



ESCOTEIROS
DO BRASIL

BOLETIM 1 - Informações Gerais

Versão 1 - 03.07.2025

31^o

ELO

NACIONAL
2025

100 ANOS DO GUIA DO ESCOTEIRO

BOLETIM 1

Informações Gerais

► MENSAGEM DA DIRETORIA EXECUTIVA NACIONAL

Chegamos a 31ª edição do Elo Nacional

Neste ano de 2025, ano da atualização do nosso Programa Educativo, homenageamos o Almirante Benjamin Sodré, o Velho Lobo, que há 100 anos escreveu o “Guia do Escoteiro”. A programação foi elaborada em consonância à atualização do Programa Educativo, que tem como essência “Escoteiros fazendo coisas de Escoteiros”.

Desejamos que os jovens dos Ramos Escoteiro e Sênior, divirtam-se, façam novos amigos, reforcem laços de amizade, explorem a natureza **fazendo coisas de escoteiros**.

Aos escotistas, de antemão, nosso muito obrigado! Desejamos a todos um excelente ELO NACIONAL. Sempre Alerta para Servir!

Diretoria Executiva Nacional

► SOBRE O ELO NACIONAL

O ELO Nacional é um grande acampamento escoteiro que valoriza a fraternidade escoteira de forma descentralizada, podendo ser aplicado pelas Regiões Escoteiras, Distritos Escoteiros ou na Unidade Escoteira Local.

A iniciativa pioneira foi do Rio Grande do Sul e se replicou rapidamente para outras regiões do país. Em 1978, nasceu o ELO Nacional, um acrônimo para “Escoteiros Locais em Operação”, inicialmente anual, segue sendo realizado a cada dois anos.

Em 2025, o 31º ELO Nacional celebra os 100 anos do livro **“GUIA DO ESCOTEIRO”**, escrito pelo Almirante Benjamin Sodré, o Velho Lobo, publicado na primeira edição em 1925, e tornou-se o manual dos escoteiros, sendo reeditado em 1932, 1943, 1954 e em 1994. Em todas estas edições, o autor se preocupou em atualizar a parte técnica escoteira mostrando a necessidade de termos um programa atualizado. É uma das mais importantes obras do escotismo brasileiro, que auxiliou na qualidade e difusão do Movimento Escoteiro por todo país. Para a elaboração dessa proposta de atividade, foi utilizada a edição em fac-símile da 1ª edição de 1925, Centro Cultural do Movimento Escoteiro, Rio de Janeiro, 1994.

O Guia do Escoteiro foi a primeira versão do nosso Programa Educativo, as etapas eram relacionadas à prática de nós e amarras, técnicas mateiras, orientação, cozinha de campo etc. A escolha deste tema para o 31º Elo Nacional é oportuna, em especial neste ano de atualização do nosso programa educativo dos Escoteiros do Brasil, que está pautada no slogan “Escoteiros fazendo coisas de Escoteiros”.



▶ ESPAÇOS SEGUROS

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

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

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

De maneira complementar, recomendamos que os escotistas leiam atentamente a Política Nacional dos Espaços Seguros e o Capítulo 16 do P.O.R. - Espaços Seguros e Proteção Infantojuvenil e implementem as orientações ali descritas, antes e durante o ELO Nacional.

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

Os Escoteiros do Brasil, seguindo as práticas recomendadas pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro para garantir ESPAÇOS SEGUROS, recomendam aos organizadores do 31º ELO NACIONAL reservar um espaço físico destinado à prática de acolhimento e escuta ativa. Neste espaço, jovens e adultos poderão ser acolhidos e reportar toda e qualquer situação de constrangimento, violência física, emocional ou psicológica, bullying e demais situações nas quais sintam-se desconfortáveis. Tais espaços devem contar com a presença de profissionais ou voluntários da área de saúde mental ou pessoas da total confiança da Diretoria da Unidade Escoteira Local, Regional ou Coordenação do Distrito.

► DATA

04 e 05 de outubro, concomitante com a Caçada Nacional, porém para dar maior flexibilidade para a realização do evento, as atividades podem acontecer entre **agosto e novembro**.

► LOCAL

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

► PÚBLICO ALVO

Ramos Escoteiro e Sênior.

▶ AUTORIZAÇÕES

Atividades fora de sede e do horário de reuniões da UEL devem ser previamente autorizadas pelos responsáveis legais dos jovens e da Diretoria da UEL, sempre com enfoque na Proteção Infantojuvenil.

▶ DISTINTIVOS E CERTIFICADOS

Os participantes receberão o Certificado de Participação através do PAXTU, por meio de download, que poderão ser impressos. Os distintivos do 31º ELO NACIONAL poderão ser adquiridos entre 01/09 até 13/12/2025 conforme as instruções disponíveis [aqui](#).

▶ DESENVOLVIMENTO

Por se tratar de um evento descentralizado, e por ser uma oportunidade para o encontro entre tropas de diferentes UELs, apresentamos abaixo algumas sugestões que poderão ajudar na composição da programação do 31º ELO Nacional. Cada módulo explora o conteúdo de um ou mais capítulos do livro “Guia do Escoteiro”, Velho Lobo.

Sistema de Patrulhas

O Sistema de Patrulha coloca o jovem no centro do processo educativo, como protagonista de sua própria jornada escoteira, e fortalece a autonomia, liderança e senso de responsabilidade coletiva, pilares fundamentais do Método Escoteiro. Ele é a base da organização escoteira e deve ser plenamente utilizado antes, durante e depois do acampamento. Cada patrulha é responsável por planejar, montar e manter sua própria área de acampamento, respeitando as orientações técnicas e de segurança.

Planejamento e Execução

1. ANTES DO ACAMPAMENTO (Planejamento e Preparação)

a) Reunião da equipe de Escotistas com os monitores:

- Apresentar o objetivo do acampamento (tema, duração, local, atividades principais).
- Alinhar responsabilidades de cada patrulha (materiais, cardápio, pioneirias, etc.).
- Incentivar que cada patrulha prepare seu plano de acampamento, com:
 - Croqui do campo de patrulha;
 - Escala de encargos (cozinheiro, intendente, almoxarife, sanitarista, aguadeiro, enfermeiro, etc.);
 - Cardápio;
 - Lista de equipamentos coletivos e individuais.

b) Acompanhamento do Escotista

- Realizar revisões pontuais com cada monitor para apoiar ajustes no planejamento da patrulha.
- Estimular que os monitores conduzam reuniões com suas patrulhas de forma autônoma.

2. DURANTE O ACAMPAMENTO

a) Reuniões diárias rápidas (5-10 min)

- No início e no final do dia: reunir apenas os monitores para revisar o cronograma, apontar ajustes e identificar problemas.
- Essas reuniões ajudam a manter o acampamento fluindo sem sobrecarregar a programação.

b) Escotistas como apoio

- Os monitores devem conduzir a rotina da patrulha (horário de despertar, refeições, etc.), enquanto os escotistas supervisionam e orientam.
- Em momentos de crise ou erro, priorizar a orientação ao monitor para que ele resolva junto à patrulha.

c) Registro e observações

- Incentivar que os monitores anotem o que funcionou e o que pode melhorar.
- Isso prepara o momento de avaliação após o acampamento.

3. DEPOIS DO ACAMPAMENTO

a) Corte de Honra

Discutir:

- O que a patrulha fez bem?
- O que precisa melhorar (logística, comportamento, organização)?
- Ideias para o próximo acampamento.

b) Reconhecimento e feedback

- Valorizar a atuação dos monitores com menções e palavras públicas de reconhecimento.
- Dar feedback individual (pessoal e construtivo) para cada monitor, reforçando seu papel de liderança.

c) Reflexão com os monitores

Perguntar:

- O que vocês aprenderam como líderes?
- Como se sentiram ao liderar?
- O que fariam diferente?

Montagem de campo

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

Cerimônia de abertura

A cerimônia de abertura é um momento importante e muito especial, pois trata-se do começo de um acampamento. As cerimônias escoteiras devem ser simples, breves e significativas.

Atividades

Atividades divertidas e educativas são parte essencial de todo encontro escoteiro, desde reuniões de sede até os grandes jamborees mundiais. No Anexo B encontram-se sugestões de atividades e jogos.

Fogo de Conselho

Sugerimos que se termine o dia com um Fogo de Conselho. É hora de cantar e se divertir juntos, refletir sobre as experiências e aprendizagem a partir do dia e fazer planos para os próximos. Veja no Anexo C algumas ideias de atividades.

Atividades noturnas

São tradicionais em acampamentos escoteiros, proporcionando aos jovens uma experiência emocionante. No Anexo D, apresentamos algumas sugestões para isso.

Desmontagem do campo

É hora de desmontar o acampamento. Isso também significa cuidar do ambiente e tentar minimizar o seu impacto negativo na natureza, separando o lixo e fazendo seu descarte adequado, deixando o lugar melhor do que encontrou.

Cerimônia de encerramento

Para o 31º ELO Nacional, sugerimos que se organize uma bonita cerimônia para celebrar o que foi realizado durante o acampamento quanto o orgulho de pertencermos a uma grande Fraternidade Mundial.

Importante

Durante a atividade, não se esqueça de registrar os momentos, as atividades e postar nas redes sociais da patrulha, tropa ou grupo escoteiro, sempre marcando o perfil dos Escoteiros do Brasil #EuNoElo2025. Não esqueça de inserir as fotos no Paxtu ao final da atividade.

► SUGESTÃO DE PROGRAMAÇÃO

PRIMEIRO DIA	
TEMPO	ATIVIDADE
08h às 8h15	Cerimônia de abertura
08h15 às 08h30	Quebra-gelo - Mimi Sodré
08h30 às 10h	Montagem de campo
10h às 11h00	Módulo 1 - Sinais Semáfora e Morse
11h às 13h:30	Almoço (Preparação do almoço, almoço, asseio pessoal)
13h30 às 15:30	Módulo 2 - Orientação
15h30 às 15h45	Lanche
15h45 às 17h45	Módulo 3 - A arte de acender o fogo
17h45 às 21h30	Banho e jantar (Preparação do Jantar, Jantar, banho, limpeza da patrulha)
21h30 às 22h30	Atividade noturna
22h30 às 00h	Fogo de Conselho
00h	Silêncio geral

SEGUNDO DIA

TEMPO	ATIVIDADE
07h00 às 08h30	Alvorada, asseio pessoal, preparação e café da manhã
08h30 às 9h	Momento espiritual
09h às 9h30	Jogo: "O gol da Honra"
09h30 às 11h	Módulo 4 - Nós e amarras
11h às 14h	Preparação do almoço, almoço, asseio pessoal e desmontagem de campo
14:00	Cerimônia de encerramento

ANEXO A - MONTAGEM DE CAMPO

“No cercar-se de conforto no campo é que o escoteiro mostra o seu espírito de iniciativa, aproveitando, o melhor possível, todos os recursos que a natureza, sempre pródiga, lhe oferece.” (Sodré, 1925, p. 114)

Para facilitar o cotidiano do ELO, vamos organizar o acampamento dividindo os participantes em tropas (por ramos), que serão agrupadas em subcampos. Cada subcampo poderá acomodar de duas a quatro tropas. Caso essa composição não seja possível devido ao número de participantes, a organização poderá ser feita apenas em tropas, que poderão receber nomes de acidentes geográficos próximos ao local escolhido para o acampamento.

- **Banheiros e chuveiros separados por gênero, bem como separados entre jovens e adultos:** deverão ser ofertados banheiros separados conforme o gênero, garantindo opções adequadas para todas as identidades de gênero. Em nenhuma hipótese os adultos ou jovens do Ramo Pioneiro deverão utilizar o mesmo banheiro e chuveiro simultaneamente com os membros juvenis dos demais Ramos. Caracteriza-se como uso o ato de utilizar as instalações de banheiros e chuveiros para a higiene, cuidados e necessidades fisiológicas, mas nos casos de manutenção e limpeza, e nos quais a segurança e disciplina dos jovens é necessária, adultos devem ingressar no banheiro, sempre em duplas ou mais pessoas, de forma que se possa preservar a segurança de todos os envolvidos na situação. As atividades normais do equipamento deverão ser paralisadas até que sejam garantidas as orientações de Espaço Seguro.
- **Barracas dos adultos:** nos acampamentos, os adultos devem ter suas barracas em local separado e de forma alguma devem dormir na mesma barraca que os membros juvenis.
- **Barracas dos membros juvenis:** as barracas devem ser separadas por gênero. Em casos de jovens transgêneros, deve haver uma conversa entre os pares, escotistas e responsáveis de forma respeitosa, evitando exposição, de modo que a decisão deixe todos confortáveis, garantindo a integridade da pessoa em questão. A opção de uma barraca individual deve ser considerada.

Um dos conceitos-chave de um grande acampamento escoteiro é a fraternidade. Por isso, propomos que o campo do ELO Nacional seja planejado com disposição ou layout que favoreça a convivência entre pessoas que normalmente não se conhecem ou não costumam interagir a fim de fortalecer os laços de irmandade escoteira.

Também será necessária uma área própria para as Cerimônias de Abertura e Encerramento. Mesmo se for um pequeno acampamento, é interessante construir um pequeno palco e decorá-lo, por exemplo, com diversas bandeiras das diferentes Unidades Escoteiras Locais presentes. Um pequeno mural com a história do autor do livro Guia do Escoteiro, Benjamin Sodré e do próprio livro.

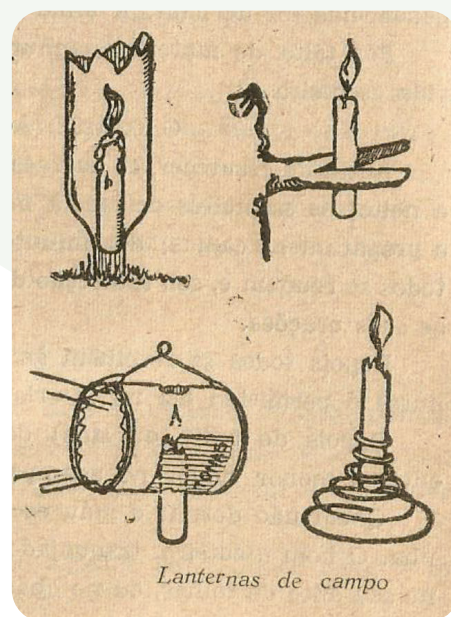
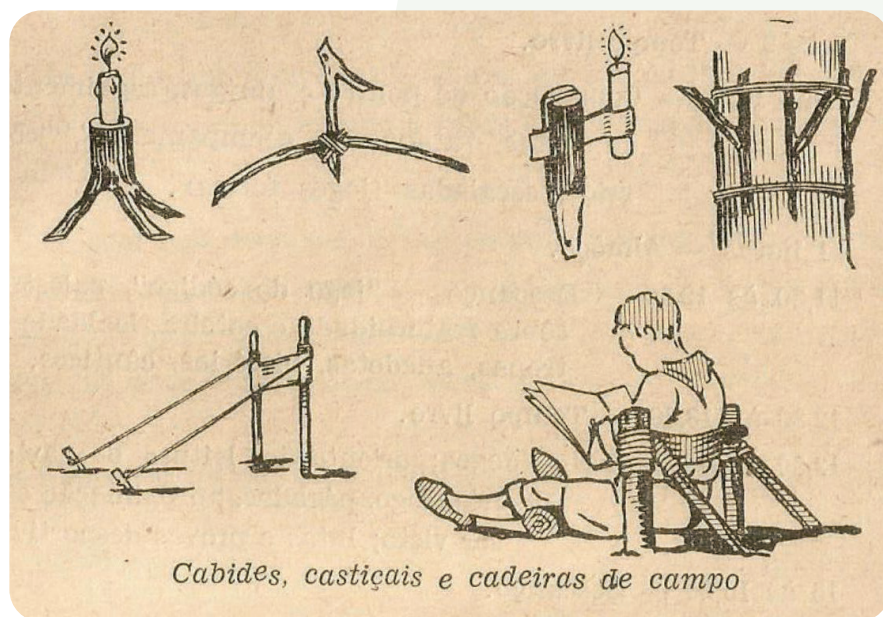
Portal e Canto de Patrulha

Uma ótima oportunidade para os jovens demonstrarem seus conhecimentos com nós e amarras é construir os cantos de patrulha. Os jovens também podem criar um lindo portal da tropa.

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

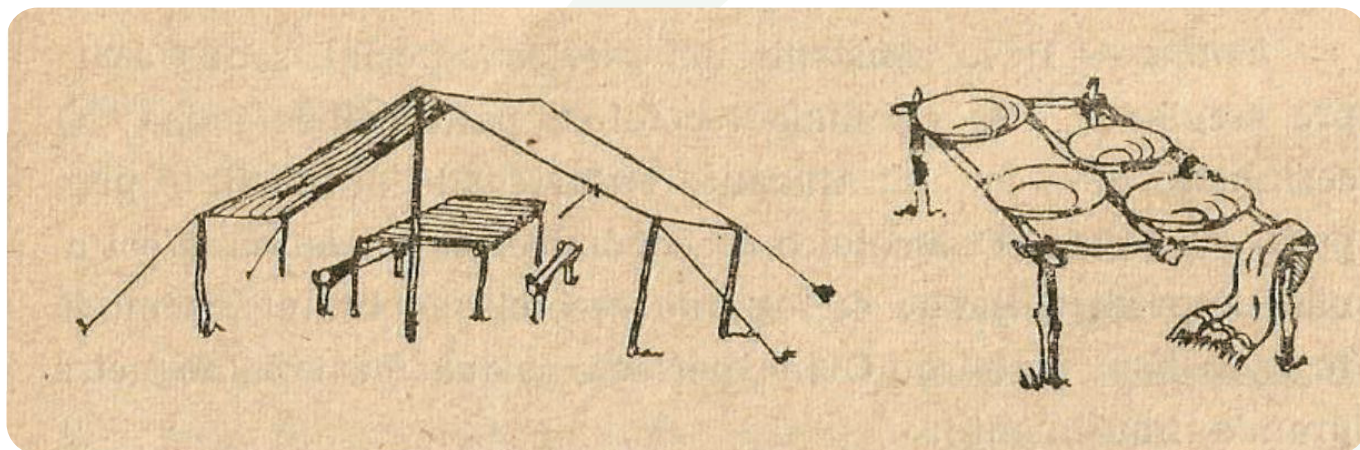
Pequenos objetos e utensílios de campo

Para dar conforto e bem-estar ao canto da patrulha, os jovens podem confeccionar lanternas de campo para iluminar a noite, cabides, bancos e cadeiras, porta-calçados, lavatórios para mãos, entre outras facilidades. Sugerimos um concurso de utensílios de campo. A Patrulha mais criativa ou com mais utensílios receberá um prêmio que pode ser uma bandeirola de eficiência.



Cozinha de acampamento

Os jovens devem, naturalmente, saber cozinhar sua refeição. O ELO Nacional é uma ótima oportunidade para as patrulhas testarem os seus conhecimentos e habilidades culinárias. Idealmente, se as condições do campo permitirem, as patrulhas devem preparar as suas refeições. Este é um tempo valioso, de integração entre os escoteiros e de organização das patrulhas.



ANEXO B - MÓDULOS, JOGOS E ATIVIDADES

QUEBRA-GELO - Mimi Sodré

Desenvolvimento da atividade: O autor do livro “Guia do Escoteiro”, Benjamin Sodré, foi um brilhante jogador de futebol, campeão por diversas equipes, especialmente pelo Botafogo do Rio de Janeiro, tendo jogado também pela seleção brasileira de futebol, sendo conhecido nos campos por Mimi Sodré. Em um campo aberto e delimitado, colocar duas traves de futebol mini, cada tropa ou patrulha recebe uma bola e deverão ser identificados com cores diferentes. Ao sinal do coordenador da atividade, elas tentam marcar gol e também evitar que as demais tropas ou patrulhas marquem. Como um bom quebra-gelo, não deve durar muito tempo, orientar e cobrar a lealdade dos participantes.

Material: 01 bola por equipe participante e 02 traves de futebol mini, que podem ser adaptadas com qualquer outro material que delimite o gol.

MÓDULO 1 - SINAIS

“A prática de transmitir comunicações à distância por meio de sinais convencionados, vem desde a mais alta antiguidade”.

“Os Escoteiros nas suas atividades normais, têm, inúmeras vezes, necessidade de transmitir sinais à distância. São de uso corrente, entre eles, os sinais semafóricos de braço, o alfabeto morse transmitido por vários modos, sinais por meio de fumaça, de balões, de papagaios, bandeiras, e os sinais de estrada, com que deixam no caminho indicações aos companheiros que venham a passar por ali.” (Sodré, 1925, pg. 153)

O escotista responsável pelo módulo reúne a tropa e repassa os conhecimentos sobre o alfabeto morse, código semáfora e sinais de pista, explicando suas aplicações e utilidades. Para a instrução, recomendam-se cartazes e cartões com os alfabetos morse e código semáfora.

Atividade 1 - Morse tocado

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: Os jovens dispostos em círculo, o escotista tem em mãos cartões do tamanho de uma folha A4, com letras no alfabeto morse. No centro do círculo encontram-se 20 objetos espalhados previamente, cujas iniciais correspondem com as letras dos cartões. O escotista mostra um cartão com a letra do alfabeto morse, os jovens devem tocar no objeto que comece com a letra do cartão. Vence o jovem que mais objetos tocar corretamente.

Material: 20 cartões com letras do alfabeto morse tamanho A4, 20 objetos distintos com iniciais das letras dos cartões.

Atividade 2 - Morse Rápido

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Os jovens sentados em círculo são numerados e ao centro do círculo, o escotista diz o número de um jovem, mostra um cartão com a letra do alfabeto morse, joga um prato para cima e em seguida, esse jovem deve dizer a letra que está no cartão, e correrá para pegar o prato antes do prato cair. Marca ponto se pegar o prato antes dele cair e se der a resposta correta.

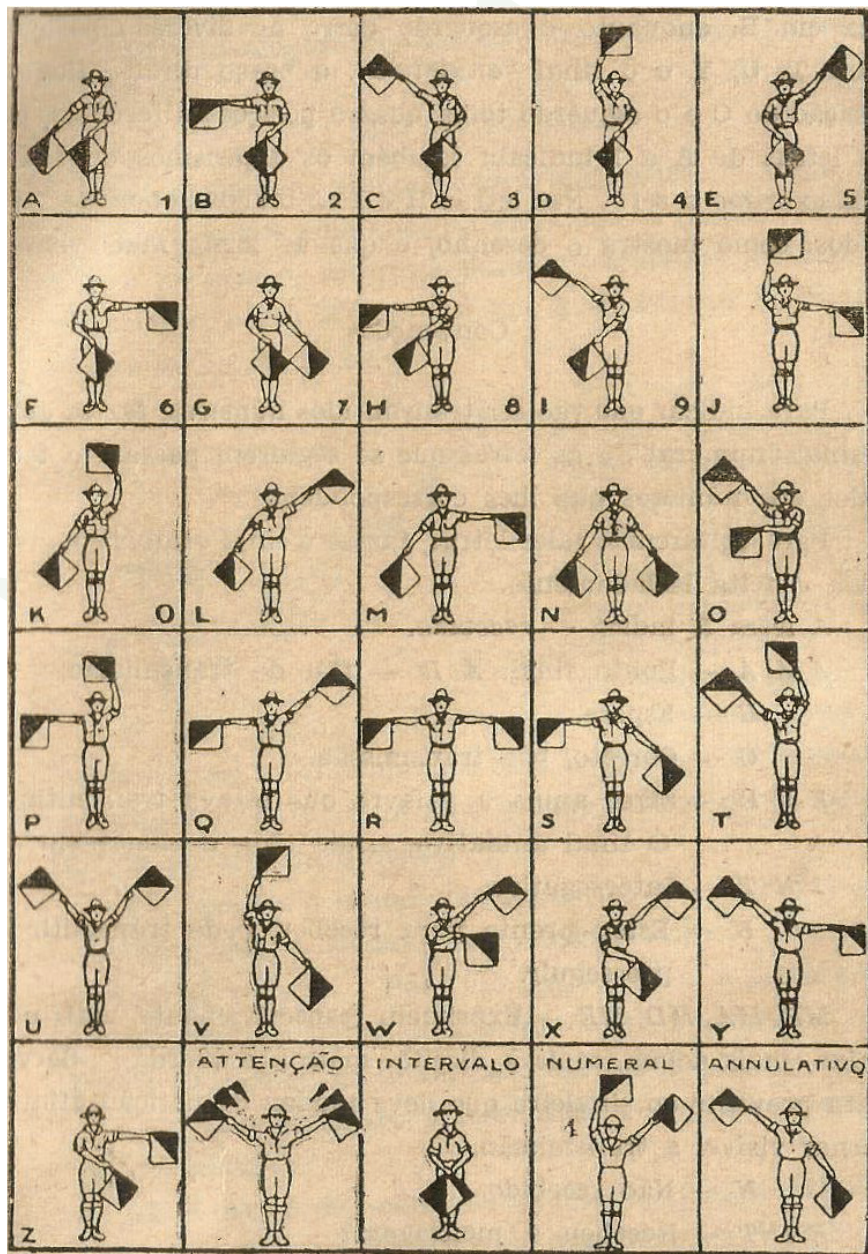
Material: 04 cartões do alfabeto morse, 01 prato plástico.

Atividade 3 - Competição de Semáfora

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Cada patrulha nomeia dois jovens para serem os transmissores e o restante das patrulhas serão os receptores. Os transmissores recebem um envelope fechado que contém a frase a transmitir (podem ser palavras em outra língua para dificultar a atividade). A um sinal dado os auxiliares dos transmissores abrem os envelopes e a transmissão inicia-se. Todas as patrulhas terão a mesma mensagem, mas com as palavras agrupadas diferentemente. Quando a transmissão tiver terminado e depois do posto receptor acusar - entendido - os transmissores deitam-se - o que marcará o fim da transmissão para efeito de contagem de tempo. A mensagem deve ser entregue aos escotistas sem emendas, rasuras, nem abreviações. O resultado é contado pela rapidez de transmissão, cada erro acrescenta-se um segundo o tempo de transmissão.

Material: bandeiras de semáfora, cartões com código semáfora, envelopes com as frases propostas.



Atividade 4 - Dominó Morse

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Cada patrulha tem em mãos um jogo de 36 cartões. Em cada cartão há uma letra ou um algarismo em Morse. O escotista dá uma palavra, sem letras dobradas, para ser formada pelos escoteiros com as letras em Morse dos cartões. A patrulha que primeiro formar a palavra dada é a vencedora.

Exemplo de palavras: Pernambuco, ácido, azedo, mosca, besta, norte, morse.

Material: 04 jogos de cartões com o alfabeto Morse.

Atividade 5 - Treino de Morse

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Cada patrulha tem em mãos um baralho Morse completo. O escotista diz uma letra ou ainda sinaliza uma letra ou algarismo, por apito ou por gestos. A patrulha que primeiro jogar à mesa a carta correspondente, ganha um ponto. É vencedora a patrulha que, no fim do jogo, tiver mais pontos. Quando a carta jogada não é a que representa a letra sinalizada a patrulha perde dois pontos.

Material: 04 jogos de cartões com o alfabeto morse.

Atividade 6 - Quiz do Morse

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Numerar os escoteiros nas patrulhas e chamando o número 3, por exemplo, de cada patrulha, pedir o nome de um nó, de uma árvore, de uma cidade, de um pássaro, que inicie pela letra que for sinalizada em morse, chamar os números 2 de cada patrulha e fazer outra pergunta. Quem primeiro responder a cada pergunta ganha dois pontos, vencendo o jogo a patrulha que somar mais pontos no fim do jogo.

Atividade 7 - Conquista da bandeira

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Dividir os escoteiros em duas equipes que devem ficar afastadas de 20 metros, atrás de linhas traçadas no terreno. Uma bandeira é fincada em um ponto equidistante dos dois campos. Cada jovem representa uma ou mais letras, deve haver o mesmo número de letras nas duas equipes (todas se possível). O escotista sinaliza com apito uma letra qualquer do alfabeto morse e um jovem, de cada equipe, que a representa, corre para a bandeira e procura trazê-la para seu campo ou impedir que o faça, tocando no adversário. Se o jovem consegue trazer, a sua equipe conta dois pontos, se é tocado antes de ter apanhado a bandeira a equipe contrária ganha dois pontos e, se é tocada com a bandeira nas mãos, a equipe contrária marca um ponto.

Material: 01 bandeira e 01 estaca

MÓDULO 2 - ORIENTAÇÃO

“Os Escoteiros que levam uma vida de mato, em explorações, a seguir caminhos muitas vezes desconhecidos, a atravessar florestas, a abrir picadas nos cerrados, ou senão nos longos cruzeiros por mar, muitas vezes à noite, precisam ter bem desenvolvida a sua capacidade de orientação. Do contrário estariam continuamente expostos a perder-se.” (Sodré, 1925, p. 75)

Atividade 1 - Os pontos da Bússola

Duração: 15 minutos

Desenvolvimento da atividade: Um jovem fica na extremidade externa de cada bastão, representando um dos oito pontos principais da bússola. O líder chama quaisquer dois pontos, como sudeste e norte. Os dois jovens que estão nos bastões correspondentes trocam de lugar imediatamente. Ao trocar de lugar, os jovens não devem cruzar os bastões, mas devem sair do círculo de jogadores. Os pontos são marcados pelas patrulhas cujos jovens trocam de lugar corretamente e mais rápido que as outras patrulhas. Nenhum ponto será marcado por uma patrulha se qualquer jovem sair do lugar sem que seu ponto seja nomeado, se mover para um lugar errado ou até mesmo hesitar.

Materiais (para cada patrulha): oito bastões de escoteiros, dispostos em forma de estrela no chão, todos irradiando do centro, um apontando para o norte

Atividade 2 - Corrida de orientação

Duração: 105 minutos

Desenvolvimento da atividade: A corrida de orientação é um esporte que consiste em correr ou caminhar em um terreno desconhecido de mata, ou urbano, com auxílio de um mapa e uma bússola. O esporte foi criado na Suécia no início do século 20 e chegou ao Brasil nos anos 1970. Os escotistas antecipadamente devem fazer um mapa do local do acampamento, em detalhes suficientes para reconhecimento de pontos importantes do terreno e traçar pontos de controle e rotas. Os jovens são orientados sobre os sinais e o que representam, aprendem sobre a bússola, passo duplo e como se orientar pelo mapa. O objetivo da atividade é que as patrulhas sigam o percurso, passando em todos os pontos no menor tempo possível. Cada ponto no mapa é indicado no terreno por uma bandeira e junto dela haverá um número aleatório (por exemplo, 53) fixado junto à bandeira. A patrulha anota os números de cada ponto, que ao final do percurso, devem ser somados e o resultado informado ao coordenador, que confirma o resultado.

Material: bússolas tipo “Silva”, mapa do local, bandeiras para os pontos, cartão com números, lápis.

Para saber mais:

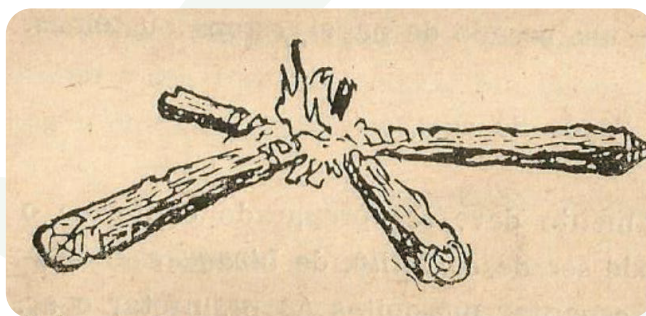
https://www.youtube.com/watch?v=E2JGoK_3Sxs

www.geuniverso.org.br/wp-content/uploads/2024/06/09-Manual-de-Orientacao.pdf

MÓDULO 3 - A ARTE DE ACENDER FOGO

“Preparar, acender e alimentar uma fogueira ao ar livre, muitas vezes com vento forte ou mesmo com chuva, é uma verdadeira arte e, mais do que qualquer outra, caracteriza a habilidade do escoteiro” (Sodré, 1925, p. 123)

Os escoteiros desenvolverão algumas técnicas de obtenção de fogo sem o uso de palitos de fósforo.

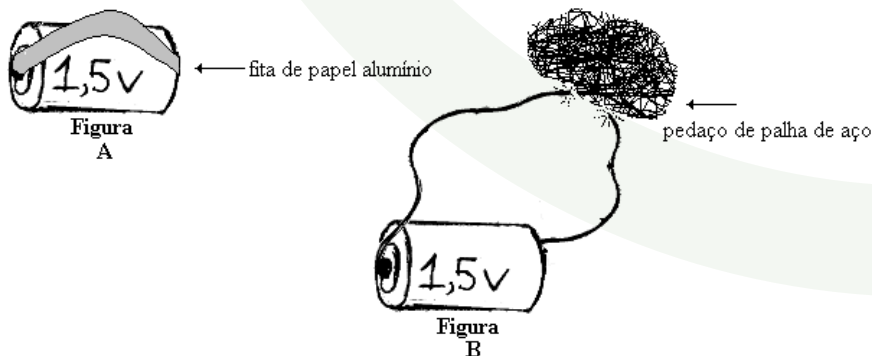


Atividade 1 - Fogo com palha de aço

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: O Bombril (palha de aço) é um excelente condutor de eletricidade, porém por ter filamentos bem finos ao ser submetido a uma corrente elétrica a palha de aço tende a reagir com o oxigênio gerando fogo. Os jovens obterão fogo através da reação física do Bombril que ao causar um curto-circuito com as pilhas irá gerar uma pequena chama. com o uso de uma pequena isca é possível acender uma fogueira. Para obtenção da faísca, deixe a palha de aço solta, sem amassá-la. Junte duas pilhas AA e encoste as pontas da palha de aço nos polos positivo e negativo das pilhas, fechando o curto. Tenha em mãos uma isca para iniciar a fogueira.

Material: Palha de aço (1/2 pedaço por participante) e 16 pilhas AA.



Atividade 2 - Fogo com tecido carbonizado e faíscas

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: Para essa atividade, primeiramente os jovens devem confeccionar o tecido carbonizado. Utilizando uma latinha pequena, faz-se um furo na tampa, que servirá de “chaminé”. Cortar pequenos pedaços de tecido de algodão e colocar dentro da lata, que vai ao fogo. Quando parar de sair fogo pela “chaminé”, indica que o tecido está pronto. Com o tecido em mãos, tendo também um pedaço de lima de ferro e uma pedra de quartzo, os jovens batem o metal contra a pedra produzindo uma faísca que quando cai sobre o tecido produz uma pequena chama. Colocar o tecido fumegante sobre uma isca e soprar com vigor.

Material: pedaços de tecido de algodão, 01 lata tipo balas Valda, 01 prego, 01 fogareiro com gás, pedras de diversos tipos e limas para ferro.

Atividade 3 - Fogo com permanganato de potássio e glicerina

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: O permanganato de potássio (KMnO_4) é um agente oxidante e por isso ocorre a oxidação com a glicerina criando uma potente reação exotérmica, liberando uma grande quantidade de energia em forma de calor. Os jovens obterão fogo através da reação entre os dois produtos. Serão fornecidos a cada integrante da patrulha, um comprimido de permanganato que será moído até virar um pó, um pedaço de papel e um chumaço de sisal/palha, para a isca. Cada jovem, após moer o comprimido, depositar o pó sobre o papel e pinga uma pequena gota de glicerina sobre o KMnO_4 , cada jovem terá uma isca de sisal (ou papel) para criar uma pequena fogueira. Assim que a reação inicia, o papel pega fogo, sendo necessário o contato da isca para permanência do fogo.

Material: 01 comprimido de permanganato de potássio por participante, 01 frasco de glicerina e folhas de jornal.

Atividade 4 - Fogo com pederneira

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: Como na atividade acima, os jovens farão tecido carbonizado e com o uso de pederneiras, acenderão o tecido que será colocado no interior da isca para acendimento do fogo. Uma outra possibilidade é o uso de papel absorvente embebido em repelente para insetos, a faísca da pederneira acende facilmente a isca.

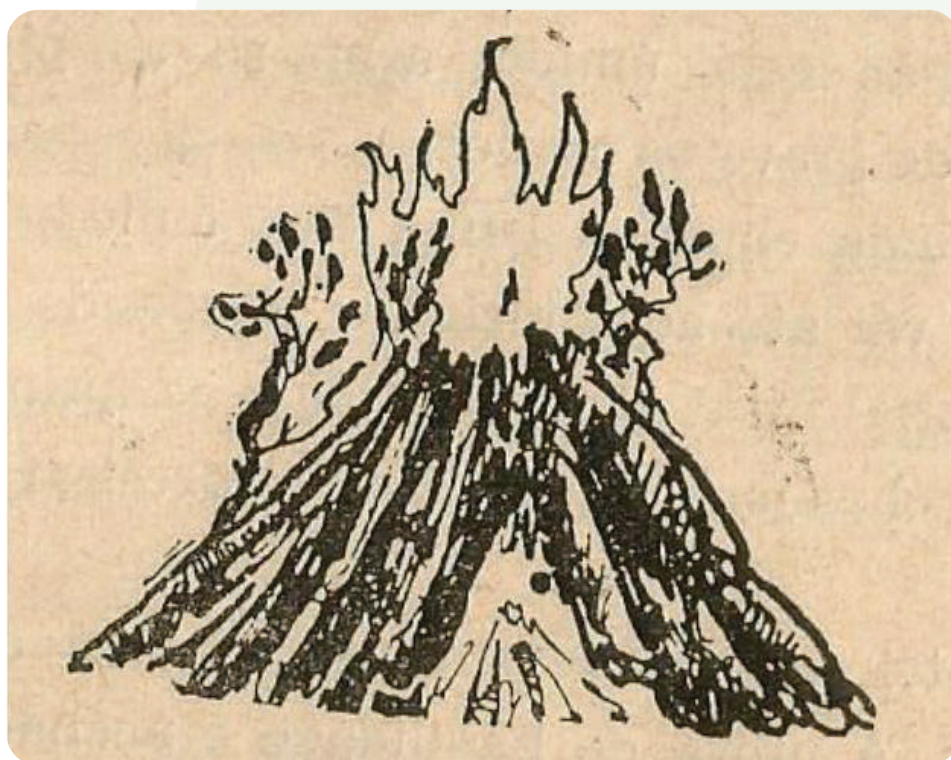
Material: 01 pederneira por patrulha

Atividade 05 - Jogo do fogo

Duração: 20 minutos

Desenvolvimento da atividade: Os escotistas prendem às estacas dois pedaços de sisal de aproximadamente 1 metro de comprimento, o primeiro é esticado a 50 cm do chão e o segundo a 60 cm do chão. Utilizando um dos métodos de acendimento do fogo ensinados e treinados acima, os jovens devem fazer uma fogueira abaixo dos fios de sisal. O objetivo é queimar o primeiro fio, mas o segundo deve ficar intacto. Vence a patrulha que primeiro queimar o sisal, mantendo o segundo sem avarias. Após o término do jogo, que tal oferecer aos jovens alguns marshmallows para assar na mesma fogueira? Cuidado com o local onde serão feitas as fogueiras, para não deixar o fogo se alastrar ou queimar outras plantas.

Material: Sisal, estacas de madeira, marreta e marshmallows.



JOGO: O GOL DE HONRA

Durante uma partida decisiva entre Brasil e Chile, o jogador Mimi Sodré, ao marcar um gol, percebeu que a bola havia tocado em sua mão antes de entrar. Apesar de ninguém ter notado, ele comunicou o árbitro e pediu a anulação do gol, demonstrando um exemplo eterno de honestidade no esporte.

Inspirados por essa história, vocês foram convidados a participar de um torneio chamado “Copa da Honra”, onde o principal critério não é vencer, mas sim agir com integridade.

O jogo consiste em uma série de mini-desafios físicos e intelectuais, em que as equipes acumulam pontos. Porém, a diferença é que algumas provas terão situações em que a honestidade dos participantes será testada.

Exemplo de Estações ou Provas

1. O Gol Cego

- Os jogadores têm os olhos vendados e devem marcar um “gol” guiados por colegas da equipe. Porém, a bola usada tem um som (guizo) e há obstáculos no caminho.
- Desafio de integridade: Em algumas rodadas, o monitor intencionalmente erra a contagem de pontos. Cabe à equipe corrigir ou aceitar o erro. Quem corrigir honestamente, ganha um “ponto de honra”.

2. Código da Verdade (quebra-cabeça)

- Montagem de um quebra-cabeça com uma frase sobre honestidade. São escondidas peças dos quebra-cabeças em uma área delimitada. Há peças “fáceis” a mostra fora da área delimitada (onde não deveriam estar).
- Os jovens podem usar ou não essas peças - a equipe que entrega o quebra-cabeça completo sem usar as peças fora da área delimitada, recebe bônus de honra.

Fechamento e Reflexão

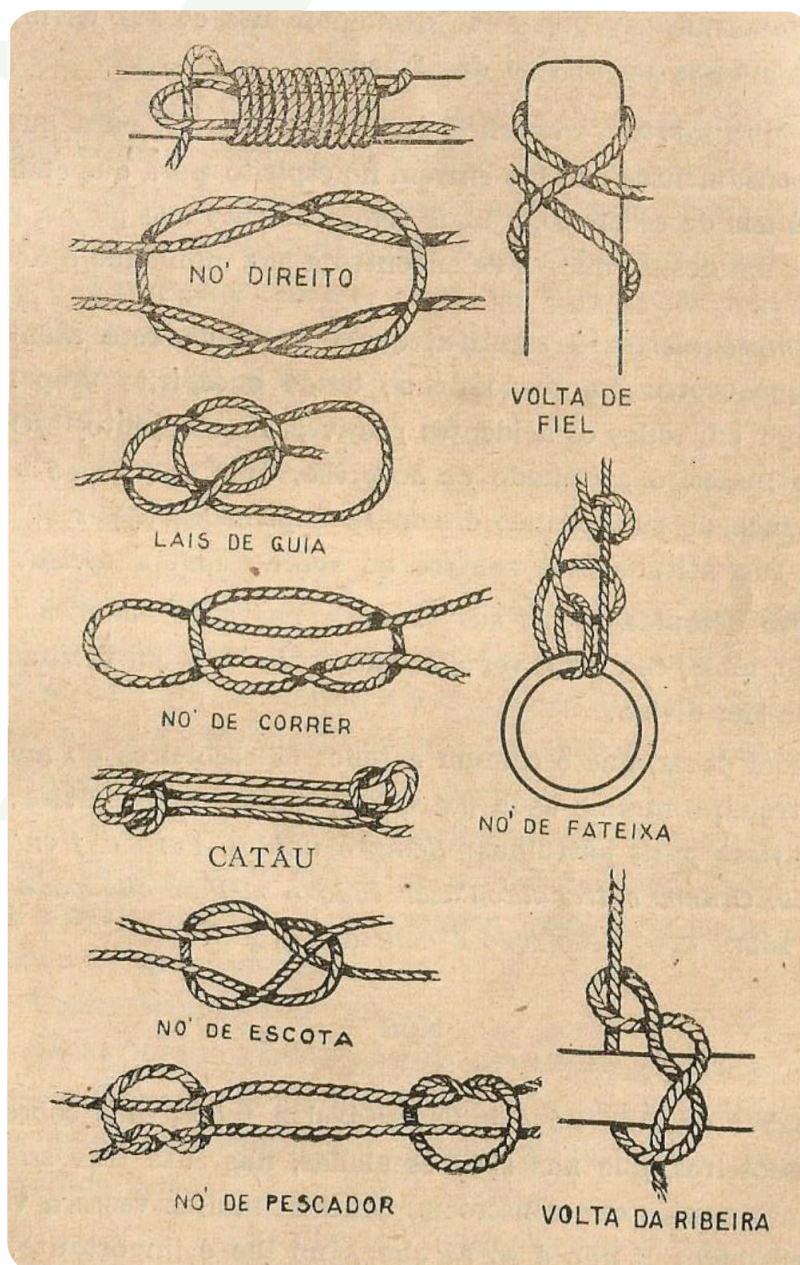
Após o jogo, reúna todos para um bate-papo em roda. Sugestões de perguntas:

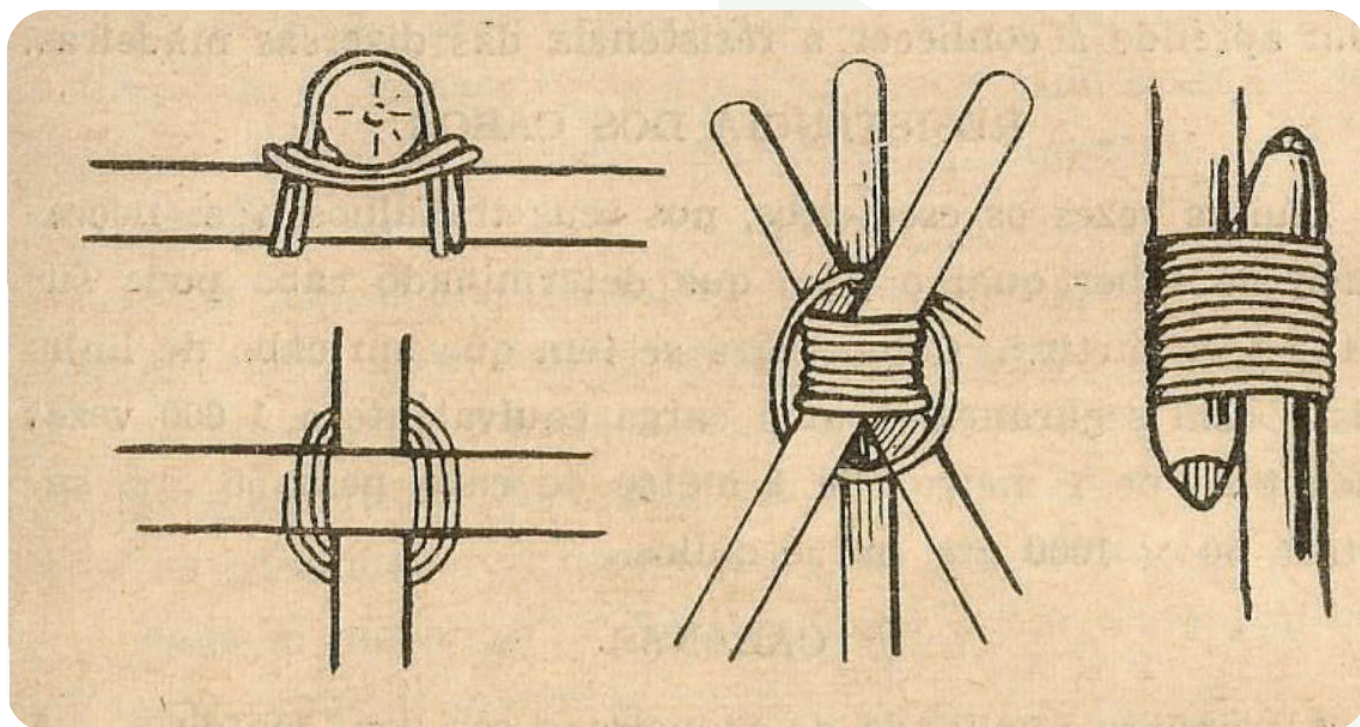
- Em algum momento foi difícil ser honesto? Por quê?
- O que você sentiu ou sentiria ao ver outra equipe ganhando um ponto “injustamente”?
- Você acha que atitudes como a do Mimi Sodré são possíveis hoje?
- O que podemos aprender com ele como escoteiros?

MÓDULO 4 - NÓS E AMARRAS

“Saber dar um nó é indispensável a todos, mas sobretudo aos escoteiros, que nas suas escaladas, nas suas travessias de rios, nas pontes que constroem, confiam muitas vezes a vida a um nó dado. E não é só aí que o nó lhe é importante. Nas mínimas ocorrências de sua existência de mato e campo, para armar a sua barraca, para construir o seu abrigo, para subir em uma árvore, para transportar feridos, para recolher água de um poço, etc, o escoteiro não pode dispensar um nó.” (Sodré, 1925, p. 57)

Os jovens serão recepcionados e alguns nós e amarras básicas serão revisadas, como por exemplo, a volta do fiel e da ribeira, o nó de escota, as amarras paralela, quadrada e diagonal.





Atividade 01 - Batalha Naval

Duração: 60 minutos

Desenvolvimento da atividade: Benjamin Sodré foi um exímio marinheiro, tendo alcançado o posto de Almirante da Marinha do Brasil. Para esta atividade, as patrulhas farão “caravelas”. Cada patrulha, utilizando nós e amarras, constrói um quadrado de bambu, de 2m x 2m, que será o barco. Utilizando dois bambus de 1 m cada um, unem as duas partes com a amarra paralela e, no alto, amarram uma travessa de 50 cm com a amarra quadrada, que será o mastro do barco. Toda a patrulha deve entrar na caravela. No interior, um jovem ficará responsável por um balde cheio de água, enquanto os demais terão canecas. Outro escoteiro irá segurar o mastro, que terá no alto um pedaço de papel absorvente ou de crepom, representando a bandeira da equipe. As caravelas se colocam em cantos opostos do campo e, ao sinal do escotista, iniciam a batalha, que consiste em jogar água no mastro das caravelas oponentes, tentando molhar a bandeira e, ao mesmo tempo, defender a sua. Vence a “caravela” que estiver mais seca. No caso de haver muitas caravelas, fazer um campeonato eliminatório. Como forma de treinamento, pode-se fazer uma corrida de caravelas.

Material: Bambu à vontade, sisal, papel absorvente ou crepom, balde e canecas.

ANEXO C - FOGO DE CONSELHO

“A noite, após as marchas e os árduos trabalhos do dia, que incomparável prazer ouvir histórias, os cânticos ao redor da fogueira, onde um companheiro hábil dedilha, ao violão, sentimentais cantigas!

A chama é quente, viva, alegre... O coração do escoteiro deve ser como as chamas rubras que ali vêdes crepitar - vivo, belo, puro.

Que a alegria reine em torno do nosso fogo, que todos ouçam com atenção e amor as justas observações dos chefes e com alegria as brincadeiras e histórias dos camaradas.

As chamas do fogo, que antes crepitavam, extinguíram-se. Um enorme braseiro é que resta no meio do campo. E sob todas aquelas impressões suavíssimas, o escoteiro estende-se numa salutar fadiga, sua cama de terra dura, mas que lhe parece de um conforto nunca sentido. Pela porta da barraca vê ainda as estrelas que dançam e se vão, pouco a pouco, confundindo e apagando com as últimas palavras de sua prece.” (Sodré, 1925, pg. 121, 122)

Em um Fogo de Conselho todos se reúnem ao redor de uma grande fogueira para cantar juntos e apresentar pequenas peças. Um tema pode ser escolhido. Para este fogo de conselho, sugerimos que as patrulhas criem esquetes baseadas no autor do livro Guia do Escoteiro, o Almirante Benjamin Sodré. No anexo E, pode-se conhecer fatos da vida do Velho Lobo.

Dirigente do Fogo

É preciso alguém para conduzir o fogo do acampamento e agir como um mestre de cerimônias. Pode ser uma pessoa atuando como dirigente e outra pessoa como animador. O primeiro faz abertura e encerramento, e o segundo preparará uma lista de canções para cantar e um programa para o Fogo de Conselho.

Canções

As canções escolhidas para o Fogo de Conselho devem ser, preferencialmente, conhecidas pela maioria dos participantes. Recomenda-se incluir alguns dos jovens no planejamento, uma vez que conhecem melhor as músicas que seus amigos conhecem e gostam. É recomendado também que o Fogo de Conselho seja iniciado com canções mais animadas e aos poucos, passar para as músicas lentas e emotivas, criando um clima de reflexão. Sugerimos canções que remetem ao mar, favorecendo o tema do ELO Nacional. Por exemplo: O mar estava sereno, Oi que feliz!

Apresentações

É divertido deixar que cada patrulha prepare uma peça curta, com cerca de 2-3 minutos de duração. Mas, no caso de um efetivo maior, as apresentações devem ser feitas por Tropas. Em todo caso, é importante que estas designações sejam feitas com antecedência, e que se certifique de que as apresentações foram de fato ensaiadas e dentro do tema, que estão num tempo previsto.

Segurança

Deve-se ter sempre água por perto para apagar o fogo em caso de necessidade. É uma boa ideia ter alguém com a responsabilidade de manter e controlar a fogueira, tanto para que não se apague como para se certificar de que não se espalhe.

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

ANEXO D - ATIVIDADE NOTURNA

MISSÃO SUBMARINA

Espaço Necessário

Pode ser aplicado num bosque ou campo.

Benjamin Sodré iniciou na vida náutica, em 1910, ao ingressar na escola naval e fez carreira na Marinha Brasileira.

Marinheiros! sendo os melhores, vocês foram escolhidos para uma missão muito especial de reconhecimento. Foram descobertos vestígios do naufrágio do rebocador Guarany, naufragado em 1913, ao largo da Ponta do Boi, em São Sebastião, abalroado pelo Vapor Borborema, do Lloyd Brasileiro, fazendo grande número de vítimas.

Preparem-se e entrem na escotilha de lançamento e, ao ouvirem o sinal sonoro (dois apitos longos), seu esquadrão deve explorar o fundo do mar no local do naufrágio, mas tomem cuidado, o mar é lar de muitas criaturas, que ainda são desconhecidas pelos seres humanos, vocês devem encontrá-las.

Mas antes disso, vocês devem preparar seu equipamento de explorador subaquático, que consiste de um cinto de mergulho para cada explorador (feito de sisal) , um cabo de respiração (linha de algodão) ligando cada membro pelo cinto e artefato de ponta vermelha (fósforo). Ao ouvirem outro sinal sonoro (três apitos longos) seu esquadrão deve voltar ao seu campo-base”.

Regras para a atividade:

- O silêncio deve ser absoluto.
- Fica proibido levar lanternas para exploração.
- Todo o tempo o esquadrão deve estar ligado pelos cabos de respiração, se este arrebentar, deve ser emendado com um nó.
- É expressamente proibido correr durante a exploração.
- O campo de exploração (limites do jogo) compreende todo o espaço conforme orientado pelos escotistas.
- É permitido acender apenas um artefato de ponta vermelha (fósforo) quando encontrar a criatura marinha .
- O jogo é de competição entre os esquadrões (patrulhas), vence o esquadrão que obtiver maior pontuação.

Pontuação

10 pontos por cada criatura descrita corretamente em um relatório. 10 pontos para cada cabo de respiração intacto (mesmo tamanho e sem nós). 01 ponto a menos por cada nó de emenda dado nos cabos de respiração. 05 pontos a menos por ponta vermelha (Fósforo) excedido por criatura encontrada.

Criaturas

As criaturas serão escotistas que estarão escondidos no campo de exploração do navio naufragado, com detalhes diferenciados (lenços amarrados nos braços representando bandanas, faixas com desenhos, etc.). Serão necessários no mínimo 4 escotistas. O jogo deve ser realizado em uma área bem escura.

Materiais

Apito, sisal, linha de algodão, papel para relatório por patrulha, caixa de fósforos contados (mínimo 15 cada caixa), lápis ou caneta para cada patrulha.

ANEXO E - BENJAMIN SODRÉ

Nasceu em Mecejana (CE) em 10 de abril de 1892.

Benjamim de Almeida Sodré, que mais tarde seria reconhecido pelos escoteiros como “o Velho Lobo”, fez brilhante carreira na Marinha Brasileira, chefiou a Comissão Naval Brasileira durante a II Guerra Mundial e tornou-se Almirante em 1954. O Velho Lobo tinha talentos e interesses diferentes. Foi professor de astronomia, navegação e história da Escola Naval, publicou diversos trabalhos, foi maçom e sobretudo um excelente jogador de futebol (América-RJ, Botafogo e da Seleção Brasileira, de 1910 a 1916).

No futebol, era conhecido como Mimi Sodré. Campeão em 1910 e 1912, pelo Botafogo, sendo em 1912 também o artilheiro do certame (com doze gols) . Foi o primeiro botafoguense a marcar gol pela Seleção Brasileira de Futebol (em 1916). Também foi o primeiro jogador a obter duas artilharias seguidas no campeonato carioca, sendo artilheiro também em 1913.



Embora a Seleção Brasileira de Futebol só viesse a existir oficialmente em 1914, Mimi chegou a representar, junto com o irmão Lauro, equipes precursoras - em 1910, inclusive, fez o gol de honra na derrota do chamado “combinado brasileiro” para o jogo contra o Corinthian Inglês, visto até meados de 1918 como a equipe mais forte do mundo, inspirando tanto o Corinthians brasileiro (fundado naquele ano na repercussão da excursão dos britânicos) como o uniforme do Real Madrid.

Em 1916, Mimi veio a jogar propriamente pela Seleção Brasileira de Futebol, destacando-se pelo fair play ao denunciar à arbitragem uma irregularidade cometida involuntariamente por ele próprio, quando a bola resvalou acidentalmente em sua mão quando marcou o gol sobre o Uruguai, em Montevideú. Apesar da cavalheira anulação do gol, o Brasil pôde vencer ainda assim, por 1-0, em outro gol dele - no que foi precisamente o primeiro gol de um botafoguense para o Brasil.

Em 1910, ingressa na Escola Naval. Em 1913, foi vítima de um catastrófico naufrágio ocorrido pelo Rebocador Guarany, no qual o Velho Lobo estava a bordo ainda como Guarda-marinha. O incidente fez deixar a vida de oito companheiros (GM) de Benjamin Sodré, que sobreviveu ao lado de: Haroldo Cox, Luiz, Camarão, Helvécio, Vasconcellos, Werneck e Tenente Falcão, salvos apoiados em uma única tábuca, fugindo dos tubarões que os rondavam.

Foi um grande seguidor dos ideais de Baden-Powell, participando da fundação e organização dos Escoteiros do Mar, do primeiro Grupo Escoteiro de Belém, a Federação de Escoteiros Paranaenses, entre outros. Escreveu o "Guia do Escoteiro" de 1925, uma das mais importantes obras do escotismo brasileiro.



Os escoteiros do Brasil naquele período eram divididos em diversas federações e não constituíam uma unidade central. Desta forma, O Velho Lobo teve papel fundamental na idealização e criação da União dos Escoteiros do Brasil, a UEB, reunindo as quatro primeiras federações (a Federação de Escoteiros Católicos do Brasil, Federação Brasileira de Escoteiros do Mar, Federação dos Escoteiros do Brasil e Federação Fluminense de Escoteiros).

Faleceu em 1 de fevereiro de 1982, no Rio de Janeiro. Benjamin Sodré é considerado o escoteiro número 1 do Brasil e homenageia os escoteiros que completam 50 anos de atividades, com uma medalha, a Velho Lobo.



▶ HISTÓRIA DOS ELOS NACIONAIS

Algumas Regiões Escoteiras no Brasil, sentindo as dificuldades para realizar um grande acampamento, resolveram propor a realização de acampamentos simultâneos em diversos pontos, valorizando a fraternidade escoteira “à distância”. A iniciativa pioneira foi no Rio Grande do Sul e durante dois anos foram realizados os ELOs, um acrônimo para “Escoteiros Locais em Operação”.

A partir de 1978, começaram a ser realizados os ELOs Nacionais buscando-se inicialmente concentrar numa única data: o terceiro fim de semana de agosto. A primeira experiência nacional resultou em 47 acampamentos interdistritais, com os mais de 4 mil escoteiros e seniores usando o mesmo distintivo e a mesma programação.

Em 1979, a data foi transferida para os dias 21 a 23 de setembro e, pela primeira vez, os lobinhos puderam participar no domingo. Tendo em vista o cancelamento do Jamboree Mundial do Irã, o tema proposto pela Organização Mundial foi o “Join-Jamboree”. Foi a maior atividade escoteira realizada naquele ano na América Latina, reunindo 9.000 participantes em 62 acampamentos Interdistritais.

Novamente em agosto, em 1980 o 3º ELO Nacional foi realizado de forma internacional sob a denominação de “Campamentos en Cadena”. Várias Associações Escoteiras do continente participaram da atividade, que foi um grande sucesso.

De 18 a 20 de setembro de 1981, tendo como tema central a cultura indígena, o 4º ELO Nacional foi promovido em 60 locais distintos, com 15.000 participantes.

Em 1982 o 5º ELO Nacional, novamente em agosto, teve como tema “Relembrando Brownsea”, comemorando os 75 anos do Escotismo e 125 anos de B-P, com uma programação que lembra o 1º Acampamento.

Ao mesmo tempo em que se realizava o 15º Jamboree Mundial no Canadá, em Alberta, junto às montanhas rochosas, em julho de 1983 foi realizado o 6º ELO Nacional, com a presença de mais de uma centena de Grupos Escoteiros.

De 17 a 19 de agosto de 1984 realizou-se o 7º ELO Nacional, também constituído como o 2º “Campamento en Cadena”, comemorando os 75 anos do Escotismo no continente americano.

Mais de 30 mil pessoas, acampadas em mais de 200 cidades de 1º a 3 de novembro de 1985, homenagearam o “Ano Internacional de Juventude”, na 8ª edição do ELO Nacional e num acampamento internacional, reunindo as Associações Escoteiras do Cone Sul com a da Bolívia.

Em novembro de 1986 o 9º ELO Nacional homenageou a “Paz Mundial”, propiciando atividades comunitárias extremamente ricas, em mais de uma centena de acampamentos Interdistritais de Integração.

O 10º ELO Nacional aconteceu com a realização simultânea na Argentina, Chile, Uruguai, Paraguai e Bolívia, em 1987, constituindo-se no 3º “Campamento em Cadena”, e teve em todos os países o mesmo distintivo, com o tema homenageando os 80 anos do Acampamento de Brownsea.

Constatando-se uma dificuldade de escolha de datas em épocas de menor chuva, face ao tamanho do país, o 11º ELO Nacional, em 1988 foi pela primeira vez realizado com duas datas alternativas com o tema “Conhecendo outras Organizações Juvenis”.

Mais de 15 mil associados participaram, em 1989, do 12º ELO Nacional, que enfatizou no seu programa a sustentabilidade, ou seja, atividades de valorização do meio ambiente.

Homenageando os 490 anos do descobrimento do Brasil, o 13º ELO Nacional, em 1990, teve a participação de mais de 20 mil associados.

O tema “Junto à Comunidade” destacou o distintivo do 14º ELO Nacional, em 1991, com intensas atividades comunitárias.

Os ELOs passaram a ser realizados a cada dois anos, e assim o 15º ELO Nacional foi realizado em 1993, com o tema “Uma Cadeia em Expansão” reforçando o crescimento interno dos Grupos Escoteiros com atividades envolvendo jovens não integrantes do Movimento Escoteiro.

Em 1995, o 16º ELO Nacional comemorou os 50 Anos da ONU, com o tema “50 anos pela paz”.

O 17º ELO Nacional, em 1997, comemorou os 90 anos do Acampamento de Brownsea, e seu programa relembrou o primeiro acampamento escoteiro.

Em 1999 foi realizado o 18º ELO Nacional, abordando na programação “As Grandes Navegações Portuguesas e o Descobrimento do Brasil”.

O 19º ELO Nacional, em outubro de 2001, foi realizada com o tema “Somos Todos Irmãos”.

O ELO Nacional de 2003 foi o 20º, e comemorou os 25 anos de Elo Nacional, oferecendo em seu programa um pouco da história deste evento que já se tornava tradicional.

Em 2005, no 21º ELO Nacional, o programa celebrou o escritor Júlio Verne, no ano do centenário de sua morte.

O 22º ELO Nacional aconteceu em 2007, e teve como tema Centenário para Todos, comemorando o Centenário do Movimento Escoteiro e do primeiro acampamento, em Brownsea.

2009 foi o ano em que os Escoteiros do Brasil adotaram o tema Escotismo é Inclusão, e o 23º ELO Nacional versou justamente sobre esse conteúdo.

Como o ano de 2011 foi o de realização do Jamboree Mundial da Suécia, o 24º ELO Nacional usou o mesmo tema daquele evento, que foi “Simplesmente Escotismo”, com algumas atividades baseadas no programa do Jamboree.

Em 2013 realizou-se o 25º ELO Nacional, com o tema Água: O mundo que queremos, unindo os escoteiros a uma preocupação mundial.

O 25º ELO Nacional foi realizado em 2015, mesmo ano do 23º Jamboree Mundial, no Japão, e utilizou o mesmo tema do evento mundial: Espírito de União.

O 27º ELO segue o tema anual 2017 dos Escoteiros do Brasil, com o tema Desenvolvimento Sustentável, incorporando os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU.

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

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

No ano de 2023 o 30º ELO nacional ocorreu no mesmo ano que se realizou o Jamboree Mundial Escoteiro, que aconteceu na Coreia do Sul, sob o tema “Desenhe seu sonho”.

► **USO DE IMAGEM**

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

► **PROCEDIMENTOS NÃO PREVISTOS**

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

► INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

Caso deseje informações complementares ou esclarecer dúvidas, entre em contato pelo e-mail: programa@escoteiros.org.br

Curitiba, 3 de julho de 2025



Irineu Muniz de Resende Neto
Presidente dos Escoteiros do Brasil



Carmen Barreira
Diretora Nacional de Métodos Educativos

COLABORARAM NA ELABORAÇÃO DESTE MATERIAL

Roberto Basso - Coordenador
Adna Soares Lobato
Altamiro Vilhena
Emily Souza Liana
Daniel da Silva San Gil
Madson Ruan dos Santos Barros
Matheus Daniel Pereira Campestrini Machado
Ricardo Mariano Loureiro do Amaral
Richardson Murta de Souza
Sônia Mara Liotto

CONTRIBUÍRAM COM A REVISÃO DO MATERIAL

Kamila Fonseca
Carmen Barreira
Marcos Carvalho
Alessandra Aya Kodama Iwamoto
Vitor Augusto Gay
Theodomiro Rodrigues
Gustavo Eckard Beier
Higor de Jesus Ribeiro
Monica Fiorentino
Vanessa Martins

DIAGRAMAÇÃO

Raphael Luis Klimavicius



ESCOTEIROS
DO BRASIL