

Caderno de Atividades

Mensagem da Diretoria Executiva Nacional **DEN**

O Caderno de Atividades 2026 é um convite para viver diferentes experiências, por meio de atividades descentralizadas que enriquecem a vivência do Programa Educativo, com propostas que conectam crianças, adolescentes e jovens à sua realidade, à sua comunidade e ao mundo que desejamos transformar.

As atividades propostas neste caderno traduzem em ações concretas nossos valores e relevância junto à comunidade, favorecendo o compromisso com a cidadania, aproximando o Escotismo das demandas sociais e ambientais contemporâneas. Em 2026, as diferentes atividades propostas dialogam com o tema anual **Identidade Escoteira**, reforçando quem somos e o que acreditamos.

Que este caderno ajude a inspirar as ninhadas, alcateias, tropas e clãs em todo o nosso país, ajudando a transformar ideias em ação e a reforçar nosso compromisso de construir um mundo melhor.

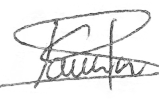
Sempre Alerta!



Irineu Muniz de Resende Neto
Presidente
Escoteiros do Brasil



Paulo Henrique Maciel Barbosa
Primeiro Vice-Presidente
Escoteiros do Brasil



Kamila Santos Fonseca
Segunda Vice-Presidente
Escoteiros do Brasil

DEN

VIVÊNCIA 

 PRÁTICA

ESSÊNCIA 

 Pertencimento

AÇÃO 

ÍNDICE

<u>Instruções para a organização das Atividades Especiais</u>	04
<u>Semana Escoteira</u>	09
<u>Mutirão Nacional de Doação de Sangue e Cadastro REDOME</u>	36
<u>12º Grande Jogo Aéreo</u>	48
<u>10º EducAção Escoteira</u>	74
<u>35º Mutirão Nacional de Ação Ecológica</u>	108
<u>14º Scout's Field Day</u>	147
<u>9º Dia do Amigo</u>	167
<u>Grande Jogo Naval</u>	185
<u>6º Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR</u>	219
<u>28º Mutirão Nacional de Ação Comunitária</u>	232
<u>69º Jamboree do Ar (JOTA) e 30º Jamboree da Internet (JOTI)</u>	266
<u>Avaliação e sugestões</u>	267
<u>Colaboradores</u>	268
<u>Calendário de Aquisição de Distintivos</u>	271



Instruções para a organização das Atividades Especiais

Essas orientações visam auxiliar as Unidades Escoteiras Locais (UEs) na organização das atividades especiais propostas pelos Escoteiros do Brasil.

1. Planejamento prévio

É essencial que toda atividade seja planejada com antecedência. As orientações detalhadas sobre o planejamento e execução das atividades podem ser encontradas no Manual do Escotista de cada ramo.

2. Segurança em atividades

Estar atento às orientações do Capítulo 15 do POR - Segurança nas Atividades Escoteiras e ao capítulo de Espaços Seguros no Manual do Escotista (todos os ramos).

3. Espaços Seguros

Considerando que temos o dever de manter crianças, adolescentes e jovens protegidos, é fundamental garantir os Espaços Seguros como prioridade em todas as atividades escoteiras. Para isso, é importante redobrar a atenção e tomar as devidas providências antes, durante e após cada atividade.

Espaço Seguro significa criar e manter um ambiente que promova o bem-estar de crianças, adolescentes, jovens e adultos, prevenindo e enfrentando práticas potencialmente perigosas que possam comprometer sua integridade física ou psicológica.

Existem elementos fundamentais no Movimento Escoteiro que são inegociáveis para garantir um Espaço Seguro.

São eles:

- A Lei e a Promessa Escoteiras;
- Os princípios do Movimento Escoteiro;
- O respeito a si mesmo e aos demais, promovendo a autoproteção e a proteção coletiva;
- A abertura do diálogo e da diversidade de opiniões, sem temor de reações intolerantes;
- A garantia de oportunidades adequadas para todos;
- O estímulo ao autodesenvolvimento e às relações interpessoais positivas e saudáveis.

Recomendamos que os escotistas leiam atentamente a Política Nacional de Espaços Seguros e o Capítulo 16 do P.O.R. – Espaços Seguros e Proteção Infantojuvenil.

É essencial considerar os Espaços Seguros desde a escolha do local, durante o planejamento e ao longo da realização da atividade. Mantenha atenção redobrada diante de qualquer sinal de desconforto ou comportamento incomum por parte de crianças, adolescentes, jovens ou adultos.

Seguindo as recomendações da Organização Mundial do Movimento Escoteiro, os Escoteiros do

Brasil orientam que os organizadores das atividades reservem um espaço físico específico para acolhimento e escuta ativa.

Nesse local, jovens e adultos poderão relatar, com segurança e confidencialidade, qualquer situação de constrangimento, violência física, emocional ou psicológica, bullying ou outro tipo de desconforto. O espaço deve contar com a presença de profissionais ou voluntários da área da saúde mental, ou com pessoas de confiança indicadas pela Diretoria da Unidade Escoteira Local, Regional ou pela Coordenação Distrital.

4. Uso de espaços públicos

Atividades realizadas em espaços públicos devem ter autorização formal de uso antes de qualquer intervenção, mesmo que se trate de uma boa causa.

- Identifique o responsável legal pelo local (prefeitura, secretaria municipal, estadual ou órgão gestor);
- Apresente os detalhes da ação e do cronograma no pedido de autorização;
- Solicite com antecedência, garantindo tempo para resposta ou readequação do local.

O uso responsável dos espaços deve refletir o ensinamento deixado por Baden-Powell:

“Deixe o mundo um pouco melhor do que o encontrou.”

5. Instituições parceiras e beneficiadas

As ações comunitárias devem priorizar a transformação comunitária e o fortalecimento de vínculos humanos, e não apenas a entrega de doações.

Critérios de escolha:

- Instituições idôneas, ativas e reconhecidas pela comunidade local;
- Preferência por organizações com CNPJ e endereço formal;
- Alinhamento com os Eixos do Programa Educativo Escoteiro;
- Ambientes seguros, acessíveis e adequados à presença de crianças e jovens;
- Registro em relatório da finalidade, instituição atendida e resultados obtidos.

6. Participantes

Conforme previsto no Estatuto da União dos Escoteiros do Brasil, a participação em atividades escoteiras somente é possível para pessoas devidamente registradas no ano em curso, em uma das opções abaixo:

- **Registro Anual** - Com validade de 12 (doze) meses a partir da data do registro.
- **Registro Provisório**: - Obrigatório para participantes externos com atuação ativa na atividade, garantindo cobertura de seguro e responsabilidade civil durante o evento. As inscrições devem ser feitas antecipadamente.
- **Registro Visitante** - Válido por 1 (um) dia, limitado a 5 dias por pessoa ao ano. É gratuito, feito via Paxtu, e voltado para pessoas convidadas a conhecer o Escotismo em atividades de baixo risco.

No caso de colaboradores eventuais, como especialistas técnicos, a participação deve ser pontual e limitada, sempre sob a supervisão dos escotistas, que são os responsáveis pela condução da atividade e pelas intervenções educativas, sempre que necessárias.

É importante ressaltar que essa participação deve estar autorizada pela Diretoria da Unidade Escoteira Local.

O convidado deve ser previamente orientado quanto à linguagem e à conduta esperadas, conforme as diretrizes da Política Nacional de Espaços Seguros.

7. Direito de uso de imagem

Antes de realizar registros fotográficos ou audiovisuais, certifique-se de que todos os participantes autorizaram o uso de imagem. Utilize termos de autorização específicos, garantindo o respeito à privacidade e à vontade das pessoas envolvidas.

Algumas instituições, comunidades ou indivíduos não permitem a divulgação.

8. Direitos autorais e uso de imagens de franquias

Para garantir segurança jurídica e respeito à propriedade intelectual:

Não utilizar em qualquer material ou atividade:

- Personagens, logos ou visuais de franquias comerciais (ex: Disney, Marvel, Nintendo, etc.);
- Músicas, trilhas sonoras ou imagens protegidas por copyright;
- Qualquer elemento reconhecível que viole marcas registradas.

Deve-se utilizar apenas:

- Imagens oficiais e autorizadas dos Escoteiros do Brasil;
- Fotos com autorização assinada de uso de imagem;
- Recursos com licença Creative Commons compatível (CC-BY ou CC-BY-SA) ou de domínio público.

As atividades, jogos e materiais não podem utilizar personagens, nomes, imagens, trilhas sonoras ou quaisquer elementos pertencentes a marcas comerciais, franquias de entretenimento ou obras com direitos autorais protegidos.

Toda estética visual, narrativa, personagens e jogos apresentados nas atividades devem ser originais ou devidamente licenciados pelos Escoteiros do Brasil.

UEs e voluntários não estão autorizados a adaptar ou reproduzir elementos de franquias.

O descumprimento dessa diretriz pode gerar infração legal e comprometer a segurança jurídica da instituição.

9. Autorização para atividades

Conforme o capítulo 15 do Princípios, Organização e Regras:

Regra 141

VI - 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. No caso de pais separados, devem ser observados os termos da guarda legal.

10. Registro das atividades no Paxtu

É importante registrar corretamente a participação nas atividades especiais no Paxtu. Esse processo é essencial para a compra dos distintivos e esses dados são utilizados para estudo de impacto das propostas educativas.

Semana Escoteira

Apresentação

O Dia do Escoteiro é comemorado no dia **23 de abril**. Para ampliar essa celebração, criamos a Semana Escoteira, um período especial para mostrar ao Brasil inteiro o que significa **ser escoteiro**.

A ideia é simples: valorizar o que acontece no dia a dia das Unidades Escoteiras Locais e reforçar aquilo que nos torna escoteiros.

Acampamentos, trilhas, jogos, boas ações, projetos comunitários, oficinas, desafios, pioneirias, atividades náuticas, encontros simbólicos, momentos de patrulha, cerimônias, e tudo aqui que marca a nossa Identidade Escoteira.

Compartilhe com o Brasil o que representa a nossa identidade e o que significa fazer parte do Movimento Escoteiro!



Período

Do dia **11 a 26 de abril de 2026**.

Divulgação

Use as hashtags **#escoteirosdobrasil** e **#SemanaEscoteira2026** nas redes sociais e ajude a fortalecer essa rede de histórias, vivências, aprendizados e boas ações.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS				
		FILHOTES	LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
As Caçadas de Kaa	1 hora e 30 min		X			
Caça aos Rastros	30 min	X	X			
COSW Radioescuta	1 hora			X	X	X
Escotismo em Movimento	1 hora	X	X	X	X	X
Festival Nacional de Pioneirias	1 hora			X	X	X
"Mini Acampamento" na Praça	1 hora e 30 min			X	X	X
Receitas Mateiras do Brasil	1 hora			X	X	X

Além das atividades propostas nas fichas de atividades, seguem mais algumas sugestões de como celebrar o Dia do Escoteiro:

- Fogo de Conselho ou Sarau;
- Acampamentos;
- Sessões solenes;
- Acampamento modelo em shoppings ou parceiros;
- Utilizar o lenço escoteiro no trabalho, escola ou outros ambientes.

FICHA DE ATIVIDADE

As Caçadas de Kaa

Informações

Duração: 1 hora e 30 minutos

Local: Ar livre

Participação: Seção

Objetivo

Desenvolver cooperação e movimento corporal em uma aventura inspirada nas Caçadas de Kaa.

Materiais

- Cordas, cones, bambolês, lençóis ou panos
- Cartões com rastros dos personagens
- Objetos coloridos
- Envelope com pistas
- Representação da Kaa
- “Jaula” simbólica para Mowgli (estrutura leve)
- Música ambiente da selva (opcional)

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



vida ao ar livre



cuidado com o corpo



vínculos saudáveis

As Caçadas de Kaa

Ambientação

Mowgli foi capturado pelos Bandar-logs e levado para as ruínas da Cidade Fria!

Kaa, a grande serpente, promete ajudar, mas apenas se a Alcateia provar que é rápida, esperta e unida nas caçadas da selva.

Cada matilha é enviada por caminhos diferentes da Jângal para cumprir provas que mostram coragem, astúcia, silêncio, observação e cooperação.

Somente a Alcateia inteira libertará Mowgli.

Serão cinco desafios inspirados no conto das “Caçadas de Kaa” do Livro da Jângal, eles serão organizados em bases rotativas.



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.

Descrição da atividade

Ao final de cada desafio, as crianças receberão um pedaço do selo que leva às ruínas da Tocas Frias!



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.

Abaixo, temos a descrição de cada um dos desafios:

1 - A Trilha Silenciosa da Kaa (10 min)

A trilha deve ser delimitada por cordas ou fitas, pode conter obstáculos e folhas secas para aumentar a dificuldade.

A matilha deve atravessar sem fazer barulho, caso faça sons altos, deve recuar alguns passos no percurso.

2 - A Corrida de Bagheera (10 min)

A matilha deve completar um mini percurso de agilidade que pode ser construído com cones, tubos, bambolês, arcos ou com recursos naturais. As crianças devem se revezar para completar o trajeto, se esforçando para fazer isso no menor tempo possível.

As Caçadas de Kaa

3 - O Código de Baloo (10 min)

Um jogo de memória, onde as crianças precisam memorizar uma sequência de 5 a 10 símbolos, aumentando gradativamente até que eles errem ou completem a sequência.

Pode ser adaptado para um jogo do Kim de objetos, paladar ou sons.

4 - O Redemoinho dos Bandar-logs (10 min)

Os Bandar-logs espalharam “tesouros”, que são objetos diversos e coloridos que estão espalhados pelo espaço.

Cada matilha sorteará uma cor e deve recuperar objetos de sua cor sem tocar em outras cores. Se tocar em uma cor que não seja a sua, devolve e recomeça.

5 - Desafio Final - Resgate de Mowgli (20 min)

Ao fundo, está a Jaula onde os Bandar-logs mantêm Mowgli.

A alcateia reúne todos os selos conquistados e os entregam para Kaa, que lhes dirá o último desafio: transportar juntos um tesouro.

Utilizando lençol ou cordas, as crianças da alcateia devem transportar um objeto sem tocá-lo.

Ao final do transporte, eles recebem um quebra-cabeça com a chave da jaula, que devem montar e colar num cartaz para representar o ato de abrir a fechadura.

“Quando a Alcateia trabalha unida, nenhum desafio da Jângal é grande demais.”



Fonte: Ilustração desenvolvida por IA.

FICHA DE ATIVIDADE

Caça aos Rastros

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Ar livre

Participação: Seção

Objetivo

Desenvolver movimento corporal, percepção do ambiente e cooperação por meio da exploração de pistas e rastros.

Materiais

- Cartões de rastros de animais brasileiros
- Folhas, penas, galhos, sementes, pedras
- Cones, fitas ou cordas para delimitar áreas
- Pranchetas pequenas (opcional para lobinhos)
- Giz ou lápis de cera (opcional)

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



preservação
da biodiversidade

Caça aos Rastros

Preparação

1. Delimitar a área da atividade garantindo segurança e visibilidade;
2. Espalhar os cartões de pegadas e pistas em locais estratégicos;
3. Criar trilhas simples (para filhotes) e trilhas mais longas (para lobinhos);
4. Preparar o ponto inicial e uma “meta final” com um último rastro especial;
5. Identifique as trilhas por cor para facilitar a orientação do trajeto;
6. Ajustar a dificuldade conforme a idade.

Descrição da atividade

1 - Filhotes

- Cada criança com seu responsável segue pistas correspondentes a uma cor;

- As pistas devem estar visíveis e próximas;
- A cada rastro encontrado, o adulto ajuda a nomear (“isso parece uma pegada de...?”);
- A atividade termina quando encontram o “Rastro Final”.

2 - Lobinho

- As matilhas recebem o primeiro cartão da sequência;
- Cada rastro leva ao próximo por meio de pistas naturais (folhas, galhos quebrados, marcas);
- Pequenos desafios físicos podem aparecer ao longo do trajeto:
 - Saltar sobre pequenos obstáculos;
 - Equilibrar-se sobre um tronco caído;
 - Corre até um ponto e volta.
- Encerra o jogo quando encontram o “Rastro Final”.

FICHA DE ATIVIDADE

CQWS Radioescuta

Informações

Data: 11 e 12 de abril de 2026

Duração: Conforme programação da UEL no período oficial do CQWS

Horário: das 15h do dia 11/04 até 18h do dia 12/04

Local: Sede da UEL ou ambiente organizado para radioescuta

Participação: Livre

*O Boletim 1 do CQWS será divulgado no início de 2026.

Objetivo

Vivenciar o radioescotismo como uma prática educativa e tecnológica, desenvolvendo atenção, organização, registro de informações e compreensão do universo do radioamadorismo.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional



valores



herança cultural

Materiais

- Notebook ou computador com acesso à internet
- Caixas de som ou fones de ouvido
- Rádio receptor ou transceptor (opcional)
- [Planilha de registro das escutas](#)
- Software [SWL_DQR.Log](#) instalado
- Acesso ao WebSDR
- Espaço silencioso com ambientação de “estação de radioescuta”

Preparação

- Instalar e testar o [SWL_DQR.Log](#);
- Treinar brevemente o uso do WebSDR;
- Organizar escala de duplas ou trios para as rodadas de escuta;
- Montar o ambiente com boa acústica e sinal de internet;
- Garantir presença de pelo menos um adulto que domine as ferramentas e outros dois adultos voluntários que acompanhem a atividade durante toda a sua duração.

Introdução

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. Essa competição tem uma categoria para radioescutas (SWL) para que todos que quiserem participar. Venha fazer parte do mundo dos contestes!

As crianças e os jovens “radioescutas” serão desafiados a procurar, escutar e ouvir o maior número possível de estações que estão participando do CQWS, anotando seus indicativos e outras informações definidas pela organização.

A escuta poderá ser feita através de rádios receptores adequados, se a UEL os possuir (ou tiver acesso) ou através da ferramenta WebSDR disponível na internet, de fácil acesso e utilização, bastando ter um notebook, computador ou um celular conectado à internet.

CQWS Radioescuta

Equipe

Uma das possibilidades de se oferecer a atividade aos jovens da UEL seria através da formação de uma “Equipe de Radioescutas” que representarão a UEL na competição. A equipe pode ser formada por todos jovens das seções, ou de uma seção, ou, ainda, os jovens interessados na atividade.

De acordo com a adesão dos membros ao “desafio” é importante que os participantes sejam divididos em duplas ou trios de modo que cada um desses grupos menores ocupe a “estação de Radioescuta” durante algum tempo.

A presença de, no mínimo, um adulto que domine as ferramentas que serão empregadas e que compreenda perfeitamente a atividade é fundamental para garantir o suporte necessário aos jovens que executarão as escutas.

Dois adultos voluntários devem acompanhar a atividade durante a participação dos jovens.

Estrutura necessária

É uma atividade que requer um espaço com o menor barulho possível, podendo ser uma sala, barraca, toldo ou outro espaço disponível que comporte os materiais necessários.

Nesse local deve ser providenciado pelo menos um notebook ou computador com caixas de som ou fones. Para viabilizar a participação, é possível utilizar um celular.

Descrição da atividade

1. Durante o período oficial do CQWS, forma-se a Equipe de Radioescutas da UEL;
2. Cada dupla ou trio utiliza o WebSDR (ou rádio, quando disponível) para identificar:
 - a. Indicativo da estação que chama
 - b. Indicativo da estação que responde
 - c. Siglas (exchange) trocadas
 - d. Modo (SSB ou CW)
 - e. Frequência e horário UTC

3. Registrar todas as escutas no formulário ou diretamente no SWL_DQR.Log.
4. Alternar equipes conforme organização da UEL.
5. Manter ambiente silencioso e foco na escuta ativa.
6. Inserir todas as escutas no software para gerar o arquivo em formato Cabrillo.

Como funciona a Radioescuta?

Para apoiar os participantes, preparamos um [Guia Prático de Radioescuta](#).

Apuração das escutas

Depois de serem feitas todas as anotações das escutas que a equipe ou participante individual, é necessário preparar essas informações para enviá-las para apuração que será realizada pela comissão organizadora do CQWS Radioescuta.

1 - Caso as anotações estejam na planilha

Passar as anotações para o programa SWL_DQR.Log para gerar o arquivo tipo *Cabrillo*. Não esquecer de ajustar manualmente os dias e horários.

2 - Gerando o arquivo Cabrillo

a. Caso a equipe esteja representando a UEL:

Identifique o log do seguinte modo: **GE69SC**. Neste exemplo, é uma estação do GE (Grupo Escoteiro) 69 (Heliodoro Muniz) de SC (Santa Catarina).

b. Caso a equipe esteja representando a UEL:

Coloque somente o primeiro nome para identificar o competidor, o número da UEL e a região escoteira, por exemplo: **JOÃO69SC**

CQWS Radioescuta

The screenshot shows the 'Cabrillo Header' form with the following fields and labels:

- Nome da estação:** Own SWL call (GE69SC)
- Nome da competição:** Contest's name (CQWS RADIESCUTA)
- Nome da UEL:** Name and Surname (GRUPO ESCOTEIRO HELIDORO MUNIZ 69SC)
- Endereço de e-mail:** E-mail (pp5ghm@gmail.com)
- Endereço da UEL ou do Radiescuta:** Address (Av. Luis de Camões, 1000, Conta Dinheiro), City and ZIP-Code (Lages), Country (Santa Catarina)
- Nome dos membros da equipe:** Calls of all Operators (separated by SPACE) (João, Vítor, Amanda, Victória, Luiz, Fabrício, Diego, Márcio)

3 - Salvar o arquivo cabrillo

Depois de preenchidas as informações, salve o arquivo Cabrillo no seu computador para enviá-lo posteriormente para a apuração.

```
START-OF-LOG: 2.0
CONTEST: CQWS RADIESCUTA
CALLSIGN: GE69SC
CATEGORY:
CLUB:
CLAIMED-SCORE: 0
NAME: GRUPO ESCOTEIRO HELIDORO MUNIZ 69SC
ADDRESS:
ADDRESS:
ADDRESS:
CREATED-BY: SWL DOR Log (c) SP7DOR
OPERATORS:
SOAPBOX: E-MAIL:
QSO: 14000 PH 2025-08-11 2224 PP5TG 59 RE PY3FZ 59 RA
QSO: 14000 PH 2025-08-11 2225 PY4UEB 59 GE PP5CAT 59 RA
QSO: 28000 PH 2025-08-11 2225 PU2ALC 59 RA ZV2T 59 GE
QSO: 28000 PH 2025-08-11 2321 PP5TG 59 RA PY3RRE 59 GE
QSO: 28000 PH 2025-08-11 2321 ZV5B 59 PT P57XE 59 RA
END-OF-LOG:
```

4 - Enviar o arquivo cabrillo

Enviar pelo link: <https://contestbr.org/projeto-sw/>

Lembrando que o log deve ser enviado até às 23h59m do dia 19/04/2026 após o Contestado CQWS. Passado esse período, não serão mais aceitos.

5 - Pontuação

Cada contato registrado pela estação e validado pela comissão de apuração marca um ponto.

FICHA DE ATIVIDADE

Escotismo em Movimento

Informações

Duração: 1 hora e 30 minutos

Local: Ar livre

Participação: UEL, seção, equipe

Objetivo

Incentivar a divulgação do Escotismo através da prática de exercícios físicos.

Sugestão de atividades

- Workshop de experimentação de esportes;
- Campeonato poliesportivo integrativo;
- Corrida de Rua;
- [Pedal Escoteiro](#) - Atividade dos Escoteiros do Rio Grande do Sul;
- Outras práticas de exercício físico que sejam feitas ao ar livre.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



vida ao ar livre



cuidado com o corpo

Escotismo em Movimento

Materiais

1- Workshop de experimentação de esportes ou campeonato poliesportivo

- Materiais para a prática dos esportes escolhidos;
- Apitos;
- Coletes (ou uniformes esportivos);
- Premiação.

2 - Corrida de rua

- Identificação do participante;
- Kit de participação (se possível);
- Água para hidratação.

3 - Pedal Escoteiro

Acesse as informações disponíveis no [Boletim 1](#) do evento.

Preparação

1 - Escolha das modalidades

- Planejar coletivamente a atividade, definindo as modalidades, jogos ou atividades que serão realizadas;
- Explicar de forma clara as regras e instruções de cada modalidade ou atividade;
- Garantir a participação de todos em condições de igualdade.

2 - Autorização de uso do espaço

Atividades realizadas em espaços públicos exigem autorização formal de uso antes da execução.

3 - Participação do público externo

Avalie a participação de externos.

4 - Direito de uso de imagem

Atenção para as autorizações necessárias.

Descrição da atividade

1- Abertura

- Apresentar o propósito da atividade: promover integração, aprendizado e prática esportiva de forma saudável e cooperativa;
- Divulgar e explicar sobre a relação do movimento escoteiro com a prática de exercícios físicos;
- Divulgar e explicar um pouco da relação do movimento escoteiro com a prática de exercícios físicos.

2- Experimentação das atividades físicas

- Em cada modalidade, oferecer instruções práticas e curtas explicações técnicas, priorizando o aprendizado, o respeito e a participação de todos;
- Registrar os momentos em fotos e vídeos, documentando cada etapa.

3- Encerramento

Finalizar com uma roda de conversa sobre o aprendizado, a cooperação, a superação de desafios e o impacto social do esporte ou da atividade física.

FICHA DE ATIVIDADE

Festival Nacional de Pioneirias

Informações

Duração: 1h30 a 3 horas

Local: Ar Livre

Participação: Livre

Objetivo

Proporcionar aos jovens a vivência prática da construção de estruturas utilizando o conhecimento tradicional das pioneirias escoteiras.

Materiais Sugeridos

- Varas de bambu, pontalete ou madeira
- Cordas (sisal, rami ou paracord)
- Ferramentas de corte
- Lonas ou rafia
- Equipamentos de segurança (luvas, óculos)
- Kit de primeiros socorros

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



criatividade e inovação



vida ao ar livre



consumo responsável

Preparação

1. Escolha do local e autorização de uso do espaço, se for público;
2. Separar materiais previamente, organizando-os por patrulha;
3. Avaliar riscos (galhos soltos, inclinação, vento);
4. Definir quais construções serão permitidas para cada ramo.

Caso não seja viável a construção de pioneirias em tamanho real para exposição, uma alternativa eficaz é a produção de maquetes, utilizando palitos de churrasco ou de sorvete, linhas, barbantes e outros materiais simples.

Descrição da atividade

Cada patrulha ou equipe de interesse escolhe (ou recebe) um projeto de pioneiria para executar no dia marcado. Pode ser a pioneiria em si ou no formato de maquete

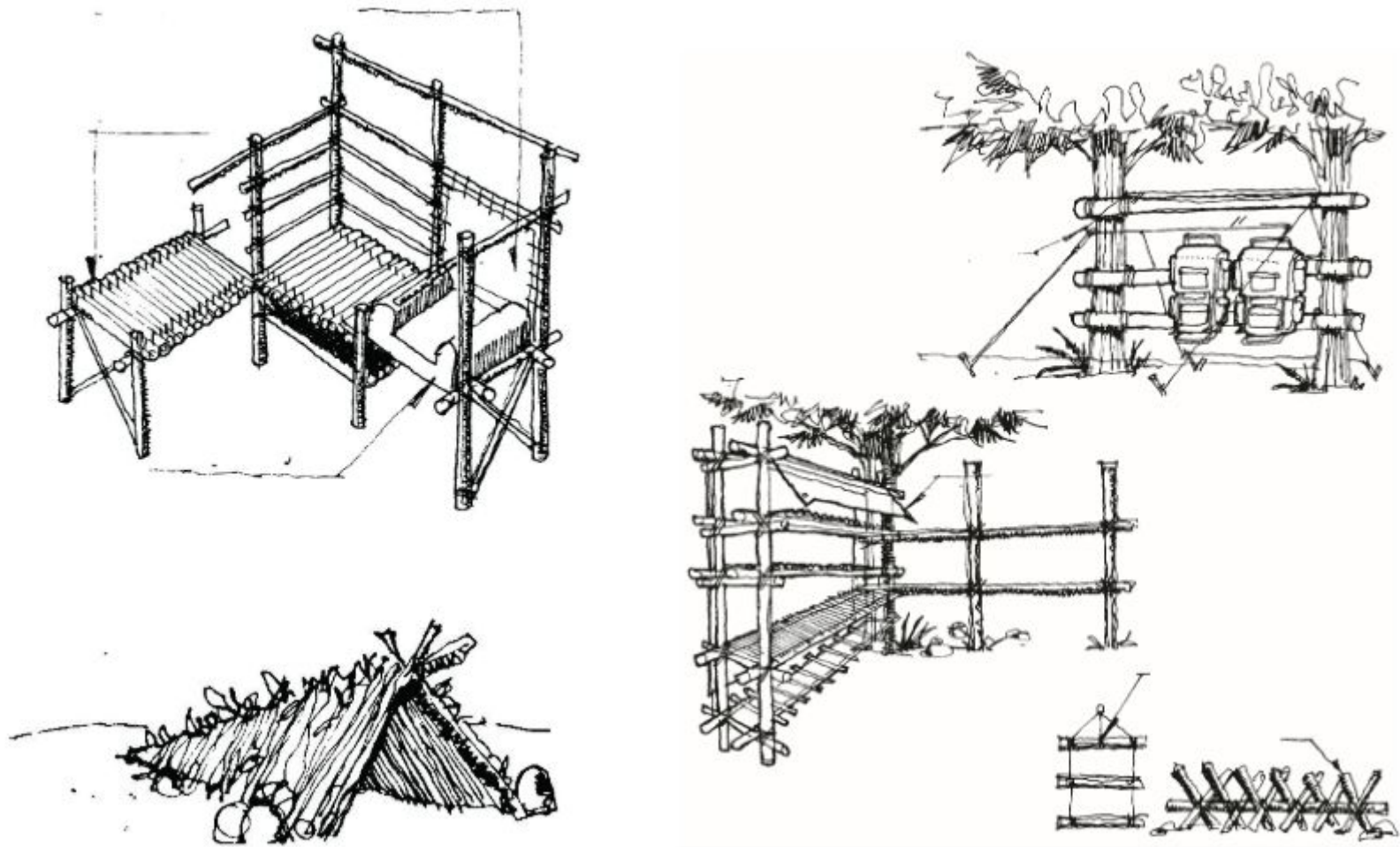
Abrigos naturais são uma ótima opção também para essa atividade.

As equipes organizam o material, planejam a construção, dividem funções e treinam previamente os nós e amarras necessárias para executar a construção. O escotista acompanha garantindo segurança e orientação técnica.

Durante a atividade pode ser feita uma ação de divulgação do Movimento Escoteiro, mostrando para a comunidade as construções (com os devidos cuidados com segurança) e explicando sobre o Escotismo.

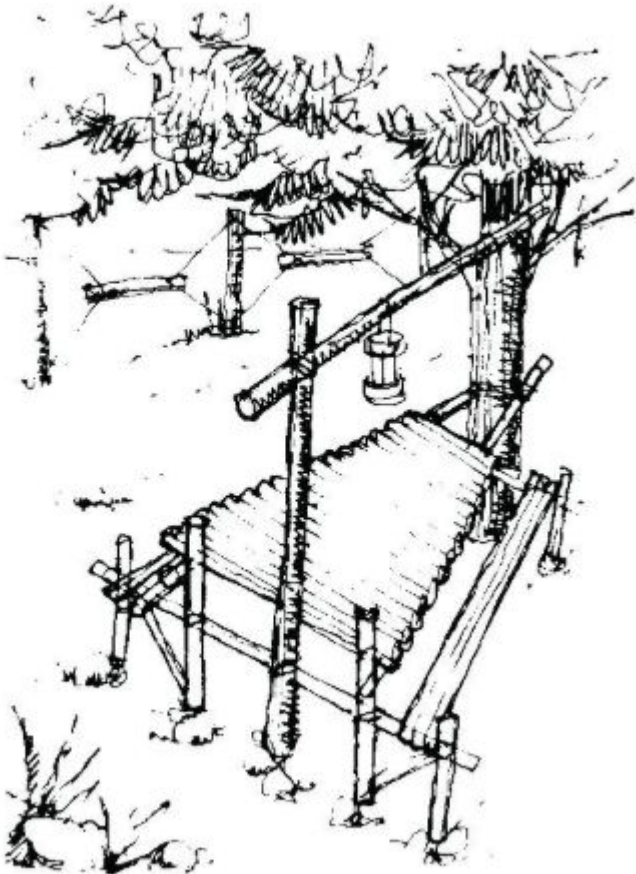
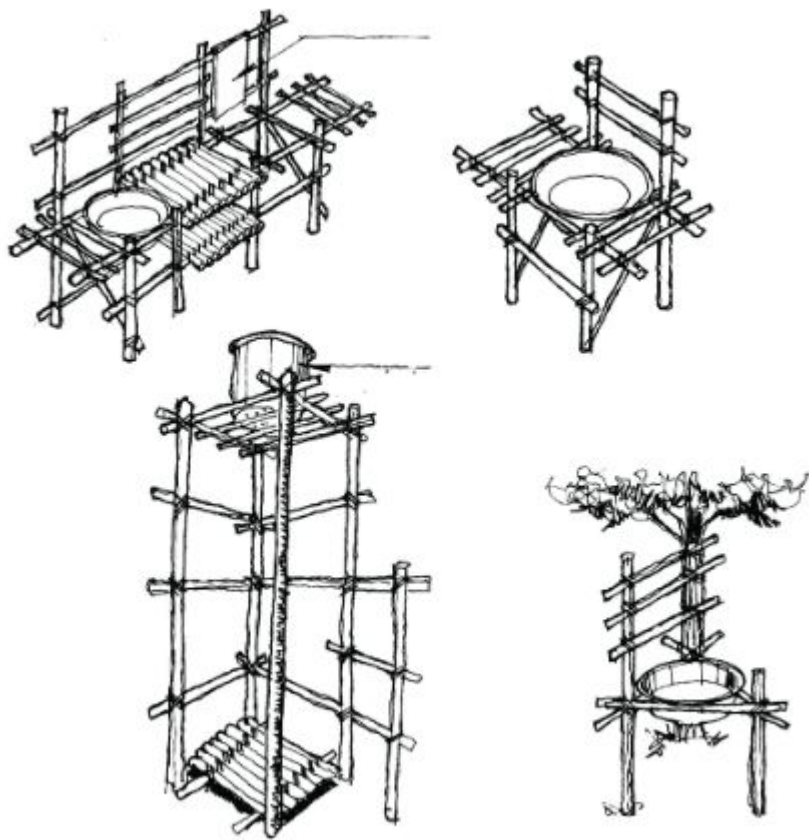
Ao final, cada equipe apresenta sua construção: como planejaram, quais técnicas usaram, o que aprenderam e como cuidaram da segurança. O local é limpo e os materiais são desmontados e guardados.

Festival Nacional de Pioneiras



Referência: "Acampar e Explorar"

Festival Nacional de Pioneirias



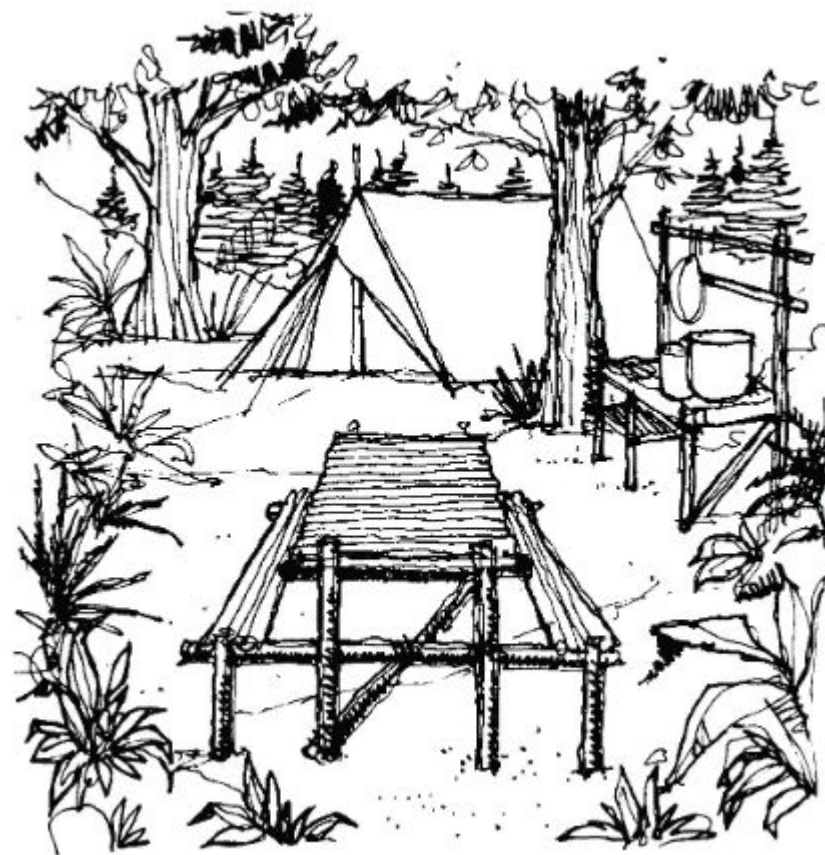
Referência: "Acampar e Explorar"

Divulgação de Resultados

Registre esse momento com fotos, principalmente da pioneiria, e quem sabe até um vídeo tutorial de como montar e com dicas para sua boa execução.

Feito isso, cadastre a receita e os registros de vídeo e foto no link: <https://forms.gle/nHzRka6F6KmpExNu7>

Não deixe de postar nas redes sociais de sua seção ou Unidade Escoteira Local.



Referência: “Acampar e Explorar”

FICHA DE ATIVIDADE

“Mini Acampamento” na Praça

Informações

Duração: 1h30 a 2 horas

Local: Praça ou parque público

Participação: Ninhada

Objetivo

Proporcionar às crianças uma vivência escoteira adaptada, com clima de acampamento, exploração do espaço ao ar livre e convivência familiar.

Materiais

- Cangas, toalhas ou lonas pequenas
- Cestinhas ou sacolas de lanche
- Cones, cordas ou fitas para delimitar o espaço
- Materiais para a montagem de um acampamento improvisado ou barracas
- Saquinhos de lixo para limpeza final

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



“Mini Acampamento”

Preparação

1. Visitar o local previamente para verificar segurança, banheiros, sombra e acessos;
2. Reservar uma área central para o piquenique coletivo;
3. Orientar as famílias sobre o lanche saudável e a importância da hidratação.

Descrição da atividade

1. Chegada e Montagem do “Mini Acampamento” (10 a 20 min):
 - Cada família monta a sua “barraca”, com toalha no chão e alguma cobertura improvisada;
 - Os filhotes visitam as “barracas” de outros filhotes e brincam juntos;
3. Exploradores da praça (20 min):
 - Pequenos grupos de famílias saem para explorar a praça ou parque brevemente e em busca de algo curioso;
4. Montagem do piquenique no centro do “Mini Acampamento” (15 min)
5. Piquenique da Ninhada (40 min)
6. Desmontagem do “Mini Acampamento” e limpeza do espaço utilizado (20 min)
7. Encerramento

FICHA DE ATIVIDADE

Receitas Mateiras do Brasil

Informações

Duração: 1h30 a 3 horas

Local: Ar Livre

Participação: Livre

Objetivo

Promover o aprendizado de técnicas tradicionais de culinária mateira, estimulando autonomia, criatividade, responsabilidade e trabalho em equipe na preparação de alimentos ao ar livre, utilizando fogueiras, fornos improvisados e métodos simples e seguros de conservação, cocção e higiene.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



criatividade e inovação



vida ao ar livre



consumo responsável



hábitos saudáveis

Materiais Sugeridos

- Lenha ou carvão;
- Pedras, terra seca e pás pequenas (para caieira, se permitida);
- Ingredientes simples (batata, frutas, pão, legumes, ervas, ovos, etc.), de acordo com a receita escolhida;
- Papel alumínio ou folhas naturais apropriadas;
- Recipientes limpos para manipulação dos alimentos;
- Sabão biodegradável, água e panos para higiene;
- Fósforos ou acendedor;
- Equipamentos de segurança (balde com água/areia, luvas, extintor, etc).

Preparação

1 - Escolha do local e autorização de uso do espaço

Avaliar se o local permite fogo. Caso não permita, adaptar para uma opção permitida pelo local.

2 - Escolha da receita e as compras

Orientar os jovens para a escolha das receitas e técnicas mateiras de cozinha. As compras podem ser realizadas pela própria patrulha ou equipe de interesse.

3 - Orientações gerais de segurança

- Cozinhar apenas em locais permitidos e com supervisão de adultos;
- Nunca acender fogueira perto de troncos ocos, raízes expostas, capim seco ou materiais inflamáveis;
- Ter sempre por perto balde com água, areia ou terra, e recomenda-se um extintor próximo;
- Nunca deixar fogo aceso sem alguém responsável por ele;
- Manter o local organizado para evitar acidentes;
- Verificar se todos sabem como apagar uma fogueira corretamente e garantir que o destino adequado para os resíduos gerados.

4 - Higiene e impacto ambiental

- Usar água e sabão biodegradável;
- Lavar mãos, utensílios e superfícies sempre;
- Evitar desperdício: use cascas, talos, folhas quando possível;
- Dê a destinação correta para os resíduos produzidos.

Introdução

O que é a Culinária Mateira?

A culinária mateira reúne técnicas simples e tradicionais de preparo de alimentos ao ar livre, usando fogueiras, brasas, fornos improvisados e recursos naturais do ambiente. Para isso, é necessário adaptar-se aos materiais disponíveis e valorizar práticas como conservar alimentos, manter a higiene e escolher métodos adequados para cada tipo de preparação.

Uso de técnicas tradicionais como:

- Cozimento na brasa;
- Fogueiras de diferentes tipos;
- Forno de barro ou de pedra;
- Fogão improvisado (lata, tijolos, buraco);
- Grelhas naturais;
- Cozimento enterrado (caieira);
- Defumação leve;
- Uso de folhas ou cascas como embalagens naturais.

Descrição da atividade

No dia da atividade, os jovens irão preparar as receitas escolhidas dentro da proposta, atentos às técnicas que caracterizam a cozinha mateira.

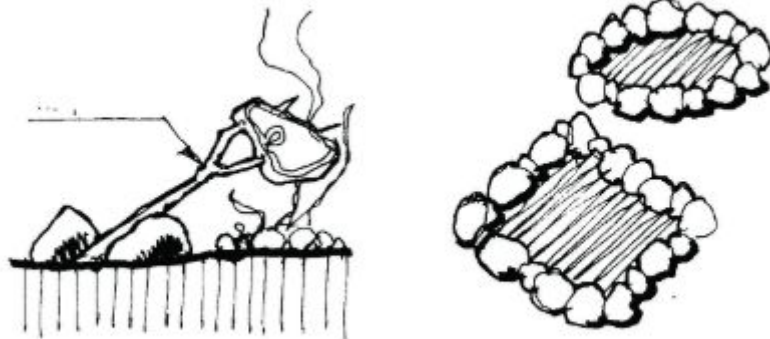
Ao final, aconselha-se uma degustação coletiva com os participantes.

Divulgação de Resultados

Registre esse momento com fotos, principalmente do prato preparado, e quem sabe até um vídeo tutorial de como preparar essa receita.

Feito isso, cadastre a receita e os registros de vídeo e foto no link: <https://forms.gle/t697WeQDRdLX7dbQ7>

Não deixe de postar nas redes sociais de sua seção ou Unidade Escoteira Local.



Referência: "Acampar e Explorar"

MUTIRÃO NACIONAL DE DOAÇÃO DE SANGUE E CADASTRO REDOME

Apresentação

O Mutirão Nacional de Doação de Sangue e Cadastro REDOME é uma mobilização liderada pela **Rede Nacional de Jovens Líderes** que une escoteiros, familiares e comunidades em torno de um gesto simples, rápido e capaz de salvar vidas.

A ação pode ser uma campanha de doação de sangue, do cadastro no REDOME, ou as duas simultaneamente, a depender da instituição com quem se realizará a parceria.

Venha fazer parte dessa corrente do bem!



Períodos

Do dia **01 a 14 de junho** e **14 a 28 de novembro**.

Divulgação

Use as hashtags **#escoteirosdobrasil**, **#RNJL**, **#DoeSangue2026** e **#DoeMedula2026** nas redes sociais e ajude a fortalecer essa rede de histórias, vivências, aprendizados e boas ações.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS		
		ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Campanha de Doação de Sangue	1 hora	X	X	X
Campanha de Cadastro no Redome	1 hora	X	X	X

A participação de jovens do Ramo Escoteiro e Sênior está condicionada aos limites legais, visando muito mais o envolvimento na campanha para dar apoio e conscientização.

É uma ótima oportunidade para escotistas e dirigentes participarem ativamente sendo doadores, inspirando os jovens e a comunidade a fazer o mesmo.

Divulgação dos resultados

Vídeos e fotos podem ser divulgados nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas.

Use as hashtags **#escoteirosdobrasil**, **#RNJL** **#DoeSangue2026** e **#DoeMedula2026** nas redes sociais e ajude a fortalecer essa rede de histórias, vivências, aprendizados e boas ações.

E não deixe de cadastrar a atividade no Paxtu com as fotos da atividade!

FICHA DE ATIVIDADE

Campanha de Doação de Sangue

Informações

Duração: 1 a 4 horas

Local: Hemocentro da cidade, Unidade Escoteira
Local ou outro espaço em comum acordo

Participação: UEL, seção ou equipes

Faixa etária:

- Menores de 16 anos participam das ações educativas e da mobilização de doadores;
- Doadores a partir de 16 anos. Menores de idade mediante a autorização formal dos responsáveis legais.

Objetivo

O objetivo da iniciativa é **fortalecer a cultura da doação de sangue** no Brasil.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



3 SAÚDE E BEM-ESTAR



10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Paz e Desenvolvimento



Saúde e Bem-estar



valores

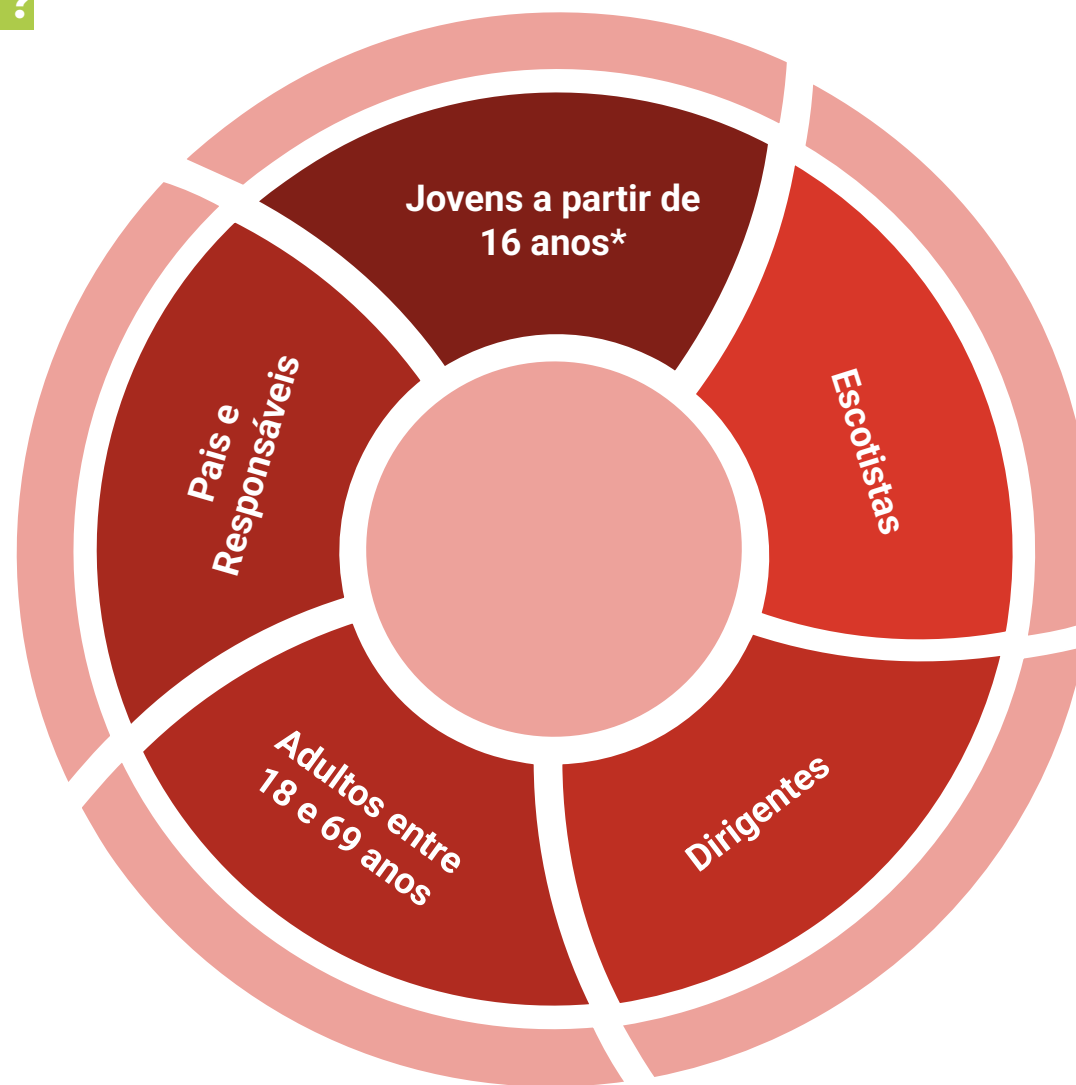


comunidade



cuidado com o corpo

Quem pode doar?



*Menores de 18 anos podem doar mediante a autorização formal dos responsáveis legais.

CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE

Informações

Sobre a **doação de sangue**:

- No Brasil, os hemocentros sofrem com a carência de sangue devido à falta de doação. Atualmente, o percentual anual de doadores no país varia de 1,76% a 1,78% da população, quando o necessário seria de 3% a 5%;
- Segundo o Ministério da Saúde, uma única bolsa de sangue pode salvar até quatro pessoas;
- No Brasil cerca de 1,4% (14 a cada 1.000 habitantes) são doadores regulares, segundo dados recentes;
- A Organização Mundial da Saúde (OMS) recomenda algo entre 1% e 3% da população como doadora regular; o Brasil está dentro da faixa inferior.

Requisitos para a **doação de sangue**:

- Idade para se cadastrar: entre 16 e 69 anos.
- Outros requisitos:
 - Pesar mínimo 50 kg;
 - Estar em boas condições de saúde;
 - Estar alimentado;
 - Ter dormido pelo menos 6 horas na noite anterior;
 - Levar documento oficial com foto;
- Existem outros requisitos temporários e permanentes que podem inviabilizar a doação, confira as orientações do Ministério da Saúde: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/d/doacao-de-sangue>

Fonte: [Gestão de Hemocentros : relatos de práticas desenvolvidas no Brasil](#) (Acesso em 12/01/2026)

CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE

Materiais

- Cartazes, faixas ou materiais educativos
- Crachás ou identificadores da UEL
- Celular ou câmera para registros
- Mesa de apoio, banner ou cavalete (opcional)

Preparação

1 - Definição do Local

Estabelecer parceria com um hemocentro ou unidade de serviços de hemoterapia (hemonúcleos, bancos hospitalares, etc.).

2 - Contato com a comunidade

Enviar comunicado às famílias e para a comunidade em torno do parceiro escolhido, informando sobre quem pode doar, orientações pré-doação e papel dos menores.

3 - Formação das equipes

Definir equipe de mobilização (escoteiros, seniores e pioneiros), equipe de apoio (escotistas) e equipe de registro (responsável pelas fotos e comunicação).

4 - Mobilização comunitária

- Preparar materiais de conscientização: cartazes, pequenos textos, falas ou vídeos curtos;
- Distribuir materiais de conscientização em praças, escolas, UBS ou na própria UEL.

5 - Direitos de uso de imagem

Atenção para que seja feita a autorização de uso de imagem de não associados da União dos Escoteiros do Brasil. Mais informações em [Instruções gerais para organização das Atividades Especiais](#).

CAMPANHA DE DOAÇÃO DE SANGUE

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Realizar uma conversa prévia com os jovens sobre a importância da doação de sangue e seus impactos;
- Alinhamento sobre as tarefas e a organização das pessoas.

2 - Doação

Os jovens e escotistas que podem doar, revezam-se para realizar a ação e apoiar a campanha no local escolhido.

3 - Suporte e apoio

- Jovens menores participam observando, apoiando e auxiliando no fluxo da campanha;
- Acolher os voluntários que chegam para se cadastrar;

- Esclarecer dúvidas com base nas orientações do hemocentro ou da instituição escolhida;
- Agradecer a participação dos doadores com um gesto simples como um cartão, dobradura ou mensagem é opcional;
- Registrar entrevistas, bastidores e momentos significativos da atividade;
- Captar relatos de profissionais, voluntários e participantes.

4 - Encerramento

- Roda de conversa sobre aprendizados e sentimentos vivenciados;
- É interessante realizar o levantamento para saber o número de doadores cadastrados e quantos litros de sangue foram doados.

FICHA DE ATIVIDADE

Campanha de Cadastro no REDOME

Informações

Duração: 1 a 4 horas

Local: Hemocentro da cidade, Unidade Escoteira Local ou outro espaço em comum acordo

Participação: UEL, seção ou equipes

Faixa etária:

- Menores de 18 anos participam das ações educativas e da mobilização de doadores;
- Doadores podem ser cadastrados de 18 a 35 anos

Objetivo

O objetivo da iniciativa é **fortalecer a cultura da doação de medula óssea** no Brasil.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



3 SAÚDE E BEM-ESTAR



10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Paz e Desenvolvimento



Saúde e Bem-estar



valores

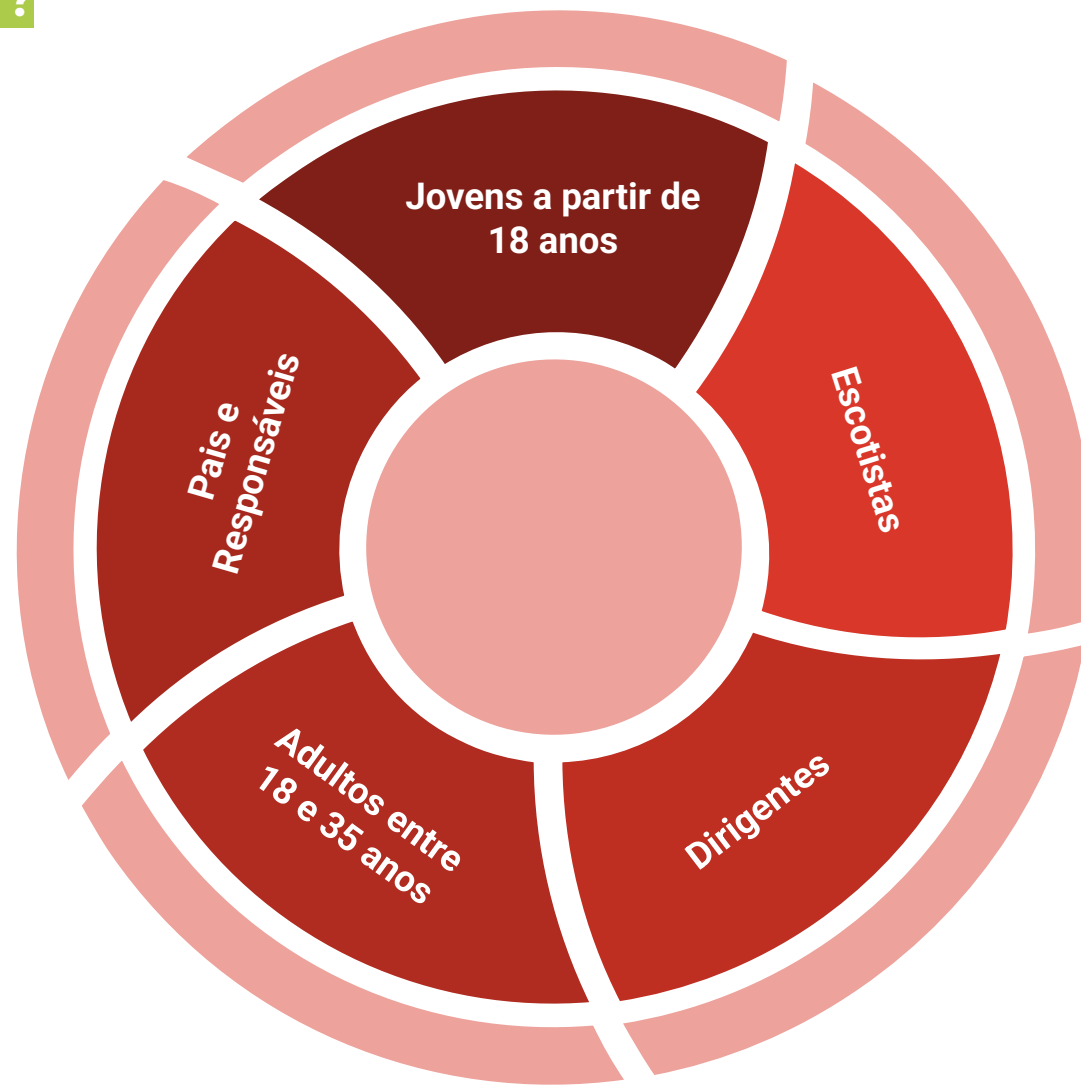


comunidade



cuidado com o corpo

Quem pode doar?



CAMPANHA DE CADASTRO NO REDOME

O que é o REDOME?

O REDOME é o Registro Nacional de Doadores Voluntários de Medula Óssea, um banco de dados oficial brasileiro que reúne informações de pessoas que se dispõem a doar células-tronco hematopoéticas para pacientes que precisam de um transplante.

Ele é administrado pelo Instituto Nacional de Câncer (INCA) e integra o sistema mundial de registros de doadores, permitindo buscas no Brasil e em outros países.

Informações

Sobre a **doação de medula óssea**:

- O INCA - Instituto Nacional de Câncer, informa que a chance de compatibilidade entre pessoas não aparentadas é, em média, de 1 para 100.000 (0,001%);

- O transplante de medula é tratamento essencial ou potencialmente curativo para doenças como: leucemias, linfomas, imunodeficiências graves, etc.;
- O Brasil tem mais de 5,4 milhões de voluntários cadastrados no REDOME, sendo o 3º banco de doadores do mundo.

Requisitos para o cadastro no **REDOME**:

- Idade para se cadastrar: entre 18 e 35 anos.
- Outros requisitos:
- Estar em boas condições de saúde;
- Sem doenças infecciosas, imunológicas ou hematológicas que impeçam a doação;
- Apresentar um documento oficial com foto no momento do cadastro.
- Idade de permanência no cadastro: o doador permanece ativo no REDOME até os 60 anos.

Fonte: [Gestão de Hemocentros : relatos de práticas desenvolvidas no Brasil](#) (Acesso em 12/01/2026)

CAMPANHA DE CADASTRO NO REDOME

Materiais Sugeridos

- Cartazes, faixas ou materiais educativos sobre doação de medula
- Crachás ou identificadores da UEL
- Celular ou câmera para registros
- Mesa de apoio, banner ou cavalete (opcional)

Preparação

1 - Definição do Local

Estabelecer parceria com um hemocentro, hemonúcleo ou posto de coleta credenciado, que realizará o cadastro e a coleta do material biológico (geralmente 5–10 ml de sangue) dos menores.

2 - Contato com a comunidade

Enviar comunicado às famílias e à comunidade informando:

- Quem pode se cadastrar;

- Critérios de elegibilidade;
- O impacto do cadastro;
- Como menores podem participar das ações de mobilização.

3 - Formação das equipes

Definir equipe de mobilização (escoteiros, seniores e pioneiros), equipe de apoio (escotistas) e equipe de registro (responsável pelas fotos e comunicação).

4 - Mobilização comunitária

- Preparar materiais de conscientização: cartazes, pequenos textos, falas ou vídeos curtos;
- Distribuir materiais de conscientização em praças, escolas, UBS ou na própria UEL.

5 - Direitos de uso de imagem

Atenção para que seja feita a autorização de uso de imagem de não associados da União dos Escoteiros do Brasil. Mais informações em [Instruções gerais para organização das Atividades Especiais](#).

CAMPANHA DE CADASTRO NO REDOME

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Fazer uma conversa prévia com os jovens sobre:
 - O que é o REDOME;
 - Quem pode se cadastrar;
 - Por que a compatibilidade é tão rara (1 para 100.000);
 - Como um único cadastro pode representar a única chance de cura para alguém;
 - Como apoiar no dia da ação.
- Alinhamento sobre as tarefas e a organização das pessoas.

2 - Doação

Os jovens e escotistas que podem doar, revezam-se para realizar a ação e apoiar a campanha no local escolhido. O processo inclui preenchimento de ficha, coleta de amostra de sangue e orientações posteriores;

3 - Suporte e apoio

- Jovens menores participam observando, apoiando e auxiliando no fluxo da campanha;
- Acolher os voluntários que chegam para se cadastrar;
- Esclarecer dúvidas com base nas orientações do hemocentro ou da instituição escolhida;
- Agradecer a participação dos doadores com um gesto simples como um cartão, dobradura ou mensagem é opcional;
- Registrar entrevistas, bastidores e momentos significativos da atividade;
- Captar relatos de profissionais, voluntários e participantes.

4 - Encerramento

- Roda de conversa sobre aprendizados e sentimentos vivenciados;
- É interessante realizar o levantamento para saber o número de doadores cadastrados.

12º Grande Jogo Aéreo

Paixão pelo Voo: observando pássaros e aviões

Apresentação

O Grande Jogo Aéreo é um desafio para ser realizado por equipes de crianças e jovens dos Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro, que auxiliam uns aos outros para um melhor aproveitamento da atividade.

Período

Do dia **28 de abril a 28 de junho de 2026**.

Essas são datas importantes para a modalidade do Ar.



- **28** de **abril**
Dia do Escoteiro do Ar, e da fundação do primeiro Grupo Escoteiro do Ar no Brasil
- **20** de **julho**
Nascimento de Santos Dumont e Dia Internacional da Lua, que marca o primeiro pouso de humanos na Lua

Tema 2026

PAIXÃO PELO VOO:

OBSERVANDO PÁSSAROS E AVIÕES

Voar fascina a humanidade desde sempre. Há registro de desenhos de pássaros voando há milênios, muito antes da palavra escrita, como nas pinturas rupestres. Diversas culturas criaram mitos para explicar essa fascinação, dentre eles, talvez o mais conhecido seja o de Ícaro, que buscou alcançar o céu com asas feitas de cera e penas.

Ver os pássaros voarem fez a humanidade sonhar e criar os aviões para realizar essa ambição. Ao observar um pássaro planando ou ouvir o ronco de uma aeronave cruzando o céu, percebemos que ambos carregam a mesma essência: liberdade, curiosidade e a busca constante por ir além.

Em 2026, convidamos você a transformar essa paixão em descoberta. Vamos explorar o céu através da natureza e da ciência. Entender como a observação de aves inspirou tecnologias, como a aviação mudou o mundo e por que o voo continua sendo um símbolo universal de imaginação e coragem.



Pintura rupestre em Serranópolis – Goiás. Idade provável 9.600 ANOS
Referência: <https://ensinarhistoria.com.br/sitios-arqueologicos-no-brasil/>



Pintura rupestre em Lajeado de Soledade
Referência: https://pt.wikipedia.org/wiki/S%C3%ADtio_Arqueol%C3%B3gico_do_Lajeado_de_Soledade#/media/Ficheiro:Desenho_da_arara_-_lajeado_de_soledade_-_apodi.jpg

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS			
		LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Quebra-gelo	10 min	X	X	X	X
Missão AMFCO	30 min	X	X	X	X
Passarinhando	30 min	X	X	X	X
Qual avião é esse?	20 min	X	X	X	X
QUE ALTO!	30 min		X	X	X
Raio X	15 min		X	X	X
SPOTTER	30 min		X	X	X

Anexos disponíveis:

- [Cartões de Aeronaves AMFCO](#)
- [Cartões de Pássaros](#)
- [Explicação sobre o sistema AFMCO](#)

Sistema AMFCO

Uma técnica para identificar as aeronaves é fazer a observação pelas seguintes partes: ASA, MOTORES, FUSELAGEM, CAUDA e OUTROS, que gera o acrônimo AMFCO. Com a variedade de recursos usados nos projetos aeronáuticos pode haver outras possibilidades, mas a classificação sugerida abrange a grande maioria das aeronaves.

De forma resumida, podemos classificar os aviões nestes critérios da seguinte forma:

1 - ASA

- Planos: monoplano, biplano, triplano ou multiplano;
- CANARD - Canard é um tipo de configuração aerodinâmica em que um pequeno plano horizontal (semelhante a uma “mini-asa”) é colocado à frente da asa principal da aeronave;

- Ponto de fuselagem da asa: baixa, média, alta ou parassol (acima da fuselagem);
- Formato: retangular, elipsoidal, delta ou enflechada;
- Ângulo: diedro positivo, diedro negativo, neutro, gaivota ou gaivota invertida
- Fixação da asa: cantilever ou semicantilever.

2 - MOTOR

- Quantidade: monomotor, bimotor, trimotor, quadrimotor ou multimotor;
- Propulsão: hélices ou por reação;
- Localização: na frente, atrás, na cauda, sobre a fuselagem, nas asas ou outros.

3 - FUSELAGEM

- Aparência: curta, longa, estreita ou larga;
- Construção: monocoque, seminocoque ou treliçada.

Sistema AMFCO

4 - CAUDA

- Estabilizador vertical: simples, duplo ou múltiplo;
- Estabilizador horizontal: convencional, cauda em T ou cauda em cruz;
- Casos especiais: cauda em V.

5 - OUTROS

- Outros aspectos visíveis;
- Detalhe na ponta das asas: *tip tank*, *winglet* ou *sharklet*;
- Trem de pouso:
 - Com pneus ou *skis*, hidroavião ou anfíbio;
 - Fixo, recolhível ou escamoteável;
 - Com triciclo ou convencional com roda na bequilha;

- Outros tipos de aeronaves:
 - Os helicópteros são também conhecidos como aeronaves de asas rotativas, e podem usar o sistema AMFCO de forma adaptada;
 - Foguetes tem menos elementos visíveis, mas podem ser identificados os tamanhos, motores e estágios e também as empenas e a ogiva.

FICHA DE ATIVIDADE

Quebra-Gelo

Busca pelo pássaro (avião) perdido

Informações

Duração: 10 minutos

Local: Livre

Participação: Livre

Materiais

- Boneco ou imagem de pássaro;
- Modelo de aeronave (alternativa ao pássaro).

Preparação

Um escotista esconde antecipadamente o item que será considerado perdido.

Ramos



Descrição

Um pássaro (ou avião) está perdido e precisa ser resgatado.

Os participantes saem em busca dentro do espaço informado. Após alguns minutos, o escotista pode dar dicas.

FICHA DE ATIVIDADE

Quebra-Gelo

Chamando pelo código

Informações

Duração: 15 minutos

Participação: Livre

Materiais

- Lenço ou outro objeto.

Ramos



Descrição

Os participantes formam um círculo, com o escotista no centro segurando seu lenço ou outro objeto de sua escolha.

O escotista grita uma letra (usando o alfabeto fonético internacional) e as pessoas cujo nome iniciem com esta inicial devem correr para pegar o lenço.

O alfabeto fonético internacional é um código para soletrar palavras e códigos, com sons diferentes para evitar confusão com as letras, e é reconhecido internacionalmente por diversas entidades, incluindo a ANAC – Agência Nacional de Aviação Civil.

A ALFA	B BRAVO	C CHARLIE	D DELTA	E ECO
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				

Variante mais complexa: em cada rodada o participante “vencedor” deverá fazer o papel do escotista, chamando o próximo código.

FICHA DE ATIVIDADE

Missão AMFCO

Informações

Duração: 30 minutos a 2 horas

Local: Ar Livre

Participação: por equipes

Objetivo

Desenvolver a capacidade de observação, comparação e reconhecimento de aeronaves por meio da construção de modelos simples utilizando o [sistema AMFCO](#).

Materiais

- Cartões de aeronaves AMFCO
- Palitos de sorvete, churrasco, dente ou fósforo
- Canudos, papel, papelão e retalhos
- Cola branca ou cola quente
- Tesouras e estiletes

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Saúde e Bem-estar



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional



criatividade e inovação



hábitos saudáveis

Preparação

1. Preparar [cartões com características AMFCO](#);
2. Selecionar exemplos de aeronaves de acordo com cada ramo;
3. Organizar mesas ou “estações” para as equipes montarem os modelos;
4. Para atividade intergrupos: organizar radiocomunicadores, grupos on-line ou troca de mensagens.

Descrição da atividade

1 - Explicação

- Um escotista apresenta brevemente como se reconhece uma aeronave: observando separadamente suas características (asas, motores, formato, cauda etc.);
- Explica o [sistema AMFCO](#) e mostra exemplos de aeronaves (sem revelar nomes).

2 - Construção de modelos de aeronaves

- Cada equipe recebe **somente as características AMFCO** de uma aeronave (ex.: “monoplano, asa alta, bimotor, fuselagem longa, cauda em T”);
- Não são fornecidas imagens ou nomes reais;
- As equipes utilizam os materiais disponíveis para construir um modelo simples que corresponda às características recebidas;
- A pintura é opcional;
- A criatividade é mais importante do que a precisão técnica;
- Tempo sugerido: 30 a 90 minutos (dependendo da complexidade).

Variações e adaptações

- As características das aeronaves podem ser transmitidas às equipes por meio de radiocomunicadores;
- Pode incluir as características de algum helicóptero e foguete.

Missão AMFCO



Fotos cedidas por Karina Ribeiro Pereira

Missão AMFCO



3 - Apresentação dos modelos

- As equipes apresentam seus modelos ao final;
- O escotista compara as características AMFCO com o que foi construído e mostra a foto de uma aeronave real que se encaixa na mesma classificação (sem exigir semelhança estética).



Fotos cedidas por Karina Ribeiro Pereira

FICHA DE ATIVIDADE

Passarinhando

Informações

Duração: 30 minutos a 2 horas

Local: Trilhas, parques ou outras opções de ar livre

Participação: por equipes ou duplas

Objetivo

Estimular a observação cuidadosa da fauna por meio da prática do *birdwatching* (passarinhada).

Materiais

- Papel, caderno ou fichas de anotação
- Caneta ou lápis
- Opcionais:
 - Máquina fotográfica ou celular
 - Binóculos ou lunetas de observação
 - Aplicativos de identificação de aves (Merlin, WikiAves)

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



preservação
da biodiversidade

O que é Birdwatching?

Birdwatching, ou passarinhada, é a prática de observar aves em seu ambiente natural.

É uma atividade que melhora concentração, paciência e atenção, além de aproximar os jovens da natureza.

Pode ser realizada tanto em áreas naturais quanto em ambientes urbanos.

Descrição da atividade

1 - Observação de Aves

As equipes devem realizar um ou mais períodos de observação, registrando aves pousadas, em voo ou interagindo com o ambiente.

Ao observar uma ave, registrar:

- Local da observação;
- Data e horário;

- Tamanho aproximado, comparando com objetos próximos ou outras aves;
- Cores da plumagem;
- Formato do bico;
- Formato das pernas/patas;
- Formato e tamanho das asas e cauda;
- Comportamento (alimentando-se? vocalizando? construindo ninho? voando? parado?);
- Som da ave, se possível gravar;
- Fotografias, se possível.

As anotações podem ser incluídas no Livro Aeronáutico da Patrulha/Equipe.

Dicas para uma boa observação:

- Ficar em silêncio e evitar movimentos bruscos;
- Escolher pontos com boa visibilidade e permanência discreta;
- Ir ao amanhecer ou no entardecer, horários com maior atividade das aves;
- Usar binóculos para aproximar detalhes;
- Observar não só a ave, mas também o ambiente e o comportamento.

2 - Observação de Aves

A identificação pode ser realizada:

- No momento da observação;
- Ao final da atividade, com apoio das fotos e registros.

As equipes podem usar:

- Aplicativo: [Merlin](#)
- Sites: wikiaves.com.br
- Convidados: ornitólogo local ou observador de aves da comunidade.

3 - Troca de Observações entre UELs (Opcional)

As equipes podem enviar suas fotos e registros para equipes/patrolhas/matilhas de outras Unidades Escoteiras Locais que estejam realizando o Grande Jogo Aéreo.

Em resposta, a outra equipe envia sua própria observação.

A troca pode ocorrer:

- Em tempo real (via mensagens, rádio ou chamada);
- Em horários combinados;
- Mesmo que as observações aconteçam em dias diferentes.

Escotistas podem organizar previamente o intercâmbio entre UELs.

FICHA DE ATIVIDADE

Qual avião é esse?

Informações

Duração: 20 minutos por rodada

Local: Ar livre, espaços sem contato visual direto

Participação: por equipes ou duplas

Objetivo

Estimular o raciocínio lógico, a dedução por características e a comunicação clara utilizando conceitos aeronáuticos básicos.

Materiais

- Dois jogos de cartas (24 imagens cada)
- Radiocomunicador, celular ou aplicativo de mensagens para comunicação entre equipes
- Alternativa lúdica: telefone de lata para curta distância

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional

Qual avião é esse?

Preparação

1. Organize duas áreas separadas, sem contato visual entre as equipes;
2. Entregue a cada equipe seu conjunto de 24 cartas com aeronaves (imagem voltada para cima);
3. Cada equipe escolhe uma carta secreta, que será “o seu avião”, e a deixa separada do monte principal (ainda visível para si, mas não para o adversário);
4. Verifique o funcionamento dos meios de comunicação.
5. Pode ser aplicado com a versão dos pássaros.

Descrição da atividade

1 - Separação das equipes

- As equipes devem estar em locais diferentes, sem enxergar as cartas da outra;
- A comunicação será exclusivamente pelo meio escolhido (rádio, celular, app, telefone de lata).

2 - Adivinhando o avião

- Uma equipe escolhe uma aeronave para que a outra possa fazer perguntas objetivas;
- A resposta para a pergunta deve ser SIM ou NÃO;
- Exemplos de perguntas:
 - “Seu avião tem dois motores?”
 - “Seu avião é monoplane?”
 - “Seu avião tem canard?”
 - “Seu avião é um helicóptero?”
- Com base na resposta recebida, a equipe adversária vira para baixo todas as cartas que não correspondem a característica revelada;
- Várias equipes podem participar simultaneamente, revezando-se para fazer as perguntas;
- A qualquer momento, na sua vez, a equipe pode perguntar: “Seu avião é o modelo...?”;
- Quando são só duas equipes participantes, vence a que acertar o maior número de aeronaves com o menor número de tentativas;
- Quando são várias equipes, vence a equipe que adivinhar o maior número de aeronaves.

FICHA DE ATIVIDADE

QUE ALTO!

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Ambiente com árvores ou estruturas altas

Participação: por equipes

Objetivo

Aprender a estimar a altura de elementos naturais (árvores, ninhos, estruturas elevadas) utilizando métodos tradicionais do Escotismo.

Materiais

- Um bastão, cajado, guarda-chuva ou galho reto (conforme a técnica escolhida)
- Papel e lápis para registrar as estimativas
- (Opcional) Trena ou fita métrica para comparar o resultado real

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional

Preparação

1. Escolher um local seguro com árvores ou estruturas altas observáveis (antenas, edifícios, etc);
2. Confirmar que o espaço permite aproximação sem risco de queda de galhos ou acidentes;
3. Relembrar as patrulhas sobre cuidados no deslocamento, respeito à fauna (ninhos) e observação silenciosa.

Descrição da atividade

1 - Escolha do alvo de observação

- Cada equipe deve localizar um pássaro pousado, um ninho, ou um ponto fixo em uma árvore ou estrutura alta.
- Marcar visualmente o ponto a ser medido.

Estimativa de altura

A equipe escolhe uma técnica de medição entre as sugeridas:

a - Método do Lenhador

Usa um bastão segurado com braço esticado para comparar proporções entre o objeto e a distância percorrida no solo.

Processo do Lenhador

Colocando-se a mais ou menos 10 metros de uma árvore, estique o braço horizontalmente segurando um bastão, fazendo com que a parte que sobra acima de sua mão coincida exatamente com o tamanho da árvore, ou seja, a extremidade de cima do bastão coincida na visada com o tope, e a base (exatamente no ponto acima de sua mão) com o chão.

A seguir faça um giro com o bastão, mantendo o braço esticado na mesma direção, até que fique na horizontal coincidindo com o plano da superfície. Marque alguma referência no ponto que o bastão termine.

Use seu passo aferido para contar a distância do ponto marcado até o tronco da árvore, que será o mesmo da sua altura.



Referência: “Guia do Desafio Sênior (2015)”

b - Processo de 1 a 10

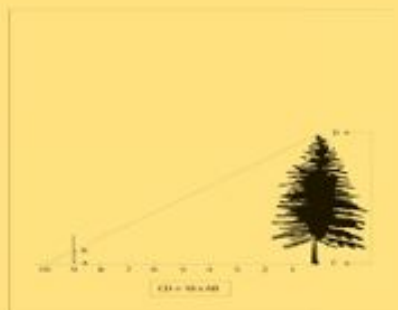
Compara o tamanho observado com unidades imaginárias do tamanho do observador.

Processo de Um a Dez

Coloque-se nos pés da árvore, em pé, com as costas voltadas para a mesma. Ande 9 passos, em linha reta, para qualquer direção, e crave o bastão verticalmente, no nono passo.

Ande mais um passo e marque o lugar onde parou. Encoste a cabeça no chão nesse lugar e, olhando em direção da árvore através do bastão, e faça uma visada no alto da árvore, marcando, no bastão, onde passa essa visada. É mais fácil que você peça para alguém fazer essa marcação.

Finalmente meça a distância entre o ponto marcado no bastão e o chão, e multiplique esta distância por dez. O resultado será a medida da árvore.



c - Processo das Unidades

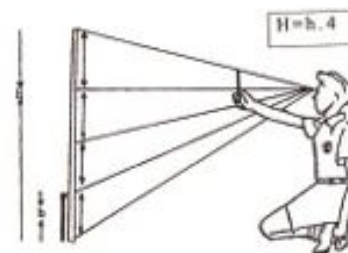
Divide visualmente o objeto em partes iguais para estimar seu tamanho total.

Processo das Unidades

Vamos, mais uma vez, usar uma árvore como exemplo. Coloque seu bastão, uma vara ou um companheiro encostado

na árvore que você quer avaliar. A uma distância de 5 a 10 metros, parado, estique o braço segurando na mão um graveto reto, marcando o tamanho do bastão ou do companheiro. Deixe sobrando acima da mão apenas o tamanho que coincidir com o bastão ou o companheiro.

Feito isso, veja quantas vezes essa medida cabe dentro da altura da árvore. Este número deve ser multiplicado pelo tamanho do companheiro ou do bastão e resultará na altura daquilo que você quer avaliar.



Referência: “Guia do Desafio Sênior (2015)”

d - Medição pela Sombra

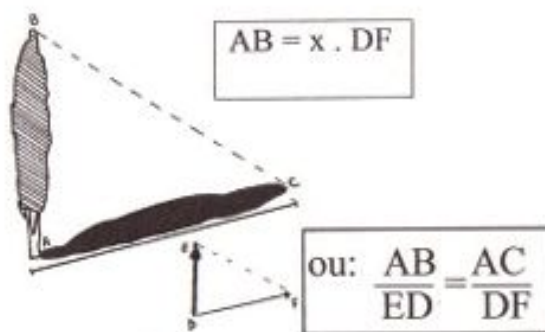
Usa a sombra da árvore e a sombra da pessoa para calcular a altura por proporção.

Pela Sombra

Vamos tratar, neste caso, de avaliar a altura de uma árvore. Para isso use um bastão de 1 metro, colocando-o verticalmente, e verifique o tamanho da sombra (D-F) provocada por este bastão (E-D). Marque esta medida de alguma maneira (um pedaço de cabo, um

galho, etc.). Agora vá até onde está a sombra da árvore (A-C) que você quer avaliar a altura. Verifique quantas vezes a sua medida (E-D) cabe dentro da sombra projetada pela árvore. Multiplique este valor por 1 m (tamanho do bastão) e você terá a altura da árvore.

Importante: o bastão pode ser de qualquer tamanho, desde que você saiba a medida, e o resultado final será o que quantas vezes a sombra D-F cabe na sombra A-C multiplicado pelo tamanho do bastão.



2 - Registro

A equipe deve registrar:

- Local;
- Data e hora;
- Técnica utilizada;
- Estimativa obtida;
- Observações (condições de luz, distância, precisão percebida).

3 - Comparação (opcional)

Se houver trena ou fita métrica, medir a altura real (ou de parte da árvore/estrutura) para comparar com a estimativa. Também é possível pesquisar a altura no caso de estruturas altas.

Referência: “Guia do Desafio Sênior (2015)”

FICHA DE ATIVIDADE

RAIO X

Informações

Duração: 15 minutos

Local: Sala de atividades, pátio e área externa

Participação: por equipes

Objetivo

Estimular observação detalhada, raciocínio comparativo e entendimento das características estruturais das aeronaves.

Materiais

- 3 modelos físicos de aeronaves (plastimodelos, diecast, resina ou brinquedos com boa semelhança)
- Imagem em três vistas de uma das aeronaves
- Mesa ou superfície plana
- Quadro ou prancheta para exibição da imagem

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Saúde e
Bem-estar



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional



criatividade e
inovação



hábitos saudáveis

Preparação

1. Selecionar três modelos diferentes de aeronaves (preferir modelos conhecidos ou de fácil comparação);
2. Imprimir ou exibir em tela a imagem em três vistas de uma delas;
3. Organizar a exibição dos modelos lado a lado;
4. Definir quem apresentará as características técnicas básicas (tamanho, motores, cauda, asa).

Descrição da atividade

1 - Explicação

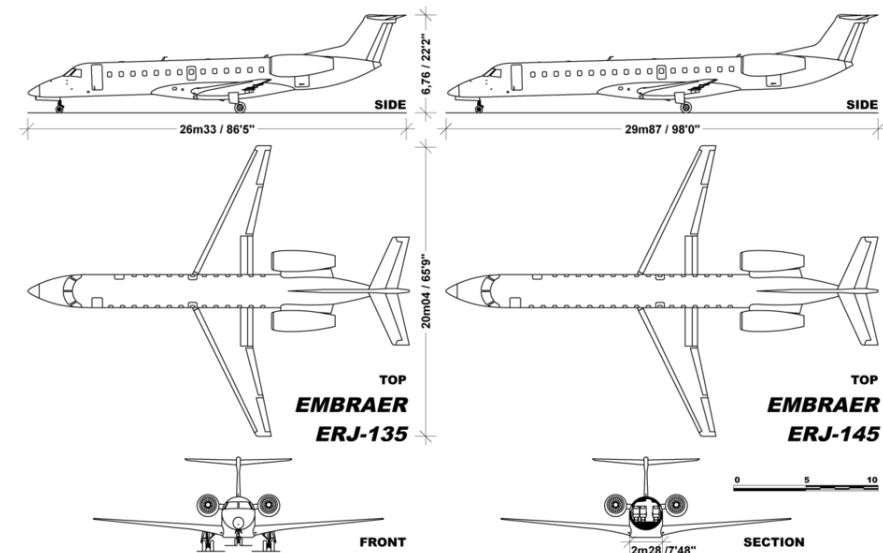
Um escotista apresenta os três modelos físicos para a equipe. Em seguida, são compartilhadas algumas informações técnicas e históricas de cada um, tais como:

- Tipo de aeronave (comercial, militar, executivo, cargueiro);

2 - Exibição das Três Vistas

Um escotista apresenta a imagem em três vistas de uma das aeronaves:

- Vista frontal;
- Vista lateral;
- Vista superior.



FONTE DA IMAGEM: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Embraer_ERJ_family_v1.0.png
 Julien Scavini
 LICENÇA CREATIVE COMMONS

Explica que essas vistas são usadas na aviação para:

- Identificação técnica;
- Manutenção e engenharia;
- Checagens aeronáuticas (inspeção, estrutura);
- Diferenciar modelos parecidos.

3 - Desafio

Em equipe, os jovens analisam a imagem e compararam com os três modelos físicos. Eles devem observar:

- Formato da fuselagem;
- Posição e número de motores;
- Tipo de asa (alta/baixa, enflechamento);
- Cauda (convencional, T, V, múltipla);
- Pontas das asas (winglets/sharklets);
- Proporções gerais.

Após a análise, a equipe deve responder: “Qual dos três modelos corresponde à imagem Raio X apresentada?”

FICHA DE ATIVIDADE

SPOTTER

Informações

Duração: 30 minutos a 2 horas

Local: Ar livre, aeroclubes ou espaços públicos com tráfego aéreo

Participação: por equipes

Objetivo

Desenvolver a observação atenta, a capacidade de registrar informações, a identificação de aeronaves e o raciocínio investigativo por meio da prática do spotting, em que observadores registram características de aeronaves em voo ou no solo.

Materiais

- Papel, caderno ou ficha de registro
- Caneta ou lápis
- Opcional: máquina fotográfica ou celular
- Opcional: acesso a sites de monitoramento (Flightradar24, RadarBox)

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

4
EDUCAÇÃO DE
QUALIDADE



9
INDÚSTRIA, INOVAÇÃO
E INFRAESTRUTURA



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional

SPOTTER

Preparação

1. Identificar locais seguros para observação (com ou sem tráfego aéreo);
2. Explicar previamente o conceito de Spotter e o sistema AMFCO (Asa, Motores, Fuselagem, Cauda e Outros);
3. Verificar regras de segurança caso a atividade ocorra em ambiente aeronáutico (proximidade de aeronaves, áreas restritas, circulação autorizada);
4. Organizar equipes ou patrulhas para registrar as observações.

O que é um Spotter?

Spotter é uma pessoa que observa, identifica e registra aeronaves, anotando características visíveis e, quando possível, fotografando.

Descrição da atividade

1 - Observação de Aeronaves em Voo

Durante um período da programação (ou durante outras atividades), todas as equipes devem ficar atentas à passagem de aeronaves no céu.

Quando uma aeronave for visualizada, registrar:

- Local do observador;
- Data e horário da observação;
- Rumo/direção (de onde vem e para onde segue);
- Características AMFCO percebidas:
- Asa (posição, número de planos, formato);
- Motores (quantidade, tipo, localização);
- Fuselagem (tamanho, formato);
- Cauda (tipos de estabilizadores);
- Outros detalhes (winglets, trens de pouso, cores).
- Empresa aérea ou esquadrão, se visível;
- Matrícula (registro), se possível identificar. Caso anotada, pode-se consultar no RAB/ANAC: <https://www.gov.br/anac/pt-br/sistemas/rab>;
- Foto da aeronave, quando viável.

Explica que essas vistas são usadas na aviação para:

- Identificação técnica;
- Manutenção e engenharia;
- Checagens aeronáuticas (inspeção, estrutura);
- Diferenciar modelos parecidos.

3 - Desafio

Em equipe, os jovens analisam a imagem e compararam com os três modelos físicos. Eles devem observar:

- Formato da fuselagem;
- Posição e número de motores;
- Tipo de asa (alta/baixa, enflechamento);
- Cauda (convencional, T, V, múltipla);
- Pontas das asas (winglets/sharklets);
- Proporções gerais.

Após a análise, a equipe deve responder: “Qual dos três modelos corresponde à imagem Raio X apresentada?”

10º EducAção Escoteira

Multijogador Presencial

Apresentação

EducAção Escoteira é uma atividade de mobilização nacional que leva a vivência prática do Método Escoteiro para dentro das instituições de ensino, sejam públicas ou privadas. O objetivo é aproximar a comunidade escolar da comunidade escoteira, oferecendo aos estudantes atividades educativas, cooperativas e divertidas conduzidas pelas Unidades Escoteiras Locais (UEs).

Por meio da Educação Escoteira, ampliamos nosso impacto social e convidamos mais estudantes a descobrirem o que significa viver aventura, amizade, serviço e cooperação.



Período

Dia **01 a 31 de maio de 2026**.

* As UEs podem realizar a atividade em outra data que melhor se adeque ao calendário escolar, preferencialmente em um “sábado letivo”, mediante acordo com a instituição de ensino.

Tema 2026

MULTIJOGADOR PRESENCIAL

O tema “Multijogador Presencial” destaca a importância do encontro real entre pessoas, valorizando o brincar, aprender e estar junto.

A proposta reúne dois conjuntos de atividades:

1 - Jogos Digitais na Vida Real

Jogos populares do ambiente digital foram transformados em experiências físicas, colaborativas e dinâmicas. O objetivo é incentivar o movimento, cooperação, estratégia e leitura das emoções dos colegas, que são características que o encontro presencial proporciona.

2 - Atividades com base em neurociência e reflexão digital

Dinâmicas lúdicas ajudam estudantes e membros juvenis a refletirem sobre atenção, estímulos digitais, bem-estar e foco, sempre de forma prática, divertida e adequada à faixa etária.

Todas as atividades foram elaboradas para Filhotes, Lobinhos, Escoteiros, Seniores e Pioneiros, considerando:

- Progressão Pessoal dos Ramos;
- Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS);
- Base Nacional Comum Curricular (BNCC);
- Intencionalidade Educativa do Programa Educativo Atualizado.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS				
		FILHOTES	LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Amarrados em Futebol	1 hora			X	X	X
Construindo com Cubos	30 min		X	X	X	
Desenhando Contra o Tempo	20 min		X	X	X	X
Empreendendo no Campo	30 min				X	X
Encontre sua Direção	15 min				X	X
Kart Escoteiro	30 min	X	X	X		
Labirinto do Minotauro	20 min		X	X	X	
Lembrando das Emoções	20 min	X	X			
Pebolim Humano	10 min	X	X	X	X	X
Pinball Humano	30 min		X	X	X	X

Sugestão de Cronograma

1 - Planejamento inicial (60 dias)

Definir período, responsável institucional e apresentar o conjunto de atividades à equipe de escotistas.

2 - Contato com a escola (60 dias)

Enviar a comunicação institucional “Vamos fazer Escotismo juntos?” ao setor pedagógico, direção ou coordenação. Utilizar o [comunicado externo](#).

3 - Reunião de apresentação (45 dias)

Apresentar o Projeto Educativo dos Escoteiros do Brasil e entregar outros materiais institucionais e alinhar data, duração, turmas e logística.

4 - Organização interna da UEL (60–45 dias)

Selecionar atividades e distribuir responsabilidades.

5 - Reunião técnica com a escola (55–40 dias)

Confirmar locais, espaços, fluxo de atividades e acordos formais.

6 - Detalhamento de aplicação (30 dias)

Escotistas revisam a execução e ajustam necessidades.

7 - Divulgação interna (15 dias)

Iniciar a mobilização entre escoteiros e estudantes da escola. Utilizar o mídia kit.

8 - Comunicação externa (15 dias)

Contatar imprensa e redes locais.

8 - Pós-evento (até 1 semana após)

Avaliação com a escola e lançamento dos dados de participação no Paxtu.

FICHA DE ATIVIDADE

Amarrados em Futebol

Informações

Duração: 1 hora

Local: Quadra, pátio externo ou gramado

Participação: Livre

Objetivo

Integrar trabalho manual e aplicação prática de técnicas escoteiras à vivência esportiva, promovendo cooperação, técnica, estratégia e jogo limpo.

BNCC

- EF15AR24

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



3 SAÚDE E BEM-ESTAR



11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



criatividade e inovação



vida ao ar livre



hábitos saudáveis

AMARRADOS EM FUTEBOL

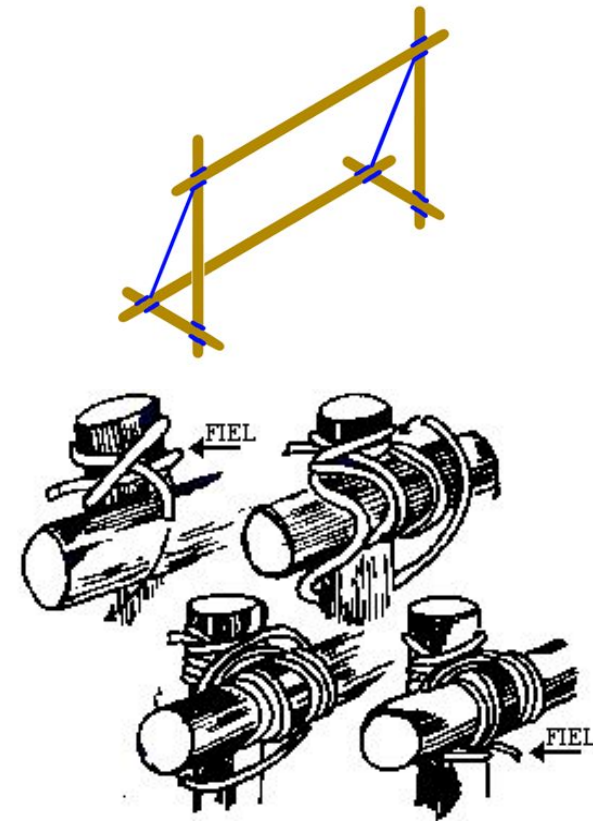
Materiais Sugeridos

- 6 bastões ou cabos de vassoura por equipe
- Sisal ou cabos para amarração
- Bola
- Espaço para montagem das estruturas

Descrição da atividade

1- Montagem da trave

- Um escotista verifica quem já domina a amarra quadrada;
- Formam-se duas equipes equilibradas;
- Cada equipe monta sua própria trave de gol, usando bastões e amarras;
- As traves são construídas aplicando a técnica de amarra quadrada.



2- Jogo de futebol

As traves concluídas são posicionadas em lados opostos da área de jogo e é realizada uma partida rápida de 10 a 30 minutos.

FICHA DE ATIVIDADE

Construindo com Cubos

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Livre

Participação: por equipes - 4 a 6 participantes

Objetivo

Estimular criatividade, imaginação espacial e cooperação por meio da construção de estruturas tridimensionais.

BNCC

- EM13LGG602
- EI03EO03

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Saúde e
Bem-estar



criatividade e
inovação



saúde mental

CONSTRUINDO EM CUBOS

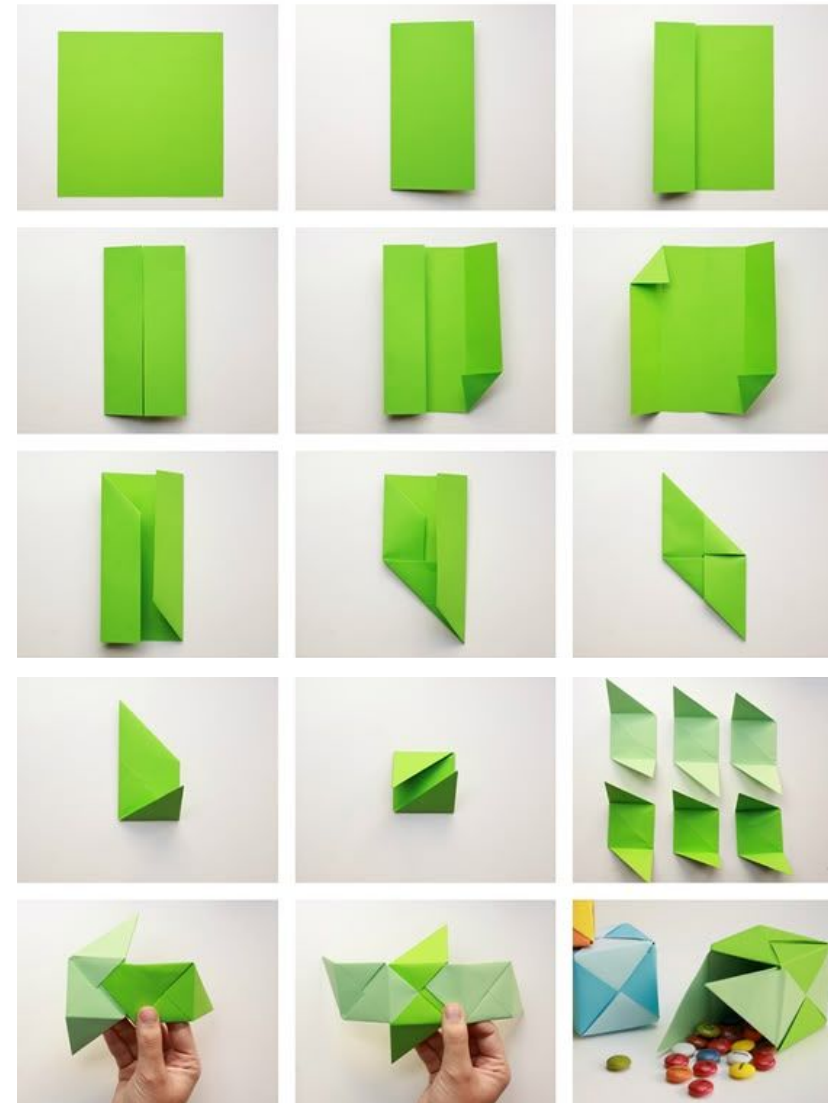
Materiais

- Uma mesa por equipe
- Cubos de papel confeccionados previamente
- Fita crepe ou corda para demarcar a “área de construção”
- Cartões com desafios (opcional)
- Papéis coloridos para decoração
- Tesoura e cola

Preparação

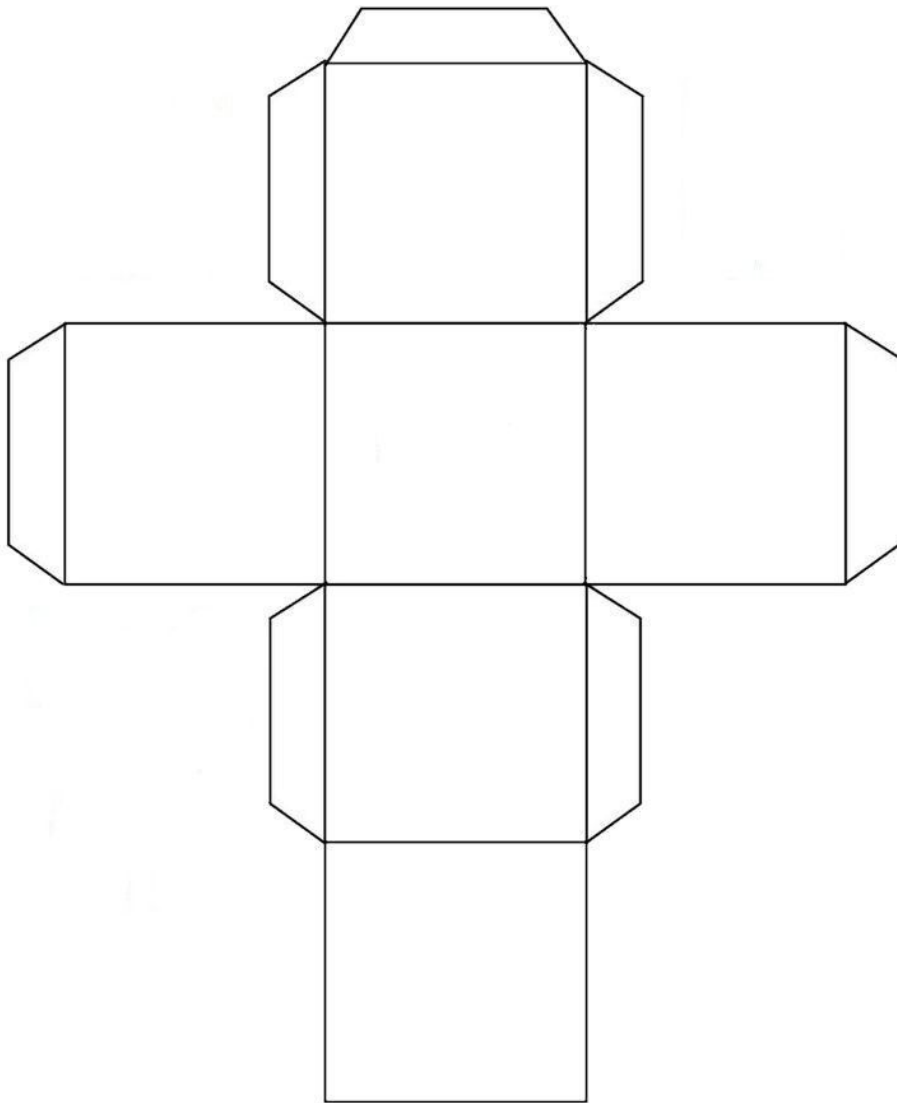
Os participantes deverão fazer durante a semana cubos de dobradura ou com o molde com dimensões de 10x10x10cm, conforme o exemplo abaixo.

Opção para aumentar a complexidade: Se quiser, separe os blocos por cores, tamanhos ou categorias (“cubos leves”, “cubos de base”, “cubos especiais”).



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/631066966513509003/>

CONSTRUINDO EM CUBOS



Descrição da atividade

A UEL pode escolher entre formatos:

1 - Construção por equipe

Cada grupo recebe o desafio de construir uma estrutura:

- Construir a torre mais alta que se sustenta sozinha;
- Criar uma ponte que suporte um objeto;
- Criar um “refúgio geométrico”;
- Montar uma criatura original usando cubos.

2 - Desafio do Tempo

As equipes têm 2 minutos por rodada para adicionar camadas ou resolver micro desafios (ex.: construir uma forma específica, criar um arco, montar uma pirâmide).

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/35817759533061887/>

3 - Desafio de Função

As crianças constroem uma estrutura que cumpra um objetivo:

- Abrigar um boneco;
- Criar um caminho elevado;
- Formar um símbolo.

4 - Construção Livre

Juntos deverão fazer uma construção juntando todos os blocos.

Um júri (pré-definido) deverá avaliar o trabalho mais estético e criativo.



FICHA DE ATIVIDADE

Desenhando Contra o Tempo

Informações

Duração: 20 a 30 minutos

Local: Quadra, pátio externo ou espaço amplo

Participação: De 24 a 40 jovens, divididos em 4 equipes

Objetivo

Estimular observação, percepção, criatividade e agilidade de raciocínio, por meio de desafios de desenho e interpretação gráfica entre equipes.

BNCC

- EF15AR04
- EM13LGG602

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Saúde e
Bem-estar



criatividade e
inovação



cuidado com o corpo

Materiais Sugeridos

- 4 flip charts
- Papel A3 (ou maior), 6 a 8 folhas por equipe
- 8 marcadores permanentes (pelo menos 2 cores diferentes)
- 8 conjuntos de 4 cartões com nomes de objetos
- (Alternativa) Sala com quadro para desenhar

Preparação

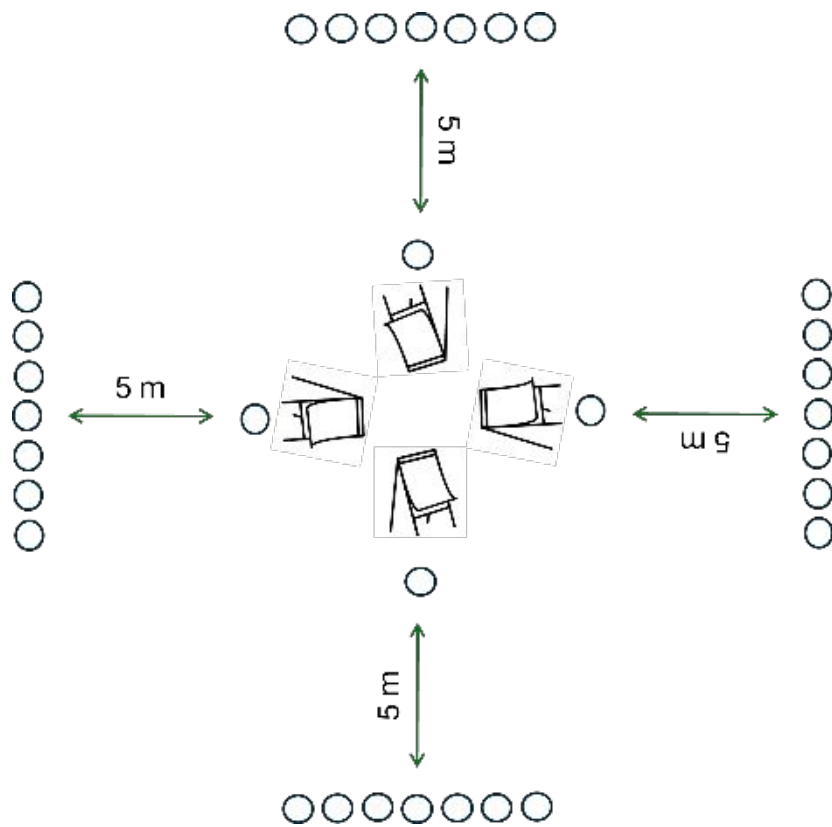
Posicionar os flip charts em formato de cruz, cada um com suas folhas e marcadores permanentes

Descrição da atividade

1. Um escotista seleciona um conjunto de cartões e entrega a mesma palavra a todos os primeiros jogadores de cada equipe, que serão os desenhistas da rodada;
2. Cada desenhista se posiciona em seu flip chart e começa a desenhar o objeto ao sinal do escotista;
3. Os demais jogadores da equipe observam e tentam adivinhar o objeto o mais rápido possível;
4. A equipe que identificar corretamente primeiro ganha 1 ponto.

Na próxima rodada, um novo jogador assume o papel de desenhista. Após 6 a 8 rodadas, vence a equipe com maior pontuação.

Desenhando Contra o Tempo



Palavras sugeridas para o jogo

- Chaleira
- Relógio
- Foguete
- Fogão
- Mochila
- Trem
- Notebook
- Impressora
- Furadeira
- Anel de lenço
- Perfume
- Secador de cabelo
- Entre outros

Para os jovens mais velhos, podem ser colocadas palavras mais complexas.

FICHA DE ATIVIDADE

Empreendendo no Campo

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Preferencialmente local com mesas e cadeiras para discussão e trabalho

Participação: por equipes - 4 a 6 participantes

Objetivo

Vivenciar um jogo de raciocínio e estratégia no qual equipes precisam planejar, otimizar processos e tomar decisões em conjunto para obter a produção mais rentável dentro de um tempo determinado.

BNCC

- EM13CNT301

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Meio
Ambiente



criatividade e
inovação



consumo responsável

Materiais

- 1 conjunto de folhas:
 - [Anexo 1 por equipe – Planilha de Produção](#)
 - [Anexo 2 – Planilha de Controle de Tempo](#)
- Caneta ou lápis
- Lápis de cor: amarelo, laranja, marrom, azul claro e cinza (1 conjunto por equipe).

Descrição da atividade

A atividade é uma competição estratégica, na qual os participantes devem alcançar a maior produção (em volume de vendas) dentro de 2 horas simuladas, respeitando tempos de execução e interdependências entre etapas.

Produto	Cor representativa	Tempo	Valor	Capacidade por vez							
				Terreno	Máquina de ração	Pasto	Galinheiro	Forno de Pão	Forno de Bolo	Pipqueira	Sorveteria
Trigo	Amarela	2 min		10 espaços							
Milho	Laranja	5 min		10 espaços							
Ração	Marrom	8 min			4 sacos/vez						
Vacas/Leite	Azul	10 min				5					
Galinhas/ovos	Cinza	5 min					5				
Pão	Verde	10 min	R\$ 5,00					2			
Bolo	Rosa	30 min	R\$ 20,00						2		
Pipoca	Lilás	20 min	R\$ 10,00							4	
Sorvete	Vermelho	30 min	R\$ 35,00								2

As equipes trabalham conforme os seguintes parâmetros:

1- Processos fundamentais:

- Plantar;
- Produzir ração para alimentar galinhas e vacas;
- Coletar leite e ovos;
- Produzir pães, bolos, pipoca e sorvete.

2 - Escolha livre da produção:

Cada equipe escolhe quais produtos deseja fabricar, analisando rentabilidade e tempo necessário.

3 - Controle do processo:

A equipe utiliza a Planilha de Produção pintando cada etapa conforme a cor indicada. Depois, registra na Planilha de Controle de Tempo todas as ações, lembrando que:

- Algumas tarefas podem ser concomitantes;
- Outras precisam ser sequenciais;
- Tempos não devem se sobrepor quando dependem do mesmo equipamento/processo.

Terreno									
■									
■									
■									
■									
■									
■									
■									
■									
■									
■									

Trigo 2 min Amarelo ■

Exemplo de produção de pão:

Produto	Valor
2 Pães	R\$ 10,00

Foram gastos 2 minutos para crescerem 4 trigos e 10 minutos para assar dois pães. Nota-se que se a equipe desejar fazer outro pão deverá considerar que o forno só poderá ser utilizado no tempo após os anteriores terem sido assados.

Veja o exemplo:

Produto	Valor
2 Pães	R\$ 10,00
Produto	Valor
2 Pães	R\$ 10,00

O tempo gasto para crescerem os trigos não foram lançados porque em 2 minutos foram feitos 10 trigos.

Exemplo de produção de bolo:

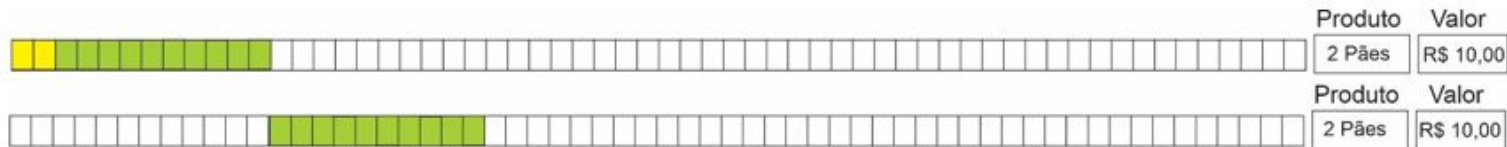
Empreendendo no Campo

Exemplo de produção de pão:



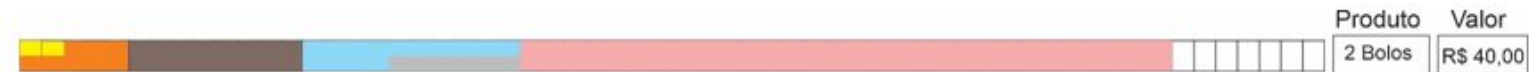
Foram gastos 2 minutos para crescerem 4 trigos e 10 minutos para assar dois pães. Nota-se que se a equipe desejar fazer outro pão deverá considerar que o forno só poderá ser utilizado no tempo após os anteriores terem sido assados.

Veja o exemplo:



O tempo gasto para crescerem os trigos não foram lançados porque em 2 minutos foram feitos 10 trigos.

Exemplo de produção de bolo:



Para o bolo foram necessários 2 minutos para plantar o trigo e 5 minutos para plantar o milho, que podem ser concomitantes, 8 minutos para fazer a ração que irá alimentar a vaca e as galinhas, 10 minutos para fazer o leite e 5 para os ovos, que também podem ser concomitantes e mais 30 min para fazer os bolos.

O desafio consiste em entender o que pode ser concomitante e o que deve ser sequencial, sendo que o objetivo final é conquistar o maior volume de produção em dinheiro.

FICHA DE ATIVIDADE

Encontre sua Direção

Informações

Duração: 15 a 20 minutos

Local: Área externa pavimentada

Participação: 16 jovens - divididos em 2 equipes

Objetivo

Trabalhar integração e cooperação entre membros da equipe, estimulando raciocínio lógico, estratégia, capacidade de organização e tomada de decisão coletiva em um ambiente de desafio e limitação de movimentos.

BNCC

- EF35EF05

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Saúde e
Bem-estar



criatividade e
inovação

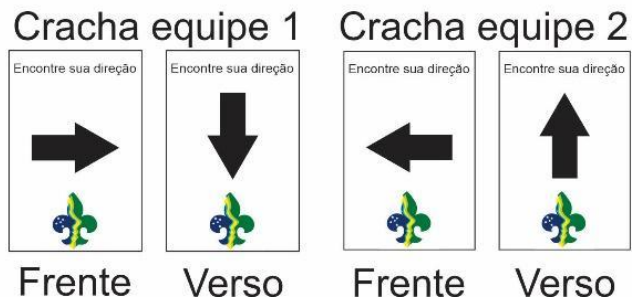


cuidado com o corpo

Encontre sua Direção

Materiais

- Giz para traçar o quadriculado
- [16 crachás \(80 × 120 mm\) com flechas:](#)
 - 8 com flecha para a direita e no verso flecha para baixo
 - 8 com flecha para a esquerda e no verso flecha para cima



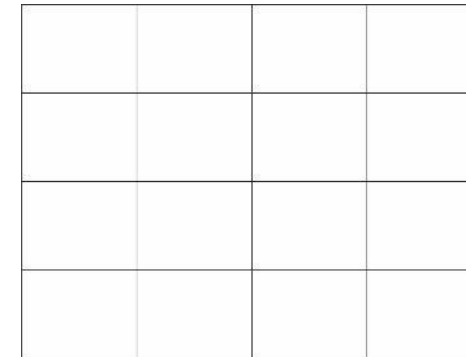
- Cordões para pendurar os crachás
- 3 cartões de bomba



- Modelo do quadriculado

Preparação

- Traçar no chão um quadriculado 4 × 4 (16 quadrados);



- Distribuir os crachás:

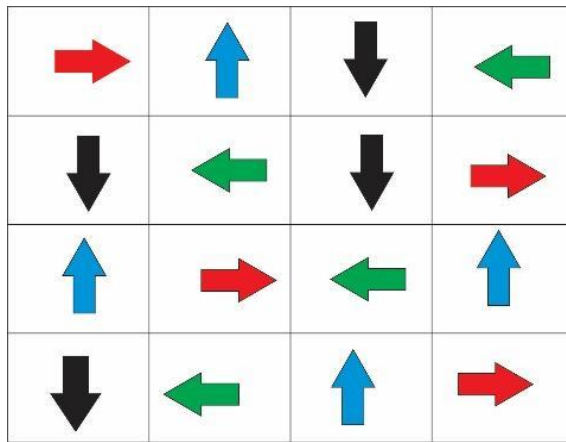
Equipe 1:

- 4 jogadores com flecha para a direita
- 4 jogadores com flecha para baixo

Equipe 2:

- 4 jogadores com flecha para a esquerda
- 4 jogadores com flecha para cima

Encontre sua Direção



Modelo do quadriculado preenchido

Descrição da atividade

Esta é uma atividade cooperativa, cujo objetivo é fazer com que todos os jogadores saiam do quadriculado, respeitando a limitação de movimentos indicada em seus crachás.

Jogadores se posicionam livremente dentro do quadriculado, evitando que os membros da mesma equipe fiquem muito próximos.

1 - Movimentos iniciais

- Jogadores observam suas flechas e discutem estratégias;
- Somente quem tem flecha voltada para fora do quadriculado pode sair inicialmente;
- Todos que tiverem essa condição saem e aguardam ao lado.

2 - Virada dos crachás

- Ao sinal do escotista, todos viram seus crachás para o verso, alterando completamente a configuração direcional;
- Novas estratégias são discutidas;
- Jogadores saem conforme as direções permitidas.

3 - Repetição estratégica

- O processo pode ser repetido mais uma ou duas vezes;
- A ideia é que os jogadores criem estratégias cada vez mais aperfeiçoadas.

4 - Uso das Bombas

- Se o grupo perceber que algum jogador está bloqueando a saída de muitos outros, podem optar por usar uma bomba, removendo esse jogador do quadriculado;
- Existem três bombas no total, sua gestão faz parte do desafio.

5 - Finalização:

- O jogo termina ao final do tempo determinado;
- Conta-se quantos jogadores conseguiram sair;
- A equipe pode repetir o jogo para tentar superar sua própria marca ou competir contra outro grupo.

FICHA DE ATIVIDADE

Kart Escoteiro

Informações

Duração: 30 a 45 minutos

Local: Espaço aberto, chão liso ou pavimentado

Participação: Livre

Objetivo

Estimular criatividade, cooperação, estratégia e resolução de problemas por meio da construção de um carrinho movido a ar e sua utilização em uma corrida leve e divertida.

BNCC

- EF35EF04
- EM13LGG602

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Habilidades para a Vida



criatividade e inovação



inteligência emocional

Kart Escoteiro

Materiais

- Tampinhas de garrafa
- Papelão
- Bexigas
- Fita adesiva
- Palitos
- Canudos
- Canetinhas
- Objetos leves para sabotagem (bolinhas de papel, esponjas etc.)

Preparação

- Cada equipe constrói um carrinho de propulsão a ar usando os materiais disponíveis;
- É possível seguir o diagrama de referência;
- Os carrinhos devem ser testados em uma pista reta antes da corrida.



Descrição da atividade

1. Após a montagem dos carrinhos, organiza-se uma corrida;
2. O vencedor será o carrinho que percorrer a maior distância ao ser impulsionado pelo ar liberado da bexiga;
3. Durante a corrida, é permitido lançar objetos leves para atrapalhar ou derrubar o carrinho adversário, sem a intenção de danificar;
4. A disputa pode ocorrer em baterias, rodadas ou ranking, conforme decisão do aplicador.

Fonte: <http://pe://inovaeducasteam.blogspot.com/p/construcoes.html>

FICHA DE ATIVIDADE

Labirinto do Minotauro

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Quadra ou área ampla

Participação: Livre

Objetivo

Vivenciar um jogo de agilidade, atenção, estratégia e tomada de decisão em movimento, utilizando um labirinto corporal como espaço de deslocamento.

BNCC

- Competência específica de educação física

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Saúde e Bem-estar



inteligência emocional



cuidado com o corpo

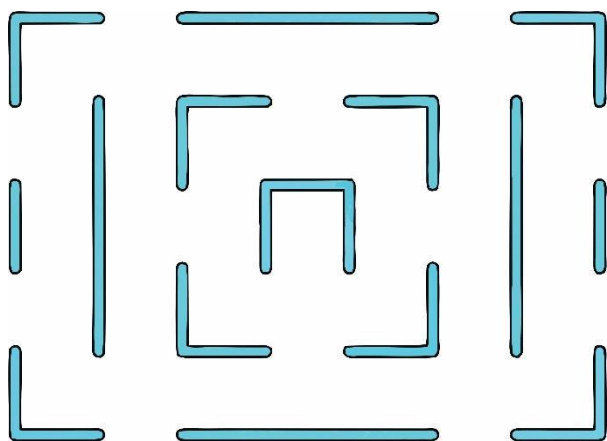
Labirinto do Minotauro

Materiais

- Giz para desenhar o labirinto no chão

Preparação

Desenhar um labirinto na quadra, aproveitando as linhas já existentes e ampliando quando necessário.



Esse diagrama é adequado a um número de cerca de 16 jogadores. Para um número maior o “labirinto” deverá ser ampliado.

Descrição da atividade

Definir um jogador para ser o Minotauro - Guardião do Labirinto (pegador) e dividir os demais jogadores em quatro grupos e posicionar um grupo em cada canto do labirinto.

Ao sinal de início, todos os jogadores entram no labirinto pelas aberturas definidas. Todos devem circular apenas pelas linhas do labirinto, incluindo o Minotauro.

Quando um jogador for tocado, ele deve sentar exatamente no local onde foi pego. Sua presença cria um obstáculo, obrigando os demais a mudar de direção.

O Minotauro pode passar por cima dos jogadores sentados sem restrição.

O jogo termina quando restar apenas um participante no labirinto, fora o Minotauro, este será o vencedor.

FICHA DE ATIVIDADE

Lembrando das Emoções

Informações

Duração: 30 a 45 minutos

Local: Espaço aberto, chão liso ou pavimentado

Participação: Livre

Objetivo

Ensinar que emoções ajudam a fixar memórias e contribuem para a formação de vínculos sociais, mostrando como sentimentos e experiências se conectam.

BNCC

- EI02EO02
- EI02CG04
- EF15AR04

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Habilidades para a Vida



Saúde e Bem-estar



inteligência emocional



cuidado com o corpo

Lembrando das Emoções

Materiais

- Fichas/cartões com pares objeto + emoção (12 combinações)
- Folhas e lápis para as equipes registrarem suas respostas

Preparação

- Preparar previamente os cartões com os pares objeto + emoção;
- Separar folhas e lápis para cada equipe;
- Distribuir de 3 a 5 fichas para cada equipe.

Descrição da atividade

1. Uma equipe sorteia um cartão contendo um objeto e uma emoção (ex.: “tesoura – dor”);
2. Todos da equipe devem encenar simultaneamente o uso do objeto combinado à emoção, que reforçam a ligação entre ação e sentimento;

3. As demais equipes observam, discutem e registram em suas folhas:
 - a. O objeto representado;
 - b. A emoção percebida.
4. A atividade segue em rodadas até que todas as equipes apresentem suas cartas;
5. Ao final, cada equipe revela seus cartões reais;
6. O escotista conduz uma conversa final:

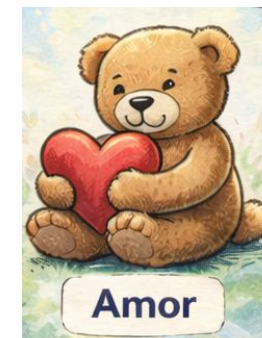
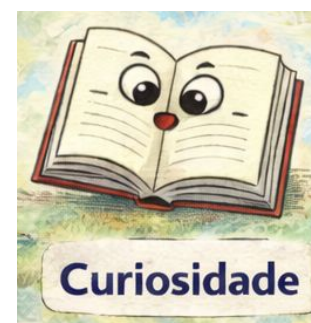
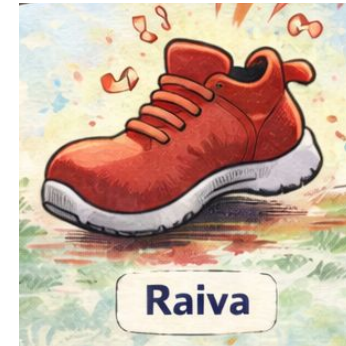
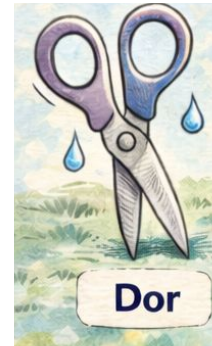
“O que lembramos mais facilmente: o objeto ou a emoção?”

7. Como desafio extra: ao final, pedir que cada grupo tente lembrar a ordem em que as encenações aconteceram, reforçando memória e atenção.

Podem ser feitas adaptações se houverem espaços menores ou crianças mais tímidas, o importante é acolhê-los para essa atividade.

Listagem de pares: objeto - emoção

- Tesoura – dor
- Sapato – raiva
- Água – sede
- Ursinho de pelúcia – amor
- Alienígena – medo
- Bola – alegria
- Relógio – pressa
- Livro – curiosidade
- Chuva – tristeza
- Sol – esperança
- Corda – surpresa
- Chapéu – vergonha



FICHA DE ATIVIDADE

Pebolim Humano

Informações

Duração: 10 min por partida

Local: Quadra, pátio externo ou campo de futebol

Participação: 2 equipes com 4 a 7 jogadores

Objetivo

Exercitar o trabalho em equipe e a cooperação, desenvolvendo coordenação motora, resistência, agilidade e percepção espacial, por meio de uma versão corporal e cooperativa do tradicional jogo de pebolim.

BNCC

- EF89EF10

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Sobre o Pebolim

Pebolim (também conhecido como Totó ou Matraquilhos, dependendo da região) é um jogo de mesa inspirado no futebol. Ele é formado por uma mesa retangular, com pequenas traves nas extremidades e barras de metal atravessadas de lado a lado. Nessas barras ficam fixados bonequinhos, que representam os jogadores de cada time.

Cada participante (ou dupla) controla as barras girando ou movimentando-as para frente e para trás, com o objetivo de chutar a bolinha em direção ao gol adversário e defender o próprio.

O jogo exige reflexo rápido, coordenação motora e estratégia, sendo muito popular em clubes, bares, escolas e casas de lazer. A partida termina quando um dos lados atinge o número de gols combinado ou quando o tempo definido acaba.

Materiais

- Campo de futebol pequeno ou quadra marcada com cones
- Bola de futebol (ou bola de espuma, para maior segurança)
- Fitas ou cordas para delimitar faixas laterais de movimento
- Coletes ou camisetas coloridas para diferenciar times
- Placas ou cones para marcar os gols
- Opcional: 6 varas de bambu com 4 metros (versão com barras)

Preparação

- Montar o campo de jogo com suas linhas laterais demarcadas;
- Definir área de gol com cones ou placas;
- Opcional para Escoteiro, Sênior e Pioneiro: montar as barras de pebolim humano.

Pebolim Humano

Divisão em campo por equipe

- Linha de defesa (1 ou 2 jogadores)
- Linha do meio (2 a 3 jogadores)
- Linha de ataque (1 ou 2 jogadores)

Descrição da atividade

- Cada linha deve permanecer dentro do espaço da sua faixa, movendo-se apenas para esquerda e direita, simulando o movimento dos bonecos do pebolim;
- O goleiro pode se mover por toda a largura do gol;
- A bola pode ser tocada apenas com os pés (exceto goleiro);
- Cada gol vale 1 ponto;
- Opcional: Cada jogador só pode tocar na bola uma vez antes que outro jogador da mesma linha toque.

O jogo termina após o tempo ou pontuação definida.

Pebolim Humano com Barras

Variação para Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

Materiais adicionais

- Bambu ou bastões resistentes;
- Cordas ou fitas acolchoadas;
- Colchonetes ou grama;
- Bola leve.

Posicionamento

- Um bambu por linha (defesa, meio, ataque);
- Espaço seguro entre linhas;
- Goleiro pode ser livre ou ter barra própria;

Regras adaptadas

- Movimento apenas lateral com o bambu;
- Jovens sempre com as mãos no bambu;;
- Bola chutada normalmente;
- Gol = 1 ponto.

FICHA DE ATIVIDADE

Pinball Humano

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Quadra, pátio externo ou gramado

Participação: Livre

Objetivo

O jogo desenvolve o trabalho em equipe, comunicação clara, confiança entre os jogadores e planejamento de estratégias coletivas.

BNCC

- EF89EF10

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Saúde e Bem-estar



criatividade e inovação



cuidado com o corpo

Sobre o Pinball

O Pinball é um jogo de arcade muito popular, normalmente encontrado em máquinas grandes e iluminadas. O objetivo é lançar uma pequena bola de metal em um campo inclinado cheio de obstáculos, como alvos, rampas, túneis e bumpers (peças que empurram a bola quando tocadas).

O jogador controla duas pequenas “aletas” (flippers), localizadas na parte inferior do campo, que servem para rebater a bola e evitar que ela caia pelo vão central. Cada vez que a bola acerta um obstáculo, o jogador ganha pontos.

O desafio está em manter a bola em jogo o máximo de tempo possível, tentando atingir as áreas que dão mais pontuação e, em algumas máquinas, desbloquear fases ou efeitos especiais. É um jogo que combina reflexo, coordenação e estratégia, além de ter um forte apelo visual e sonoro.

Materiais

- Cones, bambus, caixas ou objetos leves para simular bumpers
- Fitas coloridas para delimitar a arena e zonas de pontuação
- Cronômetro ou temporizador
- Placar para marcação
- Opcional: coletes ou camisetas coloridas para diferenciar equipes, venda para a “bola”

Preparação

- Delimitar a área da atividade com fitas ou cones;
- Espalhar obstáculos de forma estratégica, criando zonas de pontuação variadas e áreas de desafio ou penalidade;
- Distribuição dos papéis;
- Um jogador é a “bola humana”;
- Um ou dois são lançadores/guia;
- Os demais atuam como torcida ou arbitragem.
- Garantir que todos os obstáculos sejam leves e seguros.

Pinball Humano

Descrição da atividade

O participante que representa a “bola” deve se mover pela arena, tocando nos bumpers para acumular pontos.

Ele pode ser guiado por voz, gestos, toque leve ou empurrões seguros.

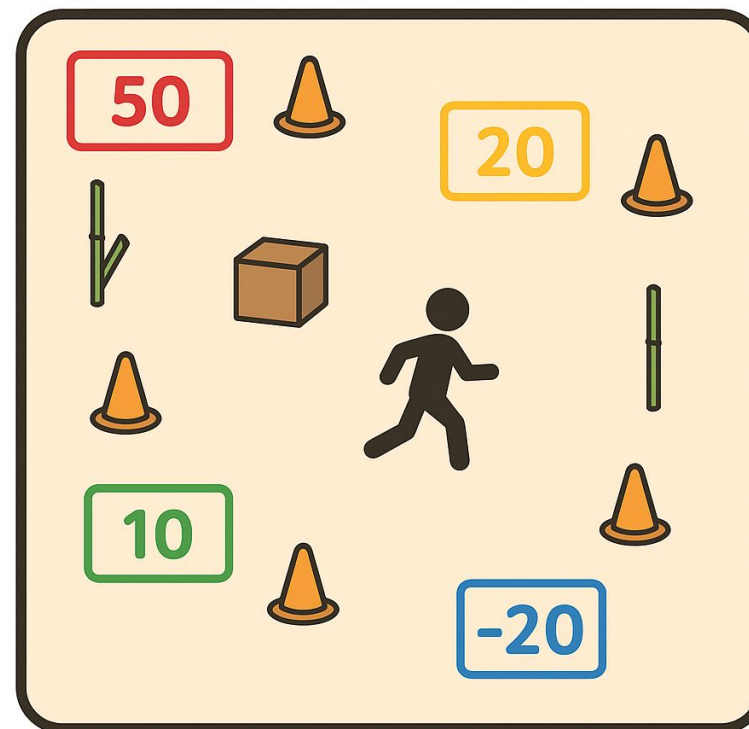
Cada vez que encosta em um obstáculo, a equipe marca pontos. Algumas áreas podem gerar perda de pontos ou desafios extras.

O objetivo é acumular o máximo de pontos dentro do tempo definido. A equipe que tiver mais pontos ao final, vence.

Variações

- **Bola estar vendada:** a “bola” joga com os olhos vendados e depende inteiramente da orientação da equipe;
- **Obstáculos móveis:** alguns jogadores atuam como bumpers vivos, move

PINBALL HUMANO



35° Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Ecológica

Apresentação

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Ecológica é uma atividade de mobilização nacional que busca incentivar ações práticas e educativas que fortaleçam o compromisso dos jovens com o meio ambiente, a sustentabilidade e o futuro do planeta.

Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do país para participar dessas ações e ampliar o alcance das ações em defesa da vida e do planeta.

Período

Do dia **01 a 30 de junho de 2026**, em sintonia com o Mês da Educação Ambiental e com datas importantes relacionadas ao tema:



- **03 de junho**
Dia Nacional da Educação Ambiental
- **05 de junho**
Dia Mundial do Meio Ambiente
- **17 de junho**
Dia da Ecologia

* As UELs podem realizar as ações em outras datas que se adequem melhor ao seu calendário ou ao cronograma dos parceiros envolvidos.

Tema 2026 SOBRECARGA DA TERRA

O tema “Sobrecarga da Terra”, inspirado no **Earth Overshoot Day**, que marca o momento em que a humanidade passa a consumir mais recursos naturais **do que o planeta consegue regenerar** dentro do mesmo ano.

Para determinar a data do Dia da Sobrecarga da Terra, a *Global Footprint Network* calcula o número de dias que a biocapacidade anual da Terra pode suprir o consumo da humanidade, utilizando os dados mais recentes. Ou seja, essa data varia com o passar dos anos e de acordo com o país.

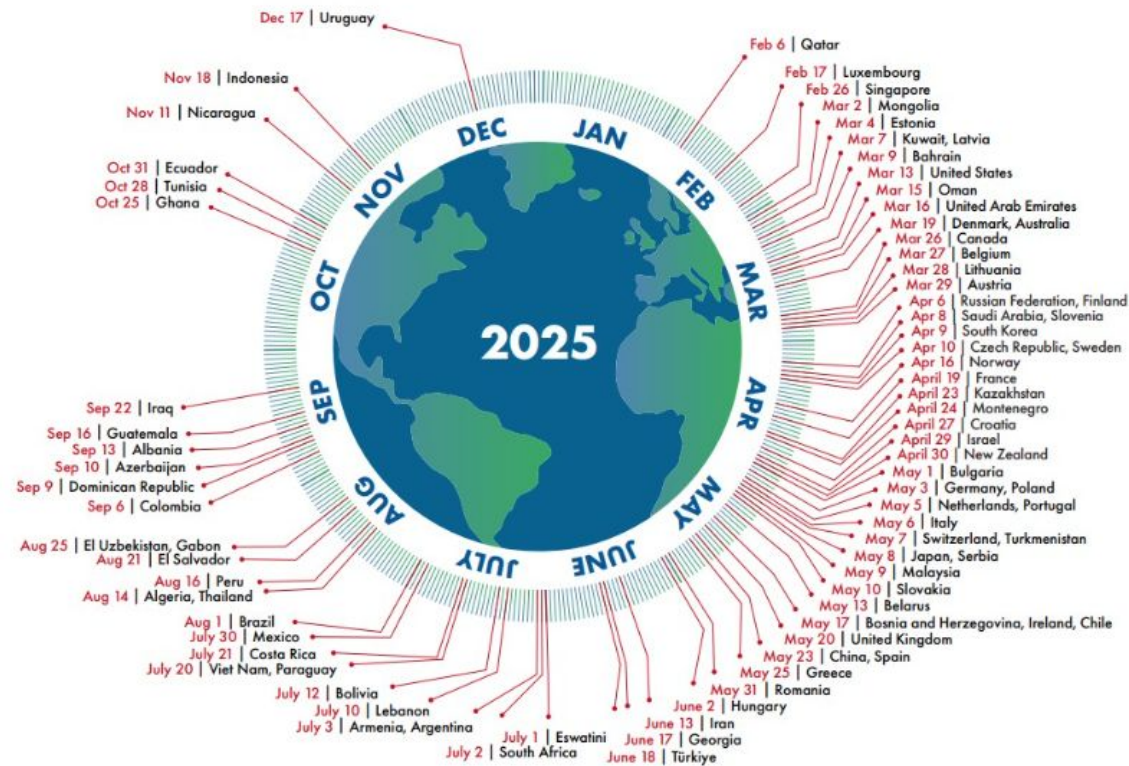
A Sobrecarga da Terra é um alerta global: estamos utilizando água, energia, alimentos, madeira e outros recursos num ritmo insustentável.

Este tema convida cada jovem, escotista e UEL a **refletir sobre seus hábitos e a promover projetos ambientais** que reduzam a pegada ecológica, valorizem a produção local e contribuam para a regeneração do planeta.

Esse tema tem relação direta com as **insígnias globais da Tribo da Terra: Campeões da Natureza, Escoteiros pela Energia Solar e Reduzir, Reciclar, Reutilizar.**

Country Overshoot Days 2025

When Earth Overshoot Day would land if all the people around the world lived like...



For more information, visit:
<https://overshootday.org/newsroom/country-overshoot-days/>
Source: National Footprint and Biocapacity Accounts, preliminary 2025 Edition
 York University, FoDaFo, Global Footprint Network, data.footprintnetwork.org



Fonte:
<https://overshoot.footprintnetwork.org/newsroom/country-overshoot-days/>

(03/12/2025 às 16:34)

Como reduzir a Sobrecarga da Terra?

A Sobrecarga da Terra é agravada por alguns fatores:

- 1 - Uso excessivo de recursos naturais;**
- 2 - Transporte de longas distâncias**
(cadeias globais de alimentos);
- 3 - Alto consumo de energia e emissões associadas.**

As UELs são convidadas a desenvolver ações que abordem:

- Redução de emissões de carbono;
- Consumo responsável e consciente;
- Valorização da produção local;
- Uso eficiente de água e energia;
- Redução de desperdícios.

Exemplos de ações recomendadas:

- Incentivar o uso de transportes públicos e alternativos;
- Organizar um “Dia sem Carro”;
- Promover hortas, composteiras e feiras agroecológicas;
- Realizar mutirões de educação ambiental em escolas e praças;
- Criar campanhas de economia de água e energia;
- Valorizar alimentos regionais e da estação.

Cada iniciativa contribui para adiar a Sobrecarga da Terra e proteger a biodiversidade.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS				
		FILHOTES	LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Advocacy Ambiental	2h30				X	X
Amigos da Natureza	30 min	X	X			
Biodiversidade Brasileira	45 min	X	X	X		
Energia dos Alimentos	1 hora			X	X	
Festival de Frutas Nativas	1 hora	X	X	X	X	
Gerador Manual	1h30	X			X	X
Guiando Formigas	20 min					
Horta de Todos	3 horas		X	X	X	X
Qual a Pegada?	1h30			X	X	X
Reduzindo Decibéis	45 min			X	X	X

FICHA DE ATIVIDADE

Advocacy Ambiental

Informações

Duração: 2 horas e 30 minutos

Local: Unidade Escoteira Local, escola, espaço comunitário ou reunião on-line

Participação: Equipe de Interesse

Objetivo

Desenvolver a capacidade dos jovens de participar da vida pública, defender causas socioambientais, dialogar com instituições e mobilizar a comunidade para promover mudanças reais.

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



13 AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA



17 PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



Paz e Desenvolvimento



criatividade e inovação



mudanças climáticas



democracia

O que é Advocacy Ambiental?

Advocacy ambiental é o conjunto de ações realizadas para influenciar decisões públicas e promover mudanças que protejam o meio ambiente. Significa defender uma causa socioambiental com base em informações, diálogo e participação cidadã.

Envolve identificar um problema, reunir dados, sensibilizar a comunidade, dialogar com autoridades, propor soluções e acompanhar resultados.

É uma forma democrática e pacífica de fazer com que a voz da sociedade ajude a construir políticas e práticas que preservem a natureza, reduzam impactos ambientais e contribuam para um futuro sustentável.

Materiais

- Cartolinas, post-its, canetas
- Cópia de leis municipais/estaduais sobre meio ambiente (opcional)
- Acesso a internet ou dados para pesquisa
- Planilhas ou fichas de planejamento
- Computador/celular para criação de conteúdo

Descrição da atividade

1- Diagnóstico Ambiental Rápido (20-30 min)

Em equipes, os jovens respondem:

- Qual problema ambiental queremos abordar?
- Por que isso é relevante para nossa comunidade?
- Quem é afetado por esse problema?
- Quais dados temos? Quais faltam?

Resultado esperado: um mapeamento simples do problema.

2 - Identificação dos atores e aliados (20 min)

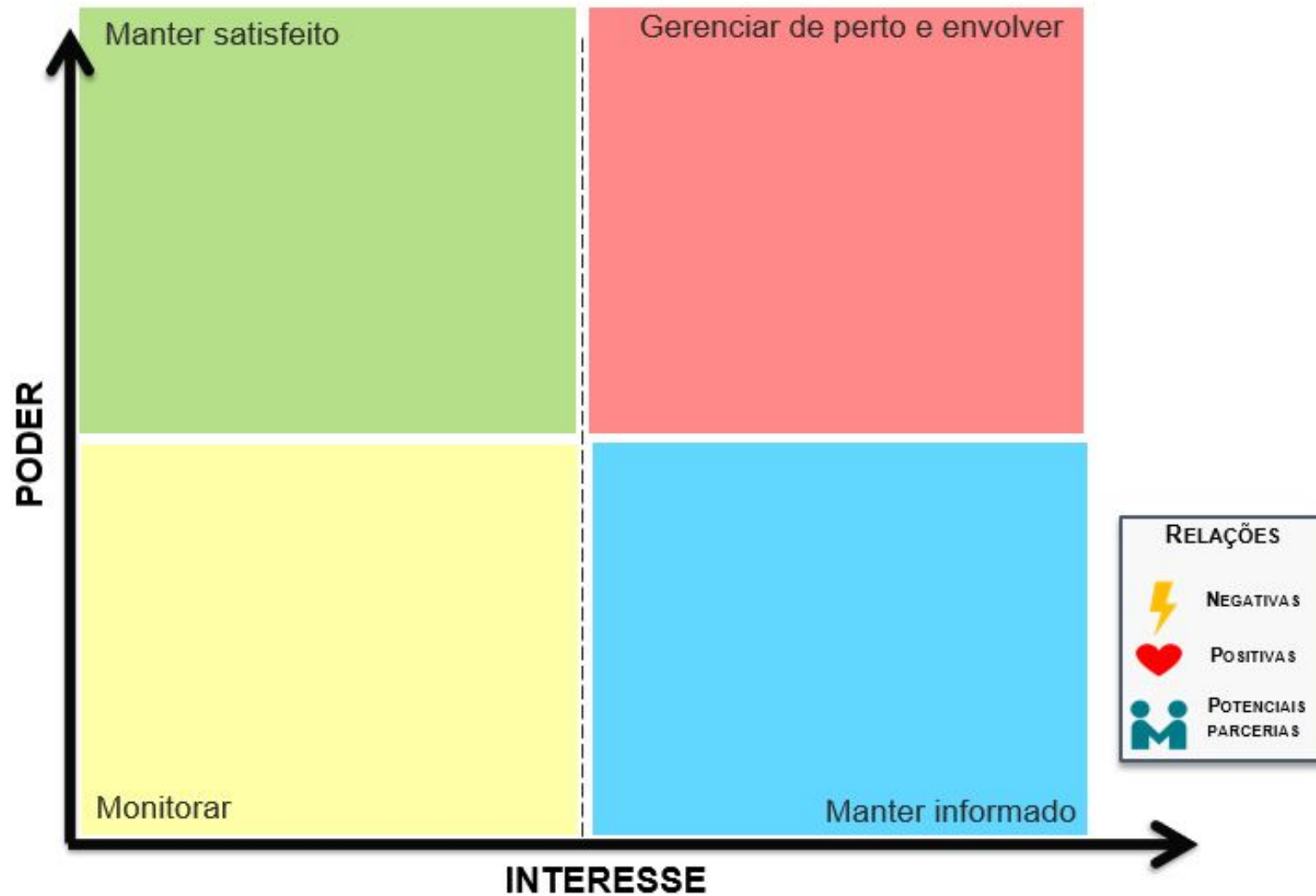
Cada equipe identifica:

- Quem pode ajudar (apoios)?
- Quem decide (poder público)?
- Quem precisa ser ouvido (comunidade)?
- Quem pode se opor (interesses divergentes)?

Representar em um quadro simples de quatro quadrantes, como uma matriz de stakeholders.

A Matriz de Stakeholders é uma ferramenta visual (geralmente uma grade 2x2) que organiza as partes interessadas (pessoas, grupos ou organizações) de um projeto ou negócio com base em seu Poder/Influência e Interesse no projeto, ajudando a priorizar o engajamento, definir estratégias de comunicação e gerenciar expectativas para garantir o sucesso, focando em quem precisa de mais atenção (Alto Poder/Alto Interesse) e quem precisa ser monitorado de perto (Baixo Poder/Baixo Interesse).

Advocacy Ambiental



Fonte: <https://flexmethod4innovation.com/pratica/mapa-de-stakeholders-matriz-2-x-2/> (Acesso em 13/01/2026 às 09h42)

3 - Definição de Propostas (30 min)

Os jovens criam propostas realistas e mensuráveis, por exemplo:

- Implementar coleta seletiva na escola/bairro;
- Criar campanha permanente contra o desperdício de água;
- Mapear e restaurar área degradada;
- Solicitar poda, plantio de árvores ou manutenção de áreas verdes;
- Criar ecoponto ou campanha de resíduos eletrônicos.

Cada proposta deve incluir:

- O que queremos mudar;
- Por que isso é importante;
- Como seria implementado;
- Quem deve ser envolvido;

- Quais benefícios ambientais traz.

Sugestão: Utilize a metodologia da insígnia global - Inovadores de Impacto.

4 - Produção de Materiais de Advocacy (30-60 min)

Cada equipe escolhe um formato *simples e de impacto*:

- Carta aberta para a comunidade;
- Petição/abaixo-assinado;
- Reunião com liderança local (vereador, secretário, diretoria escolar);
- Manifesto ambiental;
- Vídeo curto explicando o problema;
- Campanha nas redes sociais;
- Infográfico com dados do bairro;
- Proposta de projeto de lei escolar (regras, uso dos espaços etc.).

5 - Sessão de Advocacy (30 min)

Cada equipe apresenta seu plano de ação e seu material:

- Mostram dados e argumentos;
- Explicam impacto ambiental;
- Demonstram como a ação reduz a Sobrecarga da Terra;
- Fazem pedido claro e objetivo às autoridades ou comunidade.

Essa etapa pode ser realizada no próprio grupo, na escola ou para convidados externos.

6 - Encaminhamento (Opcional)

Após validação do projeto pela UEL:

- Enviar carta/petição a órgão competente;
- Solicitar reunião com conselhos ou secretarias;
- Engajar a comunidade local.

Apesar de ser opcional é recomendável.

FICHA DE ATIVIDADE

Amigos da Natureza

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Ar livre

Participação: Seção

Objetivo

Vivenciar um processo simbólico de recuperação do ambiente, recolhendo poluentes do solo e da água.

Materiais

- Bacias com água
- Baldes ou tambores para descarte consciente
- Materiais como garrafas, latas, papéis, plásticos, madeiras, etc. tudo que represente poluentes
- Barbante, varas, e ganchinhos para montar uma varinha de pesca

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



consumo responsável

Introdução

Durante séculos, o descarte inadequado de lixo prejudicou rios, mares, florestas e cidades. Muitos desastres naturais, como enchentes, são consequência direta da poluição e do acúmulo de resíduos.

Descrição da atividade

1 - Preparação do ambiente

- Espalhe objetos poluentes pelo espaço aberto;
- Coloque parte dos objetos dentro das bacias com água;
- Amarre barbantes nos objetos que ficarão na água para facilitar a “pesca”.

2 - Conversa inicial

- Explique os riscos e impactos do lixo descartado na natureza;

- Mostre a importância do descarte consciente.

3 - Desenvolvimento

- Divida as crianças em matilhas (Lobinho) ou equipes/ninhadas (Filhotes);
- As equipes devem:
 - Recolher o lixo espalhado no solo;
 - Usar as varinhas para “pescar” o lixo da água;
 - Descartar tudo nos baldes corretos.

4 - Pontuação:

- Ganha a equipe que recolher maior quantidade de materiais;
- Em caso de empate, vence quem terminar em menor tempo.

FICHA DE ATIVIDADE

Biodiversidade Brasileira

Informações

Duração: 45 minutos

Local: Ar livre

Participação: Seção ou patrulha

Objetivo

Conhecer mais sobre a vida que nos rodeia, desenvolvendo atenção, memória, raciocínio e percepção da natureza enquanto aprendem a importância da preservação ambiental.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Meio Ambiente



preservação da biodiversidade

Introdução

O Brasil possui uma das maiores biodiversidades do planeta, abrigando mais de 20% das espécies conhecidas. São animais, plantas, rios, sons, florestas e paisagens que fazem parte da riqueza natural do nosso país.

Materiais

- Recortes de figuras/imagens de: plantas, animais, rios, cachoeiras, mares, lagos, lagoas e outros elementos naturais do Brasil
- Cartolina ou papel pardo para montagem do painel
- Cola
- Canetinhas

Descrição da atividade

1 - Para Filhotes e Lobinhos

1. No painel, desenhar quadrados contendo a separação entre animais, plantas, rios, etc.

2. Os jovens devem contribuir colando as imagens recebidas e conversando sobre o que elas representam e, com a ajuda dos escotistas, aprender curiosidade sobre elas.
3. Finalizar com a reflexão: “como podemos contribuir para a preservação da natureza?”

2 - Para Escoteiros

1. No painel, desenhar o mapa do Brasil.
2. Os jovens devem contribuir identificando no mapa os principais biomas e contribuir com desenhos de fauna e flora típicas de cada um deles.
3. Finalizar com a reflexão: “como podemos contribuir para a preservação da nossa biodiversidade?”

FICHA DE ATIVIDADE

Energia dos Alimentos

Informações

Duração: 1 hora

Local: Ar livre

Participação: Patrulhas ou equipe de interesse

Objetivo

Demonstrar princípios básicos de eletricidade e provoca reflexões sobre soluções alternativas que podem ajudar a reduzir a Sobrecarga da Terra por meio de tecnologias limpas e acessíveis.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Introdução

A busca por energia limpa tem se tornado fundamental frente às mudanças climáticas e ao aumento da demanda global por eletricidade. Fontes renováveis, como solar, eólica, biomassa ou geotérmica, são alternativas essenciais para reduzir impactos e construir um futuro mais sustentável.

Materiais

- Limões (ou batatas)
- Pregos galvanizados
- Moedas de cobre
- Fios/cabos de cobre
- LED

Descrição da atividade

1. Enrole cuidadosamente o fio de cobre em torno dos pregos galvanizados e das moedas de cobre;
2. Espete alternadamente pregos e moedas nos limões (ou batatas);

3. Utilize os fios para conectar a sequência de limões ao LED;
4. Se a luz não acender, inverta as conexões, alternando o polo positivo e negativo;
5. Reforce com o grupo que pequenas experiências nos ajudam a entender desafios maiores. Testar formas alternativas de gerar energia desperta criatividade, pensamento crítico e responsabilidade ambiental, que são elementos fundamentais para enfrentar as mudanças climáticas e transformar o mundo.

Importante: pregos e moedas não devem se tocar dentro da fruta.



Fonte: <https://www.museulight.com.br/aprenda-brincando/faca-voce/pilha-de-limao>

FICHA DE ATIVIDADE

Festival de Frutas Nativas

Informações

Duração: 1 hora

Local: Ar livre

Participação: Livre

Objetivo

Promover a educação alimentar e ambiental por meio da descoberta de diferentes frutas, valorizando espécies nativas e da região.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



consumo responsável

hábitos saudáveis

Festival de Frutas Nativas

Introdução

Muitas frutas que consumimos vêm de diferentes lugares do mundo. Outras são brasileiras, mas pouco conhecidas.

Ao comparar frutas locais e importadas, as crianças entendem que o caminho que o alimento percorre afeta o planeta.

Produzir, transportar e refrigerar frutas de outros países consome energia, combustível e embalagens, aumentando a Sobrecarga da Terra.

Já frutas nativas e produzidas na região:

- Preservam biodiversidade;
- Fortalecem a agricultura local;
- Reduzem emissões;
- São mais frescas e nutritivas.

Aqui está uma lista organizada e ampliada de frutas nativas do Brasil, abrangendo diferentes biomas (Amazônia, Cerrado, Mata Atlântica, Caatinga e Pantanal).

Frutas Nativas por Bioma do Brasil

1 - Amazônia

- Açaí
- Cupuaçu
- Taperebá (cajá amazônico)
- Bacuri
- Bacaba
- Patauí
- Tucumã
- Graviola amazônica
- Muruci
- Jenipapo
- Araçá-boi
- Buriti
- Camu-camu
- Pupunha
- Maracujá-do-mato

2 - Cerrado

- Pequi
- Baru (cumbaru)
- Mangaba
- Araticum (marolo)
- Cagaita
- Bacupari
- Guariroba
- Murici-do-cerrado
- Uvaia
- Caju-do-cerrado
- Mangaba
- Ingá
- Pitomba-do-cerrado

Festival de Frutas Nativas

3 - Mata Atlântica

- Jabuticaba
- Cambuci
- Uvaia
- Pitanga
- Cereja do Rio Grande
- Araçá
- Grumixama
- Biri-biri
- Sete-capotes
- Cambucá
- Jaracatiá
- Araticum-da-mata
- Ingá-mirm

4 - Caatinga

- Umbu
- Maracujá-da-caatinga
- Mandacaru
(fruto do cacto)
- Xique-xique
- Jatobá
- Licuri
- Juazeiro
(frutinho do juá)
- Quipá

5 - Pantanal

- Bocaiuva
- Guavira
(guabiroba pantaneira)
- Araticum-pantaneiro
- Cambaru
- Mutri
- Ingá-do-pantanal

6 - Frutas presentes em diversos biomas

- Goiaba
- Caju
- Maracujá
(várias espécies nativas)
- Abiu
- Amora
- Biribá
- Taperebá
- Murici
- Seriguela
- Jenipapo

7 - Frutas originárias de outras partes do mundo, mas cultivadas no Brasil

- Laranja
- Mamão
- Manga
- Pêssego
- Morango
- Caqui
- Pitaia
- Maçã
- Mirtilo
- Framboesa
- Melancia
- Côco
- Lichia
- Banana
- Tangerina

Materiais

- Materiais recicláveis (papel, garrafas, tecidos, caixas)
- Itens de artesanato (tesoura, cola, canetas, fitas, tintas)
- Materiais de higiene (guardanapos, lenços, álcool gel)
- Vendas para olhos
- Equipamentos de som e decoração
- Espaço seguro e arejado para as atividades
- Frutas frescas variadas (preferencialmente nativas e de produção local)

Recomendações de frutas para a atividade:

- | | |
|--------------|-------------|
| • Açaí | • Umbu |
| • Jaboticaba | • Maracujá |
| • Pitanga | • Mangaba |
| • Cambuci | • Araçá |
| • Uvaia | • Grumixama |
| • Goiaba | • Abiu |
| • Caju | • Buriti |
| • Pequi | • Cupuaçu |

Descrição da atividade

1 - Caça-palavras ou Jogo da Memória

- Diferenciar frutas nativas e importadas;
- A partir do Ramo Escoteiro: por biomas.

Promova uma dinâmica sobre quais frutas são encontradas nas feiras locais, quais são produzidas no seu estado ou região e quais são importadas. Converse com as crianças e os jovens sobre a importância de ter uma alimentação variada para crescerem fortes e saudáveis.

2 - Jogo do Kim – Sabores e Aromas

- Explorar diversidade sensorial e descobrir frutas típicas da região;
- As crianças e jovens irão identificar as frutas através do paladar e do olfato com os olhos vendados.

3 - Caça ao Tesouro das Frutas

- Encontrar frutas conforme pistas de cor, cheiro ou textura;
- Os escotistas podem selecionar uma cor ou uma letra e as crianças devem procurar pelas frutas correspondentes e saber identificá-las.

4 - Caça ao Tesouro das Frutas

Promover um evento com as seções, pais, amigos, comunidade com decoração, barracas de sucos, barracas de salgados, barracas de doces (baseados em frutas) e saladas de frutas e barracas de frutas diversas. Uma verdadeira feira comunitária onde todos poderão experimentar sabores variados e ampliar o conhecimento alimentar.



FICHA DE ATIVIDADE

Gerador Manual

Informações

Duração: 1 hora e 30 minutos

Local: Livre

Participação: Livre

Objetivo

Vivenciar, de forma prática e experimental, como a energia pode ser gerada sem pressões adicionais sobre os recursos naturais, compreendendo como fontes limpas ajudam a reduzir a Sobrecarga da Terra e a minimizar impactos ambientais.

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



7 ENERGIA ACESSÍVEL E LIMPA



13 AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



criatividade e inovação



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional



mudanças climáticas

Gerador Manual

Introdução

Grande parte da energia usada no mundo depende de processos que consomem muitos recursos naturais, ocupam grandes áreas ou liberam poluentes. Isso aumenta a Sobrecarga da Terra ao exigir extração contínua de materiais, queima de combustíveis e transformação de ecossistemas.

E se fosse possível gerar energia de um modo simples, limpo e renovável?

Assim como o vento gira turbinas nas usinas eólicas, aqui usaremos a força mecânica das mãos para gerar energia limpa suficiente para acender um LED, mostrando que pequenas fontes podem fazer grande diferença quando falamos de sustentabilidade.

Materiais

- Motor pequeno
- Cabos de cobre
- LED
- Cola quente
- Material para montagem da haste e suporte



Descrição da atividade

1- Preparar o gerador

- Monte uma haste conectada ao eixo do motor;
- Fixe o motor em uma superfície firme para facilitar o giro.

Gerador Manual

2 - Conectar o LED

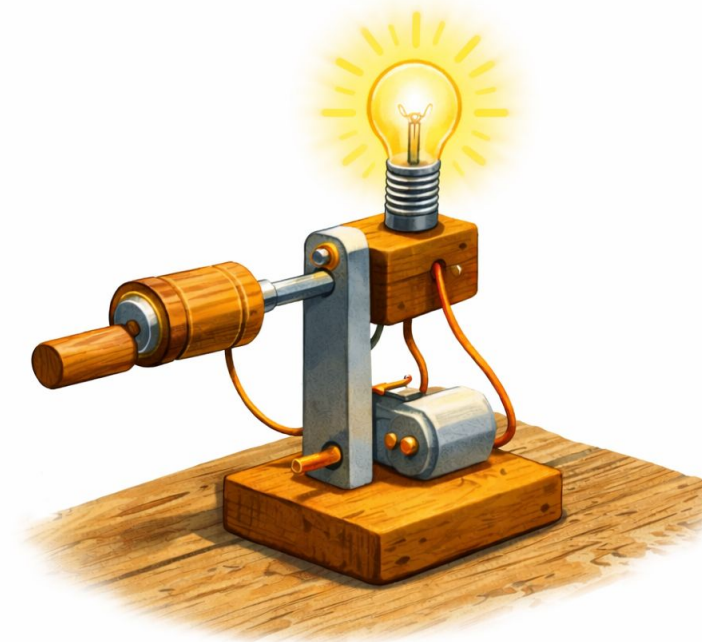
- Enrole os fios do motor nas perninhas do LED;
- Se a luz não acender, inverta os polos.

3 - Gerar energia

- Gire a haste continuamente;
- Observe o LED acender. Quanto maior a velocidade, mais intensa a luz.

Discussão técnica

- O movimento cria energia cinética, transformada em energia elétrica;
- Sem uso de combustíveis, sem ruído, sem emissão, ou seja, energia limpa.



FICHA DE ATIVIDADE

Guiando as Formigas

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Parques, praças ou sede

Participação: Ninhada

Objetivo

Vivenciar um **processo simbólico de recuperação do ambiente**, recolhendo poluentes do solo e da água.

Materiais

- Vendas para os olhos
- Apitos de brinquedo

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Introdução

As formigas são insetos conhecidos por sua organização, trabalho em equipe e capacidade de adaptação. Estão sempre em movimento, buscando alimento e cuidando do formigueiro.

Assim como as formigas, nós também precisamos aprender sobre o ambiente, sobre os outros animais e sobre como cada ser vivo encontra maneiras de sobreviver na natureza.

Descrição da Atividade

- 1 -** Forme um “corredor”, com as crianças posicionadas como árvores;
- 2 -** Escolha algumas crianças para serem formigas e outras para representarem os formigueiros;
- 3 -** Entregue um apito para cada participante;
- 4 -** Leve as “formigas” vendadas para o início do corredor;

- 5 -** Antes de iniciar, mude discretamente a posição das árvores para aumentar o desafio;
- 6 -** Coloque os formigueiros no final do corredor;
- 7 -** Uma formiga por vez deve tentar chegar ao formigueiro usando apenas os sons:
 - A formiga que está passando pelo caminho apita 1 vez.
 - A árvore mais próxima responde com 2 apitos.
 - Quando estiver perto do formigueiro, a criança que representa o formigueiro responde com 3 apitos.

Encerramento

Converse com os filhotes:

Como eles se sentiram vendados?

- O som ajudou a encontrar o caminho?
- Como as formigas sabem para onde ir?
- Por que os animais precisam se adaptar para sobreviver?

Reforce que todos os seres vivos têm formas próprias de se orientar, e que o cuidado com a natureza começa quando entendemos como ela funciona.



FICHA DE ATIVIDADE

Horta de Todos

Informações

Duração: 3 horas

Local: Escola, comunidade, UEL ou outra instituição parceira

Participação: Seção ou por equipe

Objetivo

Promover a educação Transformar um espaço ocioso de uma escola, comunidade ou outra instituição é uma forma concreta de reduzir a Sobrecarga da Terra: produzindo alimentos frescos, diminuindo desperdícios, melhorando o solo, incentivando uma produção local e fortalecendo a relação das crianças e jovens com a natureza.e ambiental por meio da descoberta de diferentes frutas, valorizando espécies nativas e da região.

Ramos



LOBINHOS



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Paz e Desenvolvimento



mudanças climáticas



comunidade

Introdução

Durante séculos, o descarte inadequado de lixo prejudicou rios, mares, florestas e cidades. Muitos desastres naturais, como enchentes, são consequência direta da poluição e do acúmulo de resíduos.

Materiais

- Ferramentas simples: enxada pequena, pás, baldes
- Compostos orgânicos (húmus, restos vegetais, folhas secas)
- Sementes ou mudas de hortaliças
- Material para identificação: plaquinhas, canetinhas
- Acesso à água para irrigação

O espaço onde será a horta precisa ser aberto e com iluminação natural.

Preparação

1 - Escolha do espaço

- Selecione, junto com os jovens, uma instituição ou escola para a realização da ação;
- Estabeleça o contato e verifique as datas disponíveis;
- Faça uma visita prévia para conhecer as instalações, verificar se o espaço oferece condições adequadas de segurança e alinhar o andamento da atividade;
- Recomenda-se que o espaço cumpra os seguintes requisitos:
 - Receber 4 a 6 horas de sol por dia;
 - Com fácil acesso a água para irrigação.

2 - Escolha do espaço

Antes de qualquer intervenção, obtenha a autorização formal do órgão responsável (prefeitura, secretaria municipal ou outra entidade gestora).

Descrição da atividade

1 - Preparação do espaço e do solo

- Canteiros podem variar entre 50–150 cm conforme a hortaliça;
- Mantenha corredores entre canteiros (aprox. 40 cm);
- Afofe o solo para melhorar a oxigenação;
- Adicione composto orgânico e húmus;
- Manter folhas secas sobre o solo evita a perda de umidade e previne os impactos da chuva.

2 - Escolha das sementes ou mudas

- Mudas aceleram o processo, já sendo plantas germinadas;
- Sementes são mais econômicas e acessíveis;
- Escolha espécies adequadas ao clima e tempo de cuidado e manutenção;
- Pesquisar a necessidade hídrica para providenciar a irrigação adequada.

3 - Plantio e manutenção

- Cada ramo pode cuidar de um tipo de plantio (folhosas, raízes, temperos);
- Registrar crescimento e mudanças;
- Monitorar pragas e realizar manejo sustentável (sem agrotóxicos).

Material de apoio

- [Hortas pedagógicas: manual prático para instalação](#)
- [Projeto Horta Solidária: Cultivo de hortaliças](#)
- [Preparo de canteiro para o cultivo de hortaliças](#)
- [Horta orgânica: segurança alimentar do campo à mesa](#)
- [Como fazer uma horta](#)
- [Manual para escolas: a escola promovendo hábitos alimentares saudáveis](#)

FICHA DE ATIVIDADE

Qual a Pegada?

Informações

Duração: 1 hora e 30 minutos

Local: Espaço com mesas de trabalho

Participação: Patrulha ou equipe de interesse

Objetivo

Compreender os diferentes tipos de pegada ambiental e como cada um deles contribui para a Sobrecarga da Terra, permitindo que os jovens identifiquem seus próprios impactos e desenvolvam soluções práticas para reduzi-los em sua rotina, na UEL e em suas comunidades.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO



12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS

EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional



mudanças climáticas

Qual a pegada?

Introdução

A Sobrecarga da Terra acontece quando consumimos mais do que o planeta consegue regenerar no mesmo ano. Esse consumo deixa “marcas” chamadas pegadas, que são indicadores dos impactos das nossas escolhas.

Existem vários tipos de pegadas ambientais, vamos citar alguns:

1 - Pegada de carbono

A Pegada de Carbono calcula todas as emissões de gases de efeito estufa (GEE) produzidas por uma atividade, produto, serviço ou pessoa, transformadas em equivalente de CO₂ (CO₂e);

Fórmula simplificada: Pegada de Carbono = Consumo × Fator de Emissão

É a métrica mais conhecida e utilizada, inclusive por organizações como a ONU, IPCC, empresas, governos, entre outros.

[Para mais informações, clique aqui.](#)

2 - Pegada hídrica

Criada pela Water Footprint Network, mede toda a água usada para produzir um bem ou serviço, inclusive a água “invisível” usada ao longo da cadeia produtiva;

Fórmula simplificada: Pegada Hídrica = Água Azul + Água Verde + Água Cinza

[Para mais informações, clique aqui.](#)

3 - Pegada ecológica:

Criada pelo Global Footprint Network, mede a quantidade de natureza necessária para sustentar um estilo de vida;

Quando a humanidade demanda mais hectares por pessoa do que o planeta consegue regenerar, ocorre o Earth Overshoot Day, ou seja, a Sobrecarga da Terra.

Fórmula Simplificada: Pegada Ecológica individual ≠ Biocapacidade da Terra = Sobrecarga

[Para mais informações, clique aqui.](#)

Qual a pegada?

Materiais

- 45 cartões de ação (descritos abaixo)
- 3 placas grandes (Carbono – Hídrica – Ecológica)
- Tabela de referência (breve explicação de cada pegada)
- Cronômetro
- Pontuação impressa ou em flipchart

Descrição da atividade

1 - Abertura (5min)

O escotista apresenta a regra básica:

“Cada pegada mede um impacto diferente. Seu trabalho será descobrir qual ação pesa em qual pegada, podendo ser em mais de uma.”

Coloque as 3 placas no chão ou penduradas:
CARBONO | HÍDRICA | ECOLÓGICA

2 - Qual é a pegada? (10 min)

Cada equipe recebe 10 cartões de ações.

Exemplos de cartões de ações:

- Andar 10 km de carro;
- Comer carne bovina;
- Comprar uma blusa nova;
- Lavar roupa com água quente;
- Tomar banho de 15 minutos;
- Comprar frutas importadas;
- Deixar luz acesa o dia inteiro;
- Usar eletrônicos por 3 horas;
- Produzir 1 kg de lixo;
- Usar 1 camiseta de algodão nova.

Cada cartão deve ser colocado junto à placa correspondente. Algumas ações pertencem a mais de uma pegada, e isso é um aprendizado essencial.

Qual a pegada?

3 - O que está sendo calculado? (10 min)

Cada equipe recebe 10 cartões de ações.

Agora as equipes vão responder ao desafio: “EXPLIQUE O QUE ESTÁ SENDO CALCULADO NESSA PEGADA.”

O escotista sorteia cartões e lê o cartão para todas as equipes. Cada equipe escreve em 30 segundos o que está sendo calculado na pegada correspondente.

Exemplo:

Cartão sorteado: “Comer carne bovina”

- Carbono: emissões de metano e CO₂ da pecuária e do transporte;
- Hídrica: água usada para produzir o alimento (água verde, azul e cinza);
- Ecológica: área de pasto + área para plantar ração + capacidade do solo para sustentar a produção.

Pontuação:

- +2 pontos se identificar corretamente o dado mensurável;
- +1 ponto se identificar parcialmente;
- 0 se errar.

Qual a pegada?

4 - Rodada Final — Criando Meu Mapa de Pegadas

Os jovens criam propostas realistas e mensuráveis, por exemplo:

- Implementar coleta seletiva na escola/bairro;
- Criar campanha permanente contra o desperdício de água;
- Mapear e restaurar área degradada;
- Solicitar poda, plantio de árvores ou manutenção de áreas verdes;

Criar ecoponto ou campanha de resíduos eletrônicos.

Cada proposta deve incluir:

- O que queremos mudar;
- Por que isso é importante;
- Como seria implementado;
- Quem deve ser envolvido;
- Quais benefícios ambientais traz.

Sugestão: Utilize a metodologia da insígnia global - Inovadores de Impacto.

FICHA DE ATIVIDADE

Reduzindo Decibéis

Informações

Duração: 1 hora

Local: Livre

Participação: Patrulha ou equipe de interesse

Objetivo

Sensibilizar os jovens para os impactos da poluição sonora na biodiversidade, nas pessoas e no ambiente.

Materiais

- Cartolinas
- Recortes de reportagens
- Materiais para desenho e colagem
- Recursos digitais (PowerPoint, Canva, vídeo), se desejado

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional



preservação da biodiversidade



hábitos saudáveis

Introdução

Entre as diversas formas de poluição, a poluição sonora é uma das mais presentes no cotidiano e uma das menos percebidas. A forma mais comum e cotidiana são os ruídos constantes de trânsito, obras, festas, fones de ouvido, aparelhos eletrônicos, entre outros. Eles afetam não apenas as pessoas, mas também animais, plantas e ecossistemas inteiros.

Esse tipo de poluição não é tão perceptível assim, pois devido a rotina corrida não se nota, porém ela continua afetando o nosso corpo de diversas maneiras, desde uma pequena enxaqueca até não conseguir dormir a noite.

O excesso de ruído pode desorganizar os ciclos de vida de pessoas, animais e plantas, contribuindo para o desequilíbrio ambiental e aumentando a pressão sobre a nossa saúde e a biodiversidade, um elemento importante da Sobrecarga da Terra.

Descrição da atividade

1 - Pesquisa prévia

Cada equipe deve investigar como a poluição sonora afeta:

- Natureza;
- Animais (especialmente aves, insetos, mamíferos e animais marinhos);
- Plantas (dependência de polinizadores que sofrem com ruídos);
- Pessoas (atenção especial a bebês, idosos, pessoas neurodivergentes ou com deficiência).

Podem ser utilizadas notícias, artigos científicos simplificados, vídeos, dados da comunidade.

2 - Produção

Após a pesquisa, cada equipe deve montar uma apresentação que inclua:

- Impactos identificados;
- Explicação das causas e consequências;
- Relação com a biodiversidade e com a Sobrecarga da Terra;
- Propostas de solução.

Sugestões para a apresentação: formato digital (PowerPoint / Canva), vídeo, esquete teatral, painel em cartolina, infográfico, mapa do ruído do bairro ou da escola.

3 - Apresentação

As equipes deverão apresentar suas descobertas para o restante da seção.

O grupo discute:

- Quais impactos foram mais surpreendentes;
- Quais propostas são mais viáveis;
- Como cada jovem pode contribuir no cotidiano.

14° Scout's Field Day

Dia de Campo do Escotismo

Apresentação

O *Scout's Field Day* (SFD), criado em 2012, é um evento escoteiro que promove a integração por meio da prática do radioescotismo, incentivando o uso de equipamentos de rádio, antenas e comunicações à distância, enfatizando habilidades técnicas e trabalho em equipe. *Field Day* vem do inglês e significa Dia de Campo, muito usado por radioamadores para demonstrações e divulgação.

Este evento promove o desenvolvimento de ações preconizadas pela RENER - Rede Nacional de Emergência de Radioamadores e pela REER - Rede Estadual de Emergência de Radioamadores, para que conheçam e pratiquem a comunicação em situações de emergência, como catástrofes, desastres naturais ou outros eventos críticos. Os jovens têm a chance de vivenciar cenários simulados onde precisam se comunicar de forma eficiente e segura, utilizando rádios e outros recursos independentes das operadoras de telefonia comerciais.



SCOUT'S FIELD DAY
2026

Desejamos a todos os participantes um excelente *SCOUT'S FIELD DAY*, repleto de aprendizados, bons contatos e espírito de equipe! Boa atividade e bons contatos!

Período

Dias **20 e 21 de junho de 2026.**

Apresentação

Ramos participantes



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional



criatividade e
inovação

Atividade	Duração (mín)
Tarefa Prévia	1 hora
Aprendendo o Código Q	30 min
Caça à Raposa	40 min
Estação Maluca	30 min
Radioamadorismo em Situações de Emergência	30 min
Rumo Morse	30 min
SDF na escuta?	Livre

As atividades podem ser relacionadas às especialidades de Radioamadorismo ou Radioescuta.

Orientações Gerais

Instrução sobre os tipos de operação

1 - HF – Alta Frequência (3 a 30 MHz)

É usada para comunicação a longas distâncias (até outros países/continentes). As ondas "saltam" na atmosfera e viajam muito longe.

Ideal para concursos de rádio, contato internacional, JOTA, CQWS.

Antena: geralmente longa (fios, dipolos) ou direcionais de alumínio.

Equipamento: transceptores HF com maior potência, em torno de 100 Watts.

2 - VHF – Muito Alta Frequência (30 a 300 MHz)

Ideal para comunicação local/regional (até 100 km com ou sem repetidora).

Muito utilizada em atividades escoteiras e ideal para eventos locais, coordenação de campo, atividades dentro e fora da sede

Antena: menor, tipo vertical (ex: $\frac{1}{4}$ de onda), caseiras tipo FlowerPot.

Equipamento: HT (rádio portátil) ou móvel com antena externa.

Orientações Gerais

3 - Ultra Alta Frequência (300 MHz a 3 GHz)

Alcance semelhante ao VHF, mas mais sensível a obstáculos (paredes, árvores). Muito usada em ambientes urbanos e com repetidoras.

Ideal para eventos em áreas urbanas, uso com HTs e TalkAbouts.

Antena: pequenas, eficientes para áreas abertas ou curtas distâncias.

Equipamento: rádios HT ou base UHF, além dos TalkAbouts.

Como se tornar um radioamador legalizado?

O radioamador é uma pessoa autorizada pela ANATEL a operar equipamentos de radiocomunicação para fins experimentais, educativos e de utilidade pública. Para atuar legalmente, é obrigatório possuir licença e indicativo oficial.

No Brasil, a entrada no serviço de radioamador ocorre pelas classes:

- **Classe C** – nível inicial; exige apenas ser alfabetizado.
- **Classe B** – disponível para maiores de 18 anos ou para quem já possui 2 anos na Classe C.

É preciso estudar para a prova da ANATEL e ser aprovado nas avaliações correspondentes à classe desejada.

Conteúdos da prova (por classe):

- **Para a Classe C:**

- Legislação do Serviço de Radioamador
- Resolução ANATEL nº 449/2006
- Ética e procedimentos operacionais
- Código Q
- Fonético internacional

- **Para a Classe B (e Classe A):**

Inclui todos os itens da Classe C mais:

- Teoria básica de eletricidade e eletrônica
- Conceitos de radiofrequência e propagação
- Código Morse (válido até a regulamentação da mudança)

Para estudar, há diversas fontes gratuitas e acessíveis. Segue uma sugestão:
<https://youtu.be/8Vc8bcHNWrE?si=F2UKrvi91Zk7PYca>

Para mais informações de como se tornar um radioamador:
<https://www.gov.br/anatel/pt-br/regulado/outorga/radioamador-e-radio-cidadao/habilitacao-do-radioamador>

FICHA DE ATIVIDADE

Tarefa Prévia

Informações

Duração: 1 a 3 horas

Local: Sede da UEL, estação de radioamador ou espaços externos

Participação: Livre

Objetivo

Apresentar aos jovens os equipamentos de comunicação utilizados em radioamadorismo e em atividades escoteiras, estimulando a compreensão de seu funcionamento e promovendo o uso seguro e responsável desses recursos antes do *Scout's Field Day* (SFD).

Materiais

- HTs (VHF/UHF)
- Talk Abouts
- Acesso a webSDR (internet)
- Equipamentos de HF (se houver)

Preparação

Recomenda-se que as atividades sejam realizadas durante o primeiro semestre de 2026, antes do *Scout's Field Day*.

- Contatar radioamadores da comunidade, caso a UEL não possua HF ou VHF/UHF;
- Agendar visita à estação de HF (se aplicável).

Descrição da atividade

1 - Escolha dos equipamentos

A UEL deverá selecionar quais equipamentos utilizará no Scout's Field Day:

- HF (transceptores de ondas curtas) – alcance nacional e internacional.
- VHF/UHF (HTs, Baofengs, Talk Abouts) – uso comum em atividades escoteiras.

Os equipamentos podem ser da própria UEL ou de um radioamador convidado.

2 - Equipamentos em HF

O objetivo é aprender sobre o funcionamento básico do equipamento.

Para isso, é essencial visitar uma estação, seja da UEL ou de um radioamador convidado.

Caso seja de uma estação externa à UEL, sempre acompanhados de dois adultos responsáveis conforme determina o POR - Princípios, Organização e Regras, deve ser registrado sobre o funcionamento do equipamento para ser compartilhado com os demais participantes.

3 - Equipamentos de VHF/UHF

Demonstrar como os rádios funcionam, destacando sua utilidade em excursões, trilhas e acampamentos. Caso não possuam, é possível solicitar empréstimo a radioamadores da região.

4 - Praticando a escuta de rádios

Oportunidades para que os jovens possam escutar transmissões de estações de radioamador ou de HTs:

- **23° CQWS - Conteste de Radioescotismo**

Data: 11 e 12 de abril de 2026;

A escuta pode ser feita na própria estação ou ainda através da internet, usando webSDR, que é um conhecido sistema de escuta de radioamadores aberto ao público em geral.

- **Atividades com HTs e radioamadores**

- Regiões do país costumam ter repetidoras ativas;
- Os jovens podem escutar conversas ou até participar delas, acompanhados de um radioamador licenciado.

- **Atividades com TalkAbouts**

Jogo de comunicação: passar e repassar mensagens simples pelos rádios;

FICHA DE ATIVIDADE

Aprendendo o Código Q

Informações

Duração: 30 min

Local: Livre

Participação: Patrulha ou equipe de interesse

Objetivo

Explicar o que são os Códigos Q, como são utilizados na comunicação mundial e como as estações de radioamador são identificadas no Brasil.

Materiais

- Cartazes com os principais Códigos Q
- Tabelas de referência

Descrição o da atividade

1- Orientações iniciais - O que é o Código Q?

O escotista apresenta aos jovens:

- Os **Códigos Q** são combinações internacionais de três letras iniciadas por “Q”;
- Foram criados no início do século XX para agilizar transmissões em código Morse, quando cada caractere contava;
- Hoje, continuam sendo muito usados por radioamadores, pilotos de avião, operadores navais e militares, pois funcionam mesmo com sinais fracos ou quando os operadores não falam a mesma língua;
- São uma linguagem técnica universal que permite comunicação rápida e padronizada.

Códigos Q mais utilizados

Código Q	Significado (Pergunta)	Significado (Resposta)
QRA	Qual é o seu nome / indicativo da estação?	Meu QRA é...
QTH	Qual é sua localização?	Meu QTH é... (cidade/estado)
QRV	Você está pronto para receber?	Sim, estou QRV.
QRM	Há interferência de outras estações?	Há muito QRM aqui.
QRZ	Quem está me chamando?	Aqui é estação... (indicativo)
QSO	Podemos conversar / estabelecer contato?	Sim, vamos fazer um QSO.
QSL	Você confirma o recebimento da mensagem?	QSL (entendido).
QTR	Qual será o horário?	O horário será...
QRG	Qual a frequência do contato?	A frequência é... kHz

QRA representa um indicativo de chamada, é com ele que o operador se identifica em todas as comunicações oficiais. No Brasil, esses indicativos começam com as letras **PY**, **PP**, **PU**, entre outras, seguidas de números e letras. Por exemplo: **PU2ABC**, **PY1XYZ**.

2 - Execução

Cada equipe recebe pequenos cenários como:

- Chamada inicial entre dois operadores;
- Situação de interferência;
- Troca de localização;
- Agendamento de horário (QTR);
- Confirmação de mensagem (QSL).

Cada equipe deve montar uma comunicação de 30 segundos usando apenas Códigos Q.

3 - Variação

Depois cada equipe apresenta a sua comunicação para que as outras tentem desvendar.

Vence a equipe que acertar primeiro mais comunicações.

FICHA DE ATIVIDADE

Caça à Raposa (Fox Hunting)

Informações

Duração: 40 min

Local: Ar livre ou espaço amplo

Participação: Livre

Objetivo

Ensinar, de forma prática e lúdica, o conceito de direcionalidade de antenas, por meio da localização de uma fonte emissora de sinal utilizando antena direcional e bússola.

Materiais

- 1 rádio receptor portátil com antena direcional (pode ser substituído por transmissor bluetooth escondido)
- Fonte emissora de sinal (rádio, transmissor ou celular tocando música)
- Bússolas para as equipes

Preparação

- Escolher um local amplo e seguro para esconder a fonte de sinal;
- Testar previamente o alcance e a intensidade do sinal;
- Explicar rapidamente como funciona a captação direcional do sinal;
- Dividir os participantes em equipes equilibradas.

Caça à Raposa

Descrição da atividade

1 - Introdução

O coordenador explica que o jogo simula uma atividade clássica do radioamadorismo conhecida como Caça à Raposa, em que é preciso localizar uma estação transmissora apenas pela intensidade e direção do sinal recebido.

2 - Esconder a “raposa”

A fonte emissora de sinal é escondida em campo aberto, fora do campo de visão direto dos participantes.

3 - Execução

Cada equipe recebe uma antena direcional e uma bússola. Ao sinal de início, os jovens devem:

1. Girar a antena lentamente para identificar a direção de maior intensidade do sinal;
2. Confirmar a direção com a bússola;
3. Avançar alguns metros e repetir o processo;
4. Ajustar o rumo até localizar a origem do sinal.

4 - Conclusão

Vence a equipe que localizar primeiro a fonte emissora.

FICHA DE ATIVIDADE

Estação Maluca

Informações

Duração: 30 min

Local: Livre

Participação: Livre

Objetivo

Simular situações de comunicação sob interferência, permitindo que os participantes compreendam a importância da clareza, da repetição correta e da escuta atenta em transmissões de rádio.

Materiais

- Caixas de papelão para fazer “rádios”;
- Apitos ou rádio real com ruído artificial.

Descrição da atividade

1 - Introdução

O coordenador explica que, em transmissões reais, o sinal nem sempre chega limpo. Interferências, ruídos e falhas fazem parte do radioamadorismo e exigem atenção, paciência e técnica.

2 - Execução

1. O Grupo Transmissor recebe frases embaralhadas ou com ruído proposital.
2. As mensagens são transmitidas usando as caixas como “rádios” ou equipamentos reais.
3. O Grupo Receptor deve ouvir, interpretar e responder corretamente.
4. Ruídos podem ser adicionados com apitos ou sons de fundo controlados pelo coordenador.

FICHA DE ATIVIDADE

Radioamadorismo em Situações de Emergência

Informações

Duração: 40 minutos

Local: Sala, quadra ou ar livre

Participação: Livre

Objetivo

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

Materiais

- Computador ou celular para demonstração dos vídeos das reportagens.

Descrição da atividade

Demonstrar 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.

Radioamadorismo em Situações de Emergência

Segue abaixo algumas sugestões de matérias que podem ser comentadas:

- [Homem usa radioamador para ajudar a comunidade em Santa Maria](#) - 05/03/2015
- [Radioamadores Enchente SC](#) - 28/11/2008
- [Radioamadores que fizeram a diferença no Vale do Cuiabá](#) - 12/01/2012
- [REER-SP: Radioamadores auxiliam no resgate de bombeiros soterrados em gruta](#) - 01/11/2021
- [Chuvas em SP: Radioamadores da REER montam infraestrutura de emergência](#) - 20/02/2023

FICHA DE ATIVIDADE

Rumo Morse

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Sala, quadra ou ar livre

Participação: Livre

Objetivo

Aplicar técnicas de comunicação e orientação.

Materiais

- 1 apito
- Bússola
- Referências fixas para montar os pontos cardeais

Descrição da atividade

1 - Orientações iniciais

Um escotista reúne os participantes e explica que, no início do Escotismo, o código Morse era um dos principais meios de comunicação não verbal. Ainda é muito utilizado pelos radioamadores, para comunicações de emergência, dentro da navegação marítima e aeronáutica, entre outros.

O escotista demonstra como será passado o código morse, utilizando o apito:

- **Traços (-)** = apito longo
- **Pontos (.)** = apito curto

Rumo Morse

Também ensinará quais as quatro letras que serão utilizadas no jogo:

- N → (-.)
- S → (...)
- L → (.-.)
- O → (---)

As letras representam os pontos cardeais: **N**orte, **S**ul, **L**este e **O**este.

Utilizando uma bússola, ou método similar, os jovens devem orientar-se sobre a direção dos pontos cardeais e colocam alguma identificação.

2 - Execução

Ao ouvir o código, os jovens devem identificar a letra e virar-se imediatamente para o ponto cardeal correspondente, com os olhos fechados.

Passos:

1. O escotista toca uma sequência em Morse (ex.: --- → O);
2. Os jovens fecham os olhos;
3. Identificam a letra pelo som;
4. Viram-se na direção do ponto cardeal correto;
5. Ao sinal do coordenador, abrem os olhos para conferir se acertaram;
6. Se errarem, saem do jogo, até que reste apenas um, que será o vencedor.

Repetir com diferentes letras e variações de velocidade.

FICHA DE ATIVIDADE

SFD na escuta?

Informações

Duração: Livre

Local: Área de operação de rádio da UEL (campo, sede ou estação montada para o SFD)

Participação: Livre

Objetivo

Dar oportunidade aos jovens de se comunicarem, de forma orientada e segura, com outras estações escoteiras ou de radioamadores, vivenciando uma comunicação real durante o Scouts Field Day.

Materiais

- Equipamentos de rádio preparados antecipadamente
 - Rádios (HF, VHF ou UHF);
 - Antenas;
 - Fontes de energia.
- [Folha de LOG para registro dos contatos realizados](#)

Preparação

- Montar e testar previamente os equipamentos de rádio;
- Explicar aos jovens as regras básicas de operação e comportamento no rádio;
- Apresentar o modelo de folha de LOG e como preenchê-la;
- Definir radioamadores responsáveis por acompanhar cada grupo de jovens.

SFD na escuta?

Descrição da atividade

1 - Introdução

O coordenador explica que o objetivo é realizar contatos reais por rádio, como ocorre em eventos escoteiros e radioamadorísticos, reforçando a importância da escuta, da clareza e do respeito aos procedimentos.

2 - Execução

- Iniciar a escuta em frequências previamente combinadas ou de uso comum;
- Buscar estações que estejam declarando participação no Scout's Field Day;
- Quando identificada uma estação participante, realizar a chamada conforme orientação do radioamador responsável.

3 - Comunicação com outras estações

Caso não sejam encontradas estações do SFD:

- Os jovens poderão realizar contato com outras estações que estejam “no ar”, sempre com apoio de um radioamador licenciado.
- Cada jovem terá a oportunidade de falar, se identificar e trocar informações básicas.

4 - Registro em LOG

Após cada contato, os jovens devem:

- Anotar as informações principais na folha de LOG;
- Conferir se os dados estão corretos;
- Compreender a importância do registro para eventos e atividades oficiais.

9º Dia do Amigo

Mutirão da Amizade Escoteira

Apresentação

O Dia do Amigo é um grande Mutirão da Amizade, uma mobilização nacional promovida pelas Unidades Escoteiras Locais em todo o Brasil. Essa iniciativa tem como propósito integrar, divulgar e fortalecer o Escotismo junto a amigos, familiares, comunidade e à sociedade em geral.

É uma oportunidade única para crianças, adolescentes, jovens e adultos, acompanhados de seus amigos, vivenciarem atividades escoteiras atrativas, divertidas e inspiradoras, que despertam o interesse pelo Movimento Escoteiro e contribuem para a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade.

O Dia do Amigo é uma celebração dos laços que nos unem e uma porta aberta para novos caminhos de amizade, serviço e aventura dentro do Movimento Escoteiro.



Período

Do dia **1 a 31 de agosto de 2026**.

** As UELs podem realizar as ações em outras datas que se adequem melhor ao seu calendário ou ao cronograma dos parceiros envolvidos.*

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS				
		FILHOTES	LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
A Trilha de Mowgli	45 min		X			
Amizade em Ação	30 min				X	X
Aventuras no Bosque	30 min	X				
Construindo Pontes	30 min			X	X	X
Escape Room	40 min			X	X	X
Missão Escoteira 360°	40 min			X	X	X
Pintura Coletiva	20 min	X	X			
Telefone de Mímica	20 min	X	X	X		

FICHA DE ATIVIDADE

A Trilha de Mowgli

Informações

Duração: 45 minutos

Local: Pátio, quadra ou espaço amplo

Participação: Alcateia

Objetivo

Promover a amizade, o trabalho em equipe e o respeito mútuo entre lobinhos e convidados, por meio de desafios cooperativos inspirados na história de Mowgli, fortalecendo o sentimento de pertencimento à alcateia.

Materiais

- Cordas (para trilha ou pequenos obstáculos)
- Cartões com trechos da Lei do Lobinho
- Baldes, cones ou bambolês
- Lenços
- Folhas A4 e canetões

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Paz e Desenvolvimento



vida ao ar livre



valores

A Trilha de Mowgli

Preparação

- Organizar o espaço em formato de trilha, com estações bem definidas;
- Preparar previamente os cartões com trechos da Lei do Lobinho;
- Planejar grupos mistos, integrando lobinhos e amigos convidados.

Descrição da atividade

1- Abertura

Os Velhos Lobos reúnem a alcateia e explicam que todos irão viver uma aventura inspirada na Jângal, onde ninguém caminha sozinho. Assim como Mowgli, cada participante precisará contar com seus amigos para superar os desafios.

2 - Desenvolvimento

Os grupos percorrem a trilha passando por estações cooperativas:

• Estação 1 – Construindo juntos

O grupo monta uma “barraca simbólica” utilizando cordas, garantindo que todos participem e se ajudem.

• Estação 2 – Cuidar do outro

Transportar a “água da selva” sem derramar, ajustando o ritmo para que ninguém fique para trás.

• Estação 3 – A Palavra da Jângal

Decifrar ou ler um trecho da Lei do Lobinho e conversar rapidamente sobre como essa atitude ajuda a ser um bom amigo no dia a dia da alcateia.

3 - Encerramento

Todos se reúnem em roda para construir coletivamente um painel ou cartaz com a frase: “O Melhor Possível é ser um bom amigo!”

FICHA DE ATIVIDADE

Amizade em Ação

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Espaço amplo (salão, gramado ou pátio)

Participação: Equipes

Objetivo

Estimular a cooperação, o diálogo e a empatia entre jovens e convidados, valorizando a amizade como base do Movimento Escoteiro e fortalecendo laços por meio de desafios colaborativos e reflexivos.

Materiais

- Cartolinas coloridas, canetas hidrográficas
- Fita adesiva, tesoura
- Caixas de papelão pequenas
- Papéis com desafios e perguntas reflexivas sobre amizade, cooperação e valores escoteiros

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Saúde e
Bem-estar



vínculos saudáveis

Preparação

- Separar previamente os materiais de construção;
- Preparar os envelopes com os “Desafios da Amizade”;
- Organizar o espaço de forma que todos os grupos possam trabalhar simultaneamente.

Descrição da atividade

1 - Abertura

O facilitador apresenta o sentido da atividade, destacando que o Dia do Amigo é uma oportunidade de mostrar aos convidados o que sustenta o Escotismo: amizade, cooperação e espírito de serviço.

2 - Missão – Construir a “Torre da Amizade”

Cada grupo deve construir uma torre que simbolize a amizade, utilizando os materiais disponíveis, atendendo aos seguintes critérios:

- Ter pelo menos 50 cm de altura;
- Conter uma mensagem, palavra ou símbolo que represente a amizade e os valores escoteiros.

3 - Desafios Surpresa

Durante a construção, o facilitador entrega envelopes com Desafios da Amizade, como:

- “Todos devem usar apenas uma mão por 2 minutos.”
- “Escrevam três atitudes que fortalecem uma amizade.”
- “Cada membro compartilha uma lembrança marcante de um amigo.”

Os desafios devem ser cumpridos sem interromper o trabalho em equipe.

4 - Apresentação e reflexão

Cada grupo apresenta sua torre, explicando o significado dos elementos construídos.

FICHA DE ATIVIDADE

Aventuras no Bosque

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Espaço gramado, praçinha ou pátio aberto

Participação: Ninhada

Objetivo

Estimular a cooperação, a amizade e o cuidado com os outros, por meio de uma aventuralúdica ao ar livre, em que os Filhotes aprendem brincando, explorando o espaço e vivendo experiências positivas em grupo.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Amizade em Ação

Materiais

- Pedaçoes de papel colorido (pegadas ou folhas)
- Cestinhas ou mochilinhas pequenas
- Fitas coloridas para marcação do percurso
- Imagens de animais da floresta

Preparação

- Marcar previamente o percurso com fitas e pegadas coloridas;
- Esconder as pistas e desafios ao longo do caminho;
- Organizar os Filhotes em pequenos grupos, sempre acompanhados por um adulto ou familiar.

Descrição da atividade

1 - Abertura

Os adultos explicam que os Filhotes são pequenos exploradores e que, junto com seus amigos convidados, irão viver uma aventura no bosque.

Cada desafio ajudará o grupo a chegar até o Tesouro da Amizade.

2 - Desenvolvimento – Caça às Aventuras

Os grupos seguem as pegadas coloridas, encontrando pistas e pequenos desafios, que podem ser lidos com a ajuda dos familiares, como:

- Dar um abraço no amigo;
- Pular como um sapo;
- Imitar um animal da floresta;
- Cantar a canção do Filhote.

Todos devem participar, respeitando o ritmo de cada criança.

3 - Tesouro da Amizade

Ao final do percurso, os grupos encontram o Tesouro da Amizade, que pode ser um símbolo escoteiro, um objeto coletivo ou um lanche compartilhado.

FICHA DE ATIVIDADE

Construindo Pontes

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Espaço gramado

Participação: Por equipes ou patrulhas

Objetivo

Desenvolver a cooperação, a comunicação e a criatividade dos jovens, por meio da elaboração e execução coletiva de projetos, reforçando a importância do trabalho em equipe e da confiança mútua.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Saúde e Bem-estar



vida ao ar livre



vínculos saudáveis

Construindo Pontes

Materiais

- Cabos de vassoura
- Cordas, barbantes ou sisal
- Tesoura
- Folhas de papel A4
- Lápis e canetas

Preparação

- Separar os materiais por equipe;
- Definir um espaço amplo e seguro para a construção das estruturas;
- Lembrar as regras básicas de segurança no manuseio dos materiais

Descrição da atividade

1 - Abertura

O escotista explica que a atividade exige cooperação, escuta e confiança. O desafio não é apenas construir uma ponte, mas trabalhar a partir

da ideia de outra equipe, respeitando escolhas e soluções diferentes das próprias.

2 - Elaboração do projeto

Cada equipe, patrulha ou clã recebe uma folha de papel A4 e canetas para desenhar um projeto simples de ponte, pensando em como ela poderia ser construída com os materiais disponíveis.

3 - Troca de projetos

Após o desenho, os projetos são entregues ao escotista responsável, que embaralha e distribui os projetos entre as equipes, garantindo que ninguém execute o próprio projeto.

4 - Construção da ponte

Cada equipe deve construir a ponte conforme o projeto recebido, dialogando internamente, resolvendo problemas e respeitando a proposta original, mesmo que tenham ideias diferentes.

FICHA DE ATIVIDADE

Escape Room

Informações

Duração: 40 minutos

Local: Sala

Participação: Por equipes

Objetivo

Desenvolver o pensamento crítico, a cooperação e a comunicação entre os jovens, por meio da resolução coletiva de enigmas, reforçando a importância do trabalho em equipe e do respeito às diferentes habilidades.

Materiais

- Pistas impressas ou simbólicas
- Chaves ou códigos de abertura
- Objetos para compor os enigmas (caixas, envelopes, cadeados, mapas, símbolos)

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



vida ao ar livre

Escape Room

Preparação

- Criar previamente um mistério central, adaptado à realidade local e à faixa etária dos jovens;
- Organizar as pistas em sequência lógica, garantindo progressão de dificuldade;
- Preparar a sala de forma imersiva, distribuindo pistas e objetos com segurança.

Descrição da atividade

1 - Abertura

O escotista apresenta a história do mistério e explica que o desafio só será resolvido se todos colaborarem. Reforçar que não é uma competição individual, mas uma experiência coletiva.

2 - Início do desafio

As pistas iniciais são entregues ou deixadas visíveis na sala. A partir delas, os jovens devem investigar,

interpretar informações e encontrar novos enigmas.

3 - Resolução colaborativa

- Os enigmas podem envolver lógica, observação, códigos, símbolos ou conhecimentos gerais;
- Um jovem que já tenha resolvido um enigma não pode resolver outro, mas pode ajudar os colegas, explicando caminhos ou dando pistas;
- Estimular a comunicação clara, a escuta e o respeito às ideias do grupo.

Os desafios podem abordar temas do Escotismo (história, símbolos, valores) ou outros conteúdos adequados ao grupo.

4 - Conclusão

Quando o mistério for resolvido e a “saída” encontrada, todos se reúnem para celebrar o trabalho coletivo.

FICHA DE ATIVIDADE

Missão Escoteira 360°

Informações

Duração: 40 minutos

Local: Campo aberto ou área de acampamento

Participação: Patrulhas ou equipe de interesse

Objetivo

Aplicar conhecimentos escoteiros em desafios práticos de campo, estimulando o trabalho em patrulha, a liderança compartilhada, a cooperação e o reconhecimento das habilidades dos outros.

Materiais

- Bússolas ou aplicativos de orientação
- Cordas, lona e estacas
- Materiais de primeiros socorros simbólicos
- Envelopes com missões

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



vida ao ar livre

Preparação

- Preparar previamente os envelopes com as missões;
- Organizar os materiais em pontos estratégicos do campo;
- Garantir que todas as patrulhas compreendam as regras de segurança.

Descrição da atividade

1 - Abertura

O escotista apresenta a proposta reforçando a ideia de “escoteiros fazendo coisas de escoteiros”: colocar em prática o que se aprende nas atividades e acampamentos, sempre em equipe.

2 - Recebimento da missão

Cada patrulha recebe um envelope com a missão inicial, por exemplo:

“Monte um abrigo simples com os materiais disponíveis e sinalize sua localização.”

As patrulhas devem se organizar internamente para cumprir as tarefas.

3 - Desafios em rotação

As patrulhas passam por diferentes desafios, como:

- Orientação: uso de bússola ou azimute para localizar um ponto definido;
- Pioneiria: construção simples (tripé, mesa ou suporte);
- Primeiros socorros: atendimento simulado de um ferimento leve;
- Comunicação: codificação ou interpretação de sinais escoteiros.

Os desafios devem ser resolvidos coletivamente, com participação de todos.

4 - Avaliação entre patrulhas

Ao final, cada patrulha observa o trabalho de outra equipe e destaca pontos fortes, boas soluções e atitudes positivas, reforçando o aprendizado coletivo.

FICHA DE ATIVIDADE

Pintura Coletiva

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Espaço aberto

Participação: Livre

Objetivo

Estimular a criatividade, a cooperação e o respeito às ideias dos outros, por meio de uma produção artística coletiva, em que crianças e jovens constroem juntos um resultado comum.

Materiais

- Cartolina ou papel pardo
- Tintas coloridas
- Lápis de cor, giz de cera ou canetinhas

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Habilidades
para a Vida



criatividade e
inovação

Pintura Coletiva

Preparação

- Cartolina ou papel pardo
- Tintas coloridas
- Lápis de cor, giz de cera ou canetinhas

Descrição da atividade

1 - Abertura

O escotista explica que a atividade será uma pintura coletiva, em que o mais importante não é o resultado final, mas a forma como todos colaboram, respeitam e constroem juntos.

2 - Produção dos desenhos

Cada equipe, matilha ou patrulha recebe uma folha de cartolina ou papel pardo e um conjunto de materiais para desenho e pintura.

O grupo inicia o desenho conforme o tema definido (por exemplo: amizade, natureza, brincar juntos, cuidar do outro).

3 - Troca de produções

A cada 5 minutos, o escotista dá um sinal e as folhas são trocadas entre os grupos.

O grupo seguinte deve continuar o desenho iniciado por outro, respeitando o que já foi feito e acrescentando novas ideias.

O processo se repete até que todas as equipes tenham contribuído em diferentes produções.

4 - Exposição

Ao final, os desenhos são expostos. As crianças ou jovens observam e tentam descobrir qual era o tema inicial de cada produção.

FICHA DE ATIVIDADE

Telefone de Mímica

Informações

Duração: 20 minutos

Local: Espaço aberto

Participação: Seção ou equipes

Objetivo

Desenvolver a comunicação não verbal, a cooperação e a atenção entre os participantes, por meio de uma dinâmica lúdica de mímica.

Materiais

- Tapa-olhos
- Cartas com palavras simples ou imagens para serem representadas por mímica

Ramos



FILHOTES



LOBINHOS



ESCOTEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Habilidades
para a Vida



criatividade e
inovação

Telefone de Mímica

Preparação

- Organizar as cartas com palavras ou imagens adequadas à faixa etária;
- Garantir espaço seguro e amplo para a formação das filas;
- Explicar previamente as regras e reforçar que não se trata de competição, mas de cooperação.

Descrição da atividade

1 - Organização Inicial

As equipes formam filas. Todos os participantes, exceto o segundo da fila, permanecem com os olhos vendados.

2 - Rodadas

O primeiro da fila recebe uma carta com a palavra ou imagem que deverá representar apenas por mímica.

Somente o segundo da fila pode observar a mímica. Ele não pode falar, devendo apenas sinalizar quando entender.

3 - Transmissão da mensagem

Quando o segundo participante indicar que compreendeu, ele toca no ombro do colega que está atrás.

Esse colega retira a venda e passa a observar a mímica, repetindo o processo até chegar ao último da fila.

4 - Final da rodada

O último participante, ao compreender a mímica, diz a palavra em voz alta.

Após a rodada, o primeiro da fila vai para o final, permitindo que todos experimentem diferentes papéis.

Grande Jogo Naval

Escoteiros guardiões da Amazônia Azul

Apresentação

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.

Cuidar da Amazônia Azul significa proteger a vida marinha, garantir a segurança alimentar, preservar culturas tradicionais e manter a economia do mar em equilíbrio. Esse cuidado é uma responsabilidade coletiva — dos escoteiros e de toda a sociedade — na construção de um futuro mais sustentável para o país.



Período

Dias **15 e 16 de agosto de 2026.**

** As UELs podem realizar as ações em outras datas que se adequem melhor ao seu calendário ou ao cronograma dos parceiros envolvidos.*

Tema 2026 ESCOTEIROS GUARDIÕES DA AMAZÔNIA AZUL

O tema convida os jovens a explorarem um dos territórios mais estratégicos e menos conhecidos do Brasil: a **Amazônia Azul**, a vasta área marítima sob jurisdição nacional. Assim como a Amazônia verde, esse espaço é essencial para a vida, a economia e a soberania do país.

Esse território compreende toda a área marítima brasileira que se estende do litoral até cerca de 200 milhas náuticas mar adentro, totalizando aproximadamente 3,5 milhões de km² — uma área quase equivalente à da Floresta Amazônica em terra firme. Nela estão presentes ecossistemas riquíssimos, como manguezais, recifes de coral e bancos de algas, além de milhares de espécies de peixes, mamíferos marinhos e aves.

A Amazônia Azul também concentra recursos estratégicos para o Brasil. É nessa região que se localizam importantes reservas de petróleo e gás natural, por onde circula a maior parte do comércio exterior brasileiro, além de áreas fundamentais para a pesca, atividade que garante sustento a milhares de famílias ao longo do litoral. Trata-se, portanto, de um verdadeiro “mar de oportunidades”, que precisa ser utilizado com responsabilidade e visão de futuro.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS			
		LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Aventura Arqueológica	1h30	X	X		
Conhecendo para preservar	1 hora	X			
Energia Azul	1h30		X	X	X
Missão Hidrográfica	1 hora		X	X	X
Operação Ambiental	1h30	X	X	X	X
Recursos Submersos	1h30		X	X	X
Soberania das 200 milhas	1h30	X	X	X	X
Tesouros da Amazônia Azul	1h30			X	X

FICHA DE ATIVIDADE

Aventura Arqueológica

Informações

Duração: 1 hora 30 minutos

Local: Área de areia, terra ou lama (preferencialmente próxima a corpo d'água)

Participação: Por equipes

Objetivo

Vivenciar, de forma lúdica e educativa, técnicas básicas de escavação e registro arqueológico, desenvolvendo observação, paciência, trabalho em equipe e a capacidade de interpretar vestígios do passado para compreender a ocupação humana no litoral brasileiro.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Paz e Desenvolvimento



herança cultural

Materiais

- Colher de pedreiro pequena ou espátula de jardinagem
- Pincel grande
- Peneira ou coador
- Fitas métricas
- Barbante e estacas para quadriculação
- Fichas de registro (com colunas para: Artefato, Profundidade, Quadrícula, Observações)
- Lápis e papel (milimetrado ou simples)

Artefatos enterrados (6 a 10 por sítio):

- Conchas e ossos limpos (restos alimentares)
- Pedacos de cerâmica ou pedras lascadas (ferramentas)
- Objetos modernos (moedas, tampas), para comparação temporal

Preparação

O escotista deve preparar previamente um sambaqui simulado (sítio escavação), enterrando os artefatos a diferentes profundidades (até 30 cm), garantindo que o local seja seguro e delimitado.

Segurança

- Uso obrigatório de água e proteção contra o sol;
- Ferramentas sempre supervisionadas por adultos;
- Reforçar que artefatos reais nunca devem ser tocados, devendo ser comunicados imediatamente a um adulto responsável.

Aventura Arqueológica

Descrição da atividade

O escotista deve designar uma área de escavação para cada equipe:

1 - Delimitação e Mapeamento (30 min)

- O escotista explica o papel do arqueólogo e a importância do registro correto;
- A equipe delimita a área de escavação (ex.: 1 m × 1 m) com estacas e barbante;
- A área é dividida em quadrantes identificados (A1, A2, B1, B2);
- Os jovens desenham o mapa inicial da quadrícula.

2 - Escavação e Peneiramento (45 min)

- A escavação é feita lentamente, por camadas;
- A areia retirada deve ser peneirada;
- Ao encontrar um artefato:
 - ele não deve ser retirado imediatamente;
 - a profundidade e o quadrante são registrados;
 - as informações são anotadas na ficha de campo.

3 - Interpretação e Relatório (30 min)

- Os grupos analisam os artefatos encontrados;
- Elaboram um relatório simples respondendo:
 - Quem poderia ter vivido nesse local?
 - O que essas pessoas comiam?
 - Quais atividades realizavam?
- Cada grupo apresenta suas conclusões.



FICHA DE ATIVIDADE

Conhecer para Preservar

Informações

Duração: 1 hora

Local: Área de costa, rio, lago ou espaço natural que simule um ecossistema aquático

Participação: Patrulhas ou equipes de interesse

Objetivo

Conhecer a Amazônia Azul e sua biodiversidade, despertando nos lobinhos o cuidado com o meio ambiente, o trabalho em equipe e atitudes de preservação por meio de jogos e desafios lúdicos.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



preservação
da biodiversidade

Materiais

- Mapas ilustrados da costa do Brasil com destaque para a Amazônia Azul
- Cabos para falsa-baiana (com equipamentos de segurança)
- Quebra-cabeças
- Chaves, cadeados e baús
- Cartões de perguntas (quiz)
- Imagens ou modelos de coral vivo e coral branqueado

Descrição da atividade

As atividades serão desenvolvidas em forma de bases nas quais os lobinhos terão que avançar e cumprir tarefas que têm relação com o conhecimento e a importância da preservação da Amazônia Azul. As bases (4 bases) recebem nomes de conjuntos de ilhas oceânicas brasileiras, parte da Amazônia Azul, são elas:

- Trindade e Martim Vaz
- Fernando de Noronha

- Atol das Rocas
- Arquipélago de São Pedro e São Paulo

A seguir são descritas as atividades a serem desenvolvidas em cada uma das bases:

1- Trindade e Martim Vaz

Os lobinhos serão desafiados a montar quebra-cabeças que figurem espécies marinhas endêmicas* da Amazônia Azul. São exemplos de espécies endêmicas encontradas na área da Amazônia Azul, o peixe-borboleta *Prognathodes obliquus*, o coral pétreo *Mussismilia hispida*, a estrela-do-mar *Narcissia trigonaria* e uma ascídia endêmica do Nordeste brasileiro *Eudistoma vannamei*.

***espécie endêmica:** é aquela que se encontra restrita a uma área geográfica específica, ocorrendo exclusivamente em um determinado local e não sendo encontrada naturalmente em nenhum outro lugar do mundo

2 - Fernando de Noronha

Em Fernando de Noronha, os lobinhos irão fazer a corrida da tartaruga marinha.

Por equipes eles fazem o revezamento em duplas onde um deles é o corpo da tartaruga e o outro, junto às costas do lobinho (corpo). Para se posicionar eles podem ficar de costas e entrelaçar os braços quando o lobinho de baixo curva o corpo e permite que o lobinho (caso) retire os pés do chão. A equipe deve finalizar todo o trajeto determinado de ida e volta com cada dupla.

3 - Atol das Rocas

As crianças estarão dispostas em linha em uma margem determinada pelos escotistas. O objetivo será atingir a margem oposta, sendo que essa área deve estar delimitada no chão em quadros progressivos que correspondam à área ocupada pela Amazônia Azul (4,4 milhões de km²).

Para avançar nesse Mar Territorial Brasileiro, os(a) lobinhos(as) deverão responder a um quiz sobre a Amazônia Azul. A cada acerto, eles avançam casas até atingirem a outra margem. Por exemplo:

- A Área da Amazônia Azul equivale ao tamanho da Amazônia ou aproximadamente à metade do território nacional (V ou F);
- Mais da metade (54,7 %) do oxigênio de todo o planeta é produzido por algas marinhas (V ou F);
- Cite, pelo menos, 2 benefícios em se proteger a Amazônia Azul. (garantir fontes de energia e alimento, gerar renda, armazenar carbono mais que florestas, etc)

4 - Arquipélago de São Pedro e São Paulo

As crianças receberão uma explicação sobre o problema do branqueamento de corais e como isso impacta a biodiversidade e nossas vidas.

Após a explicação, cada lobinho recebe uma chave de um cadeado que deve mantê-la consigo e passar por uma falsa-baiana, simulando a transposição de uma área marinha sensível que está sob proteção para recuperação dos corais.

Ao atingir o outro lado, o lobinho(a) deve usar a sua chave para abrir um cadeado, mas apenas uma chave será capaz de abrir o cadeado do baú.

Serão 2 baús, sendo que um terá um coral vivo (uma imagem ou macro modelo, que inclusive pode ser construído pelas equipes) e no outro terá um coral branqueado.

Assim, ainda que a matilha consiga abrir o cadeado antes, vencerá a disputa aquela que optar e abrir o cadeado do baú com o coral vivo.



FICHA DE ATIVIDADE

Energia Azul

Informações

Duração: 1h30 a 2 horas

Local: Lago, lagoa, praia ou rio

Participação: Por equipes

Objetivo

Compreender a importância da Amazônia Azul, desenvolvendo habilidades de observação, orientação e análise ambiental, e estimulando o protagonismo juvenil, o cuidado com a natureza e a vivência da Lei Escoteira.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

12
CONSUMO E
PRODUÇÃO
RESPONSÁVEIS



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio
Ambiente



consumo responsável

Materiais

- Mapas ou croquis da área do jogo
- Bússolas
- Cartões ou fichas de missão
- Baús ou caixas simbólicas com “corais”
- Pranchetas, papel e lápis
- Elementos de ambientação naval (opcional)

Descrição da atividade

Os jovens precisam compreender que a Amazônia Azul é fonte de recursos naturais como o petróleo e o gás, e que esses recursos precisam ser explorados de forma responsável, sustentável e segura.

As equipes serão empresas exploradoras do setor de óleo e gás com a missão de explorar os recursos, sem causar impacto ao meio ambiente.

As equipes receberão um mapa da área, que terá 4 boias (que podem ser improvisadas com garrafas PET em uma malha, ou garrafão de 20 L, ou qualquer outro recipiente flutuante) que estão em pontos fixos, presas a poitas no fundo, dispostas no formato do litoral brasileiro (Amazônia Azul), em distância adaptada por ramo.

Por exemplo, para sêniores e pioneiros, pode haver 2 km entre a 1ª e a última boia.

Cada bóia terá um nome na carta náutica entregue à patrulha, que faz alusão aos conjuntos de ilhas oceânicas brasileiras. Assim, boia 1: chama-se Arquipélago de Trindade e Martim Vaz; boia 2: arquipélago de Fernando de Noronha; boia 3: Atol das Rocas e boia 4: Arquipélago de São Pedro e São Paulo.

1 - Formação das companhias das empresas

Cada equipe escolhe um nome para sua companhia do setor de óleo e gás e receberá um kit com funil, saco de lixo e carta náutica.

2 - Zona de exploração

Cada equipe terá que zarpar na sua embarcação e seguir as boias usando a estratégia que preferir.

Presas às bóias com sisal (ou equivalente) haverá garrafas PET variadas, e em cada garrafa PET o escotista deve inserir uma breve mensagem instrutiva que pode somar ou subtrair pontos.

São exemplos de frases que podem estar nas garrafas:

- “Houve um derrame de petróleo em águas profundas da plataforma continental e sua patrulha não seguiu o plano internacional de emergência ambiental regido pela Convenção das Nações Unidas sobre o Direito do Mar” - Perca 3 pontos
- “Parabéns, a atuação de exploração sustentável da sua empresa garantiu a preservação da alga *Dictyota paffini* no Atol das Rocas que está sendo explorada como fonte de um medicamento antiretroviral contra o HIV” - Ganhe 2 pontos

A área das boias é conhecida como a zona de exploração. As garrafas devem ser coletadas e mantidas junto à equipe. Eles poderão recuperar o sisal para manter as garrafas juntas ou usar outra estratégia. Deixar a garrafa à deriva na zona de exploração resulta na perda de pontos.

3 - Retornando à terra

Ao retornar à costa, um representante da equipe entrega ao escotista as mensagens, as quais serão lidas e a pontuação anotada nos passaportes.

4 - Zona de Transporte

Passa-se então para a zona de transporte onde os jovens terão um tempo definido para simular o transporte e envase do óleo.

Um membro da equipe irá buscar água no corpo d' água com uma esponja grande, e irá torcer a esponja na extremidade de um cano PVC (de 100 mm inteiro ou partido ao meio) que estará mais elevada e direcionar "o óleo", representado pela água, em direção a um funil que estará posto numa garrafa PET de 2 L.

A equipe deve derramar o mínimo possível de água, tanto no transporte como no envase, pois isso representa um desastre ambiental.

Vence a equipe que finalizar em menos tempo e terão a pontuação somada à atividade de exploração.

FICHA DE ATIVIDADE

Missão Hidrográfica

Informações

Duração: 1 hora

Local: Área de costa, rio, lago ou espaço natural que simule um ecossistema aquático

Participação: Patrulhas ou equipes de interesse

Objetivo

Compreender a importância da Amazônia Azul por meio do levantamento e da análise de dados hidrográficos, desenvolvendo habilidades de orientação, registro ambiental e trabalho em equipe.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



*Habilidades
para a Vida*



*aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional*

Missão Hidrográfica

Materiais

- Bússolas
- Folhas quadriculadas, lápis e régua
- Barbantes com 3 nós separados por 1,85m cada nó (medida náutica que representa 185,2m)
- Bóias sinalizadoras ou baldes com água (simulação)
- Copos medidores e termômetro (ou sensor digital)
- Cartolina e canetas hidrográficas
- Régua, transferidor e compasso
- Baldes com água (simulando pontos de coleta oceânica no caso de atividade realizada em área seca)

Descrição da atividade

A Marinha do Brasil realiza continuamente levantamentos hidrográficos na Amazônia Azul mapeando o fundo do mar, registrando correntes, temperaturas e profundidades. Nesta atividade, os jovens simulam uma missão hidrográfica escoteira, inspirada nesta ação.

Organizados em equipes (que representam tripulações de pesquisa), os participantes irão:

1. Planejar e medir um percurso entre pontos de coleta;
2. Coletar e registrar dados ambientais da água;
3. Construir um mapa náutico simplificado, reunindo todas as informações levantadas.

Caso a atividade esteja sendo realizada longe do mar ou de rios a região será demarcada pelos organizadores da atividade em uma área seca com baldes cheios de água com diferentes graus de poluição em cada um dos pontos de medição.

Nesta atividade, a distância entre os pontos será medida em Cent.Cabo, abreviação de centésimo de cabo, unidade equivalente a aproximadamente 1,85 metro.

Missão Hidrográfica

O cabo é a menor medida náutica usada na navegação marítima, correspondendo a 185,2 metros (ou 1/10 de milha náutica). Assim, cada Cent.Cabo representa 1/100 de um cabo, e serve aqui como forma educativa de introduzir os jovens às medidas náuticas reais.

1 - Rumo e Distância (15 min)

Cada equipe deverá traçar em terra firme na folha quadriculada a derrota verdadeira (trajeto real) entre os diferentes pontos de medição.

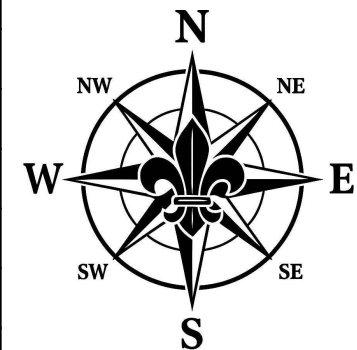
Esses pontos podem estar representados por sinalizações com bóias flutuantes no caso da atividade ser realizada em áreas costeiras rasas ou rios, ou então com baldes dispostos no campo de atividade em áreas secas, cada bóia ou balde simbolizará uma baía, canal ou enseada dentro da Amazônia Azul.

As equipes utilizarão a bússola e o barbante para marcar e medir o trajeto entre os pontos de medição, anotando a derrota efetiva e as distâncias

percorridas medidas com os barbantes marcando um centésimo de cabo para cada nó do barbante. No caso de mares e rios poderá ser feita com uma embarcação miúda e no caso de área seca será feita percorrendo a pé os pontos.

Direção e Rumos em Graus

Direção	Abreviação	Rumo
Norte	N	0° / 360°
Nordeste	NE	45°
Leste	E	90°
Sudeste	SE	135°
Sul	S	180°
Sudoeste	SW	225°
Oeste	W	270°
Noroeste	NW	315°



Nota: Os rumos são medidos a partir do Norte (0°), no sentido horário.

Missão Hidrográfica

Exemplo de marcação e medição da derrota efetiva para 10 bóias ou baldes:

N°	Rumo	cent.Cabo
#1	090° (Leste)	5
#2	045° (Nordeste)	2
#3	135° (Sudeste)	3
#4	180° (Sul)	4
#5	225° (Sudoeste)	8
#6	270° (Oeste)	2
#7	315° (Noroeste)	5
#8	000° (Norte)	1
#9	090° (Leste)	5
#10	Retorno à base	8
Derrota efetiva total		43

Nota: Podem ser utilizadas menos bóias (área molhada) ou baldes (área seca) na atividade, contudo não deve ser ultrapassado o número máximo de 10 Bóias ou Baldes.

A área total da atividade e o número de bóias ou baldes deverá considerar a experiência dos jovens com a navegação e a utilização de bússolas, e no caso de atividade em área seca não poderá ultrapassar o tamanho de um campo de futebol com os pontos de medição estando entre 10 a 15 centésimos de cabo (18,5 a 27,7m) de distância entre eles.

2 - Missão Hidrográfica (20 min)

Nos pontos de coleta, os jovens deverão medir/avaliar:

- Temperatura da água (simulada ou estimada)
- Transparência (através da coleta da água nos copos medidores e observando a nitidez do fundo do copo)
- Cor da água (através da coleta da água nos copos medidores e observando a se há sedimentos e/ou poluição na água)

Missão Hidrográfica

Com base nessas observações, deverão atribuir uma classificação:

águas limpas | águas em risco | águas poluídas

Registrar tudo em uma folha quadriculada, como se fosse um “diário de bordo”.

Em caso de ausência do termômetro, a temperatura da água deve ser estimada pela comparação entre as amostras colocando a seguinte marcação:

água mais quente | água mais fria

3 - Traçado do Mapa Náutico (20 min)

De volta à Base em terra firme, as equipes desenham um mapa náutico simplificado da área explorada indicando a derrota efetiva.

O mapa deve conter:

- Nome fictício da área (“Baía dos Corais”, “Canal dos Ventos”, etc.);
- Traçado da Derrota no papel;
- Transcrição da derrota efetiva incluindo o Rumo e a distância entre os pontos em cent.Cabo (como no exemplo de marcação da fase 1);
- Marcação das águas com suas cores (verde, amarela, preta, vermelha, azul);
- O nome ou identificação da equipe e de cada um de seus integrantes.

Cada patrulha apresenta para todos os participantes da atividade seu mapa e suas conclusões sobre a qualidade ambiental da área.

4 - Conclusão

Os jovens refletem sobre a importância do monitoramento ambiental e científico na proteção dos mares brasileiros entendendo a Amazônia Azul como um patrimônio nacional a ser estudado e defendido.

FICHA DE ATIVIDADE

Operação Ambiental

Informações

Duração: 1h30 a 3 horas

Local: Área de costa, rio, lago ou espaço natural que simule um ecossistema aquático

Participação: Seção ou equipes

Objetivo

Compreender a importância da Amazônia Azul, desenvolvendo habilidades de observação e análise ambiental, e estimulando o protagonismo juvenil, o cuidado com a natureza e a vivência da Lei Escoteira.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



consumo responsável



preservação da biodiversidade

Materiais

- Mapas simples da área de jogo
- Papel pardo ou cartolinas
- Canetas coloridas
- Luvas de proteção
- Sacos de lixo
- Pranchetas
- Ficha de Registro Ambiental
- Balança simples (opcional)

Descrição da atividade

1 - Entendendo a Fronteira - Briefing e Mapeamento

Os escotistas apresentam o conceito de Amazônia Azul, explicando que se trata da área marítima brasileira que se estende até cerca de 200 milhas náuticas da costa. As equipes identificam, em mapas e registros coletivos, as principais riquezas naturais e as ameaças ambientais, delimitando simbolicamente uma “Zona de Fiscalização” (ZEE Simples).

2 - Busca e Coleta de Evidências

As equipes recebem um Kit de Fiscalização (sacos de lixo, luvas, prancheta e ficha de registro. Elas realizam a busca na sua “ZEE Simples”, simulando ações de fiscalização ambiental. Durante a atividade, coletam resíduos, identificam sinais de poluição e registram evidências relacionadas à degradação ambiental, exercitando observação, cooperação e senso de serviço.



Escoteiros do Brasil - Grupo Escoteiro do Mar, Ilha do Mel

Evidências de agressão ambiental

Item de Registro	Descrição da Missão	Habilidade Desenvolvida
Lixo Marinho	Coletar, pesar e classificar os resíduos encontrados (plástico, vidro, metal, etc.).	Serviço, Classificação, Esforço Físico.
Mancha de Óleo (Simulada)	Identificar e marcar no mapa (com caneta ou bandeira) manchas de poluição orgânica ou resíduos de difícil remoção.	Observação, Mapeamento, Sinais de Pista.
Sinais de Pesca Predatória	Encontrar e registrar qualquer vestígio de rede abandonada (<i>rede fantasma</i>) ou indício de desrespeito à vida marinha.	Rastreamento, Consciência Ecológica.

Desafio das 200 Milhas (A Profundidade):

A equipe só pontua se conseguir identificar e coletar evidências em diferentes "níveis de profundidade" (áreas mais próximas da água, áreas mais secas da margem, áreas de vegetação).

3 - Plano de Ação

De volta à base, os jovens organizam os dados coletados, identificando os resíduos coletados a partir da tabela de evidências de agressão ambiental.

Também analisam os principais impactos observados e elaboram propostas de ações sustentáveis.

Cada equipe apresenta um Plano de Ação, contemplando medidas imediatas de conscientização e sugestões de longo prazo para proteção do ambiente.

Para os lobinhos pode ser um momento de trocas de ideias.

Sempre que possível, os planos elaborados podem dar origem a projetos de serviço comunitário, ampliando o impacto educativo da atividade.

4 - Pontuação

- Pontos por quilo de lixo coletado.
- Pontos bônus por identificação precisa de itens difíceis (pequenos resíduos).
- Pontos pela originalidade e viabilidade do Plano de Sustentabilidade.

5 - Destinação dos resíduos

Após a conclusão da atividade, garantir a destinação correta dos resíduos coletados.

Essa destinação pode ser um desafio complementar para os jovens, desde que apoiado e supervisionado pelos escotistas.

FICHA DE ATIVIDADE

Recursos Submersos

Informações

Duração: 1h30 a 2 horas

Local: Água calma, rasa e limpa (piscina, lago, represa ou baía protegida) ou adaptação em terra

Participação: Por equipes

Objetivo

Simular uma expedição científica na Amazônia Azul, desenvolvendo observação, registro e análise de dados sobre recursos naturais e ameaças ambientais, ao mesmo tempo em que fortalece o trabalho em equipe, a responsabilidade e a consciência ambiental.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



Meio
Ambiente



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional



preservação
da biodiversidade

Recursos Submersos

Materiais

- Coletes Salva-Vidas (PFDs)
- Máscaras de mergulho ou óculos de natação (snorkel, se disponível)
- Boias e cordas para delimitação da área
- Itens submersos representando recursos e ameaças:
 - Recursos biológicos: imagens laminadas de peixes, algas, tartarugas, moluscos
 - Recursos geológicos: pedras, argila, placas simbólicas de “petróleo” ou “gás”
 - Ameaças ambientais: resíduos plásticos limpos
- Pranchetas ou fichas de registro à prova d’água
- Mapas simplificados da Amazônia Azul

Preparação

O escotista prepara previamente uma Estação Submersa Simulada, posicionando e ancorando com segurança os itens representativos dos recursos e ameaças.

A área deve ser delimitada com boias ou cordas visíveis, e as fichas de registro organizadas antes do início da atividade.

Segurança

- Uso obrigatório de coletes salva-vidas para todos os participantes que entrarem na água;
- Supervisão constante, com proporção de adultos maior que a usual, incluindo pelo menos um adulto habilitado em resgate aquático ou natação;
- Área claramente delimitada e atividades interrompidas em caso de condições inseguras.

Recursos Submersos

Descrição da atividade

Cada equipe (de 6 a 8 membros) é uma Unidade de Pesquisa Científica e deve se revezar em três funções essenciais:

Função	Local	Missão	Habilidade Escoteira Focada
Explorador Submerso	Na água	Mergulho de superfície (snorkeling) para identificar e contabilizar os recursos na Estação.	Observação, Resistência, Confiança.
Observador de Superfície	Na água, auxiliando o Explorador	Monitora a segurança do Explorador e usa uma prancha para mapear a posição dos achados.	Responsabilidade, Comunicação(sinais manuais).
Analista de Dados	Em terra(Base de Comando)	Recebe os dados do Observador, preenche o relatório final e consulta mapas da Amazônia Azul.	Organização, Interpretação de dados.

Recursos Submersos

1 - Briefing

A equipe recebe um mapa da área e uma lista de itens a serem identificados (ex.: 5 recursos e 2 ameaças ambientais).

2 - Ciclo de Exploração

Uma dupla (Explorador + Observador) entra na água para identificar e memorizar os itens encontrados.



Grupo Escoteiro Ka'a-Mirá 228/SP

3 - Registro e Análise

A dupla retorna à base e repassa as informações ao Analista de Dados, que registra e organiza os dados coletados.

4 - Revezamento

As funções são trocadas, garantindo que todos participem das diferentes etapas.

5 - Relatório Final

Cada equipe elabora um Relatório de Sustentabilidade, contendo:

- O recurso mais abundante identificado;
- A principal ameaça ambiental observada;
- Uma proposta prática de ação escoteira para proteção do local.

O escotista conduz uma roda de conversa sobre a importância dos recursos hídricos do Brasil e da Amazônia Azul, da importância das profissões ligadas ao mar e do papel dos escoteiros na proteção do meio ambiente.

FICHA DE ATIVIDADE

Soberania das 200 milhas

Informações

Duração: 1h30 a 2 horas

Local: Ambiente aquático seguro (lago, represa, enseada ou área controlada) ou espaço seco com simulação náutica

Participação: Por equipes

Objetivo

Vivenciar, de forma prática e educativa, o conceito de soberania marítima brasileira, aplicando técnicas básicas de navegação a remo e à vela, compreendendo a demarcação da Zona Econômica Exclusiva e desenvolvendo trabalho em equipe, coordenação e responsabilidade.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades para a Vida



aprendizagem contínua e desenvolvimento vocacional

Soberania das 200 milhas

Materiais

- Embarcação a remo
- Embarcação a vela (ou sistema de revezamento)
- Boias sinalizadoras:
 - Boia A: Ponto de briefing
 - Boia B: Fronteira simbólica das 200 milhas (ZEE)
 - Boia C: Embarcação infratora (alvo)
- Cartas náuticas simplificadas da área do jogo
- Bússola e transferidor
- Cronômetro
- Formulário de “Notificação de Infração” (com campos para coordenadas)
- Coletes salva-vidas (uso obrigatório)

Preparação

- Delimitar a área da atividade e posicionar as bóias;
- Preparar as cartas náuticas com a ZEE representada de forma didática;
- Definir regras de segurança, rotas permitidas e pontos de transição entre remo e vela;

- Adaptar a complexidade conforme o ramo (simulação em terra para Lobinhos, se necessário).

Segurança

- Uso obrigatório de coletes salva-vidas;
- Transições realizadas apenas em áreas seguras e rasas;
- Supervisão constante de adultos habilitados;
- Em caso de vento forte ou condições adversas, realizar versão simulada em terra.

Introdução

O Brasil precisa patrulhar a Zona Econômica Exclusiva (ZEE) — o limite de 200 milhas da costa. Uma embarcação não autorizada ("Infrator") foi detectada dentro deste limite, mas está tentando escapar para águas internacionais. A equipe deve primeiro coletar a ordem de missão (remo), navegar até a área de fronteira (vela) e interceptar o alvo (remo/vela).

Soberania das 200 milhas

Descrição da atividade

1 - Reconhecimento (Remo)

As equipes recebem a ordem de missão e utilizam a embarcação a remo para deslocar-se até a Bóia A, em águas calmas.

No local, encontram as coordenadas do alvo (Bóia C) e orientações para a próxima fase.

2 - Cruzando a Fronteira (Vela e Navegação)

Em terra, a equipe analisa a carta náutica, identifica a fronteira simbólica das 200 milhas (Bóia B) e calcula a melhor rota até o alvo.

Em seguida, navegar à vela até a Bóia B, demonstrando controle da embarcação e leitura das condições de vento.

Ao alcançar a bóia, a equipe confirma que o “infrator” está dentro da área de fiscalização.

3 - Intercepção e Resolução (Transição Remo/Vela)

Próximo à Boia C, a equipe realiza a transição segura entre vela e remo (ou atracação controlada).

Um integrante designado preenche o Formulário de Notificação de Infração, registrando as coordenadas finais como prova da intercepção.

A missão é concluída com o retorno seguro à base.



FICHA DE ATIVIDADE

Tesouro da Amazônia Azul

Informações

Duração: 1h30 a 3 horas

Local: Área de costa, rio, lago ou espaço natural que simule um ecossistema aquático

Participação: Seção ou equipes

Objetivo

Compreender a Amazônia Azul e sua importância estratégica, econômica e ambiental para o Brasil, desenvolvendo pesquisa, trabalho em equipe, pensamento crítico e compromisso com a sustentabilidade por meio da investigação e do compartilhamento de conhecimentos.

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



consumo responsável



preservação da biodiversidade

Tesouro da Amazônia Azul

Materiais

- Mapas ou cartas náuticas do Brasil com a Zona Econômica Exclusiva demarcada
- Acesso à internet (celulares, tablets ou computadores)
- Cartolinas, flipcharts ou papel kraft
- Canetas e marcadores coloridos
- Materiais recicláveis (opcional, para maquetes)

Preparação

- Organizar os materiais de pesquisa e apresentação;
- Definir os temas de cada Grupo de Trabalho (GT);
- Preparar o espaço para apresentações e debate.

Descrição da atividade

1 - Contextualização e Desafio (30 min)

Um escotista inicia com uma conversa sobre a Amazônia terrestre e apresenta o conceito de Amazônia Azul como o território marítimo brasileiro.

Os jovens são divididos em equipes, cada uma assumindo um Grupo de Trabalho (GT) com uma missão específica, a ser apresentada ao “Comitê Escoteiro de Gestão Marítima”.

Tesouro da Amazônia Azul

AMAZÔNIA AZUL

A Amazônia Azul inclui o Mar Territorial, a Plataforma Continental, a Zona Econômica Exclusiva e as águas interiores brasileiras



Fonte: <https://escotismoazul.org/2022/o-que-e-amazonia-azul/>

Tesouro da Amazônia Azul

Grupos de Trabalho sugeridos:

GT	Missão de Pesquisa (Foco)	Produto Final
GT Soberania	Aspectos Legais, Defesa e Vigilância Marítima.	Mapa Estratégico
GT Recursos	Petróleo, Gás Natural, Minérios e Energias Renováveis.	Infográfico Econômico
GT Biodiversidade	Vida Marinha, Ecossistemas, Pesca Sustentável e Biotecnologia.	Maquete de Ecossistema
GT Sustentabilidade	Poluição (plástico, óleo), Áreas de Proteção Marinha (APMs) e Desafios de Conservação.	Plano de Ação Escoteiro

2 - Pesquisa e Elaboração (90 min)

As equipes pesquisam seus temas utilizando mapas e fontes confiáveis, organizando as informações para o produto final.

Os escotistas acompanham o processo, orientando a análise crítica e o foco nos objetivos.

3 - Apresentação (60 min)

Cada equipe apresenta seu trabalho à seção, explicando os principais pontos de sua pesquisa.

Após as apresentações, é conduzido um debate orientado, refletindo sobre os principais desafios da Amazônia Azul para o Brasil.

4 - Reflexão e Compromisso (30 min)

Em círculo, os jovens participam de uma reflexão guiada, relacionando o tema com a vida escoteira e o compromisso com o mar.

Cada jovem registra um compromisso pessoal de cuidado com a Amazônia Azul, que pode ser exposto em mural ou guardado simbolicamente.

6º Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR

Apresentação

O **EchoLink** é um sistema de radioamador baseado em computador, distribuído gratuitamente, que permite a comunicação entre radioamadores por meio da tecnologia Voice over IP (VoIP), utilizando a internet.

O **DMR (Digital Mobile Radio)** é uma tecnologia de comunicação digital utilizada por radioamadores que possuem equipamentos compatíveis com esse sistema. Ela possibilita contatos de diferentes formas:

- Ponto a ponto, entre rádios digitais DMR;
- Via repetidoras digitais DMR;
- Por meio de pontos de acesso particulares, conhecidos como hotspots.



Essas tecnologias ampliam as possibilidades de comunicação, integração e aprendizado no radioescotismo, especialmente em atividades como o Scout's Field Day, ao permitir contatos locais, regionais, nacionais e internacionais.

Período

Dia **29 de agosto de 2026** - DMR.

Dia **30 de agosto de 2026** - Echolink.

Apresentação

Ramos participantes



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO
E INFRAESTRUTURA



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Habilidades
para a Vida



aprendizagem contínua e
desenvolvimento vocacional



criatividade e
inovação

Atividade	Duração (mín)
Cartão QSL	30 min
Construção do Nome da Equipe	30 min
Correio Telégrafo via Echolink	30 min
Distância dos Contatos	30 min
Imagens que falam	30 min

As atividades podem ser relacionadas às especialidades de Radioamadorismo ou Radioescuta e às Insígnias de Interesse Especial - Lusofonia e Cone Sul.

Orientações Gerais

Horários

Início: sábado às 09h00*

Término: sábado às 17h00*

*do horário de Brasília

A atividade poderá ser realizada e cadastrada no Paxtu até o dia 30 de setembro de 2026.

App para utilizar na atividade



[Robot36 - SSTV Decoder](#)
(apenas Android)

Uso das TG's ou Salas

A fim de não sobrecarregar as TG's ou Salas utilizadas, as Unidades Escoteiras Locais podem combinar, previamente, os horários e as TG's /Salas para os contatos.

Orientações Gerais

Durante a atividade encontrado um grupo com vários participantes para falar combine a entrada em outras TG's (DMR) e Salas (Echolink) que estejam livres para os contatos.

1- DMR

Procure entrar nas TG's:

- 907 (Escoteiros Mundial) em inglês
- 9072 (Escoteiros America do Sul)
- 268907 (Escoteiros Portugal) pela manhã
- 724907 (Escoteiros Brasil) à tarde.

2 - Echolink

Salas, preferencialmente as escoteiras, durante a tarde: JOTA-BR, JOTA-P, JOTA-SP.

Outras Orientações

Seguir conforme as [Instruções para a organização das atividades especiais.](#)

FICHA DE ATIVIDADE

Cartão QSL

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Sede da UEL ou espaço de atividades manuais

Participação: Livre

Objetivo

Compreender o que é um cartão QSL e sua importância como confirmação escrita de um contato entre estações de rádio, além de estimular a criatividade e o registro das experiências vividas no radioescotismo.

Materiais

- Cópias do modelo de cartão QSL no tamanho 14 x 9 cm
- Cartolina no tamanho indicado (caso o cartão não esteja pronto)
- Canetas coloridas e caneta para escrita
- Tesoura e régua
- Cola
- Símbolos escoteiros impressos (opcional)
- Revistas para recorte (opcional)

Preparação

- Providenciar previamente o modelo do cartão QSL ou o gabarito de corte;
- Separar os materiais de desenho e colagem;
- Explicar brevemente o que é um cartão QSL e quando ele é utilizado no radioamadorismo.

Cartão SQL

Descrição da atividade

1 - Introdução

O escotista explica que o cartão QSL é uma confirmação escrita de que um contato por rádio realmente aconteceu entre duas estações. Ele registra informações como indicativo, local, data e serve também como lembrança e símbolo de amizade entre radioamadores e grupos escoteiros.

2 - Confeção do cartão

Cada jovem recebe um cartão ou uma cartolina no tamanho indicado e é orientado a:

- Escrever as informações básicas do contato (quando aplicável);
- Personalizar o verso do cartão com desenhos livres.

Os temas sugeridos podem incluir: amizade, natureza, escotismo, comunicação, símbolo do Grupo Escoteiro, etc.

3 - Compartilhamento

Explique que os cartões QSL confeccionados podem ser:

- Trocados entre jovens da própria UEL;
- Enviados ou entregues a outros Grupos Escoteiros;
- Encaminhados a radioamadores com quem houve contato durante atividades ou eventos.

ITU _____ WAZ _____

**BRAZILIAN AMATEUR
RADIO STATION**

INDICATIVO

NAME: _____

QTH: _____

TO RADIO	DAY	MONTH	YEAR	UTC	MHZ	2WAY	RST

PSE QSL TNX QSL

73! _____

FICHA DE ATIVIDADE

Construção do Nome da Equipe

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Estação de rádio, sede ou área de convivência

Participação: Por equipes

Objetivo

Compreender como são formados os indicativos de chamada dos radioamadores no Brasil e utilizar essas informações para construir, de forma criativa, o nome da patrulha a partir dos contatos realizados ou escutados.

Materiais

- Mapa do Brasil com a divisão das regiões e indicativos de chamada
- Lápis, papel e caneta
- Registros de radioescuta ou contatos realizados
- (Opcional) acesso a EchoLink, DMR ou rádio convencional

Preparação

- Providenciar mapas do Brasil com indicação das regiões e prefixos de indicativos;
- Explicar previamente, de forma simples, que os indicativos de radioamador variam conforme a região do país;
- Dividir os jovens em equipes ou patrulhas.

Construção do Nome da Equipe

Descrição da atividade

1 - Introdução

Um escotista explica que cada radioamador possui um indicativo de chamada, formado por letras e números que indicam, entre outras coisas, a região do Brasil onde está localizado.

Apresente rapidamente a lógica geral dos indicativos e sua relação com os estados e regiões.

2 - Desafio criativo

Cada equipe recebe a missão de construir o nome da patrulha utilizando letras presentes nos indicativos das estações com as quais tiveram contato ou realizaram radioescuta.

Exemplo:

Nome da patrulha: CORVO

- C → indicativo P?5CR
- O → indicativo P?6OIP
- R → indicativo P?7RO
- V → indicativo P?4VXX
- O → outro indicativo com a letra O

3 - Pesquisa e registro

Por meio da radioescuta ou dos contatos realizados, as equipes devem:

1. Anotar os indicativos escutados ou contatados;
2. Localizar no mapa os estados ou cidades correspondentes;
3. Verificar a região de cada indicativo;
4. Utilizar as letras disponíveis para formar o nome da patrulha.

O desafio é tentar ouvir ou contatar todas as regiões do Brasil em menor tempo

4 - Links de apoio

- Indicativos por região do Brasil: <https://py2lrz.com/blog/mapa-do-brasil-com-indicativos-de-radioamadores-por-regiao/>
- Talkgroups: <https://www.ham-dmr.com.br/talk-groups/>

FICHA DE ATIVIDADE

Correio Telégrafo via Echolink

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Estação de rádio/EchoLink ou sede da UEL

Participação: Por equipes

Objetivo

Simular uma situação de falha total de comunicação, utilizando o EchoLink e o Código Morse para receber, organizar, retransmitir e confirmar informações importantes, reforçando a importância da comunicação precisa e do trabalho em equipe.

Materiais

- Frase com 25 letras para cada patrulha
- Caderno ou folhas para anotação
- Canetas
- Cartaz ou folha de apoio com alfabeto em Código Morse (CW)
- Manipulador CW
- Estação EchoLink previamente configurada

Preparação

- Preparar previamente as frases, dividindo a mensagem final em partes iguais (uma por patrulha).
- Definir os papéis:
 - Escotista transmissor
 - Equipes receptoras
- Presidente (destinatário final)
- Telegrafista
- Testar o funcionamento do EchoLink e do manipulador CW.

Descrição da atividade

1 - Contextualização

Um escotista apresenta o cenário:

“Nossa sede está sem comunicação. Não temos telefone, satélite e nem internet. Precisamos receber informações importantes e retransmiti-las ao presidente.”

Explique que apenas o rádio, via EchoLink, estará disponível para garantir a comunicação.

2 - Recebimento das mensagens

- Cada patrulha receberá, via EchoLink, uma parte da mensagem (frase com 25 letras);
- O chefe transmite a frase uma única vez;
- A patrulha deve anotar com atenção em seu caderno.

3 - Reconstrução da mensagem

Após todas as patrulhas receberem suas partes:

- As equipes se reúnem;
- Organizam as informações recebidas;
- Montam a mensagem completa;
- Encaminham a correspondência ao “presidente”.

4 - Confirmação via Código Morse

- O presidente, após receber todas as frases, confirma o recebimento enviando uma palavra de confirmação com 10 letras;
- Essa palavra é transmitida pelo telegrafista, utilizando Código Morse (CW);
- Os jovens devem receber e interpretar corretamente a confirmação.

4 - Pontuação

- Cada letra corretamente recebida e interpretada vale 1 ponto;
- Pontuação máxima: 10 pontos;
- A atividade valoriza atenção, cooperação e precisão, não apenas velocidade.

FICHA DE ATIVIDADE

Distância dos Contatos

Informações

Duração: 30 a 40 minutos

Local: Sede da UEL ou espaço de atividades em grupo

Participação: Por equipes

Objetivo

Estimular o raciocínio lógico, o trabalho em equipe e a compreensão da dimensão global das comunicações por rádio, calculando a distância aproximada percorrida pelas ondas de rádio em contatos realizados por uma estação de radioamador.

Materiais

- 1 mapa do mundo em escala
- Régua
- Lápis ou caneta
- Papel para anotações
- Cópia de 10 cartões QSL de uma estação de radioamador (reais ou simulados)

Preparação

- Selecionar previamente os cartões QSL que serão utilizados, garantindo variedade de localidades.
- Conferir se o mapa apresenta escala visível e adequada.
- Dividir os participantes em equipes equilibradas.

Descrição da atividade

1 - Contextualização

Um escotista explica que, tradicionalmente, quando duas estações de radioamador realizam um contato, elas trocam um cartão QSL, que registra dados da estação transmissora e da estação receptora, como indicativo e localidade.

Apresente aos jovens que o radioamador convidado separou alguns cartões QSL referentes a contatos realizados no último período de atividade.

2 - Desafio das equipes

Cada equipe recebe:

- Um conjunto de cartões QSL;
- Um mapa do mundo;
- Materiais de medição e anotação.

O desafio é:

1. Localizar no mapa cada cidade ou país indicado nos cartões QSL;
2. Usar a escala do mapa para medir a distância aproximada entre a estação visitada e cada contato;
3. Registrar os valores encontrados;
4. Somar todas as distâncias, obtendo o total aproximado de quilômetros percorridos pelas ondas de rádio.

3 - Desafio das equipes

Quando a equipe concluir os cálculos, deve:

- Conferir os valores;
- Dar o grito da equipe, sinalizando que terminou.

Avaliação

Vence a equipe que **mais se aproximar** do valor total calculado previamente pela chefia ou coordenação da atividade.

FICHA DE ATIVIDADE

Imagens que Falam

Informações

Duração: 30 minutos a 1 hora

Local: Sala de conferência no Echolink (ou sistema equivalente);

Participação: Livre

Objetivo

Vivenciar a transmissão e recepção de imagens utilizando o modo SSTV (Slow-Scan Television) por meio do EchoLink, desenvolvendo habilidades de observação, interpretação, comunicação e uso consciente da tecnologia no radioescotismo.

Materiais

- Celular com o aplicativo Robot36 instalado (não há versão gratuita para iOS)
- Arquivos de áudio em formato .wav ou .mp3 correspondentes às imagens a serem transmitidas
- Acesso a uma sala de conferência no EchoLink (ou sistema equivalente)
- Caixa de som em bom estado (se a transmissão for feita manualmente com MMSSTV)

Preparação

- Orientar os jovens a instalar previamente o aplicativo Robot36;
- Preparar as imagens que serão transmitidas e convertê-las em áudio SSTV;
- Definir previamente o horário da transmissão (janela sugerida de até 1 hora);
- Garantir que o local de recepção esteja silencioso.

Descrição da atividade

1 - Introdução

Um escotista explica que o SSTV (Slow-Scan Television) é um modo analógico de transmissão de imagens fixas (preto e branco ou coloridas) utilizando canais de voz com largura de banda aproximada de 3 kHz, como os usados em rádio AM, FM ou SSB.

Ressalte que o SSTV é uma técnica tradicional do radioamadorismo que continua atual e funcional.

2 - Recepção das imagens

- No horário definido, arquivos de áudio SSTV serão transmitidos via EchoLink.
- Os jovens devem utilizar o aplicativo Robot36 para decodificar o som recebido e visualizar a imagem.

3 - Descrição e interpretação

Cada jovem ou equipe deverá:

- Observar atentamente a imagem recebida;
- Descrever o que conseguiu identificar;

- Apresentar um breve relato na sala do EchoLink ou ao radioamador responsável.

4 - Produção do “QSL digital”

Ao final da atividade, o grupo deverá:

- Preparar uma fotografia especial do Grupo Escoteiro;
- Tratá-la como um cartão QSL digital da atividade;
- Transmiti-la a outros grupos escoteiros via SSTV, valorizando o intercâmbio e a memória da atividade.

Para transmitir imagens via EchoLink, é necessário gravar previamente o áudio em formato .wav ou .mp3 e reproduzi-lo pelo botão verde de “play” na plataforma. A recepção manual pelo celular exige um ambiente silencioso para garantir a correta decodificação da imagem. Também é possível transmitir imagens locais utilizando o programa MMSSTV, desde que haja boa qualidade de áudio. Atenção: transmissões via DMR podem apresentar atrasos e compressões, o que dificulta a recepção adequada de imagens no modo SSTV.

28º Mutirão Nacional de Ação Comunitária

Apresentação

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária é uma atividade de mobilização nacional que visa a integração e colaboração dos Escoteiros do Brasil com a sociedade, especialmente com as comunidades próximas às Unidades Escoteiras Locais (UEs) espalhadas em todo o território nacional.

É uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes e jovens atividades de serviço que estimulem o envolvimento com suas comunidades, fortalecendo valores de solidariedade e responsabilidade social. Por meio dessas ações, buscamos empoderar nossos jovens na formação de um indivíduo consciente e engajado, tornando-os líderes do futuro. Além disso, é um espaço para criar bons momentos e boas memórias com nossa fraternidade, promovendo atividades atraentes e variadas para todos os Escoteiros do Brasil.



Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do país para participar dessas ações, fortalecendo os vínculos comunitários e à descoberta de novos olhares sobre o mundo ao nosso redor.

Período

Do dia **01 a 30 de setembro de 2026**.

** As UEs podem realizar as ações em outras datas que se adequem melhor ao seu calendário ou ao cronograma dos parceiros envolvidos.*

Tema 2026 **Brasil: Um Só Povo, Muitas Vozes**

O tema **“Brasil: um só povo, muitas vozes”** nos inspira a celebrar a diversidade que faz do nosso país um lugar único. Cada pessoa, com sua cultura, sotaque, história e jeito de viver, contribui para formar essa rica e plural identidade nacional.

Isso fica mais evidente em um ano de Copa do Mundo, quando as cores verde e amarela tomam conta das ruas e o espírito de união se renova, somos lembrados de que a verdadeira força do Brasil está na sua gente.

No Movimento Escoteiro, aprendemos a ouvir e valorizar todas as vozes, trabalhando lado a lado para construir comunidades mais justas e solidárias.

Somos muitos, mas caminhamos com um só propósito: servir e fazer o bem, com orgulho de sermos parte dessa grande nação chamada Brasil.

Fichas de atividade disponíveis

ATIVIDADE	DURAÇÃO (Mínimo)	RAMOS				
		FILHOTES	LOBINHO	ESCOTEIRO	SÊNIOR	PIONEIRO
Brincadeiras do Passado	2 horas	X	X			
Construindo Comunidade	3 horas			X	X	X
Copa Escoteira	4 horas	X	X	X	X	X
Histórias Silenciadas	3 horas				X	X
Memórias Vivas	3 horas			X	X	X
Nossa Arte	3 horas	X	X	X	X	X
Vozes do Meu Brasil: Escutar, Valorizar e Agir	4 horas			X	X	X

FICHA DE ATIVIDADE

Brincadeiras do Passado

Informações

Duração: 2 a 4 horas

Local: Lar de idosos ou centros de convivência

Participação: Ninhada ou alcateia

Objetivo

Promover o contato entre as gerações, permitindo que as crianças conheçam costumes, brincadeiras e músicas populares de outras épocas, valorizando a memória e o aprendizado.

Materiais

- Cola quente
- Fita adesiva
- Materiais a gosto para decoração
- Papel e lápis
- Cabo para nós

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Paz e Desenvolvimento



comunidade



herança cultural

Brincadeiras do Passado

Material de uma unidade do brinquedo:

1 - Vai e vem:

- 2 garrafas PET
- 1 par de corda de varal
- 4 argolas

2 - Bilboquê:

- 1 garrafa PET
- 2 tampinhas de garrafa
- Barbante

3 - Pião

- 1 tampinha de garrafa
- 1 CD
- 1 bolinha de gude

Preparação

1 - Escolha do local

- Selecione, junto com as crianças, uma instituição para a realização da ação;
- Estabeleça o contato e verifique as datas disponíveis;
- Faça uma visita prévia para conhecer o espaço, avaliar as condições de segurança e alinhar o andamento da atividade.

2 - Alinhamento com as crianças e famílias

- Promova uma conversa introdutória sobre como os costumes e brincadeiras mudaram ao longo do tempo;
- Apresente a lista de materiais e incentive a arrecadação colaborativa dos itens necessários para a confecção dos brinquedos.

3 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais](#).

Descrição da atividade

Divida os filhotes e os lobinhos em pequenos grupos para participar das atividades com os idosos, de acordo com o número de participantes. Os filhotes devem sempre estar acompanhados pelos seus responsáveis.

Incentive a confecção dos brinquedos e a prática das brincadeiras tradicionais, resgatando memórias e fortalecendo o vínculo entre gerações.



1- Confeção de Brinquedos

Vai e Vem:

1. Corte o fundo das duas garrafas PET;
2. Una as partes cortadas das garrafas, sendo que as bocas das garrafas ficam voltadas para fora, formando um tubo;
3. Fixe bem essa junção com fita adesiva, garantindo que não fique folga;
4. Passe as duas cordas pelo interior das garrafas, de modo que saiam pelas duas extremidades;
5. Em cada ponta das cordas, prenda uma argola (duas de cada lado);
6. Decore o brinquedo com as crianças, usando cores e fitas.



Fonte:

<https://i0.statig.com.br/bancodeimagens/aa/ym/3j/aaym3j80f1cl0tvi14fomvzql.jpg>

Brincadeiras do Passado

Bilboquê:

1. Corte a garrafa PET um pouco abaixo do gargalo, formando um pequeno copo;
2. Faça um furo central em uma das tampinhas;
3. Passe o barbante pelo furo e dê um nó por dentro para não soltar;
4. Na outra ponta do barbante, cole ou fixe a segunda tampinha, que será a “bolinha”;
5. Decore o bilboquê com fitas, tintas ou adesivos coloridos.



Fonte:

<https://criajunto.com.br/media/images/jliAqJiC5DEeCgB.png>

Brincadeiras do Passado

Pião:

1. Cole a bolinha de gude no furo central do CD, pelo lado inferior (será o eixo que permite girar);
2. Cole a tampinha de garrafa no lado superior do CD, centralizada, servindo como apoio para segurar o pião;
3. Espere a cola secar bem antes de usar;
4. Decore o pião com tinta, canetinhas ou adesivos coloridos.



Fonte:

<https://i.pinimg.com/474x/18/35/fc/1835fc87f2163f591b59a372834bd08e.jpg>

1- Outras brincadeiras

Inclua também atividades manuais e lúdicas, como o jogo “Adivinhar o desenho”, para estimular a interação e a criatividade ou para ensinar um nó escoteiro para os idosos.

Jogo: Adivinhar o Desenho

Duração: 10 a 20 min

1. Divida o grupo em pequenas equipes;
2. Em cada rodada, uma pessoa de cada equipe recebe uma palavra ou tema (objeto, animal, lugar, personagem, etc.);
3. Essa pessoa deve desenhar o que recebeu em uma folha ou quadro, sem usar letras ou números, enquanto a equipe tenta adivinhar;
4. Quem acertar primeiro marca um ponto.
5. Ganha a equipe com mais acertos ao final do tempo combinado

Divulgação de resultados

Reúna vídeos e fotos registradas durante os encontros e produza um vídeo curto (de 3 a 5 minutos) com:

- Imagens das atividades;
- Depoimentos das crianças, famílias e dos idosos;
- Momentos de convivência e aprendizado.

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Construindo Comunidade

Informações

Duração: 3 a 6 horas

Local: Praça, parque, nascente, represa ou espaço natural da comunidade que precise de cuidado

Participação: Livre

Objetivo

Fortalecer o espírito de serviço e protagonismo juvenil por meio da construção de pioneirias úteis para a comunidade, como bancos, mesas ou suportes em praças e parques públicos.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Paz e Desenvolvimento



vida ao ar livre



consumo responsável



comunidade



herança cultural

Materiais

- Varas e cordas para amarras;
- Ferramentas simples (martelo, serrote, alicate, trena);
- Madeira reaproveitada (pallets, tábuas, troncos);
- Lixas e pincéis;
- Tintas e vernizes ecológicos (opcional);
- Pregos, parafusos e fitas métricas;
- Câmeras ou celulares para registro.

Preparação

1- Escolha do espaço a ser revitalizado

Selecione, junto com os jovens, um local público de relevância simbólica e boa visibilidade, como o muro de uma escola, praça, parque ou centro comunitário.

2 - Criação do projeto

Esse é um passo necessário para a apresentação do pedido de uso do espaço público.

- Desenhe o projeto das pioneiras;
- Defina dimensões, materiais necessários e tempo de execução.

3 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais.](#)

Construindo Comunidade

4 - Divisão das equipes

- Pioneiras: execução dos projetos;
- Mídia: registro de fotos, vídeos e bastidores;
- Diálogo: aproximação com a comunidade e convite para o momento da inauguração

Após a divisão, é importante fazer uma revisão sobre as técnicas de nós e amarras para a execução do projeto.

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Apresentação do propósito da atividade e reforço da importância do serviço comunitário;
- Distribuição das equipes e revisão das regras de segurança.

2 - Desenvolvimento

- Montagem das estruturas (bancos, mesas ou brinquedos simples), com atenção à estabilidade e segurança;
- Pintura ou acabamento das peças;
- Instalação no espaço escolhido;
- Interação com os moradores e explicação sobre o projeto.

3 - Desenvolvimento

- Registro fotográfico e em vídeo de todo o processo;
- Roda de conversa sobre aprendizados, desafios e resultados;
- Gravação final com os jovens respondendo à frase: “Construir para mim é...”

Divulgação de resultados

Reúna vídeos e fotos registradas durante os encontros e produza um vídeo curto (de 3 a 5 minutos) com:

- Introdução com o nome do projeto e logo do grupo;
- Imagens do processo de construção e instalação das estruturas;
- Depoimentos dos jovens e da comunidade local;
- Mensagem final: “Escoteiros construindo espaços de convivência e esperança.”

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Copa Escoteira

Informações

Duração: 4 a 6 horas

Local: Espaços da comunidade (escola, centro comunitário, centro esportivo, etc.)

Participação: Livre

Objetivo

Promover integração entre Unidades Escoteiras Locais e a comunidade, por meio da realização de uma Copa Escoteira com diferentes modalidades esportivas e a inclusão de uma ação social.

Ramos



ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Paz e Desenvolvimento



Saúde e Bem-estar



comunidade



cuidado com o corpo

Materiais

- Equipamentos dos esportes escolhidos (bola, cones, cordas, redes, etc.)
- Materiais para jogos tradicionais (queimada, bandeirinha, pião, etc.)
- Câmeras ou celulares para registro
- Materiais recicláveis para confecção de premiações simbólicas (opcional)
- Caixas para a arrecadação dos itens doados

Preparação

1 - Escolha dos esportes

- Planeje coletivamente a atividade, definindo as modalidades e jogos que serão realizados;
- Dê preferência à diversidade de modalidades, incluindo também aquelas menos conhecidas ou típicas de outras regiões do Brasil;

- Explique de forma clara as regras e instruções básicas de cada modalidade, garantindo a participação de todos em condições de igualdade.

Exemplos de modalidades: basquete, futebol, queimada, bandeirinha, tênis de mesa, arremesso de peso ou corrida de 100 metros, conforme a estrutura disponível.

2 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais](#).

Copa Escoteira

3 - Ação Social

- Organize com os jovens uma ação social vinculada à Copa Escoteira, como revitalização do espaço ou campanha de arrecadação (alimentos, roupas, itens de higiene, entre outros);
- As instituições beneficiadas devem ser idôneas, seguras e alinhadas aos valores escoteiros;
- Evite qualquer forma de exposição indevida e priorize o caráter educativo e transformador da ação.

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Apresente o propósito da atividade: promover integração, aprendizado e prática esportiva de forma saudável e cooperativa;
- Realize um aquecimento coletivo e alongamento para estimular a energia e o entusiasmo.

2 - Experimentação dos jogos:

- Em cada modalidade, ofereça instruções práticas e curtas explicações técnicas, priorizando o aprendizado, o respeito e a participação de todos;
- Registre os momentos em fotos e vídeos, documentando cada etapa.

3 - Encerramento

- Finalize com uma roda de conversa sobre o aprendizado, desafios e o impacto do esporte;
- Agradeça pelas doações arrecadadas, se houver campanha;
- (Opcional) Construa coletivamente premiações simbólicas com materiais recicláveis e entregue aos participantes.

Divulgação de resultados

Orientações para a edição de vídeos:

- Apresente o projeto e inclua o logotipo das UELs envolvidas;
- Duração de 3 a 5 minutos;
- As diferentes modalidades;
- A animação dos participantes ou da torcida;
- Se houver, o momento da premiação;
- Depoimento dos jovens.

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Histórias Silenciadas

Informações

Duração: 3 a 6 horas

Local: Espaços comunitários (escolas, centros comunitários ou esportivos, praças, etc.)

Participação: Livre

Objetivo

Promover o respeito à diversidade e à inclusão de pessoas com deficiência, por meio da escuta de suas histórias e da realização de ações concretas que beneficiem todos os envolvidos.

Ramos



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



*Paz e
Desenvolvimento*



herança cultural



promoção da paz



valores

Histórias Silenciadas

Materiais

- Cadernos ou celulares para anotações e gravações
- Materiais para a ação prática (kits, tintas, mudas, cartazes, etc.)
- Celulares com câmera e microfone
- Cartolina, pincéis, tintas, cartazes ou placas

Preparação

1- Escolha do espaço a ser revitalizado

- Selecione, junto com os jovens, uma instituição de Pessoas com Deficiência (PcD) para a realização da ação;
 - Sugestões: instituições de longa permanência, centros de reabilitação, escolas, centros paraolímpicos ou associações esportivas locais;
- Estabeleça o contato e verifique as datas disponíveis;

- Faça uma visita prévia para conhecer as instalações, verificar se o espaço oferece condições adequadas de segurança e alinhar o andamento da atividade;
- Alinhar uma ação que contribua com essa instituição, como a pintura de um mural, pequenas reformas, jardinagem e etc.

2- Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais.](#)

Histórias Silenciadas

3 - Alinhamento com os jovens

- Apresente o objetivo da atividade: valorizar as experiências de vida dos PcDs e promover o respeito e o aprendizado sobre o dia-a-dia e os desafios superados;
- Explique o conceito de escuta ativa e como exercê-la com empatia e atenção;
- Divida as funções e responsabilidades entre as patrulhas ou equipes de interesse (organização, registro, entrevista, acolhida, etc.);
- Crie um roteiro de perguntas que estimulem o diálogo e o compartilhamento de histórias.

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Promova uma dinâmica leve de integração para quebrar o gelo;
- Conduza uma conversa inicial sobre o que é ser PcD no Brasil e como o escotismo pode contribuir para uma sociedade mais inclusiva;
- Forme pequenos grupos com duas ou três pessoas jovens e um entrevistado, favorecendo o diálogo e a escuta atenta.

2 - Desenvolvimento

- As conversas devem ser conduzidas com naturalidade, respeitando o ritmo de cada entrevistado;
- Incentive os jovens a valorizar as histórias, lembranças e conselhos compartilhados, reconhecendo o aprendizado que nasce dessas trocas;

Histórias Silenciadas

- Discussão sobre esportes paraolímpicos, inclusão e superação;
- Realize a ação alinhada previamente com a instituição.

3 - Encerramento

- Realize uma roda de conversa final, onde todos possam expressar sentimentos, aprendizados e agradecimentos mútuos;
- Registre as reflexões coletivas sobre o valor da convivência e do respeito às diferentes realidades e superações;
- Gravação final com os jovens completando a frase: “Incluir é...”

Divulgação de resultados

Reúna vídeos e fotos registradas durante os encontros e produza um vídeo curto (de 3 a 5 minutos) com:

- Introdução com o nome da atividade e logotipo do grupo;
- Imagens das rodas de escuta, da ação prática e das interações;
- Depoimentos curtos de jovens e membros da comunidade;
- Trilha sonora suave e inspiradora;
- Mensagem final: “Escoteiros escutam, aprendem e constroem pontes de inclusão.”

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Memórias Vivas

Informações

Duração: 3 a 6 horas

Local: Lar de idosos ou centro de convivência

Participação: Livre

Objetivo

Promover a integração entre jovens e idosos, valorizando a memória, a história e os vínculos humanos.

Materiais

- Câmeras ou celulares
- Papel, canetas, cartões decorados
- Notebook (para edição posterior)

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio Ambiente



Paz e Desenvolvimento



vida ao ar livre



consumo responsável



comunidade



herança cultural

Preparação

1 - Escolha dos esportes

- Selecione, junto com os jovens, uma instituição para a realização da ação;
- Estabeleça o contato e verifique as datas disponíveis;
- Faça uma visita prévia para conhecer as instalações, verificar se o espaço oferece condições adequadas de segurança e alinhar o andamento da atividade.

2 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais.](#)

3 - Alinhamento com os jovens

- Apresente o objetivo da atividade: valorizar as experiências de vida dos idosos e promover o respeito e o aprendizado intergeracional;
- Explique o conceito de escuta ativa e como exercê-la com empatia e atenção;
- Divida as funções e responsabilidades entre as patrulhas ou equipes de interesse (organização, registro, entrevista, acolhida, etc.);
- Crie um roteiro de perguntas que estimulem o diálogo e o compartilhamento de histórias, como:
 - Como foi a sua infância?
 - Quais foram seus sonhos e quais os desafios que encontrou?
 - Quais conselhos você daria aos jovens de hoje?

Memórias Vivas

Descrição da atividade

1 - Abertura

- Promova uma dinâmica leve de integração para quebrar o gelo e aproximar gerações;
- Forme pequenos grupos com duas ou três pessoas jovens e um idoso, favorecendo o diálogo e a escuta atenta.

2 - Desenvolvimento

- As conversas devem ser conduzidas com naturalidade, respeitando o ritmo de cada idoso;
- Incentive os jovens a valorizar as histórias, lembranças e conselhos compartilhados, reconhecendo o aprendizado que nasce dessas trocas;
- Proponha a confecção de uma lembrança simbólica, como uma dobradura ou cartão feito em conjunto, simbolizando o vínculo criado.

3 - Encerramento

- Realize uma roda de conversa, onde todos

podem expressar sentimentos, aprendizados e agradecimentos mútuos;

- Registre as reflexões coletivas sobre o valor da convivência e do respeito às diferentes gerações.

Divulgação de resultados

Reúna vídeos e fotos registradas durante os encontros e produza um vídeo curto (de 3 a 5 minutos) com:

- Imagens das entrevistas;
- Depoimentos dos jovens e dos idosos;
- Momentos de convivência e aprendizado.

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Nossa Arte

Informações

Duração: 3 a 4 horas

Local: Muro público, escola, praça ou espaço da comunidade

Participação: Livre

Objetivo

Revitalizar espaços comunitários por meio da criação de um mural coletivo e fortalecendo o protagonismo juvenil e valorizando as manifestações culturais que compõem o Brasil.

Ramos



FILHOTES



LOBINHOS



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo

FILHOTES



Habilidades para a Vida



Paz e Desenvolvimento



criatividade e inovação



herança cultural

Materiais

- Equipamentos dos esportes escolhidos (bola, cones, cordas, redes, etc.)
- Materiais para jogos tradicionais (queimada, bandeirinha, pião, etc.)
- Câmeras ou celulares para registro
- Materiais recicláveis para confecção de premiações simbólicas (opcional)
- Caixas para a arrecadação dos itens doados

Preparação

1 - Escolha dos esportes

- Planeje coletivamente a atividade, definindo as modalidades e jogos que serão realizados;
- Dê preferência à diversidade de modalidades, incluindo também aquelas menos conhecidas ou típicas de outras regiões do Brasil;

- Explique de forma clara as regras e instruções básicas de cada modalidade, garantindo a participação de todos em condições de igualdade.

Exemplos de modalidades: basquete, futebol, queimada, bandeirinha, tênis de mesa, arremesso de peso ou corrida de 100 metros, conforme a estrutura disponível.

2 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais](#).

Materiais

- Tintas atóxicas à base de água (cores variadas)
- Pincéis, rolos, bandejas e recipientes
- Fita crepe, trapos, água, estopa
- Lona ou papel kraft para teste
- Lona plástica para proteger o chão ou estruturas próximas
- Câmeras ou celulares para registro
- Verniz ou selador para mural (opcional)
- Outros produtos adequados à pintura externa

Material individual

- Luvas, aventais ou roupas de pintura
- Sapatos fechados
- Cobertura de cabeça
- Máscara descartáveis
- Óculos de proteção transparente
- Lanches e água para os participantes

Preparação

1- Escolha do espaço a ser revitalizado

Selecione, junto com os jovens, um local público de relevância simbólica e boa visibilidade, como o muro de uma escola, praça, centro comunitário ou ponto de ônibus.

2- Criação do projeto artístico

Esse é um passo necessário para a apresentação do pedido de uso do espaço público.

Algumas ideias de como seguir com esse passo:

- Luvas, aventais ou roupas de pintura
- Sapatos fechados
- Cobertura de cabeça
- Máscara descartáveis
- Óculos de proteção transparente
- Lanches e água para os participantes

3 - Autorizações e outros procedimentos

Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais.](#)

4 - Divisão das equipes

- Arte: preparo do espaço e pintura do mural;
- Mídia: registro de fotos, vídeos e bastidores;
- Diálogo: aproximação com a comunidade e convite para o momento da inauguração

Os filhotes devem sempre estar acompanhados de seus responsáveis, e atenção especial deve ser dada à segurança das crianças e jovens. Busque maneiras de garantir a participação simbólica de lobinhos e filhotes, como pintura de painéis menores ou detalhes decorativos.

Descrição da atividade

1 - Abertura e ambientação

- Apresentação do propósito da atividade.
- Dinâmica de integração: “O que é arte para mim?”
- Organização das equipes e distribuição das funções.

2 - Execução

- Limpeza e preparo do local;
- Pintura da base, traços principais e finalização com detalhes, frases e assinaturas coletivas;
- Estimule o envolvimento da comunidade durante todo o processo;
- Realize registros em foto e vídeo do antes, durante e depois;
- Colete depoimentos dos jovens, artistas e moradores locais.

3 - Encerramento

- Realize uma inauguração simbólica do mural;
- Promova uma roda de conversa sobre aprendizados e sentimentos vivenciados;
- Grave o vídeo final, em que cada jovem completa a frase: “Ser artista é...”

Divulgação de resultados

Orientações para a edição de vídeos:

- Apresentar o projeto e incluir o logo das UELs envolvidas;

- Duração de 3 a 5 minutos;
- Sequência com imagens do processo criativo, da pintura e das falas dos jovens;
- Destaque do antes e depois do local revitalizado;
- Incluir depoimentos dos jovens que participaram da atividade ou de membros da comunidade;
- Encerrar com a mensagem: “Escoteiros transformando a realidade com arte e identidade.”

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

FICHA DE ATIVIDADE

Vozes do meu Brasil: Escutar, Valorizar e Agir

Informações

Duração: 4 a 6 horas

Local: Espaços da comunidade (escola, centro comunitário, praça ou associação de moradores)

Participação: Livre

Objetivo

Promover o respeito à diversidade cultural por meio da escuta de histórias reais de diferentes grupos sociais e da realização de ações concretas que beneficiem essas comunidades. Todo o processo será registrado em vídeo pelos próprios escoteiros, incentivando o protagonismo, a comunicação e a valorização da diversidade.

Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Paz e
Desenvolvimento



comunidade



herança cultural

Vozes do meu Brasil

Materiais

- Cadernos ou celulares para anotações e gravações;
- Materiais para a ação prática (kits, tintas, mudas, cartazes, etc.);
- Celulares com câmera e microfone;
- Cartolina, pincéis, tintas, cartazes ou placas (conforme a ação).

Preparação

1 - Definição do Local

Realize uma conversa inicial com as crianças e jovens para apresentar a proposta da atividade e escolher o grupo cuja voz será escutada e valorizada. As opções incluem:

- Migrantes e refugiados;
- Comunidades quilombolas;
- Pessoas com deficiência;

- Povos originários;
- Pessoas da comunidade LGBTQIA+;
- Trabalhadores informais (ambulantes ou feirantes);
- Comunidades ribeirinhas ou caiçaras;
- Outro grupo que representa a realidade local.

Escolher o grupo e o espaço onde ocorrerá a roda de conversa ou escuta ativa, colhendo sugestões das possíveis ações de apoio (campanhas de doação, revitalizações, criação de materiais educativos, mutirões, entre outras).

2 - Contato com a comunidade

Entrar em contato com a comunidade escolhida, buscando entender as necessidades locais, discutir as possíveis ações a serem realizadas e combinar a data da ação. É importante que alguns jovens sejam envolvidos nessa conversa, oportunizando que eles coordenem a ação.

3 - Formação das equipes

Dividir as crianças e jovens em grupos para que possam atuar no dia da ação:

- Diálogo: condução das entrevistas e rodas de conversa;
- Ação: propõe e executa a ação comunitária;
- Mídia: registra fotos, vídeos e bastidores.

4 - Autorizações e outros procedimentos

- Uso de espaços públicos, participação de público externo, direito de uso de imagem e outros assuntos estão os procedimentos descritos nas [Instruções para organização das atividades especiais.](#)

Descrição da atividade

1 - Abertura e ambientação

- Promover uma breve roda de conversa sobre a diversidade no Brasil;
- Organizar as equipes e definir as tarefas de cada uma.

2 - Durante a atividade

Exemplos de ações:

- Condução das entrevistas ou rodas de escuta;
- Plantio simbólico representando uma causa importante (como preservação, igualdade ou memória), com breves falas de representantes de diferentes grupos;
- Pintura de mural com mensagens de respeito à diversidade;
- Apoio direto a demandas da comunidade.

Vozes do meu Brasil

Registrar as entrevistas, bastidores e momentos significativos da atividade. É interessante registros fotográficos antes e depois para um comparativo, além da captação de relatos da comunidade sobre os impactos dessa ação.

3 - Encerramento

- Roda de conversa sobre aprendizados e sentimentos vivenciados;
- Gravação de um encerramento em vídeo, onde cada jovem completa a frase: “Construir um Brasil com muitas vozes é...”

Divulgação de resultados

Reúna vídeos e fotos registradas durante os encontros e produza um vídeo curto (de 3 a 5 minutos) com:

- Apresentar o projeto e incluir o logo das UELs envolvidas;
- Duração de 3 a 5 minutos;
- Incluir depoimentos dos jovens que participaram da atividade ou de membros da comunidade;
- Encerrar com a mensagem: “Escoteiros construindo um Brasil mais justo e diverso.”

O vídeo pode ser divulgado nas redes sociais das seções, grupos, distritos ou regiões envolvidas. Esse material pode ser utilizado para apresentações em eventos comunitários e escolares para inspirar novas ações.

69° Jamboree do Ar (JOTA) e 30° Jamboree da Internet (JOTI)

Apresentação

O Jamboree on the Air - Jamboree do Ar (JOTA) e o Jamboree on the Internet - Jamboree da Internet (JOTI), ocorrem na mesma data por todo o mundo!

O JOTA-JOTI é o maior evento escoteiro digital e de rádio do planeta! Os desafios propostos incentivam a integração entre escoteiros pela comunicação via rádio ou atividades realizadas pela internet, promovendo a amizade e a cidadania global.

Durante o ano de 2026 será publicado um boletim com mais informações sobre a participação nesse evento!



Período

Dias **16 e 18 de outubro de 2026**

AVALIAÇÕES E SUGESTÕES



[Clique aqui para acessar o formulário.](#)

COLABORADORES

Coordenação

Alessandra Aya Kodama Iwamoto

Theodomiro Mascarenhas Rios Rodrigues

Diretora Nacional de Métodos Educativos

Carmen Barreira

Gerente Geral de Métodos Educativos

Vitor Augusto Gay

Comunicação

Amine Iskandar

Luciane Naiara de Abreu Sombrio

Raphael Luis Klimavicius

Semana Escoteira

Elaine Ramos de Almeida Leite

Marcos Pontes de Oliveira

COLABORADORES

CQWS - CQ World Scout Contest

Cassiano Dohms Merlin

Fabio Luis Guedes

Israel Silva dos Santos

Marco Antonio de Oliveira

Nelson de Almeida Costa Filho

Rodrigo Caldas Ribeiro

Ronan Augusto Reginatto

12° Grande Jogo Aéreo

Karina Ribeiro Pereira

Vlamir Pereira

Mutirão Nacional de Doação de Sangue e Cadastro REDOME

George Xastre Rosário

Letícia Do Nascimento Sousa

Luis Eduardo Hoepfner Sebben

10° EducAção Escoteira

Daniel Farias Bianchi

Lucas Thiago Ferreira da Rocha

Vanessa Dohme

Vania D'Angelo Dohme

35° Mutirão Nacional de Ação Ecológica

Luis Fernando Aparecido Pedroso de Barros

Maurício Baeta Neves

COLABORADORES

14° Scout's Field Day

Ronaldo Cesar Figueiredo

9° Dia do Amigo

Ana Luiza do Prado Lima

Grande Jogo Naval 2026

Elisabete do R Dalfovo Bortoli

Marina Dalfovo Bortoli

Marcelo Vargas Redes

Marco Antonio Bortoli

Marcelo Vargas Redes

Rubens Lima do Monte Neto

6° Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR

Radames Paulo do Rosario Xavier

28° Mutirão Nacional de Ação Comunitária

Gabriel da Silva Guidoti

Felipe Miranda Berni

Laura Pereira Schittino

Paulo Henrique Sobreira França

Nina Hartz de Oliveira

Atividade	Início do período para solicitação do distintivo	Término no período para solicitação do distintivo
Acampamento de Férias Escoteiro - AFE	09/03/2026	30/04/2026
Semana Escoteira	15/03/2026	10/06/2026
CQWS	15/03/2026	10/06/2026
Mutirão de Doação de Sangue - Redome	15/03/2026	28/11/2026**
Grande Jogo Aéreo	30/03/2026	10/06/2026
Educação escoteira	30/03/2026	20/11/2026
Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Ecológica - MUTECO	15/04/2026	20/11/2026
Scout's Field Day	15/05/2026	21/08/2026
Dia do Amigo	15/05/2026	20/11/2026
Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR	15/07/2026	30/09/2026
Grande Jogo Naval	15/07/2026	30/09/2026
Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Comunitária - MUTCOM	15/07/2026	20/11/2026
JOTA/30° JOTI	15/09/2026	20/11/2026

CALENDÁRIO DE AQUISIÇÃO DE DISTINTIVOS

Clique para acessar as orientações de aquisição.



Escritório Nacional | Escoteiros do Brasil

Contato: (41)3353-4732 ou (41)3090-7928

Endereço: Rua Coronel Dulcídio, 2107,
Água Verde, Curitiba - PR, CEP 80250-100