas a água escorreu mais limpa?
- d) Explicação:

- O primeiro solo sofre muita erosão e a água leva embora grande parte da terra.
- O segundo sofre menos erosão, pois as pedras ajudam a segurar o solo.
- O terceiro tem a melhor proteção, pois as raízes das plantas seguram a terra e as folhas secas funcionam como cobertura protetora.

Criação de cartazes educativos

Organize por equipe, matilha, patrulha ou seção e peça para criarem cartazes com dicas para proteger o solo, como:

- Plantar árvores e grama para evitar erosão.
- Não jogar lixo no chão, pois polui o solo.
- Evitar desmatamento e queimadas.
- Usar adubo orgânico para manter o solo fértil.

Depois, cada grupo pode apresentar seu cartaz para os demais.

Esta ficha foi elaborada por

Equipe MutEco

Radioescotismo

As atividades voltadas para o Radioescotismo buscam apresentar o Radioamadorismo aos escoteiros de todas as idades. **Nesse ano teremos três atividades sobre o tema: Echolink e DMR e Scout's Field Day.**



- **23º CQWS – Conteste de Radioescotismo (12 a 27 de abril):** é uma atividade promovida pela Equipe Nacional de Radioescotismo dos Escoteiros do Brasil, que pretende desenvolver a boa prática operacional do Radioamadorismo entre Radioamadores de todo o mundo, de dentro e fora do Movimento Escoteiro.
- **Scout's Field Day (21 e 22 de junho):** é uma atividade para aprendizado e preparação para emergências através da construção de estações de Radioamadorismo em campos, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais.
- **Echolink e DMR (6 de setembro):** traz mais conhecimento sobre as Ferramentas de Comunicação, fazendo com que o jovem se interesse cada vez mais pelo Radioamadorismo.

Boletim 1

Informações Gerais

V1 - 28/02/2025



ESCOTEIROS
DO BRASIL

Regulamento

23° CQWS
CONTESTE DE RADIOESCOTISMO

Apresentação e data

O CQWS - CQ World Scout Contest em HF é uma atividade promovida pelos Escoteiros do Brasil, que tem como objetivo principal desenvolver a boa prática operacional do Radioamadorismo entre os membros do Movimento Escoteiro e Radioamadores de todo o mundo. **A abertura será no dia 12 de abril de 2025, com início às 18 horas UTC; e o encerramento no dia 13 de abril de 2025, às 20 horas UTC.**

Modos e bandas

CW, SSB, MISTO

10m, 15m, 20m, 40m, 80m e 160m

Potências

1. Alta Potência - A potência total de saída não deve exceder 1500W em nenhuma banda, em nenhum momento.
2. Baixa Potência - A potência total de saída não deve exceder 100W em nenhuma banda, em nenhum momento.
3. QRP: A potência total de saída não deve exceder 5W.
4. A potência de saída não deve exceder a potência máxima permitida na legislação em vigor no país.

Categorias

1. SOYL – Operadora Única YL - Exclusiva para Radioamadoras. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa. OBS: A radioamadora não é obrigada a competir como YL. Escolhendo outra categoria, o exchange enviado deve ser relativo a categoria escolhida.
2. SOSB – Operador Único - Única Banda 10, 15, 20, 40, 80, 160m, independente do modo e potência. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa.
3. SOAB QRP – Operador Único - QRP, mais de uma banda, até 5W. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa.
4. SOAB – Operador Único - Mais de uma banda, independente do modo. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa.
5. SODB – Operador Único - Dual-Banda - 10m e 80m, independente do modo, máximo 100W. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa.

6. Qualquer competidor pode operar todas as bandas e modos permitidos a sua categoria e optar em concorrer em uma única banda e único modo, desde que envie o log completo e indique a banda e o modo pretendido no log cabrillo, selecionando corretamente estas opções no momento de enviar o log, na plataforma logcheck. Pode ainda optar em concorrer à SODB, desde que não tenha utilizado potência acima de 100W nas bandas de 10m e 80m.

a. O log enviado contendo apenas uma banda competirá na respectiva banda.

7. SOAB-PT - Operador Único - mais de uma banda, independente do modo e potência. Exclusiva para radioamadores brasileiros. Patrulheiros da Rodada Sempre Alerta para Servir de Patrulha B-P. Todos os trabalhos de operação e registro são executados por uma pessoa. O indicativo de chamada, licenciado em nome do operador. Indicar o número de patrulheiro na linha "SOAPBOX" do log Cabrillo.

8. MULTI ONE - Multi-Operador – Único Transmissor, independente do modo e banda, mais de uma pessoa pode contribuir para a pontuação final durante o período oficial da competição. Apenas um sinal transmitido é permitido em qualquer momento. Categoria obrigatória para estações (não escoteiros) com indicativos próprios ou equipes com indicativos especiais.

a. Os Exchanges para a categoria MULTI ONE devem ser CL ou HQ.

9. MULTI ONE GE - Multi-Operador - Único transmissor, independente do modo e banda. Para Grupos, Agremiações e Associações Escoteiras com ou sem indicativos próprios (Pessoa Jurídica), mais de uma pessoa pode contribuir para a pontuação final durante o período oficial da competição. Apenas um sinal transmitido é permitido em qualquer momento.

a. Os Exchanges para a categoria MULT ONE GE devem ser DB ou GE.

10. FIELD DAY – FD – Transmissor único, independente do modo, banda e potência. Para participar desta categoria a estação deverá estar montada em área aberta, como praças, ruas, avenidas, campos, parques, etc. Que tenha livre acesso ao público. Mais de uma pessoa pode contribuir para a pontuação final durante o período oficial da competição. Apenas um sinal transmitido é permitido em qualquer momento. Ele pode ser usado para fazer um Parks On The Air (POTA) ou Summit On The Air (SOTA) adicionalmente. Obrigatório o envio de fotos da estação e antenas, mostrando e identificando o local da instalação para o e-mail: radioescotismo@escoteiros.org.br.

11. SWL (RADIOESCUTA) – O log do SWL deverá constar os dados dos QSOs das estações relacionadas como QRG, DATA, UTC, EXCHANGE enviado e recebido.

- a. O radioescuta poderá utilizar o N1MM com o arquivo CQWSSWL.UDC específico para SWL ou outro programa que gere o arquivo Cabrillo para ser enviado ao logchek;
- b. Todas as bandas poderão ser utilizadas em qualquer momento;
- c. Serão aceitos no conteste, apenas indicativos da SWARL. Quem ainda não possui indicativo SWL, poderá registrar gratuitamente no site <https://swarl.org> com boa antecedência;
- d. Registrar o nome do Grupo/Associação no SWARL caso escolha participar por equipes, onde vários radioescutas podem contribuir com anotações dos logs;
- e. A utilização de WebSDR é permitida.

OVERLAY: Subcategorias ROOKIE e TEEN

SINGLE OPERATE OVERLAY: Low Power até 100W. Qualquer participante Single Operator - Operador Único que use o Exchange BP, DX, PT, RA, RE e YL, como Exchange e cumpra os requisitos de ROOKIE ou TEEN, pode optar competir em uma das subcategorias descritas abaixo (ROOKIE e TEEN), devendo incluir esta opção na linha apropriada CATEGORY-OVERLAY do arquivo Cabrillo. As classificações das categorias OVERLAY serão listadas separadamente nos resultados;

- a. ROOKIE - novato-operador único: deve ter sido licenciado há três (3) anos ou menos da data da competição e nunca ter participado do CQWS Contest. Indicar a data da primeira licença e declarar que nunca participou do CQWS Contest na linha SOAPBOX do log Cabrillo.
- b. TEEN - Operador Único - até 17 anos na data da competição. Deve indicar a data de nascimento na linha SOAPBOX do log Cabrillo.

Clubes

1. Para validar a pontuação para seu clube, o nome do clube deve ser selecionado no momento de subir o log (no final da segunda página do logcheck) onde consta todos os clubes relacionados em <https://contestbr.org/clubes/>. Se necessário, solicite o cadastramento ou correção do nome do seu clube.

2. Classificação de Clubes: somatório da pontuação de todos os integrantes.

Mensagem/Exchange

Estação Diretora: PY5UEB e A40ASM
RST + WS (599 WS ou 59 WS)

Estações da LABRE e Associações de radioamadores reconhecidas pela IARU
RST + HQ (599 HQ ou 59 HQ)

Estações Operador Único Escoteiro (Brasil)

RST + RE (599 RE ou 59 RE) Indicar a Unidade Escoteira representada, na linha SOAPBOX

Estações Operador Único Escoteiro de outros países

RST + BP (599 BP ou 59 BP) Indicar a Unidade Escoteira representada, na linha SOAPBOX

Associações e Grupos Escoteiros nacionais e internacionais

RST + GE (599 GE ou 59 GE) - Indicar o Grupo Escoteiro (GE) representado, na linha SOAPBOX

Associações de radioamadores ou grupos não escoteiros

RST + CL (599 CL ou 59 CL)

Estações representantes de Distritos Bandeirante, Desbravadores (DB) e afins

RST + DB (599 DB ou 59 DB) - Indicar a Unidade DB representada, na linha SOAPBOX

Estações de Patrulheiros

RST + PT (599 PT ou 59 PT) – Indicar o Numeral de Patrulheiro (PT), na linha SOAPBOX

Estações Operador Único - Radioamadores não pertencentes ao Movimento Escoteiro

RST + RA (599 RA ou 59 RA)

Estações Operador Único - Radioamador de outros países não pertencentes ao Movimento Escoteiro

RST + DX (599 DX ou 59 DX)

Estações QRP

RST + QRP (599 QRP ou 59 QRP)

Estações YL

RST + YL (599 YL ou 59 YL)

Estações de Field Day (Demonstração)

RST + FD (599 FD ou 59 FD)

Chamada geral

CW: CQ WS

FONIA: CQ WORLD SCOUT ou CQ WS

Pontuação (siglas)

Serão válidos todos os QSO confirmados, com estação trabalhada uma vez por banda.

Estação Diretora do CQWS (PY5UEB e A40ASM) = 10 pts. (Hors Concours)

Estações FD, TEEN e ROOKIE = 7 pts.

Estações PT, BP, RE, GE ou DB = 5 pts.

Estações CL, YL, HQ, QRP, RA, DX = 3 pts.

Multiplificadores

Dois tipos de multiplicadores serão utilizados:

1. Um multiplicador por diferente UF Brasileira contatada por banda. Exemplo PY1CJ logado em 28.000 kHz e 14.000 kHz somam dois multiplicadores.
2. Um multiplicador por diferente país, uma única vez. Exemplo K2MM logado em 28.000 kHz e 14.000 kHz soma um multiplicador.

Atenção: Na janela de log do N1MM, as estações com mensagens ou Exchange, "RA, BP RE, PT, GE, CL, DB, DX, YL, FD, WS, QRP, HQ" não estão sendo contabilizadas como multiplicadores UF, mas no programa de apuração do CQWS, as mesmas serão contabilizadas como multiplicadores, normalmente.

Unidades Federativas:

Acre	AC	Alagoas	AL	Amapá	AP
Amazonas	AM	Bahia	BA	Ceará	CE
Distrito Federal	DF	Espírito Santo	ES	Goiás	GO
Maranhão	MA	Mato Grosso	MT	Mato Grosso do Sul	MS
Minas Gerais	MG	Pará	PA	Paraíba	PB
Paraná	PR	Pernambuco	PE	Piauí	PI
Rio de Janeiro	RJ	Rio Grande do Sul	RS	Rondônia	RO
Rio Grande do Norte	RN	Roraima	RR	Santa Catarina	SC
São Paulo	SP	Sergipe	SE	Tocantins	TO

Pontuação final

A pontuação final é obtida pela seguinte fórmula: soma dos pontos dos QSO, multiplicada pela soma do total de multiplicadores.

Premiação

SSB - 1º colocado nacional e internacional: Certificado Especial por categoria.

CW - 1º colocado nacional e internacional: Certificado Especial por categoria.

MISTO - 1º colocado nacional e internacional: Certificado Especial por categoria.

A categoria TEEN será contemplada com uma premiação especial para o 1º, 2º e 3º colocados como forma de incentivo aos jovens radioamadores. Para o envio da premiação, será utilizado o endereço constante do log Cabrillo. O envio da premiação e o seu acompanhamento, será divulgado na página do contestbr.org mantendo o sigilo do endereço e informando o código de rastreamento. A premiação devolvida pelos correios, somente será reenviada, mediante pagamento da postagem pelo destinatário.

Penalidades

1. Anotação incorreta do Indicativo: perda de QSO para quem anotou errado;
2. Anotação incorreta do Exchange: perda do QSO para quem anotou errado;
3. Duplicação de QSO: não há penalidade porém, apenas um QSO será validado;
4. Divergência de banda: perda do QSO para ambos;
5. Divergência de QTR, acima de 5 minutos: perda do QSO para ambos;
6. Envio de logs em papel ou formatos diferentes do Cabrillo 3.0, não serão aceitos pelo sistema de apuração;
7. O uso do DX Cluster é permitido, porém o “auto spot” é proibido, seja oriundo da estação principal ou de um dos seus operadores, assim como anunciar por qualquer meio digital ou outro artifício, mesmo de forma dissimulada, subliminar, onde sua estação está sintonizada. Encontrá-la faz parte do esforço de cada um e este procedimento é considerado um comportamento antidesportivo. Uma das maneiras de comprovar, um auto spot, ou procedimento análogo, é verificando se o endereço IP usado durante o concurso coincide com o endereço IP usado pelo competidor, com seu próprio indicativo, para fazer um spot antes ou depois do concurso, sujeito a desclassificação, em caso de denúncia comprovada;
8. Todos os transmissores, receptores e antenas da estação devem estar localizados dentro de um círculo de 500 metros de diâmetro, doravante denominado, “local da

estação". Todas as antenas devem estar fisicamente conectadas aos transmissores e receptores. O uso de equipamentos de recepção fora do local da estação, é considerado antidesportivo e a violação dessa regra sujeita o participante a desclassificação.

9. Qualquer estação classificada como Operador Único, que esteja em conformidade com o item anterior (8), poderá ser operada remotamente via conexão de rede. Uma estação operada remotamente deve obedecer aos limites de licença da estação, limites da licença do operador e as limitações de sua classe. O indicativo de chamada usado deverá ser o indicativo licenciado para a estação a ser operada remotamente. Receptores remotos, fora do local da estação não são permitidos.

10. É vedada a operação (para pontuar) por pessoas sem COER, serão desclassificados;

11. É vedada a operação (para pontuar) de portadores de COER em QRG não autorizada a sua classe, serão desclassificados.

12. A violação das regras do concurso ou da legislação sobre radioamadorismo ou ainda conduta antidesportiva pode levar a uma ação desclassificação ou reclassificação para categoria checklog.

Recursos e irregularidades

Recursos e irregularidades serão aceitos até 72hs após divulgação do resultado provisório, através do e-mail radioescotismo@escoteiros.org.br. Todas as irregularidades recebidas serão apuradas e respondidas pelo comitê organizador.

Declaração

Ao enviar seu log de participação no CQWS você concorda que:

- a. Você leu e entendeu as regras do concurso e concorda em seguir as mesmas,
- b. Você tem operado de acordo com todas as regras e regulamentos pertencentes ao radioamadorismo de seu país,
- c. Seu log pode ser aberto ao público e,
- d. Aceita incondicionalmente que a (as) desclassificação (ões) e outras decisões finais da Organização do CQWS são oficiais, soberanas e definitivas, não cabendo recurso extrajudicial ou judicial.

Logs e resultados

Não serão aceitos nenhum log que não contenha o e-mail do remetente no corpo do arquivo cabrillo.

Os logs originais ou corrigidos, serão recebidos apenas via [Enviar logs – CONTESTBR.ORG](mailto:Enviar_logs@CONTESTBR.ORG) até as 23h59min do sétimo dia após o CQWS. A apresentação de qualquer log por outro meio, ou após a data, não terá validade. O nome do arquivo deve ser “*indicativo.log*”, exemplo: PS7AA.log.

Todos os logs recebidos pela plataforma logcheck serão recepcionados pelo robô, que responderá automaticamente, com um e-mail e o log recebido em anexo, que será utilizado na apuração, caso não receba, verifique sua caixa de SPAM. Para substituir um log, basta enviá-lo pela mesma página do logcheck.

Logs recebidos em desacordo com o regulamento ou com erros que impeçam sua correta apuração é de inteira responsabilidade do competidor e serão automaticamente reclassificados como Checklog.

Todo o processo de alimentação do sistema de apuração é manual, por isso é obrigatório acompanhar o processo de seu log em contestbr.org/logs-recebidos até o final do prazo de recebimento. O seu log só entrará no ranking quando estiver “OK” pelo sistema. Se o seu log apresentar erros e não for corrigido por você dentro do prazo de recebimento de logs, o mesmo poderá ser revertido para checklog e não participará da classificação do concurso.

Na linha - Operators - do arquivo Cabrillo, deve constar apenas o indicativo do operador, quando mais de um, separados por vírgula.

Após a divulgação do resultado provisório, não será aceito pedido de correção de log que possa alterar a classificação do concorrente ou do seu clube, salvo se for comprovado que houve falha da Comissão de Apuração.

O resultado provisório será divulgado até o 20º dia após o contest e o resultado oficial, até o 30º dia após o contest no site contestbr.org

O Software recomendado para o registro do Log é o N1MM, <https://n1mm.hamdocs.com>.

Os certificados de participação do CQWS serão disponibilizados para download no momento da divulgação do resultado oficial e trarão a pontuação total e classificação geral, inclusive por país.

Os Checklogs não serão divulgados. Esses registros são enviados para ajudar o comitê de competição e não terão a pontuação publicada nos resultados.

Os logs divulgados, terão os campos “Endereço” e “E-mail” removidos. Sempre que possível, removeremos os endereços de e-mail no SOAPBOX, para proteger a privacidade dos participantes.

Apenas os logs tornados públicos, terão sido os utilizados no processo de apuração do CQWS.

Todos os logs publicados estarão no formato Cabrillo 3.0. Você será capaz de lê-los usando qualquer editor de texto ou visualizador.

Informações sobre configuração e utilização do arquivo UDC do conteste no N1MM acesse o site: <https://www.contestbr.org> na aba CQWS e busque o arquivo cqws.zip.

Comitê organizador

O comitê organizador do CQWS é responsável por analisar as inscrições (logs) da competição. Espera-se que os participantes sigam as regras e as melhores práticas do radioamadorismo.

Para as estações brasileiras, as decisões de arbitragem usarão a legislação das comunicações do Brasil.

Durante toda a fase de apuração, o competidor deverá estar atento ao seu e-mail, caso a organização precise de informações adicionais, pois, o competidor terá até 5 (cinco) dias corridos na data de emissão do e-mail de prazo para enviar tais informações. O não cumprimento ou a não resposta será considerada revelia e estará submetida às decisões do comitê organizador.

Inscrições e taxa do evento

A atividade é destinada a membros da União dos Escoteiros do Brasil que estejam vinculados a uma Unidade Escoteira Local e que estejam ativos no Movimento Escoteiro, com a obrigatoriedade do registro institucional em vigor. São admitidos também, convidados devidamente autorizados pela diretoria do nível em que irá apoiar a atividade.

A coordenação do âmbito em que a atividade for realizada, definirá os procedimentos de inscrição, assegurando-se de que todos os participantes estejam com registro ativo, e registrando a atividade no Paxtu. A coordenação do âmbito em que a atividade for realizada, definirá a taxa e os procedimentos de pagamento, se cabíveis, de acordo com seu próprio planejamento.

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.

Elaboração

Escoteiros do Brasil - PY5UEB
Fabio Guedes - PP5FZ
Marcos Akira Matsuyama - PY2MAM
Nelson de Almeida - PS8NF

Colaboração

José de Jesus López – XE2N/N5MEX (Coordenador Nacional do JOTAJOTI – México)
Dora Luz Candanosa – XE2DLC
Dora Luz López – XE2DL
Genaro Pool – XE1Q
Rubén Flores – XE2AJ
Quinatzin Gomez – XE2MCQ
Jorge Archer - SWR



Curitiba, 28 de fevereiro de 2025



Ivan Nascimento

Presidente dos Escoteiros do Brasil

Scout's Field Day - 2025

O Scout's Field Day, criado em 2012, é a oportunidade para experimentação, aprendizado e preparação para situações de emergências utilizando o radioamadorismo. É também a oportunidade de mostrar o Radioamadorismo de forma prática montando estações no campo, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais, criando a experiência do aprender fazendo.

O objetivo é formar, incentivar e fomentar a atividade "radioamadorística" entre os jovens de 07 à 22 anos, dando ferramentas aos adultos para cativá-los. Essas ferramentas vão de projetos simples à operação de estação de radioamador, através de atividades propostas pela Equipe Nacional de Métodos Educativos dos Escoteiros do Brasil, que irão prover aos jovens de técnicas e éticas operacionais, através de instruções e jogos práticos, inserindo-os dentro do mundo do radioamadorismo.

As atividades devem sempre contar com a orientação de um radioamador licenciado, oferecendo a eles a chance de entender, na prática, que radioamadorismo é muito mais que simplesmente apertar um botão.

Temos diversas fichas de atividade disponíveis, as UELs tem opções à escolha para aplicar neste ano.

Construção da Antena - VHF (2m) FLOWER POT - $\frac{1}{2}$ onda Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 1h30 min

Local: sala

Participantes: Livre

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

- 1,50 m de Tubo PVC 25mm;
- 01 peça CAP PVC 25mm;
- 18,0 m de cabo coaxial (este tamanho varia conforme altura do mastro e o percurso até o rádio);
- 0,5m de linha de pesca (ou similar, linha de nylon fino);
- 5 cm de fita adesiva;
- 1,0m de fita isolante;
- 01 conector UHF macho;
- Alicates, estilete, ferro de solda, estanho, furadeira (ou outra ferramenta que perfure o tubo), trena ou Fita métrica.

Objetivos

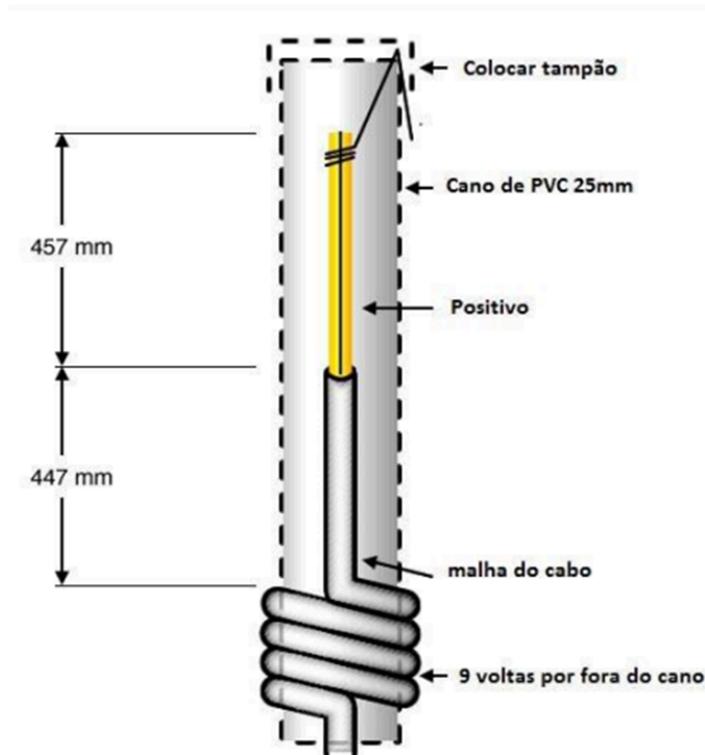
Montagem de uma antena caseira para aumentar as possibilidades de acesso ao rádio.

Introdução

A antena VHF Flower Pot é um tipo de antena caseira bastante popular entre radioamadores, especialmente para a faixa de VHF (Very High Frequency), como a usada em comunicações de radioamadorismo (principalmente na faixa de 2 metros – 144 MHz a 148 MHz).

Desenvolvimento da Atividade

Construção de antena VHF Flower Pot. Se possível para ser usada logo em seguida no simulado. Passo a passo abaixo:



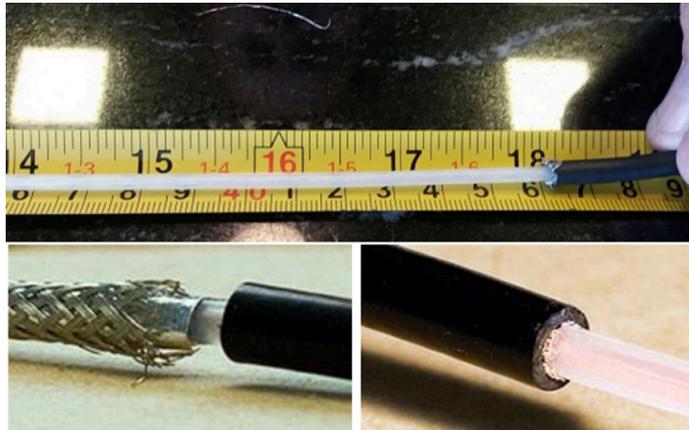
Passo 1:

- Faça 2 furos com broca 6mm, alinhados no tubo, onde passará o cabo coaxial;
- O furo "superior" será aproximadamente 91 cm da extremidade;
- O segundo furo será espaçado em 6cm do primeiro.



Passo 2:

Retire 45,7cm da capa de proteção (preta) e da malha do cabo coaxial, medindo a extremidade do cabo.



Passo 3:

Na extremidade do plástico (translúcido) de proteção interior do cabo coaxial, amarre o pedaço de linha de nylon.

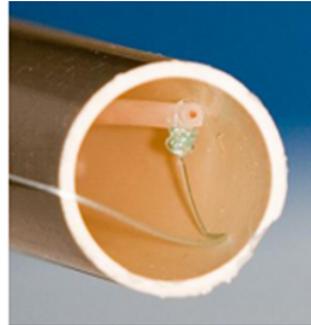


Passo 4:

Meça 44,7cm no ponto onde a malha e a capa do cabo (preta) começam. Esta é a distância até o início (ou parte superior) da bobina e marque esta posição no coaxial com um pedaço de fita, de modo a ser um ponto de referência de parada ao inserir o cabo dentro do tubo.

Passo 5:

Insira o cabo coaxial com a parte de irradiação (onde foi retirado a capa e malha, juntamente com a peça de linha de nylon) no furo superior, empurrando-o para cima até o ponto de referência do coaxial (até aparecer a marcação com fita adesiva).



Passo 6:

Enrole 9 (nove) voltas do cabo (que será a bobina) entre as furações do tubo, usando uma manipulação firme mas cuidadosa. Depois insira e empurre cuidadosamente o restante do cabo no outro furo, que é o orifício de saída até que a bobina esteja bem enrolada e segura. Isso deve ser feito sem alterar o comprimento inferior do cabo (você deve continuar a ver sua "marca da fita adesiva" no outro furo).



Passo 7:

Na parte superior, puxe a linha de nylon esticada e fixe o CAP, prendendo a linha, para que a parte irradiante do cabo fique esticada.



Passe a fita isolante em torno da bobina, inclusive nos furos. Obs: Não bloqueie nem feche a extremidade inferior do tubo. Isto é para permitir a drenagem da condensação.

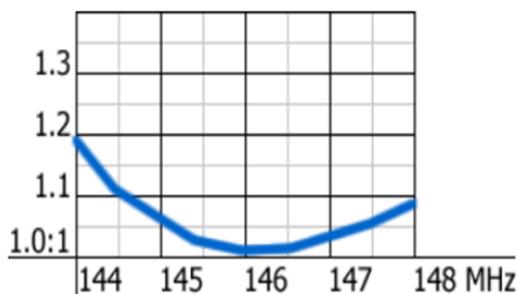
Passo 8:

Solde o conector e na outra extremidade do cabo coaxial, solde o conector UHF. Obs: Não esqueça de medir se o cabo não está em curto, antes de verificar o VSWR (relação de onda estacionária).



Passo 9:

Resultados desta antena o Excelente opção para estação base ou móvel. Em acampamento tivemos ótimas experiências em diferentes situações. o Ótimo custo benefício.



Esta ficha foi elaborada por:

Grêmio de Radioamadores PY2GMR
GE Marechal Rondon 41°SP

Radioamadorismo em Situações de Emergência Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 40min

Local: sala, quadra ou ar livre

Participantes: Livre

Área de desenvolvimento

Intelectual e Social

Materiais

Computador ou celular para demonstração dos vídeos das reportagens.

Objetivos

Demonstrar a aplicação do Radioamadorismo na sociedade e com situações reais.

Desenvolvimento da Atividade

Mostrar aos jovens a importância do Radioamadorismo em situações de emergência e como os radioamadores salvam vidas e ajudam de diversas formas.

Apresente algumas situações reais que tiveram esse tipo de apoio, explique e mostre aos jovens como os radioamadores ajudam, às vezes até mesmo sem sair de casa.

A UEL pode entrar em contato com a Defesa Civil do município e fazer o convite para o coordenador ou um dos agentes fazerem uma visita e explicarem sobre o órgão, como e onde atuam no município, tirar dúvidas e divulgar medidas de segurança.

Segue abaixo algumas sugestões de matérias que podem ser comentadas:

- Homem usa radioamador para ajudar a comunidade em Santa Maria - 05/03/2015
<https://globoplay.globo.com/v/4012184/>
- Radioamadores Enchente SC - Matéria SBT 28/11/2008
<https://www.youtube.com/watch?v=5B42s4IJ-E>

- Radioamadores que fizeram a diferença no Vale do Cuiabá
<https://www.youtube.com/watch?v=quDsDX8aCsl>
- REER-SP: Radioamadores auxiliam no resgate de bombeiros soterrados em gruta
<https://www.labre.org.br/reer-sp-radioamadores-auxiliam-no-resgate-de-bombeiros-soterrados-em-gruta/>
- O Radioamadorismo em épocas de Tragédias Ambientais
<https://www.youtube.com/watch?v=cSbX5nvVMsl>
- Chuvas em SP: Radioamadores da REER montam infraestrutura de emergência
https://www.labre.org.br/chuvas-em-sp-radioamadores-da-reer-montam-infraestrutura-de-emergencia/?fbclid=IwAR2bSm-uQ9R0IKB9-VMAxBNzox1FMSGJ_5uzw6c4S4PgKGvliRySWq3E
- Morro do Bumba, Niterói - RJ
<https://g1.globo.com/Noticias/Rio/0,,MUL1561740-5606,00-FOI+DESESPERADOR+DIZ+RADIOAMADOR+QUE+AJUDOU+NOS+RESGATES+EM+NITEROI.html>

Esta ficha foi elaborada por:

Pâmela Zarpellon - PY2MEL

Montagem da Estação de Radioamador Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 40 minutos

Local: sala, quadra ou ar livre

Participantes: Por seção, patrulha ou equipes de interesse

Área de desenvolvimento

Intelectual e Afetivo

Materiais

Equipamentos que compõem uma estação de radioamador. Que podem variar de acordo com a realidade de cada Radioamador ou UEL.

Objetivos

Aprender como montar uma estação de rádio e/ou uso de HT (Hand-Talk), ajustando a frequência e comunicando-se com outro rádio ou HT.

Desenvolvimento da Atividade

Os jovens deverão montar a estação completa e funcional para uso na atividade, sendo instruídos e acompanhados por um radioamador experiente. Devem fazer o ajuste de frequência e o acompanhamento para verificar se a comunicação está sendo eficiente ou precisa de algum ajuste. O objetivo é que os jovens entendam todo o processo de montagem e coloquem-na para funcionar. Pode ser com rádio base e HTs ou somente HTs.

Se a UEL tiver estação montada dê preferência para uma montagem fora do local de costume, com materiais ou cedidos para a atividade.

Se existir a possibilidade, a estação de rádio pode ser montada sem o uso de energia elétrica (bateria de carro, painel solar, etc.), usando tripé ou mesa de pioneiria para subir a antena e apoiar o rádio.

Esta ficha foi elaborada por:

Pâmela Zarpellon - PY2MEL

Simulação de Atuação em Desastre Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 2h30 minutos

Local: ar livre

Participantes: Por patrulha ou equipes de interesse

Área de desenvolvimento

Intelectual, Físico e Social

Materiais

Rádio (base ou HTs funcionais), papel, caneta, materiais de primeiros socorros (ataduras, gaze, bandagens, prancha, colar cervical, talas, etc), maquiagem de ferimentos e mapa do local impresso (satélite).

Objetivos

Através da utilização de comunicação em rádio, simulando a atuação em caso de desastres (naturais e não naturais).

Introdução

O Brasil enfrenta diferentes tipos de desastres todos os anos, afetando milhares de pessoas e comunidades. Esses desastres podem ser naturais, como enchentes, secas e deslizamentos, ou não naturais, causados por falhas humanas, como o rompimento de barragens ou grandes incêndios.

1. Exemplos de desastres naturais:

- Enchentes e inundações – causadas por chuvas intensas (ex.: região Sudeste e Sul);
- Deslizamentos de terra – em áreas urbanas com encostas (ex.: Petrópolis, RJ)
- Secas e estiagens prolongadas – especialmente no semiárido nordestino;
- Ciclones subtropicais e extratropicais – mais comuns no Sul do país;
- Granizo e vendavais – associados a tempestades severas;

- Ondas de calor ou frio extremo – com impacto na saúde e agricultura.

2. Exemplos de desastres naturais:

- Rompimento de barragens;
- Acidentes industriais e incêndios urbanos;
- Incêndios florestais provocados – especialmente no Pantanal e na Amazônia;
- Acidentes com produtos perigosos – como vazamentos de combustíveis e químicos;
- Colapsos estruturais urbanos – como desabamento de edifícios e viadutos;
- Conflitos e violência generalizada – em áreas urbanas com forte vulnerabilidade social.

Desenvolvimento da Atividade

1. Preparo:

- Escolha uma situação que seja propícia na sua região, preparando os materiais e casos de acordo com o desastre escolhido.
- Consulte os protocolos e planos de contingência dos órgãos oficiais como Defesa Civil, Ministério da Saúde, Cruz Vermelha, entre outros.
- Definir a marcação dos espaços:
 - Posto de Comando: onde estarão os coordenadores, que serão responsáveis por coordenar as equipes de socorro. Dê preferência para que não tenham contato visual com o local do acidente ou triagem;
 - Local do Acidente: onde estão as “vítimas” que serão resgatadas;
 - Triagem: área onde as vítimas serão triadas e separadas entre liberados, necessidade de abrigo ou encaminhados para o hospital de acordo com a avaliação e ferimentos apresentados.
- Exemplo de informe de acidente:

“Devido às fortes chuvas inesperadas para esse período do ano, aconteceu um deslizamento de terra grande próximo a nossa sede. Como estamos em atividade e estamos bem próximos ao local, seremos os primeiros a responder.

Precisamos agir rápido e de forma organizada para conseguir ajudar o máximo de pessoas possíveis.

Todos os voluntários deverão se apresentar para o trabalho no posto de comando. Deixando claro quais suas habilidades e de quais formas consegue ajudar as pessoas que foram atingidas (Ex. Com comunicação suplementar via rádio, com resgate de feridos, triagem, encaminhamento de vítimas para hospitais, divulgação da situação local e suas necessidades via rádio). Feito essa divisão, daremos início na parte prática com cada equipe atuando na sua área e auxiliando onde for possível.

2. Divisão das Equipes:

Os jovens deverão ser divididos em equipes nos seguintes papéis:

- Vítimas - podem ser pais de apoio ou voluntários também;
- Resgate;
- Triagem;
- Estação de rádio;
- Outros que se fizerem necessários.

Essas equipes deverão ser coordenadas pelo posto de comando, composto por 1 ou 2 jovens e chefia. O posto de comando fica responsável por gerenciar todas as equipes.

Segue um descritivo das atribuições de cada um dos papéis:

- Posto de Comando - Coordenadores: Deverão estar cientes de tudo que está acontecendo e do que cada equipe está fazendo. Estarão com um rádio base ou HT a disposição, papel e caneta para anotar todas as informações recebidas;
- Estação de Rádio: Responsáveis pela comunicação no simulado. Pode ser com rádio base e HTs ou somente HTs, preferencialmente montados fora do local de costume. Farão o ajuste de frequência, a distribuição dos rádios entre as equipes além de acompanhar se a comunicação está sendo eficiente ou precisa de algum ajuste. Se existir a possibilidade e para deixar mais real, a estação de rádio pode ser montada sem o uso de energia elétrica (bateria de carro, painel solar, etc..), usando tripé ou mesa de pioneiria para subir a antena e apoiar o rádio;
- Vítimas: Voluntários que serão as vítimas a serem resgatadas. A separação dos sintomas e a maquiagem de ferimentos deverá ser feita previamente. Podem ser pais de apoio ou chefes;

3. Execução:

O informe do desastre pode ser feito através de carta prego ou aviso da chefia. A partir disso eles deverão se dividir nas equipes, separar os materiais, montar o que for necessário e começar a simulação.

O posto de comando receberá as informações das diferentes equipes e passará as coordenadas para a ação de socorro ao desastre.

ATENÇÃO: A equipe da estação de rádio é responsável por avisar esporadicamente na frequência utilizada, que aquela comunicação é sobre um SIMULAÇÃO e não sobre uma situação real. Essa comunicação precisa ser clara e objetiva.

Sugestão: pode surgir algum “problema” com o local ou a estação já montada de uma forma que eles tenham que montar outra estação em outro local para restabelecerem a comunicação com as equipes.

Exemplo: uma das vítimas ficar em um local de acesso mais dificultado de forma que a equipe de resgate precise usar cordas e nós para resgatá-lo.

4. Reflexão Final:

Promova uma discussão onde cada equipe compartilhe suas experiências, desafios enfrentados e aprendizados adquiridos durante a atividade.

Especialidades relacionadas:

Radioamadorismo (itens 7 e 11), Socorrismo (itens 1, 2, 3, 8, 9 e 10), Excursões (item 9), Radioescuta (item 5), Defesa Civil (itens 4, 5, 6 e 8) e Primeiros Socorros (itens 1, 3, 4 e 6).

Esta ficha foi elaborada por:

Pâmela Zarpellon - PY2MEL

Batalha Naval

Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: sala, quadra ou ar livre

Participantes: Livre (mínimo: 2)

Área de desenvolvimento

Intelectual

Materiais

Quadrícula de batalha naval impressa com os desenhos das embarcações, caneta, 1 rádio HT por equipe

Objetivos

Utilizar o rádio HT e treinar o uso do alfabeto fonético.

Desenvolvimento da Atividade

Jogo tradicional de batalha Naval, porém, a cada jogada os jovens vão falar o objetivo do ataque em alfabeto fonético via rádio (exemplo: quero atacar em Bravo 8), seguindo as rodadas até que uma das equipes fique sem embarcações. A equipe que mais tiver ataques assertivos vence.

A ALFA	N NOVEMBER
B BRAVO	O OSCAR
C CHARLIE (Charli)	P PAPA
D DELTA	Q QUEBEC
E ECHO (Eco)	R ROMEO
F FOXTROT	S SIERRA
G GOLF	T TANGO
H HOTEL	U UNIFORM (luniform)
I INDIA	V VICTOR
J JULIET	W WHISKEY (Güiski)
K KILO	X X-RAY (Ecs-ray)
L LIMA	Y YANKEE (Yanki)
M MIKE (Maik)	Z ZULU

Esta ficha foi elaborada por:

Pâmela Zarpellon - PY2MEL

Dia do Amigo

Data 01/08/2025 a 31/08/2025

O Dia do Amigo é um grande Mutirão da Amizade, uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens, adultos um dia de atividades escoteiras, integrando pessoas de dentro e fora do Escotismo. Traga um amigo e participe!



Caminhando entre amigos

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

Apito e barbantes

Descrição da atividade

Um escotista ficará parado de costas para os participantes, a uma distância de aproximadamente 20 metros. Os jovens deverão caminhar em duplas, conectados pelos pés. Os participantes deverão caminhar e tocar no ombro do escotista sem serem vistos. De tempos em tempos, o escotista deverá se virar. A dupla que estiver se movimentando nesse momento deverá retornar ao ponto de partida.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Quem sou eu?

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Afetivo, Social, Intelectual e Caráter

Materiais

Cartões com nome de objetos, países, animais e/ou personalidades

Descrição da atividade

Sentados em roda, um jovem deverá começar o jogo. Esse jovem irá retirar um cartão e, sem olhar, irá colocar o cartão em sua testa. O jovem poderá fazer 10 perguntas, no máximo, para tentar adivinhar qual cartão retirou. Só é permitido realizar perguntas de SIM ou NÃO. O escotista que estiver auxiliando durante o jogo deverá sinalizar se a carta corresponde a um objeto, um país, um animal e/ou uma personalidade.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Quanta sorte é ter um amigo

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo, Social e Caráter

Materiais

Objetos, dos próprios jovens, espalhados pelo campo

Descrição da atividade

As patrulhas devem estar separadas, dispersas no campo. O escotista deverá dizer uma letra em voz alta. Nesse momento, os jovens deverão procurar o objeto (entre os integrantes da matilha, patrulha e equipe) que inicie com a letra escolhida pelo escotista.

Dica: os objetos podem ser espalhados em diferentes níveis de dificuldades para que as matilhas, patrulhas e equipes elaborem estratégias para pegá-los.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Pare a bola

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual e Caráter

Materiais

Apito; Bola grande.

Descrição da atividade

Em círculo, o escotista irá numerar cada integrante da seção e irá combinar com os participantes que eles só poderão correr para fora do círculo após o apito. O escotista irá se posicionar ao centro do círculo com a bola na mão. Quando todos os jovens estiverem atentos, o escotista falará um número, em seguida dará um apito, jogará a bola para cima e deixará a roda. O jovem que corresponde ao número falado pelo escotista deverá correr em direção a bola. Os demais jovens deverão correr em direção oposta à bola. Quando o jovem pegar a bola deverá gritar “pare a bola” e nesse momento todos os participantes ficam parados. O jovem segurando a bola poderá dar até três passos para arremessar a bola e tentar carimbar outro jovem.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Pac-Man

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Afetivo, Social, Intelectual e Caráter

Materiais

Cordas e obstáculos para montar um circuito

Descrição da atividade

O jogo inicia com a escolha de um jovem para ser o Pac-Man. O Pac-Man e os demais jovens poderão se deslocar somente pelas linhas definidas. Quando um jovem é pego pelo Pac-Man, deverá sentar no local exato da captura e servirá de obstáculo para quem está fugindo, mas não para o Pac-Man que poderá pular as pessoas que foram pegas por ele e estão sentadas no chão.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Muro móvel

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

Apito

Descrição da atividade

Os participantes são divididos em fileiras que ficam de braços abertos (paredes do muro), espalhados e parados pela área. Escolhe-se um dos participantes para ser o pegador, e outro para ser o corredor. Ao apito do escotista, o pegador sai correndo atrás do corredor, que corre entre as paredes do muro. Ao apito do escotista, as paredes alteram a sua posição. O corredor poderá atravessar o muro quando o escotista der dois apitos. Quando o pegador alcança o corredor, o corredor se tornará um novo pegador e um dos jovens “parede” se tornará um novo corredor.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Jogo de Tacos

Ramo Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

- Tacos ou cabos de vassoura de madeira;
- Bolas pequenas;
- 10 garrafas para serem derrubadas.

Descrição da atividade

Cada patrulha ou equipe será dividida de forma que formem duplas. Coloca-se as garrafas a 15 passos de distância uma da outra. Uma dupla de cada patrulha ou equipe tirará “par ou ímpar” para decidir qual dupla ficará com os tacos e qual dupla ficará com as bolas. A dupla que ficar com a bola deverá arremessar para tentar acertar as garrafas. A dupla que está com os tacos, tentará proteger a sua garrafa, rebatendo a bola.

Ao derrubar a garrafa, as duplas invertem de posição. Ao rebater a bola, a dupla rebatedora, correndo, invertem sua posição. Cada inversão vale 1 ponto. Vence a dupla que completar 10 pontos.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Derrubando o muro invisível

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

- Fichas com mensagens que deverão ser transmitidas através de gestos;
- Barbante ou corda;
- Relógio ou cronômetro.

Descrição da atividade

Com a ajuda do barbante ou da corda, crie uma linha que representará o “muro invisível”. Escolha uma matilha, patrulha ou equipe que fará a mímica primeiro. O representante da matilha, patrulha ou equipe deverá retirar um cartão com uma mensagem. Esse representante terá até dois minutos para realizar a mímica para todos os integrantes. Quem acertar a mensagem, será o próximo a retirar um cartão e fazer a mímica.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

De graveto em graveto, temos uma ponte

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Social, Intelectual, Afetivo e Caráter

Materiais

Palitos de sorvete; Cola branca; Barbante; Papelão; Fita adesiva.

Descrição da atividade

Divida entre as matilhas, patrulhas e equipes os materiais disponíveis. Em sequência, peça aos jovens que construam uma ponte com os materiais disponíveis. Também poderão ser usados materiais encontrados na natureza. Ao final, realize uma exposição das construções feitas.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Construindo pontes

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: matilha, patrulha ou equipe.

Área de desenvolvimento

Físico, Afetivo e Caráter

Materiais

A partir de retângulos de papelão ou papel por matilha/patrulha/equipe (levar em consideração o tamanho dos pés para o ramo ao qual será aplicado).

Descrição da atividade

Cada matilha, patrulha ou equipe receberá a quantidade de retângulos de papelão para cada jovem. Previamente, os escotistas irão delimitar um percurso ao qual a matilha, patrulha ou equipe deverá percorrer. A partir disso, os jovens deverão se organizar de forma que toda a matilha, patrulha ou equipe consiga atravessar por todo o percurso sem pisar fora do papelão.

Esta ficha foi elaborada por

Ana Luíza do Prado Lima, Denia Maria Costa, Fabiana Amorim, Hérika Jardim, Jaqueline Queiroz, Lívia Rodrigues Bento, Luciana Salvador de Andrade, Luiz Felipe Dias, Walessa Rabelo e Melo e Zéu Gonçalves.

Grande Jogo Naval

Data 16/08/2025 a 17/08/2025

O Grande Jogo Naval deste ano propõe a todos os grupos escoteiros uma experiência na modalidade com propostas de atividades ligadas à modalidade do mar, que visam trabalhar com os jovens os valores do Movimento Escoteiro.



Grande Jogo Naval 2025

Escoteiros nas Navegações Sustentáveis

A navegação sustentável é um conceito amplo que abrange diversas práticas e tecnologias que visam reduzir o impacto ambiental das atividades marítimas. O objetivo principal é tornar a navegação mais limpa e eficiente, protegendo os oceanos e a vida marinha, além de contribuir para a redução das emissões de gases de efeito estufa.

Principais características da navegação sustentável

- **Redução de emissões:** A navegação sustentável busca reduzir as emissões de gases de efeito estufa, como o dióxido de carbono (CO₂), através da utilização de combustíveis mais limpos, como o gás natural liquefeito (GNL) e o hidrogênio, além da otimização da eficiência energética das embarcações.
- **Prevenção da poluição:** A navegação sustentável também se preocupa com a prevenção da poluição marinha, seja por derramamento de óleo, lançamento de resíduos ou ruído excessivo. Para isso, são adotadas medidas como o tratamento de água de lastro, o uso de tecnologias de redução de ruído e a implementação de planos de emergência para casos de acidentes.
- **Proteção da biodiversidade:** A navegação sustentável busca minimizar os impactos sobre a vida marinha, evitando áreas de reprodução de espécies ameaçadas, utilizando rotas de navegação que causem menor perturbação e adotando medidas para evitar colisões com animais marinhos.
- **Gestão sustentável dos recursos:** A navegação sustentável também se preocupa com a gestão sustentável dos recursos naturais, como a utilização de materiais recicláveis na construção de embarcações, a redução do consumo de água e energia a bordo e a destinação adequada de resíduos.

Tecnologias e práticas para a navegação sustentável

- **Combustíveis alternativos:** Utilização de combustíveis mais limpos, como GNL, hidrogênio, biocombustíveis e energia eólica.
- **Eficiência energética:** Otimização do design das embarcações, utilização de tecnologias de propulsão mais eficientes e adoção de práticas de condução que reduzam o consumo de combustível.

- **Tecnologias de redução de emissões:** Utilização de filtros de partículas, catalisadores e outros dispositivos para reduzir as emissões de gases poluentes.
- **Tratamento de água de lastro:** Implementação de sistemas de tratamento de água de lastro para evitar a introdução de espécies invasoras em novos ecossistemas.
- **Redução de ruído:** Utilização de tecnologias de redução de ruído para minimizar o impacto sobre a vida marinha.
- **Gestão de resíduos:** Implementação de sistemas de coleta e tratamento de resíduos a bordo, incluindo a reciclagem de materiais e a destinação adequada de resíduos perigosos.

A navegação sustentável é um desafio complexo que exige a colaboração de diversos setores, como armadores, construtores navais, autoridades portuárias, governos e organizações não governamentais. Ao adotar práticas e tecnologias mais limpas e eficientes, é possível garantir um futuro mais sustentável para os oceanos e para as atividades marítimas.

Atividades

- **Palestras e workshops:** Convide a especialistas em navegação sustentável para apresentar o tema de forma didática e interativa, abordando os desafios e oportunidades do setor.
- **Visitas técnicas:** Organização de visitas a portos, estaleiros e empresas que adotam práticas de navegação sustentável, para que os escoteiros possam conhecer de perto as tecnologias e soluções inovadoras.
- **Oficinas práticas:** Realização de oficinas para construção de modelos de embarcações com materiais reciclados, simulação de rotas de navegação mais eficientes, e criação de projetos de comunicação para divulgar a importância da navegação sustentável.
- **Projetos de pesquisa:** Desenvolvimento de projetos de pesquisa sobre temas como a utilização de energias renováveis na navegação, a redução de emissões de poluentes, e a gestão de resíduos a bordo.
- **Atividades náuticas:** Organização de atividades náuticas com foco em práticas de navegação sustentável, como a utilização de embarcações a vela, a limpeza de praias e manguezais, e a observação da fauna marinha.

- **Campanhas de conscientização:** Criação de campanhas de conscientização para divulgar a importância da navegação sustentável para a comunidade, utilizando diferentes meios de comunicação, como redes sociais, cartazes e vídeos.

Recursos

- **Parcerias:** Buscar parcerias com universidades, centros de pesquisa, empresas do setor naval, órgãos governamentais e organizações não governamentais (ONGs) que atuam na área de navegação sustentável.
- **Materiais educativos:** Elaborar materiais educativos (cartilhas, vídeos, jogos) sobre navegação sustentável, adaptados para diferentes faixas etárias.
- **Embarcações:** Utilizar embarcações que adotem práticas de navegação sustentável nas atividades náuticas.

Acreditamos que esta proposta pode contribuir significativamente para a formação de jovens mais conscientes e engajados na construção de um futuro marítimo mais sustentável. Ao abordar a navegação sustentável de forma educativa e prática, os escoteiros poderão se tornar agentes de transformação em suas comunidades, influenciando positivamente a sociedade e o meio ambiente.

Marco Antonio Bortoli
Coordenação Nacional da Modalidade do Mar

Construindo Embarcações Sustentáveis com Materiais Recicláveis

Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 50 minutos

Local: área aberta

Participantes: Alcateias e Tropas Escoteiras

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Afetivo

Materiais

Garrafas PET de diversos tamanhos

Caixas de leite ou suco vazias

Papelão resistente

Palitos de churrasco ou de sorvete

Sacos plásticos ou pedaços de tecido para confeccionar as velas

Fita adesiva, cola quente e elásticos

Tintas atóxicas e pincéis para decoração

Tesouras e estiletes (uso sob supervisão)

Objetivos

Promover a conscientização ambiental entre lobinhos e escoteiros através da construção de embarcações à vela utilizando materiais recicláveis, destacando a importância da navegação sustentável.

Introdução

A navegação sustentável busca métodos que minimizem os impactos ambientais, e as embarcações à vela são exemplos clássicos dessa prática, pois utilizam a força do vento como propulsão, reduzindo a emissão de poluentes. Nesta atividade, os participantes serão desafiados a construir modelos de barcos à vela empregando materiais recicláveis, incentivando a criatividade, o trabalho em equipe e a consciência ecológica.

Desenvolvimento da Atividade

1. Divisão dos Grupos:

Organize os participantes em equipes de 4 a 6 membros, garantindo uma distribuição equilibrada de habilidades e idades.

2. Planejamento:

Cada equipe deve discutir e esboçar o design de sua embarcação, considerando aspectos como flutuabilidade, estabilidade e eficiência da vela.

3. Construção:

Utilizando os materiais disponíveis, as equipes iniciarão a montagem de suas embarcações.

Incentive o uso criativo dos materiais recicláveis, reforçando a importância da reutilização e da sustentabilidade.

4. Testes e Ajustes:

Após a construção, as embarcações devem ser testadas em um ambiente controlado, como uma piscina ou tanque, para verificar sua flutuabilidade e navegabilidade.

As equipes podem realizar ajustes necessários para otimizar o desempenho de seus barcos.

5. Competição:

Organize uma competição amistosa onde as embarcações serão colocadas à prova.

- Critérios de Avaliação:
- Distância percorrida
- Estabilidade durante a navegação
- Velocidade
- Criatividade e design

6. Reflexão Final:

Promova uma discussão onde cada equipe compartilhe suas experiências, desafios enfrentados e aprendizados adquiridos durante a atividade.

Reforce a importância da sustentabilidade e como pequenas ações podem contribuir para a preservação do meio ambiente.

Considerações de Segurança

Garanta que todas as ferramentas sejam manuseadas sob supervisão de um adulto.

Certifique-se de que o local de teste das embarcações seja seguro e adequado para a atividade.

Conclusão

Esta atividade não só promove a conscientização ambiental e a criatividade, mas também fortalece o espírito de equipe e a compreensão dos princípios da navegação sustentável entre os jovens participantes.

Esta ficha foi elaborada por

Leonardo Ribeiro Martins

Navegações sustentável

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Informações

Duração: 120 minutos

Local: área aberta

Participantes: Alcateias , Tropas Escoteiras e Sênior e Clãs.

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Afetivo, Social

Materiais

- Cartolinas e marcadores para fazer cartazes.
- Recipientes para coleta de lixo reciclável (plástico, vidro, papel, etc.).
- Folhas de papel e canetas para anotações.
- Videos curtos ou imagens sobre práticas sustentáveis no mar (podem ser encontrados no YouTube ou bancos de imagens).
- Equipamentos de navegação para simulação (como bússolas, mapas, ou até mesmo réplicas de velas de barcos).
- Itens para atividade prática (como garrafas plásticas ou objetos flutuantes para simulação de poluição no mar).

Objetivos

- Compreender a importância da sustentabilidade na navegação e seu impacto no meio ambiente.
- Desenvolver habilidades de liderança e trabalho em equipe ao implementar práticas sustentáveis.
- Refletir sobre como pequenas ações diárias podem influenciar a preservação dos oceanos.
- Aplicar conhecimentos sobre tecnologias e práticas sustentáveis que podem ser usadas no contexto da navegação.

Introdução

Nos últimos séculos, a navegação foi essencial para o comércio, a exploração e a troca cultural entre os povos. Porém, com o passar do tempo, os impactos ambientais das atividades humanas, incluindo as navegações, começaram a afetar os oceanos e os ecossistemas marinhos. A poluição por plásticos, a emissão de gases poluentes e o uso insustentável dos recursos naturais colocam em risco a saúde do nosso planeta.

Nos dias de hoje, práticas de navegação sustentáveis estão sendo adotadas por marujos, cientistas e líderes ambientais ao redor do mundo. Estas práticas visam preservar os oceanos, reduzir o impacto ambiental das viagens marítimas e promover um futuro mais verde para as gerações seguintes. A consciência sobre o meio ambiente e o uso responsável dos recursos naturais são essenciais para garantir que as futuras gerações de escoteiros possam continuar explorando os mares com respeito e equilíbrio.

Desenvolvimento da Atividade

Introdução (15 min):

Comece com uma conversa sobre o que são práticas de navegação sustentável. Pergunte aos participantes o que eles sabem sobre os impactos ambientais causados por viagens marítimas e o que eles acham que poderia ser feito para minimizar esses impactos.

Apresente a história de fundo, destacando o papel da navegação no comércio e na exploração, mas também os danos que ela pode causar ao meio ambiente.

Apresentação sobre Sustentabilidade (20 min):

Mostre um vídeo ou algumas imagens sobre tecnologias de navegação sustentável (como barcos movidos por energia solar, técnicas de pesca sustentável, e soluções para evitar poluição no mar).

Explique práticas de navegação sustentáveis, como o uso de combustíveis ecológicos, a redução de desperdício de plástico e o cuidado com a vida marinha.

Atividade Prática - Jogo "Limpeza do Oceano" (30 min):

Simule uma "missão de navegação" onde os escoteiros terão que navegar por um percurso (real ou desenhado) e, durante o caminho, encontrar objetos flutuantes que representam poluição no mar (como garrafas plásticas, sacolas, redes de pesca abandonadas, etc.).

A cada item "coletado", a equipe deve discutir como ele poderia ser evitado em uma navegação sustentável.

Após a atividade, faça uma reflexão sobre as dificuldades encontradas ao limpar o oceano e como as escolhas conscientes podem fazer a diferença.

Reflexão e Discussão (15 min):

Após o jogo, reúna todos para uma discussão em grupo.

Pergunte: “Como as práticas sustentáveis podem mudar o futuro da navegação?” e “Quais atitudes podemos ter no dia a dia para preservar os oceanos?”.

Discuta também sobre a importância de ser um escoteiro responsável com o meio ambiente.

Encerramento (10 min):

Cada escoteiro pode criar um cartaz sobre uma prática de navegação sustentável que ele acha mais importante. Eles podem ilustrar e explicar a prática escolhida.

Finalize com uma breve leitura sobre como as novas gerações de escoteiros podem se tornar agentes de mudança e de conservação do meio ambiente.

Dicas:

Se possível, faça a atividade ao ar livre, em um local próximo ao mar ou lagoa, para que os escoteiros possam observar o ecossistema local e entender melhor os desafios ambientais.

Você pode também sugerir que cada escoteiro adote uma prática de navegação sustentável para colocar em prática em sua vida cotidiana, como evitar o uso de plásticos descartáveis ou buscar alternativas de transporte eco-friendly.

Essa atividade vai ajudar os escoteiros a não apenas aprenderem sobre a navegação, mas também a refletirem sobre como podem contribuir para a preservação do meio ambiente marinho de maneira prática e divertida!

Esta ficha foi elaborada por

Débora de Oliveira e Danilo Dantas

Aventura sustentável na água

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Informações

Duração: 120 minutos

Local: área aberta

Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras e Sênior e Clãs.

Área de desenvolvimento

Físico, Social

Materiais

- Canoas, caiaques ou pequenas embarcações sustentáveis (se disponíveis, pode usar embarcações com velas ou movidas por energia solar).
- Coletes salva-vidas (de acordo com a segurança exigida).
- Saco de lixo ou recipientes para coleta de lixo flutuante.
- Redes de pesca (simuladas, feitas de material leve e sem risco ao ambiente) para simular o lixo ou redes de pesca abandonadas.
- Fitas ou cordas para marcar áreas de navegação.
- Pequenos objetos de lixo (como garrafas plásticas, sacos plásticos, latas, etc.) para simulação de poluição.

Objetivos

- Aplicar conceitos de navegação sustentável de forma prática em um ambiente aquático.
- Promover o trabalho em equipe e a conscientização ambiental ao observar e interagir diretamente com os impactos da poluição no ambiente aquático.
- Ensinar sobre o uso de embarcações sustentáveis e a importância da redução de resíduos e preservação dos ecossistemas aquáticos.

Desenvolvimento da Atividade

Introdução e Segurança (15 min):

Reúna todos os escoteiros e explique a atividade. Explique a importância da navegação sustentável, a preservação do ambiente aquático e os impactos negativos da poluição nos ecossistemas marinhos e fluviais.

Realize um briefing sobre segurança no uso das embarcações e o uso de coletes salva-vidas.

Dê instruções de como manobrar as embarcações de forma eficiente e sustentável (se for o caso de embarcações movidas a remos ou velas, explique o básico sobre a técnica).

Simulação de Navegação Sustentável (40 min):

Fase 1: Navegação "Limpeza do Rio/Lago"

Divida os escoteiros em equipes de 3 a 4 pessoas. Cada equipe receberá uma embarcação (canoa ou caiaque) e um saco de lixo.

Cada equipe terá que percorrer um percurso aquático definido, onde o objetivo será coletar o maior número possível de resíduos flutuantes. O percurso pode ser delimitado por cordas ou fitas na água, como uma área de "limpeza".

Durante a navegação, eles devem parar em pontos específicos (marcados na água com bandeiras ou boias) onde estarão distribuídos objetos que representam poluição (garrafas plásticas, sacos, etc.).

Após pegar os resíduos, as equipes devem voltar ao ponto de partida e descarregar o lixo coletado, enquanto discutem sobre como poderiam ter evitado essa poluição na origem.

Fase 2: Desafio de Sustentabilidade

Ao final da coleta, cada equipe deve discutir qual prática de navegação sustentável poderia ser adotada para reduzir o impacto da poluição no ambiente (exemplo: uso de barcos movidos a energia solar, uso de materiais recicláveis nas embarcações, etc.).

O desafio é que, durante a navegação, todas as equipes tentem aplicar práticas de baixo impacto, como evitar o uso de produtos plásticos ou manobrar com o mínimo de impacto no ambiente.

Reflexão (20 min):

Após a atividade, reúna todos para uma reflexão em grupo.

Pergunte: "Como foi a experiência de coletar o lixo do ambiente aquático?" e "O que vocês aprenderam sobre a navegação sustentável e o impacto da poluição nos rios, lagos e oceanos?".

Discutam também a importância de evitar o desperdício de recursos e como pequenos gestos podem contribuir para a preservação ambiental.

Encoraje os escoteiros a pensar em maneiras de aplicar as práticas sustentáveis aprendidas no seu cotidiano, como reduzir o consumo de plásticos e ser mais conscientes sobre o lixo que geram.

Conclusão (10 min):

Finalize a atividade com uma breve fala de incentivo, destacando a importância da atuação dos escoteiros como agentes de mudança no combate à poluição. Proponha que cada escoteiro se comprometa a realizar uma ação sustentável durante a próxima semana (exemplo: coletar lixo na praia ou evitar o uso de plásticos em suas atividades diárias).

Esta ficha foi elaborada por

Débora de Oliveira e Danilo Dantas

Salvando a baleia encalhada

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Informações

Duração: 90 minutos

Local: área aberta

Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras e Sênior e Clãs.

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Social

Materiais

- Fitas ou cordas para demarcar a área de jogo e criar a "praia" onde a baleia está encalhada.
- Uma figura de baleia (pode ser uma imagem grande ou até um objeto simbólico, como uma tora de madeira que flutua) para representar a baleia encalhada.
- Objetos de "lixo marinho" (pode ser balões, garrafas plásticas vazias, sacos de plástico, etc.) para representar a poluição que afeta a baleia e deve ser removida.
- Caixas ou sacos de lixo para que os escoteiros recolham o lixo.
- Corda ou cordões para "amarração" das equipes de resgate, caso deseje aumentar a dificuldade da tarefa.

Objetivos

- Sensibilizar os escoteiros para a importância de salvar a vida marinha, especialmente em situações de encalhe de animais.
- Ensinar sobre as práticas de resgate e a necessidade de agir rapidamente em situações de emergência.
- Reforçar a ideia de que devemos proteger os oceanos e evitar que ações humanas (como poluição e destruição dos habitats naturais) causam danos aos animais marinhos.

Desenvolvimento da Atividade

Preparação do Jogo:

Delimite a área do jogo, criando uma "praia" com fitas ou cordas. No centro dessa área, coloque a "baleia encalhada" (pode ser uma grande bola ou uma representação simbólica de uma baleia).

Espalhe objetos de "lixo marinho" (balões, garrafas plásticas, sacos de lixo) ao redor da baleia, para representar os desafios ambientais causados pela poluição que impede o resgate.

Defina um espaço para os "resgatadores" se reunirem e planejar o resgate.

Divisão de Equipes:

Equipes de Resgate: A equipe de resgate será formada por grupos de escoteiros que terão a tarefa de "salvar" a baleia, removendo a poluição que a está cercado e tentando colocá-la de volta ao mar (simbolicamente, movendo a baleia para a "zona segura").

Obstáculos (Lixo Marinho): Outros escoteiros, representando poluidores, estarão espalhados pelo campo de jogo tentando adicionar mais lixo ao redor da baleia, dificultando o resgate. Eles devem ser interceptados pela equipe de resgate.

Objetivo do Jogo:

A Baleia Encalhada: A baleia deve ser retirada da "praia" (zona delimitada) para uma área segura (outro ponto do campo ou área fora da zona de encalhe).

Remoção do Lixo: Durante o jogo, os escoteiros devem retirar o lixo marinho ao redor da baleia para liberar o caminho para o resgate.

Resgatar a Baleia: A equipe de resgate deve trabalhar em conjunto para remover todos os obstáculos (lixo) e, ao mesmo tempo, impedir que os poluidores coloquem mais lixo na área.

Como Jogar:

Fase 1 – Salvamento: A equipe de resgate começa com a missão de retirar o lixo ao redor da baleia. Eles devem correr até os pontos onde há lixo, coletá-lo e levá-lo até a área de descarte (sacos ou caixas). O objetivo é liberar o caminho para que a baleia possa ser movida para a área segura.

Fase 2 – Luta Contra a Poluição: Os "poluidores" tentarão colocar mais lixo ao redor da baleia. Quando um poluidor é "capturado" pela equipe de resgate (tocando o poluidor ou bloqueando-o), ele deve retornar à zona de "inatividade" por alguns segundos antes de poder tentar novamente.

Fase 3 – Resgate Completo: Quando a baleia estiver livre de lixo e alcançar a área segura, a equipe de resgate ganha. Se a baleia for cercada por lixo novamente antes de ser movida, a equipe de resgate deverá continuar trabalhando para limpar a área.

Regras:

Apenas os membros da equipe de resgate podem retirar o lixo da área ao redor da baleia.

Os "poluidores" (que podem ser escoteiros ou objetos) só podem colocar lixo onde for permitido (em áreas previamente marcadas).

O jogo pode ser realizado em rodadas, com o time de resgate tentando realizar o resgate em um tempo limitado.

Caso um poluidor seja tocado por um membro da equipe de resgate, ele deve retornar a uma área pré-determinada e aguardar para ser liberado.

Reflexão Pós-Jogo:

Após o resgate, reúna os escoteiros e promova uma reflexão sobre o que aconteceu no jogo. Pergunte:

“O que aconteceu com a baleia? Como a poluição pode afetar animais marinhos como as baleias?”

“Quais foram os maiores desafios que vocês encontraram ao tentar salvar a baleia?”

“O que podemos fazer, no mundo real, para evitar que as baleias e outros animais marinhos sejam afetados pela poluição?”

Explique que baleias e outros animais marinhos frequentemente encalham devido a vários fatores, incluindo poluição e perda de habitat, e que é importante agir rapidamente para ajudar a salvar esses animais. Enfatize o papel de cada um na preservação ambiental.

Esta ficha foi elaborada por

Débora de Oliveira e Danilo Dantas

Alerta Marítimo

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: 120 minutos

Local: área aberta

Participantes: Tropas Escoteiras e Sênior

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Afetivo, Social

Materiais

Para o Resgate no Mar

- Sisal e garrafas PET (para a barreira de contenção)
- Manequim, um voluntário ou objeto para simular a vítima
- Marcadores de área (cones ou bóias)
- Material de resgate e primeiros socorros (podem ser adaptados)

Para o Resgate em Terra

- Objetos para representar animais (pedras, cocos, baldes, etc.)
- Terra, lama ou corantes não tóxicos (para representar o óleo nos animais)
- Bacias com água, panos e escovas (para a limpeza)
- Fichas de catalogação (papel ou digital)

Objetivos

Essa atividade não apenas desafia as patrulhas fisicamente, mas também estimula o pensamento crítico e a consciência ambiental. Os jovens aprenderão a importância de agir rapidamente em emergências e desenvolverão um olhar mais atento para a preservação do meio ambiente.

Introdução

Um vazamento de óleo atingiu uma área marítima, colocando tripulações em perigo e causando um impacto ambiental severo. As patrulhas devem agir

rapidamente para conter os danos e realizar o resgate, trabalhando em dois cenários distintos: no mar e em terra.

- No mar, as patrulhas precisam construir uma barreira de contenção antes de resgatar a vítima.
- Em terra, devem resgatar e reabilitar animais afetados pelo óleo

Desenvolvimento da Atividade

Formato da Atividade

A atividade pode ser dividida em duas frentes de ação, podendo ser adaptados com o local disponível para atividade, ideal poder fazer as duas atividades:

No Mar – Contenção e Resgate

Desafio: Antes do resgate, as patrulhas devem construir uma rede de contenção do óleo para evitar que o vazamento se espalhe.

Como funciona?

1. As patrulhas recebem materiais como sisal e garrafas PET para construir uma barreira flutuante.
2. Devem formar uma ferradura, com as pontas da barreira chegando até a margem.
3. Apenas depois de isolar a área, a vítima (manequim, voluntário ou objeto) pode ser resgatada.

O que será avaliado?

- Eficiência da contenção (se a barreira realmente forma um cerco funcional).
- Velocidade e segurança no resgate da vítima.
- Trabalho em equipe e organização.

Em Terra – Resgate e Reabilitação

Desafio: Os "animais atingidos pelo óleo precisam ser resgatados, limpos e catalogados.

Como funciona?

1. Objetos sujos (com terra, lama ou corante não tóxico) representam animais afetados.
2. As patrulhas devem coletar, limpar e catalogar os “animais”.
3. Cada equipe preenche um relatório de resgate, incluindo:
 - Espécie do animal (nome popular e nome científico)
 - Características do animal
 - Dano sofrido
 - Medidas de socorro utilizadas
 - Destino final do animal após o resgate
 - Mais etapas que acharem pertinentes.

O que será avaliado?

- Precisão na catalogação.
- Cuidado no resgate e limpeza.
- Criatividade e detalhamento no relatório.

Pontuação e Avaliação

A atividade pode ser avaliada com base nos seguintes critérios:

- Missão no Mar
- Eficiência na construção da barreira
- Velocidade e técnica no resgate
- Cooperação e estratégia
- Missão em Terra
- Precisão e criatividade na catalogação
- Eficiência na limpeza
- Organização e trabalho em equipe

Esta ficha foi elaborada por

William Palinski

Navegando com consciência

Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

Informações

Duração: 120 minutos

Local: área aberta

Participantes: Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras ou Sênior e Clãs Pioneiros

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Social, Caráter

Materiais

- Um pacote de saco de lixo biodegradáveis por embarcação
- Um barco a remo por equipes com remos para todos;
- Um mapa com o trajeto para seguirem por patrulha;
- Uma Bússola e caneta por equipe
- Uma pessoa para se fantasiar na temática de espírito do mar.
- Um baú pequeno por equipe que contenha a recompensa ao final do trajeto (Sugestão: Chocolates, etc.);
- Coletes para todas as pessoas embarcadas;
- Um barco a motor de apoio com os escotistas

Objetivos

A atividade ajuda a desenvolver habilidades de navegação e reforça a importância da sustentabilidade, desenvolvendo o caráter por meio do entendimento da navegação sustentável, o intelectual por precisarem entender como se guiar por meio de carta náutica e bússolas. E por fim, exige também do físico dos jovens em se aprimorar na prática da remada.

Desenvolvimento da Atividade

Essa atividade consiste em, no início, explicar aos jovens a importância de uma navegação sustentável, por meio de um trabalho em equipe para desvendar o

trajeto que precisam seguir para chegar ao objetivo final, enquanto também recolhem lixo e resíduos utilizando de sacos biodegradáveis.

A atividade se inicia com uma conversa sobre a importância da sustentabilidade na navegação, então após isso inicia-se o fundo de cena, contando de que os jovens precisam trabalhar em equipe, recolhendo resíduos poluentes e assim convencer o espírito do mar a entregar a chave para um grande tesouro no final do trajeto.

Defina um trajeto em ambientes próximos aos canais dos manguezais ou pequenos rios navegáveis.

Esta ficha foi elaborada por

Otacílio Augusto Sampaio Araújo e Vinicius Vaz de Jesus

Construção de uma embarcação para a proteção ambiental local

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: Acampamento de 2 dias

Local: Local com acesso à cursos de água (mar, rio, lago, etc)

Participantes: Tropas Escoteiras ou Sênior

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Caráter, Afetivo, Social

Materiais

Materiais de construção naval:

- Madeira (compensado naval, tábuas, ripões, lonas, etc.)
- Fibra de vidro e resina epóxi (opcional)
- Parafusos, pregos, cola náutica
- Cordas e outros materiais de amarração

Ferramentas:

- Serras, martelos, alicates, chaves de fenda
- Lixas, pincéis, espátulas
- Equipamentos de proteção individual (luvas, óculos, máscaras)

Materiais para a função da embarcação:

- Redes de pesca ou outros dispositivos para coleta de lixo
- Recipientes para armazenamento de lixo coletado

Materiais de segurança:

- Coletes para todas as pessoas embarcadas;
- Um barco a motor de apoio com os escotistas

Material de divulgação:

- Cartazes, banners, etc.

Objetivos

- Desenvolver habilidades de construção naval e trabalho em equipe.
- Conscientizar sobre a importância da preservação ambiental e da coleta de lixo nos oceanos.
- Construir uma embarcação funcional e sustentável, projetada para auxiliar na limpeza de áreas aquáticas.

Introdução

A importância de uma atividade completa, onde conseguimos planejar e explorar a consciência de uso sustentável em relação a movimentações de cargas em transportes marítimos, proteção de nossas áreas costeiras e ribeirinhas nas regiões onde a transbordos de cargas poluentes.

Exemplo de transbordos de combustíveis, químicos e fertilizantes. Esses locais se transformam em áreas de portos em regiões mortas e sem condições de vida marinha. Fica o alerta!

Desenvolvimento da Atividade

Dia 1:

Manhã:

Abertura

Apresentação do tema; Construindo uma Embarcação para a proteção ambiental local. (Se possível trazer um especialista para apresentar a temática de Proteção Ambiental)

Oficina de Construção Naval:

- Conceitos básicos de construção naval.
- Planejamento do projeto da embarcação.
- Cálculo de materiais e dimensões.
- Técnicas de corte, junção e fixação de materiais.

Almoço: Lanche com alimentos saudáveis e sustentáveis.

Tarde:

Construção da Embarcação:

- Divisão dos escoteiros em equipes e início da construção.

- Montagem da estrutura da embarcação.
- Aplicação de revestimentos e acabamentos.
- Construção de dispositivos para coleta de lixo.

Noite:

Jantar: Refeição com alimentos saudáveis e sustentáveis.

Apresentação dos Projetos: Cada equipe apresenta sua embarcação e explica suas características e funcionalidades.

Dia 2:

Manhã:

- Testes e Ajustes:
- Teste de flutuabilidade e navegabilidade das embarcações.
- Ajustes e melhorias nos projetos.
- Treino de manuseio das embarcações e dos dispositivos de coleta de
- lixo.

Almoço: alimentos saudáveis e sustentáveis.

Tarde:

Ação de Limpeza:

- Navegação em áreas designadas para coleta de lixo.
- Utilização das embarcações e dispositivos para recolher lixo flutuante.
- Registro e análise da quantidade de lixo coletado.

Encerramento:

- Roda de conversa sobre a experiência e a importância da atividade.
- Discussão sobre a problemática do lixo nos oceanos e as ações que podem ser tomadas.
- Entrega de certificados de participação e premiação para a embarcação mais funcional e sustentável.
- Foto de grupo.

Considerações:

- É importante adaptar a programação e as atividades de acordo com a faixa etária e o nível de experiência dos escoteiros.
- A atividade deve ser planejada e executada com segurança, seguindo as normas escoteiras e as condições climáticas.
- É fundamental promover a conscientização ambiental e o respeito à natureza durante toda a atividade.

- A atividade pode ser enriquecida com a participação de especialistas em construção naval, biólogos marinhos e outros profissionais.

Divulgação:

Utilizar cartazes, banners e redes sociais para divulgar a atividade.

Convidar pais e comunidade para participar do encerramento e da ação de limpeza.

Produzir material informativo sobre a atividade e o tema Construindo uma Embarcação para a Proteção Ambiental local.

Avaliação:

- Avaliar a participação e o envolvimento dos escoteiros durante a atividade.
- Verificar o aprendizado dos conceitos e habilidades de construção naval.
- Analisar a funcionalidade e a sustentabilidade das embarcações construídas.
- Coletar feedback dos participantes para aprimorar futuras atividades.

Observações:

Este roteiro é uma sugestão e pode ser adaptado de acordo com as necessidades e recursos disponíveis.

É importante consultar manuais marítimos e outras fontes de informação para obter mais detalhes sobre construção naval e segurança.

Dicas:

- Utilizar materiais reciclados e reutilizáveis na construção das embarcações.
- Promover a criatividade e a inovação na criação dos projetos.
- Incentivar a participação de todos e valorizar o trabalho em equipe.
- Realizar a atividade em um local com águas calmas e seguras para facilitar a navegação.

Esta ficha foi elaborada por

Marco Antonio Bortoli

Rally Náutico

Escoteiro e Sênior

Informações

Duração: Acampamento de 3 dias

Local: Local com acesso à cursos de água (mar, rio, lago, etc)

Participantes: Tropas Escoteiras ou Sênior

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual, Caráter

Materiais

- Embarcações a vela (optimist, laser, dingue, etc.)
- Equipamentos de segurança (coletes salva-vidas, bóias, etc.)
- Material de primeiros socorros
- Cartas Náuticas e bússolas
- Instrumentos de navegação (velocímetro, sonda, etc.)
- Material de limpeza (panos, baldes, escovas, etc.)
- Sacos para coleta de lixo
- Material de divulgação (cartazes, banners, etc.)
- Material para as atividades (descrito em cada atividade)

Objetivos

- Promover a integração dos Escoteiros através de atividades lúdicas e educativas, com foco na conscientização sobre a importância da sustentabilidade na navegação e no meio ambiente marinho.
- Apresentar os princípios da sustentabilidade na navegação, com foco na redução do impacto ambiental.
- Desenvolver habilidades de navegação e marinharia, com ênfase na segurança e responsabilidade.
- Promover o trabalho em equipe, a liderança e o respeito ao meio ambiente.
- Estimular a criatividade e a resolução de problemas.

Desenvolvimento da Atividade

Programação

Dia 1

Manhã:

- Recepção e credenciamento: Chegada dos participantes, entrega de materiais e identificação.
- Instrução com especialista em navegação sustentável e meio ambiente marinho.

Tarde:

Oficinas de Navegação Sustentável:

- Conceitos básicos de navegação a vela.
- Técnicas de manobra e controle da embarcação.
- Importância da segurança na navegação.
- Práticas de nós e amarrações.
- Utilização de equipamentos de navegação.

Jogos de Integração: Atividades lúdicas para promover o trabalho em equipe e a integração entre os participantes.

Noite:

Festa temática: Festa com o tema Navegações Sustentáveis, com músicas, danças e apresentações culturais.

Dia 2:

Manhã:

Rally Náutico: Competição com diversas provas relacionadas à navegação, segurança e sustentabilidade.

Visita a projetos de conservação marinha: Visita a projetos de conservação marinha ou instituições que trabalham com a preservação do meio ambiente marinho.

Tarde:

Oficina de Construção de Embarcações Sustentáveis: Construção de pequenas embarcações com materiais reciclados.

Regata de Embarcações Sustentáveis: Competição com as embarcações construídas na oficina.

Noite:

Jantar: Refeição com alimentos saudáveis e sustentáveis.

Noite Cultural: Apresentações culturais dos grupos participantes.

Dia 3:

Manhã:

Fórum de Navegação Sustentável: Discussão sobre os desafios e oportunidades de navegação sustentável.

Apresentação de trabalhos: Apresentação dos trabalhos desenvolvidos durante o evento.

Tarde:

Encerramento: Cerimônia de encerramento com a entrega de prêmios e certificados.

Atividades Detalhadas:

Rally Náutico:

- Prova de nós e amarrações.
- Prova de navegação com mapa e bússola.
- Prova de identificação de espécies marinhas.
- Prova de coleta de lixo flutuante.
- Prova de primeiros socorros.

Oficina de Construção de Embarcações Sustentáveis:

- Utilização de materiais reciclados (garrafas PET, papelão, etc.).
- Construção de pequenas embarcações (jangadas, barcos a vela, etc.).
- Teste de fluabilidade e navegabilidade.

Regata de Embarcações Sustentáveis:

- Competição com as embarcações construídas na oficina.
- Percurso com obstáculos e desafios.
- Premiação para as embarcações mais rápidas e criativas.

Considerações:

- É importante adaptar a programação e as atividades de acordo com a faixa etária e o nível de experiência dos escoteiros.
- A atividade deve ser planejada e executada com segurança, seguindo as normas escoteiras e as condições climáticas.
- É fundamental promover a conscientização ambiental e o respeito à natureza durante toda a atividade.
- A atividade pode ser enriquecida com a participação de especialistas em navegação sustentável e meio ambiente marinho.

Divulgação:

Utilizar cartazes, banners e redes sociais para divulgar o evento.

Convidar autoridades escoteiras, especialistas em navegação e meio ambiente, e a comunidade em geral para participar do evento.

Produzir material informativo sobre o evento e o tema Navegações Sustentáveis.

Avaliação:

- Avaliar a participação e o envolvimento dos escoteiros durante o evento.
- Verificar o aprendizado dos conceitos e habilidades de navegação sustentável.
- Coletar feedback dos participantes para aprimorar futuras edições do evento.

Observações:

- Este roteiro é uma sugestão e pode ser adaptado de acordo com as necessidades e recursos disponíveis.
- É importante consultar o Manual e regras e outras fontes de informação para obter mais detalhes sobre navegação e segurança.

Dicas:

- Realizar o evento em um local com boa infraestrutura e acesso à água.

- Utilizar embarcações adequadas para a idade e experiência dos escoteiros.
- Utilizar embarcações de apoios para a segurança náutica e a sobre guarda dos participantes,
- Dividir os escoteiros em equipes para facilitar a participação e o trabalho em grupo.
- Incentivar a criatividade e a autonomia dos escoteiros.
- Promover a integração e o intercâmbio de experiências entre os participantes.

Esta ficha foi elaborada por

Marco Antonio Bortoli

De sopro em sopro

Lobinho

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Local ao ar livre

Participantes: Alcateia

Área de desenvolvimento

Físico, Intelectual

Materiais

Palito de sorvete, isopor, tinta, cola quente, tesoura, cartolina, recipiente com água (piscina, balde, bacia...)

Objetivos

"Em um mundo cada vez mais consciente da importância da preservação ambiental, as embarcações a vela emergem como uma alternativa sustentável e promissora para a navegação.

Impulsionadas pela força da natureza, as embarcações a vela são movidas pela energia inesgotável do vento, e dispensam o uso de combustíveis fósseis, altamente poluentes e responsáveis pela emissão de gases de efeito estufa. Ao aproveitar a força da natureza, os veleiros contribuem para a redução da poluição atmosférica, manutenção da vida marinha e para a mitigação das mudanças climáticas."

Introdução

Inicialmente reúna as crianças em um grande círculo e faça uma breve introdução sobre como os Veleiros movidos a vento são mais sustentáveis do que outros tipos de embarcações, e como isso impacta no ambiente marinho e na atmosfera.

Desenvolvimento da Atividade

1 - Com o auxílio de um escotista peça aos jovens que cortem o isopor no formato da base de uma pequena embarcação.

2 - Em seguida disponibilize os palitos de sorvete para que seja utilizado como "mastro", e novamente com a ajuda de um escotista, cole na base já confeccionada.

3 - Chegou a hora de personalizar sua vela!



Peça aos jovens que recortem a cartolina no formato de uma vela. Em seguida, eles devem pintar da maneira que preferirem.

4 - Após a pintura da "Vela", cole no "mastro".

5 - Com todos os barquinhos confeccionados, é hora da competição!

Em um recipiente com água, inicie a "Regata" dos barquinhos, onde cada lobinho deve soprar sua embarcação. O barquinho que chegar primeiro ganha a regata!



Esta ficha foi elaborada por

Marina Dalfovo Bortoli e Angélica Vitória Figueira do Canto

Poesia e Sustentabilidade: Versos pelo Oceano

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 180 minutos

Local: Local ao ar livre, sede do grupo escoteiro

Participantes: Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras ou Sênior e Clãs Pioneiros

Área de desenvolvimento

Intelectual, Espiritual, Social

Objetivos

Incentivar os jovens a expressarem sua conexão com a natureza, o mar e a sustentabilidade por meio da poesia. A atividade busca promover a reflexão sobre a importância da preservação ambiental e estimular a criatividade na escrita, culminando em um sarau literário onde os participantes poderão compartilhar suas criações.

Desenvolvimento da Atividade

A atividade será desenvolvida em três etapas principais:

1. Conexão com a natureza – Reflexão sobre os elementos naturais e sua relação com a sustentabilidade.
2. Criação da poesia – Expressão artística por meio da escrita inspirada no meio ambiente.
3. Sarau "Versos pelo Oceano" – Momento de compartilhamento, onde os escoteiros poderão recitar seus poemas e promover um diálogo sobre a importância da preservação ambiental.

Atividades Propostas

1. Inspirando-se na Natureza e na Sustentabilidade

Os participantes deverão encontrar um local tranquilo para observar a natureza ao seu redor. Isso pode ser feito próximo ao mar, em uma floresta, parque, jardim ou até mesmo na varanda de casa.

Sugestões para a reflexão inicial:

- Sentar-se em silêncio e observar os sons da natureza
- Sentir a brisa, o cheiro da água salgada ou da terra.
- Observar os pequenos detalhes, como o movimento das ondas, o voo das aves, o brilho do sol na superfície da água.
- Pensar sobre como o ser humano interage com o ambiente e quais são os impactos dessa relação.

2. Exercício de escrita:

- Anotar sentimentos, pensamentos e imagens que surgirem durante a observação.
- Criar versos livres, frases soltas ou palavras-chave que reflitam a conexão com o oceano e a sustentabilidade.
- Experimentar diferentes formas poéticas, como haikais, sonetos, poesia livre ou versos rimados.

Dicas para a escrita criativa:

- Comece sem pressão, apenas escreva o que vier à mente.
- Brinque com as palavras e explore sensações e emoções.
- Releia e ajuste o poema para que ele represente melhor sua visão sobre o tema

3. Compartilhando a Poesia – Sarau "Versos pelo Oceano"

Criando um momento especial

Depois de escreverem seus poemas, os participantes terão a oportunidade de compartilhá-los com os demais escoteiros em um sarau literário.

Passo a passo para o Sarau:

1. Escolher um ambiente inspirador para realizar o encontro, como um espaço ao ar livre, próximo ao mar, em centros culturais ou mesmo um local tranquilo, no caso dos

Escoteiros da Bahia, no Centro Cultural da Modalidade do Mar na Bahia.

2. Reunir os escoteiros em um círculo para criar um ambiente de acolhimento e escuta ativa.
3. Aqueles que quiserem poderão recitar seus poemas para o grupo.
4. Após cada leitura, incentivar comentários positivos e reflexões sobre as mensagens transmitidas.

Sugestões para tornar o Sarau mais envolvente:

- Criar uma ambientação especial com velas ou lanternas se for realizado à noite.
- Incluir uma trilha sonora leve ao fundo para acompanhar as leituras.
- Convidar escotistas e diretoria ou membros da comunidade para participarem.

Registro da atividade:

- Tirar fotos ou gravar vídeos curtos das leituras e compartilhá-los nas redes sociais do Grupo.
- Caso o grupo deseje, podem criar um livro digital coletivo reunindo os poemas dos participantes.

Impacto Esperado

- Desenvolvimento da criatividade e da expressão artística entre os escoteiros.
- Maior conscientização sobre a importância da preservação ambiental e o impacto das ações humanas no meio ambiente.
- Engajamento da comunidade escoteira, promovendo a cultura e a sustentabilidade através da poesia.

Esta ficha foi elaborada por

Marcelo Vargas

Combate à Poluição Plástica nos Oceanos

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: Variável

Local: Casa, Sede, Locais Naturais

Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras ou Sênior e Clãs Pioneiros

Área de desenvolvimento

Social

Materiais

- Equipamentos de proteção individual - (luvas descartáveis)
- Sacos de lixo

Objetivos

- Sensibilizar sobre o impacto da poluição plástica nos oceanos e
- Incentivar ações práticas para reduzir o uso de plásticos descartáveis, além de promover
- a limpeza e conservação de ambientes naturais.

Desenvolvimento da Atividade

A atividade será dividida em duas etapas principais: ações individuais dentro de casa e atividades em grupo ao ar livre, permitindo que cada participante contribua de forma ativa para a preservação dos oceanos e ecossistemas costeiros.

Atividades Propostas

1. Eliminação do Plástico de Uso Único em Casa

Desafio sustentável: Como reduzir plásticos descartáveis no dia a dia?
Cada participante deverá:

Observar quais plásticos de uso único são mais utilizados em sua casa (copos descartáveis, sacolas plásticas, canudos, talheres de plástico, embalagens de alimentos, cotonetes, entre outros).

Refletir e sugerir alternativas sustentáveis para substituí-los, como o uso de copos reutilizáveis, ecobags, canudos de inox ou bambu, entre outros.

Gravar um vídeo curto (até 30 segundos) mostrando uma ação concreta para reduzir o consumo de plástico descartável. O vídeo pode ser criativo, incluindo desafios familiares, comparação entre opções sustentáveis ou depoimentos.

Publicar no Stories do Instagram da sua Matilha, Patrulha ou Grupo.

Atividade Extra:

Quem quiser se aprofundar no tema pode criar cartazes ou apresentações para conscientizar amigos e familiares sobre o impacto do plástico nos oceanos!

2. Ação de Limpeza em Ambientes Naturais

- **Planejamento:**

Escolher um local adequado (praia, lago, rio ou praça) e definir o ponto de encontro com os participantes.

Separar materiais essenciais para a coleta, como luvas, sacos de lixo e recipientes para separar resíduos recicláveis.

- **Execução:**

Formar equipes e distribuir as tarefas: coleta, separação do lixo reciclável e registro da ação.

Durante a limpeza, incentivar a identificação dos resíduos mais comuns encontrados e refletir sobre sua origem.

Separar corretamente os resíduos em recicláveis e não recicláveis para garantir um descarte adequado.

- **Registro e Divulgação:**

Gravar um vídeo de até 60 segundos mostrando a ação de limpeza e o impacto da atividade.

Publicar no Stories do Instagram da Matilha, Patrulha ou Grupo.

Caso possível, pesar ou estimar a quantidade de lixo recolhido para medir o impacto da ação.

Atividade Extra: Durante a limpeza, os participantes podem criar uma “lista de resíduos” para entender quais materiais aparecem com mais frequência e discutir soluções para reduzir sua presença no meio ambiente.

Dicas de Segurança e Organização

Usar luvas para evitar contato direto com resíduos contaminados.

Utilizar máscaras e levar álcool gel individual.

Trabalhar sempre em equipe e sob supervisão de um escotista.

Evitar coletar materiais perigosos, como vidros quebrados ou seringas, e relatar qualquer risco ao escotista.

Separar os resíduos adequadamente, encaminhando os recicláveis para coleta seletiva.

Impacto Esperado

Redução do uso de plásticos descartáveis entre os escoteiros e suas famílias.

Maior conscientização sobre os impactos da poluição plástica nos oceanos e ecossistemas aquáticos.

Limpeza e conservação de espaços naturais, tornando-os mais saudáveis para todos.

Engajamento dos escoteiros e da comunidade por meio da divulgação da iniciativa nas redes sociais.

Esta ficha foi elaborada por

Marcelo Vargas

Os Sinais do Mar: Previsão do Tempo e Mudanças Climáticas

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

Informações

Duração: 120 minutos

Local: Local ao ar livre

Participantes: Alcateias, Tropas Escoteiras ou Sênior e Clãs Pioneiros

Área de desenvolvimento

Intelectual, Social

Materiais

- Câmera digital, smartphone ou tablet para fotografar as formações de nuvens e outros sinais naturais.
- Papel e caneta ou computador para registrar observações e elaborar relatos.
- Imagens exemplificativas de diferentes tipos de nuvens e sinais meteorológicos.
- Texto ou slides com informações sobre a previsão do tempo, a importância dos sinais naturais e o impacto das mudanças climáticas.
- Binóculos ou telescópio para observações mais detalhadas.

Objetivos

Compreensão dos métodos tradicionais de previsão do tempo e sua relevância para a segurança na navegação.

Reflexão sobre o impacto das mudanças climáticas e a necessidade de preservação dos oceanos.

Estímulo à troca de experiências e ao fortalecimento do conhecimento prático entre os participantes, incentivando ações de sustentabilidade e proteção do meio ambiente.

Introdução

Nesta atividade, os participantes irão explorar a importância da previsão do tempo para a navegação segura, utilizando tanto métodos tradicionais quanto os complementares à tecnologia moderna. Serão abordados os seguintes aspectos:

Previsão do Tempo e Segurança no Mar:

Compreender como a observação dos sinais naturais — como a formação de nuvens, variações na pressão atmosférica e mudanças na direção do vento — pode ser determinante para evitar situações de risco durante a navegação.

Conhecimento Tradicional:

Identificar como velejadores, pescadores e marinheiros utilizam os sinais da natureza para antecipar mudanças climáticas, mesmo em meio às tecnologias modernas.

Reflexão sobre Mudanças Climáticas:

Analisar como o aquecimento global, o aumento da intensidade das tempestades e a elevação do nível do mar influenciam os padrões meteorológicos e, conseqüentemente, a segurança no mar.

Desenvolvimento da Atividade

Discussão Inicial:

Explique por que prever o tempo é essencial para a navegação, enfatizando que o conhecimento dos sinais naturais pode complementar as previsões meteorológicas modernas.

Aborde os principais fatores que influenciam a navegação, como:

- Direção e intensidade dos ventos.
- Estado das marés e correntes oceânicas.
- Formação de nuvens e variações na pressão atmosférica.
- Mudanças repentinas na direção do vento ou na coloração do céu.

Atividade de Reflexão:

Solicite que os participantes compartilhem experiências ou exemplos (reais ou históricos) em que a previsão do tempo foi decisiva para a segurança no mar.

Parte 2: Observação das Nuvens e Outros Sinais de Tempo

- Apresente os diferentes tipos de nuvens e o que eles indicam:
- Nuvens Cirrus: Finas e esbranquiçadas, geralmente associadas a tempo seco e estável.
- Nuvens baixas e carregadas: Sinal de chuva e tempestades iminentes.

Discuta também outros sinais de bom tempo, como:

- Céu avermelhado ao entardecer (indicação de alta pressão e tempo estável).
- Brisa suave, pressão atmosférica estável e mar calmo.

Identificação de Sinais de Mau Tempo:

- Explique os sinais que alertam para condições adversas:
- Nuvens Cumulonimbus: Altas, escuras e com formato de torre, associadas a chuvas fortes e trovoadas.
- Céu avermelhado ao amanhecer, ondas longas e agitadas e queda repentina da pressão.
- Mudança súbita na direção do vento, que pode indicar a aproximação de uma tempestade.

Atividade Prática:

Leve os participantes para uma observação do céu (ou utilize imagens se a atividade for em ambiente fechado).

Peça que registrem, por meio de fotos ou desenhos, os diferentes sinais naturais observados e indiquem se sugerem tempo bom ou mau.

Confronte essas observações com as informações teóricas apresentadas.

Parte 3: Sinais Tradicionais e Reflexão sobre Mudanças Climáticas

Explore os métodos tradicionais usados por pescadores e marinheiros:

- Mudança na Coloração do Mar: Águas mais escuras podem indicar turbulência e mau tempo.
- Comportamento das Aves Marinhas: Aves voando baixo podem sinalizar queda na pressão atmosférica.
- Atividade dos Peixes: Muitos peixes saltando fora d'água podem refletir alterações na pressão.
- Outros Sinais: Ventos provenientes do Sul ou Sudeste, e um pôr do sol límpido e brilhante como indicativos de tempo favorável.

Discussão sobre Mudanças Climáticas:

- Analise como o aquecimento global e a poluição dos oceanos estão alterando os padrões climáticos:
- Aumento da intensidade e frequência das tempestades.
- Instabilidade nos padrões de ventos, marés e correntes oceânicas.
- Desafios na precisão das previsões baseadas apenas em sinais naturais.

Discussão Final e Reflexão:

Promova um debate sobre como essas mudanças podem afetar a segurança na navegação e o cotidiano dos pescadores e navegadores.

- Como essas mudanças influenciam as decisões no mar?
- Quais medidas podem ser adotadas para minimizar os impactos das mudanças climáticas?
- Como aumentar a conscientização sobre a sustentabilidade dos oceanos?

Ação Prática: Registro e Divulgação:

- Registrar imagens e observações dos sinais naturais (pode ser durante a atividade de campo ou utilizando registros prévios).
- Elaborar um breve relato explicando o que foi observado, interpretando os sinais e refletindo sobre a utilidade dessa habilidade para a navegação segura.
- Compartilhar o material produzido com o restante do grupo e, se possível, com a comunidade local, promovendo a conscientização sobre a preservação dos oceanos.

Esta ficha foi elaborada por

Marcelo Vargas

MutCom

Data 06/09/2025 a 21/09/2025

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária é um projeto de mobilização nacional que visa integrar grupos escoteiros com suas comunidades. O objetivo é promover atividades que geram impacto social e encorajam o senso crítico de jovens, reforçando a mensagem de que as grandes mudanças começam ao nosso redor.



Bingo da Boa Ação

Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 3 semanas (Planejamento, Aplicação e Avaliação + Coleta de resultados)

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Intelectual, Social e Caráter

Materiais

- Material para bingo (cartelas e roleta);
- Ferramenta de produção e edição de imagens e vídeos;
- Materiais gráficos impressos (opcional).

Descrição da atividade

A atividade em questão tem por intuito principal fomentar alternativas para recolhimento de doativos de forma descontraída e chamativa, visando desenvolver competências como resolução de problemas, criatividade, senso crítico e pertencimento à comunidade.

A ação será desenvolvida por meio de um bingo solidário entre as famílias da UEL. Será distribuída de forma prévia uma lista elaborada pelos organizadores, onde na qual, será disponibilizada mantimentos e itens voltados ao atendimento de pessoas carentes e/ou que estejam em situação de vulnerabilidade socioeconômica.

As famílias participantes deverão levar a ocasião, os respectivos itens sinalizadas para que estes possam, após a realização da atividade, ser encaminhados a Pontos de Coleta/Entidades Competentes sediadas na região da UEL.

Durante a realização do bingo solidário, no lugar de números, serão sorteados os itens disponibilizados na lista. Desta forma, os grupos (que podem ser divididos entre tropas, patrulhas, famílias e etc) terão a oportunidade de participar de uma gincana de forma saudável e voltado a auxiliar o próximo.

Recomenda-se que sejam disponibilizados prêmios e/ou recompensas, dentro do bom-senso, para incentivar a competitividade sadia e incentivar a participação dos membros dos grupos. Além disso, reitera-se a atenção à adequação e flexibilização de regras básicas para a realização da atividade. Cabendo aos organizadores a tomada de tais decisões.

Esta ficha foi elaborada por

Núcleo Nacional de Jovens Líderes

Rotas da Boa Ação

Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 3 semanas (Planejamento, Aplicação e Avaliação + Coleta de resultados)

Local: Comunidade da UEL

Participantes: Membros da UEL e comunidade

Área de desenvolvimento

Intelectual e Social

Materiais

- Mapas impressos;
- Ferramenta de produção e edição de imagens e vídeos;
- Acesso a Internet;
- Materiais gráficos impressos (opcional).

Descrição da atividade

A atividade em questão tem por intuito principal fomentar o conhecimento de Pontos de Coleta/Entidades Sociais que recebem donativos e itens voltados ao atendimento de pessoas carentes e/ou que estejam em situação de vulnerabilidade socioeconômica.

Os jovens terão a atribuição de realizar um mapeamento e coleta de dados na região onde o Grupo Escoteiro está situado e a partir disso elaborar ações físicas e ou digitais para que tais informações possam ser divulgadas. Após esse processo, os participantes devem estudar formas para a informação obtida ser compartilhada com a comunidade.

Seja por meio físico(através da produção de folhetos, cartazes e banners) ou digital como posts em redes sociais e afins). Posteriormente a aplicação, os

jovens devem realizar uma avaliação da ação realizada, seja ela através de formulário online aberto para a comunidade ou através de contato com as os pontos/entidades selecionadas.

Esta ficha foi elaborada por

Núcleo Nacional de Jovens Líderes

Escoteiros do Mundo

O reconhecimento Escoteiros do Mundo desafia os jovens de 15 a 21 anos, escoteiros e não escoteiros, a pensarem sobre questões globais e agirem em suas comunidades. No final, o jovem fará parte de uma rede mundial que colabora para a construção de um mundo melhor e inspira outras pessoas a fazerem o mesmo.



Reconhecimento Escoteiros do Mundo

O reconhecimento Escoteiros do Mundo desafia os jovens de 15 a 21 anos, escoteiros e não escoteiros, a pensarem sobre questões globais e agirem em suas comunidades resolvendo tais questões. É o único reconhecimento, para jovens, outorgado pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro (OMME).

Como parte de uma experiência de aprendizado, é possível adquirir conhecimentos e habilidades necessárias para ajudar a resolver questões globais em sua comunidade. O reconhecimento requer o compromisso de fazer da sua comunidade um lugar melhor. No final, o jovem fará parte de uma rede mundial que colabora para a construção de um mundo melhor e inspira outras pessoas a fazerem o mesmo.

Abaixo, seis passos simples para se desenvolver um projeto e se tornar um Escoteiro do Mundo! Desenvolva seus projetos e construa conosco um mundo melhor:

- 1 - Identifique o problema! Faça uma lista identificando as diferentes necessidades de sua comunidade!
- 2 - Escolha a melhor área para atuação! Pense nas razões pela qual é uma necessidade importante e se é possível atuar de maneira adequada considerando a nossa realidade atual!
- 3 - Qual o plano? Desenhe um plano de ação considerando as diferentes fases de seu projeto: planejamento, preparação e execução!
- 4 - Coloque seu plano em ação! Implemente o projeto com o apoio de sua comunidade!
- 5 - O que aconteceu? O que vem a seguir? Avalie seu projeto durante e ao final, para saber quais pontos melhorar e para ter ideias novas para futuros projetos!
- 6 - Compartilhe e inspire! Compartilhe seu projeto na plataforma www.sdgs.scouts.org para inspirar outros escoteiros a realizarem projetos como o seu! Também compartilhe o relatório do que foi feito através do Paxtu para conquistar seu Reconhecimento Escoteiros do Mundo!

Mensageiros da Paz

O Mensageiros da Paz é uma iniciativa da Organização Mundial do Movimento Escoteiro cujo principal intuito é o de inspirar jovens escoteiros em todo o mundo a trabalharem por suas comunidades, impactando-as positivamente, em prol da Paz.



Mensageiros da Paz

Uma iniciativa da Organização Mundial do Movimento Escoteiro cujo principal intuito é o de inspirar jovens escoteiros em todo o mundo a trabalharem por suas comunidades, impactando-as positivamente, em prol da Paz.

O conceito de paz, nesse contexto, se compara a três diferentes dimensões baseadas nos princípios fundamentais do Escotismo definidos por nosso fundador Baden-Powell:

- a dimensão da paz pessoal - harmonia, justiça e equidade. Crescimento e desenvolvimento pessoal por meio do serviço ao próximo;
- a dimensão de comunidade - a paz como oposição à hostilidade, à violência e ao conflito nas comunidades;
- a dimensão global - o bem-estar comum, o bem-estar social e as relações com os demais e com o mundo.

Abaixo, seis passos simples para entrar para a Rede Mundial dos Mensageiros da Paz! Desenvolva seus projetos e construa conosco um mundo melhor:

1 - Identifique o problema! Faça uma lista identificando as diferentes necessidades de sua comunidade!

2 - Escolha a melhor área para atuação! Pense nas razões pela qual é uma necessidade importante e se é possível atuar de maneira adequada considerando a nossa realidade atual!

3 - Qual o plano? Desenhe um plano de ação considerando as diferentes fases de seu projeto: planejamento, preparação e execução!

4 - Coloque seu plano em ação! Implemente o projeto com o apoio de sua comunidade!

5 - O que aconteceu? O que vem a seguir? Avalie seu projeto durante e ao final, para saber quais pontos melhorar e para ter ideias novas para futuros projetos!

6 - Compartilhe e inspire! Compartilhe seu projeto na plataforma <https://sdgs.scout.org/> para inspirar outros escoteiros a realizarem projetos como o seu! Também compartilhe o relatório do que foi feito através do Paxtu para conquistar seu distintivo Mensageiros da Paz!

Educação para a Gentileza e Generosidade

Educação para Gentileza e Generosidade é a primeira plataforma brasileira de educação com base nos 7 princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania. Surgiu no final de 2019 como a versão para crianças do Dia de Doar, evento que celebra a cultura de doação no Brasil.

Com a adesão das escolas e famílias, a plataforma começou 2020 expandindo sua atuação de um só dia para todos os dias. **Venha conhecer e fazer parte você também!**

Para saber mais acesse a [página](#).



Educação para Gentileza e Generosidade

É a primeira plataforma brasileira de educação com base nos 7 Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania. Surgiu no final de 2019 como a versão para crianças do Dia de Doar, evento que celebra a cultura de doação no Brasil. Com a adesão das escolas e famílias, a plataforma começou 2020 expandindo sua atuação de um só dia para todos os dias.

Vídeo apresentação:

<https://www.gentilezagenerosidade.org.br/atividades-escoteiros-video>

O que são os 7PEEG?

Os 7PEEG são Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania conduzidos por meio de atividades que oferecem vivências transformadoras para os jovens. Através das reflexões, abertura de diálogos e práticas, os jovens poderão caminhar pelas propostas até que conquistem cada um dos princípios.

Conquistas dos 7PEEG

Ao concluir cada atividade proposta, os jovens podem receber o distintivo virtual do princípio concluído, que permite o reconhecimento do contato com o tema e a aplicação prática com uma vivência pessoal e em grupo de cada princípio separadamente. Ao passar por todas as atividades com base nos 7PEEG (Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania), os jovens terão completado o conjunto de atividades de todos os princípios de forma integrada.

Premissas dos 7PEGG

Todas as atividades foram planejadas para valorizar e promover as competências sócio transformacionais, que despertam a consciência social para uma convivência mais equânime, colaborativa e cidadã, em uma sociedade com menos desigualdades e mais distribuição de acessos. A proposta é sair da teoria e ir para a prática, pois quando os 7PEGG são vivenciados por crianças e jovens, o quanto antes, aumenta a percepção da importância que estes valores têm para uma convivência mais harmoniosa e saudável com o próximo e com o planeta.

Metodologia de incorporação dos 7PEGG

A proposta é gerar a transformação social multidimensional:

- OLHAR PARA DENTRO: CONSCIENTIZAÇÃO INDIVIDUAL

Reflexão: “Qual a nossa missão neste planeta?”

Desafio: estimular o autoconhecimento das próprias potencialidades.

- OLHAR PARA O OUTRO: PERCEPÇÃO SOLIDÁRIA

Reflexão: “Como reconhecer os valores dos outros em nós mesmos?”

Desafio: promover o senso empático e a escuta ativa.

- OLHAR PARA O MUNDO: ATUAÇÃO COLETIVA

Reflexão: “De que forma podemos juntar intenções e forças para mudar o mundo?”

Desafio: implementar a inteligência coletiva e estabelecer redes e trocas.

Registro da atividade

O registro reúne informações que revelam o desenvolvimento da ação proposta, pode ser realizado individualmente, como por exemplo um diário, ou de forma coletiva, como nos livros de registros da sua seção ou das patrulhas. Também pode ser feito um mural, físico ou digital, por meio de fotos e escritos, é possível refletir sobre as estratégias e realizar avaliações. É importante que encontrem o próprio estilo de fazer esse registro.

Insígnia:

<https://www.gentilezagerosidade.org.br/atividades-escoteiros-insignias>

Contato:

@Gentilezagerosidade

atendimento@gentilezagerosidade.org.br

www.gentilezagerosidade.org.br

Clique e fale conosco pelo WhatsApp
(https://api.whatsapp.com/send/?phone=551131673313&text&type=phone_number&app_absent=0)

Bolhas (ou Balões) de sonhos

Ramos Filhotes, Lobinho e Escoteiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: por seção

Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

Materiais

- Folhas de papel ou utilize o modelo Bolinhas dos Sonhos ([link para anexo](#));
- Canetas ou lápis de cor; líquido para bolha de sabão; potes e/ou bacias; canudos e barbantes.
- Opcional - bexigas.

Como fazer BOLHAS FLUTUAREM com ELETRICIDADE:

https://www.youtube.com/watch?v=zH8EiGkt_BE

Descrição da atividade

Pequeninas ou gigantes, únicas ou múltiplas, as bolinhas de sabão são sempre uma boa surpresa de ser ver (existem tratados científicos para explicar como o processo acontece) e muito fáceis de se fazer: água, sabão e sopro!

A proposta é, junto com bolinhas de sabão, soprar desejos de um mundo melhor. Quanto mais bolhinhas de sabão no ar, mais crianças e jovens fazendo esta iniciativa circular. Quais os seus desejos? Com que mundo você quer sonhar?

O desafio é ensinar. Cada jovem que aprendeu deve ensinar e replicar a atividade com no mínimo uma pessoa, que não seja do ramo escoteiro, e contar a experiência.

Oficina de bolhas de sabão artesanais:

1. Os jovens devem utilizar os canudos, barbantes ou materiais reciclados para fazer os sopradores de bolhas. Para os recipientes, utilize potes ou bacias.
2. Em seguida peça que testem tipos diferentes de sabão para ver a densidade e a textura das bolinhas.
3. Hora de produzir bolhas: junto com a diversão, pedir para que cada jovem pense, a cada sopro de bolinha, em um sonho para um mundo melhor, o mundo com o qual ele sonha.
4. Por fim, utilize um quadro, folhas de papel ou modelo Bolhas dos Sonhos para registrar os sonhos dos participantes.

Extra: O poder condutor da eletricidade, que contagia:

1. Encher e fechar uma bexiga recém soprada.
2. Esfregar a bexiga cheia no cabelo para carregar com elétrons.
3. Assim que as bolhas de sabão estiverem no ar, aproximar a bexiga carregada de elétrons para controlar o percurso da bolha de sabão sem deixar cair ou estourar, utilizando apenas a bexiga.

Esta ficha foi elaborada por

Educação para Gentileza e Generosidade

Mapa do coração partido

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Ar Livre

Participantes: Seção, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter, espiritual e social

Materiais

- Mapa do coração partido desenhado em uma cartolina, painel ou mural (a depender do tamanho do grupo) ou utilize o modelo Mapa do Coração Partido ([link para anexo](#));
- Canetas ou lápis de cor; Post it ou folhinhas de papel coloridas.

Introdução

Vivemos em uma sociedade cheia de diferenças: pessoas com jeitos, histórias, culturas e corpos diversos. Às vezes, por falta de conhecimento ou costume, criamos ideias prontas sobre os outros — os chamados estereótipos — ou julgamos alguém antes mesmo de conhecê-lo — isso é preconceito.

Descrição da atividade

O desafio é transferir as sensações e fazer projeções com outras pessoas além da seção.

1. Os jovens devem se reunir na Alcateia, por patrulhas ou equipes para dialogar e anotar em post-it ou folhinhas de papel:
O que faz você ficar feliz? O que faz você ficar triste?
2. Se reúne na seção e pede para que um representante patrulha ou equipe compartilhe as anotações do 1º momento, colando as mesmas em cada um dos lados do Mapa do Coração Partido. No caso do Ramo Lobinho, fazer a colagem por indivíduo.

3. Depois da análise da seção, juntos eles devem completar o desenho do Mapa do Coração partido junto a outros grupos de pessoas: as que sofrem discriminação e preconceito, as que tem alguma deficiência, as de grupos minoritários.

Esta ficha foi elaborada por

Educação para Gentileza e Generosidade, Eduardo Bettoni dos Martyres

Gincana da generosidade: competição que faz bem

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Alcateia, patrulha ou equipe de interesse

Área de desenvolvimento

Afetivo, espiritual e social

Materiais

Documento para planejar e organizar as campanhas:

- Matriz de Soluções 7PEGG ([link para o anexo](#));
- Carta-convite para formalizar os apoios e parcerias;
- Carta de intenções para efetivar as entregas de doações.

Descrição da atividade

Costumamos olhar para o outro usando nossas próprias leis de “certo e errado”, “correto e incorreto”, “justo e injusto”, e nos esquecemos que cada um tem um sistema de crenças, vivências e um contexto diferente, que pode ser bem diferente do nosso. Inclusive, não deve ser julgado como se nós fôssemos os detentores da verdade. Saber identificar e reconhecer do que o outro precisa é transformador.

Desafio: Ter a atenção plena de olhar para o outro e entender de que forma você pode ajudar com palavras, objetos, soluções.

1. Os jovens devem investigar o entorno e descobrir as necessidades próximas de alguma organização, projeto social, comunidade ou pessoa com a concordância de quem for apoiado quanto ao que necessita ser captado e para qual destinação.

2. Em seguida fazer a captação daquilo que será doado (materiais, acessos, conhecimento, etc).
3. Efetivar a entrega da doação e perceber a reação das pessoas que se beneficiaram com o gesto de generosidade.
4. É importante que eles registrem em foto e/ou vídeo todo o processo, inclusive da entrega, para compartilhar com o grupo.

Extra: Aproveitar esta coleta de informações para utilizar no programa de Embaixadores EGG & UEB na Semana Nacional da Educação para Gentileza e Generosidade (SNEGG).

Esta ficha foi elaborada por

Educação para Gentileza e Generosidade

Se eu fosse uma árvore

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Por matilha, patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Espiritual, intelectual e social

Materiais

- Modelo do diagrama “Se Eu Fosse Uma Árvore” ([link para anexo](#));
- Papéis e canetas, canetinha hidrocor ou lápis.

Descrição da atividade

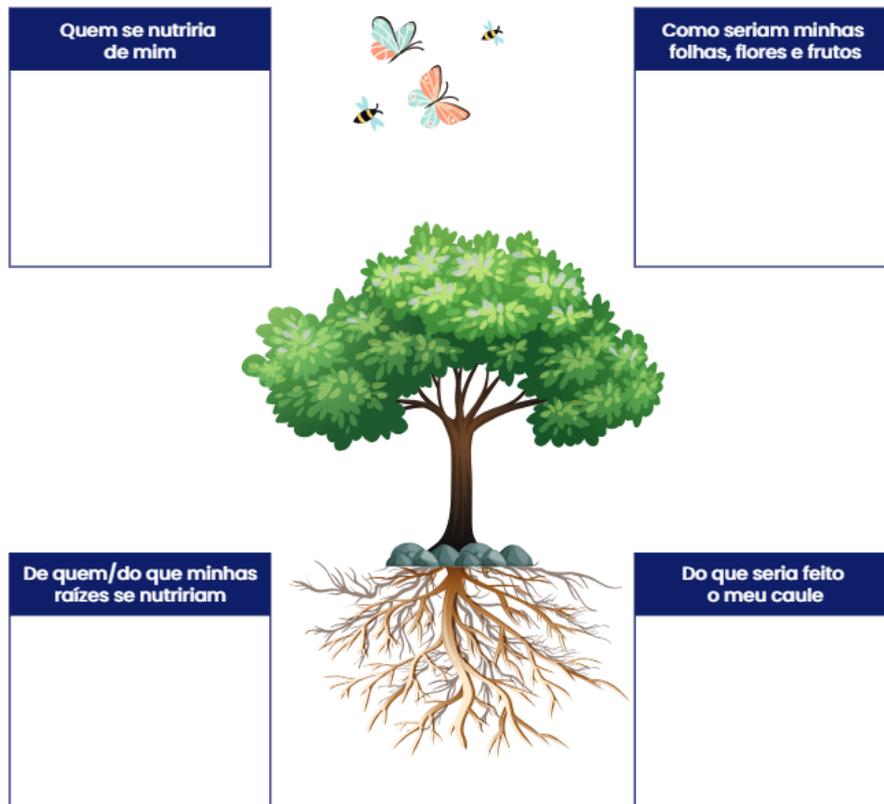
Entender a interdependência de todas as coisas é um dos aprendizados mais complexos da nossa vida! Uma dica de como tudo está interligado é pensar em uma árvore, que depende de todo o meio ambiente para se manter viva e que faz viver inúmeras espécies também. Depende do ar, da água, do solo, dos animais, dos micróbios... um dependendo do outro. Com a gente acontece a mesma coisa: dependemos de muitas pessoas, condições, acessos para nos mantermos vivos.

O desafio é entender circuitos de interdependência — de quem dependemos? quem depende de nós? — e transferir para outras pessoas e coisas vivas do planeta (animais, plantas, biosfera...). E mais: coexistência respeitosa é essencial para a manutenção da sociedade e do mundo em que vivemos.

1. Os jovens devem observar uma árvore na natureza: como ela se nutre e se sustenta, quem se sustenta a partir dela, o que ela oferece para o meio ambiente.

2. Junto a observação devem preencher o diagrama “Se Eu Fosse Uma Árvore” relacionando-o à sua vida e às pessoas à sua volta a partir das perguntas (nesta ordem):
- De quem/do que minhas raízes se nutririam?– Do que seria feito o meu caule?
 - Como seriam minhas folhas, flores e frutos?
 - Quem se nutriria de mim?

Se Eu Fosse Uma Árvore



Quem se nutriria de mim

Como seriam minhas folhas, flores e frutos

De quem/do que minhas raízes se nutririam

Do que seria feito o meu caule

Materiais gratuitos e integrados da Plataforma de Educação para Crianças e Juventudes. Não pode ser comercializado.

3. Em seguida repetir o processo em matilha, patrulha ou equipe, respondendo pelo grupo:
 - O que faz este grupo ficar vivo?
 - Quem este grupo faz ficar vivo?

*Junto a outros grupos de pessoas: as que sofrem discriminação e preconceito, as que tem alguma deficiência, as de grupos minoritários.
4. Ao final é possível repetir a atividade transferindo para outras pessoas e coisas vivas do planeta (animais, plantas, biosfera...), criando novos diagramas de interdependência e fazendo os questionamentos relevantes.

Esta ficha foi elaborada por

Educação para Gentileza e Generosidade

Passaporte dos 7PEGG

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Por patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Afetivo, caráter e social

Materiais

- Manual de Conhecimento e Autoconhecimento 7PEGG ([link para anexo](#));
- Modelo Teste dos 7PEGG ([link para anexo](#));
- Passaporte Oficial UEB & EGG ([link para anexo](#));
- Canetas e lápis em cores variadas; carimbos ou adesivos (opcional).

Descrição da atividade

Qual seria um modelo ideal para que as pessoas convivam de forma mais harmoniosa? Como definir padrões ou limites para que os relacionamentos sejam bem recebidos de todos os lados, independentemente das crenças, culturas, tradições, nacionalidades, tipos físicos?

Desafio: aprender e aplicar os 7 Princípios EGG.

Programem a atividade em 3 partes ou bases, e a cada etapa cumprida fazer uma marcação ou carimbar a respectiva base no passaporte.

BASE 1: Generosidade - APRESENTAÇÃO

Leitura do Manual de Conhecimento e Autoconhecimento 7PEGG. Mediar discussão sobre o conteúdo do Manual antes de passar para a próxima base.

BASE 2 : Solidariedade, Sustentabilidade e Respeito - IMERSÃO

Aplicação do Teste dos 7PEGG Ontem e Amanhã - Parte 1

Recomendações para conduzir a atividade:

1. Informar que quando conhecemos as nossas potencialidades e limitações, tudo fica mais fácil.
2. Mostrar a atividade antes de distribuir e explicar o que deve ser feito: considerando a quantidade de ações do dia anterior, ONTEM, anotar quantas ações relacionadas a cada um dos 7 Princípios EGG a criança ou jovem praticou.
3. Assim que todos terminarem o ONTEM, pedir que liguem os pontos para ver que desenho se forma e pedir para que cada um avalie seu desenho: explicar que quanto mais redondo e próximo das bordas, melhor. E quando mais despontado, como uma estrela, e próximo do centro, é preciso rever e melhorar a s suas atitudes.
4. Quem quiser somar as notas, pode. Ou podem fazer em casa e se auto-avaliarem.

BASE 3 : Gentileza, Diversidade e Cidadania - APLICAÇÃO

ATIVIDADE: Teste do Ontem e do Amanhã - Parte 2

1. Propor que façam uma revisão das atitudes e mapeiem, de verdade, o amanhã. Dizer que precisam ser sinceros, e que o compromisso é de cada um com cada um.
2. Assim que todos terminarem o AMANHÃ, pedir que liguem os pontos para ver que desenho se forma e pedir para que cada um avalie seu desenho: explicar que quanto mais redondo e próximo das bordas, melhor. E quando mais despontado, como uma estrela, e próximo do centro, é preciso rever e melhorar a s suas atitudes.
3. Mediar discussão sobre os aprendizados do exercício.

TESTE DOS PRINCÍPIOS:
7PEGG
EDUCAÇÃO PARA GENTILEZA
E GENEROSIDADE

Objetivo: estimular você para um auto desafio, avaliando como você se comporta quando o assunto são os 7 Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania.

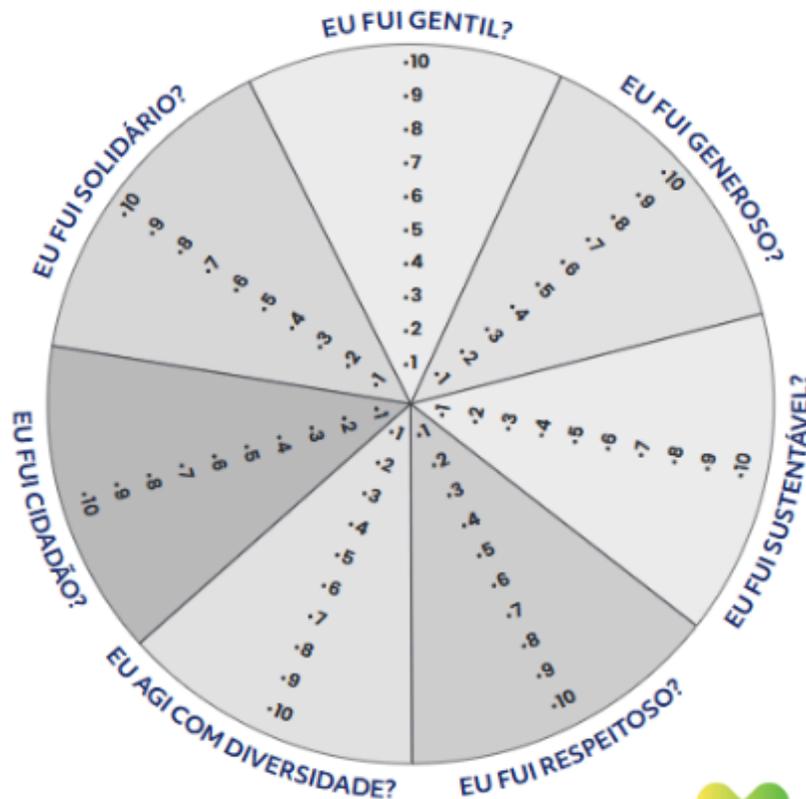
Tarefa 1: Ontem

- Utilize uma cor para marcar no gráfico de 1 a 10 as respostas sobre o seu dia anterior (1 para pouco, 10 para muito)
- Una todos os pontos, formando um ciclo
- Registre na tabela do "Ontem" as pontuações somadas por princípio

Tarefa 2: Amanhã

- Faça uma autoanálise das suas expectativas para o seu dia seguinte
- Registre no gráfico, usando uma cor diferente
- Una os pontos e some a pontuação total de cada princípio na tabela "Amanhã"

Após isso, compartilhe suas percepções com o grupo!



PONTUAÇÃO

Refletir com seriedade sobre as suas atitudes registrar na pontuação indicada na grade, notas de (0 a 10) de acordo como avalia suas atitudes relacionadas a cada um dos 7 princípios.



ATITUDES	PONTUAÇÃO		AVALIAÇÃO
	ONTEM	AMANHÃ	
SOLIDÁRIAS GENTILEZA - GENEROSIDADE - SOLIDARIEDADE			Se a sua pontuação ficou entre... - 0 a 10: Angra! Você pode mais, muito mais! - 11 a 20: Feliz! Não desista de fazer a diferença! - 21 a 30: Parabéns! Continue inspirado e inspirando!
CIDADÃS RESPEITO - CIDADANIA			Se a sua pontuação ficou entre... - 0 a 6: Atenção geral! Melhorar o mundo começa por você! - 7 a 13: Determinação! Quem persiste sempre alcança! - 14 a 20: Inabalável! Continue sempre assim, e assim!
INCLUSIVAS DIVERSIDADE - RESPEITO - GENTILEZA			Se a sua pontuação ficou entre... - 0 a 6: Atenção geral! Melhorar o mundo começa por você! - 7 a 13: Determinação! Quem persiste sempre alcança! - 14 a 20: Inabalável! Continue sempre assim, e assim!
SUSTENTÁVEIS SUSTENTABILIDADE - CIDADANIA			Se a sua pontuação ficou entre... - 0 a 6: Atenção geral! Melhorar o mundo começa por você! - 7 a 13: Determinação! Quem persiste sempre alcança! - 14 a 20: Inabalável! Continue sempre assim, e assim!
SOCIOTRANSFORMADORAS GENTILEZA - GENEROSIDADE - SOLIDARIEDADE - SUSTENTABILIDADE - DIVERSIDADE - RESPEITO - CIDADANIA			Se a sua pontuação ficou entre... - 0 a 10: Cuidado! Cuidar do próximo é se cuidar também. - 11 a 20: Muito bom! Siga sempre com força de vontade. - 21 a 30: Surpreendente! Seu exemplo transforma vidas.

Esta ficha foi elaborada por
Educação para Gentileza e Generosidade

Ranking da gentileza - 24 horas

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Por patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Caráter e social

Materiais

Post its para colocar/ colar as mensagens locais, que serão transferidas para uma planilha oficial geral compartilhada ou utilize a Lista de Gratidão ([link para o anexo](#)).

Descrição da atividade

Será que sou gentil? Sou gentil comigo? Como podemos, juntos, trabalhar a gentileza? Quem é gentil comigo? Sou gentil com as pessoas ao meu redor? Sou um bom cidadão? Um cidadão atuante?

Desafio: praticar e registrar pequenos e grandes gestos de gentileza para compreender a diferença que isso faz na sua vida e na vida das pessoas ao seu redor.

1. Os jovens devem registrar a maior quantidade possível de gestos de Gentileza praticados em 24 horas por cada um dos participantes indicando qual o gesto, quem recebeu e como recebeu.
2. Após isso, devem compartilhar estes gestos para uma avaliação quantitativa que definirá rankings.

Extra: Aproveitar esta coleta de informações para utilizar no programa de Embaixadores EGG UEB na Semana Nacional da Educação para Gentileza e Generosidade (SNEGG).

Lista de Gratidão

Nome	Nível de proximidade/ parentesco/relação	Motivo pelo qual sou grato	Já agradei a pessoa (Sim) - (Não)

Material gratuito e integrante da Plataforma de Educação para Gentileza e Generosidade. Não pode ser comercializado.

Esta ficha foi elaborada por
Educação para Gentileza e Generosidade

Ranking da gentileza - 24 horas

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Por patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Caráter e social

Materiais

Post its para colocar/ colar as mensagens locais, que serão transferidas para uma planilha oficial geral compartilhada ou utilize a Lista de Gratidão ([link para o anexo](#)).

Descrição da atividade

Será que sou gentil? Sou gentil comigo? Como podemos, juntos, trabalhar a gentileza? Quem é gentil comigo? Sou gentil com as pessoas ao meu redor? Sou um bom cidadão? Um cidadão atuante?

Desafio: praticar e registrar pequenos e grandes gestos de gentileza para compreender a diferença que isso faz na sua vida e na vida das pessoas ao seu redor.

1. Os jovens devem registrar a maior quantidade possível de gestos de Gentileza praticados em 24 horas por cada um dos participantes indicando qual o gesto, quem recebeu e como recebeu.
2. Após isso, devem compartilhar estes gestos para uma avaliação quantitativa que definirá rankings.

Extra: Aproveitar esta coleta de informações para utilizar no programa de Embaixadores EGG UEB na Semana Nacional da Educação para Gentileza e Generosidade (SNEGG).

Lista de Gratidão

Nome	Nível de proximidade/ parentesco/relação	Motivo pelo qual sou grato	Já agradei a pessoa (Sim) - (Não)

Material gratuito e integrante da Plataforma de Educação para Gentileza e Generosidade. Não pode ser comercializado.

Esta ficha foi elaborada por
Educação para Gentileza e Generosidade

Semana Nacional da Educação para Gentileza e Generosidade

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Por patrulha ou equipe

Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter, espiritual, intelectual e social

Materiais

Cartazes, e-mails, notificações de whatsapp compartilhando o cronograma e a dinâmica das atividades de preparo para a Semana Nacional da Educação para Gentileza e Generosidade ([link para materiais e atividades](#)).

Descrição da atividade

A Semana Nacional Educação para Gentileza e Generosidade promove os 7 Princípios da Educação para Gentileza, Generosidade, Solidariedade, Sustentabilidade, Diversidade, Respeito e Cidadania (7PEGG), com materiais de engajamento gratuitos a toda a população, além de diversas iniciativas de mobilização e conscientização. A escolha da primeira semana do “mês das crianças” está associada à importância de conhecer valores sócio transformacionais desde cedo: na infância ou o quanto antes.

De 1 a 7 de outubro.

Desafio: trazer soluções e exemplos de inspiração para reverter um mundo cada vez mais violento, intolerante, desigual, desrespeitoso, polarizado e competitivo.

1. Incluir toda a base de escoteiros na 5ª edição da Pesquisa 3 Coisas que eu Quero Melhorar no Mundo, que traz a percepção de crianças e

adolescentes sobre os desafios da realidade e conta com a parceria de respondentes da base filiada UEB, entre outras iniciativas.

2. Criar mobilização para a indicação de “Embaixadores EGG UEB” apresentando, nos canais EGG, UEB e imprensa (release), os projetos selecionados com foco nos 7PEGG e na Lei Escoteira. O preparo se dará ao longo do ano, e cada unidade escoteira selecionará o representante/grupo local que mais traduz este espírito sociotransformador, que será compartilhado junto aos demais vídeos de todas as unidades escoteiras, compartilhado no canal de YT da EGG e divulgado junto às escolas e famílias e grande audiência da EGG.
3. Estabelecer sistema de Embaixadores, identificando a cada mês/ano novos participantes.

Esta ficha foi elaborada por

Educação para Gentileza e Generosidade