

DE  
VOLTA À  
NOSSA  
NATUREZA



**ABERTURA REGIONAL - 2022**



**PROGRAMAÇÃO**



**Escoteiros do Brasil**  
Distrito Federal

**Data**

05/03/2022

**Local**

Descentralizado - Cada UEL fará a Abertura na sua sede.

**Objetivo**

- Proporcionar visibilidade para o movimento em diversas áreas do DF;
- Permitir que seja feita uma atividade em âmbito regional durante a pandemia da Covid-19;

**Cronograma**

| Tempo | Atividades  |
|-------|---|
| 00:00 | Abertura - Saudação à Bandeira / Boas Vindas                        |
| 00:30 | Jogo Ativo por Equipe - Corrida da Bola Radioativa (Bola e Bastões) |
| 01:00 | Habilidade Útil / Jogo Técnico - Atividades por Ramo                |
| 02:00 | Jogo por equipes - Torre Equilibrada                                |
| 02:30 | Roda de Canção  |
| 02:50 | Encerramento - Saudação à bandeira, Oração, Despedida               |

**Desenvolvimento**

Devido a situação da pandemia de Covid-19 o evento irá ocorrer de forma descentralizada. Cada UEL realizará a atividade em sua sede onde há maior controle por parte da equipe de escotistas e dirigentes através do protocolo definido para o retorno às atividades. O tempo da atividade é o mesmo, no entanto o horário será definido por cada UEL.

O programa contém atividades que serão realizadas com todos os membros do grupo e que serão desenvolvidas por ramo. Desta forma teremos tanto atividades que promovem a integração de toda UEL como atividades que evidenciam a ênfase do ramo.

Serão apresentadas algumas propostas de atividades para cada ramo neste documento. A UEL deverá escolher uma das atividades de cada ramo para desenvolver nos tempos destinados à habilidade útil e jogo técnico.

Um coordenador será escolhido pela Diretoria Local dentre os escotistas da UEL. O coordenador precisará participar de uma reunião com a coordenação regional para que o programa da atividade seja compreendido em sua totalidade de forma que não haja dúvidas por parte dos coordenadores. O coordenador de cada UEL ficará responsável por repassar as informações obtidas para a equipe da UEL.

As atividades desenvolvidas deverão ser postadas nas redes sociais da UEL com a hashtag [#escoteirosdf2022](#).

## Preparação Inicial

Os escotistas e dirigentes devem chegar ao local uma hora antes do início da atividade a fim de realizar a preparação inicial.

Deverão ser providenciados os seguintes itens no local antes da atividade ser iniciada:

- Hasteamento da bandeira nacional;
- Preparação do material para as atividades por ramo;
- Postos de higienização com álcool em gel;
- Postos de higienização de garrafas;
- Postos de abastecimento de garrafas de água;
- Preparação do ambiente para a realização de uma grande roda de canção que permita distanciamento, ou ainda de diversos espaços para realizar rodas de canção separadas que limitem o número de participantes a fim de aumentar a segurança da aplicação da atividade.

## Atividades Gerais

As atividades gerais com foco na integração e motivação deverão ser trabalhadas com entusiasmo pelos escotistas responsáveis por conduzi-las. Estas atividades serão de abertura e fechamento, e é interessante que sejam um convite para um bom ano de atividades.

## Abertura

### **Descrição geral da atividade:**

Os jovens devem formar em ferradura com distanciamento de 2m de um jovem para o outro. Aconselha-se fazer três ferraduras. Uma com os jovens do ramo lobinho, uma com os jovens do ramo escoteiro, e uma com os jovens dos ramos sênior e pioneiro. O espaço entre as ferraduras deverá ser de aproximadamente 3 metros. Antes de solicitar que os jovens formem em ferradura, deverá ser avisado que não deverão se tocar no processo de formação.

A bandeira deverá estar hasteada previamente e a formação deverá ser feita em frente a bandeira.

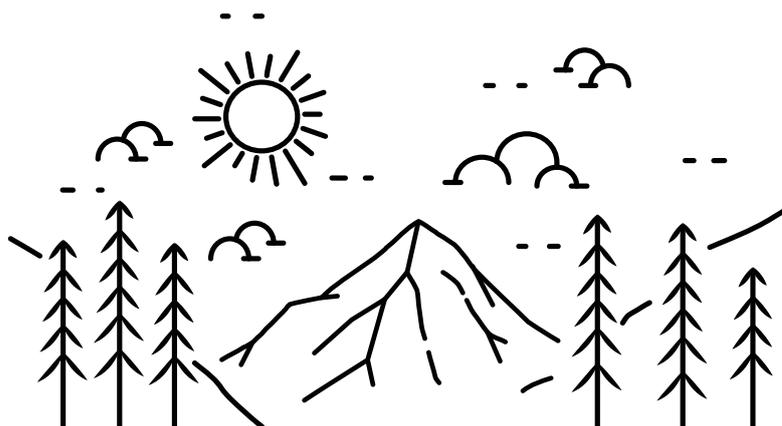
Ao comando do escotista responsável pela abertura todos farão a saudação à bandeira.

Após ter sido finalizada a saudação, o escotista deverá dar as boas vindas de forma animada aos jovens enfatizando que esta é a abertura oficial das atividades dos Escoteiros do Brasil na Região DF e que esperamos um ano ótimo de atividades, com a alegria de estarmos juntos em segurança.

Neste momento se explica as características da atividade no que diz respeito a Covid-19 salientando os cuidados que cada um deve ter.

**Material:** Adriça e a Bandeira Nacional

**Responsável:** À definir pela coordenação do Posto de Atividade



## Jogo Ativo por Equipe - Corrida da Bola Radioativa (Bola e Bastões)

### Descrição geral da atividade:

O jogo consiste em uma competição na qual as equipes precisam mover algumas bolas de um ponto para outro.

Cada equipe composta de 6 a 8 jovens (podem ser mais dependendo do número geral) deverá ter 1 lançador cada, 4 a 6 corredores, e um receptor. O campo de jogo deverá ser delimitado para que cada equipe se movimente dentro da sua raia.

As raias podem estar dispostas de acordo com a melhor organização com base no espaço disponível, o importante é que haja distanciamento suficiente para manter a segurança de todos. Sugere-se pelo menos 2m de distância entre as raias se estas forem dispostas lado a lado.

O lançador deverá estar utilizando material de proteção anti radiação (luvas de procedimento) e deverá pegar uma bola radioativa por vez e enviar para a primeira dupla de corredores à sua frente. Somente uma bola radioativa poderá estar em jogo no campo de cada equipe por vez.

Os corredores atuarão sempre em duplas. Estes estarão dispostos um de frente para o outro, perpendiculares às raias. Cada corredor deverá segurar com cada uma das mãos a ponta de dois bastões que estarão dispostos entre eles. Quando o lançador rolar a bola radioativa para eles, estes deverão pegá-la com os bastões. Em seguida, devem se locomover com passadas laterais até os próximos corredores. Quando chegarem ao limite do seu espaço de corrida devem lançar a bola para os próximos corredores. Ao final do percurso os corredores lançam a bola para o receptor.

O receptor, assim como o lançador deverá estar usando material de proteção anti radiação. Ele deve receber a bola radioativa e colocá-la no dispositivo de contenção (Saco grande de lixo com a boca aberta com um arco que pode ser de bambolê, bambu, arame, etc)

Vence o jogo a equipe que conseguir colocar mais bolas radioativas na contenção.

**Importante: Se uma bola radioativa sair das raias, apenas os mestres na radioatividade (escotistas) poderão apanhá-las e colocá-las novamente no reator (Recipiente onde o lançador pega as bolas).**

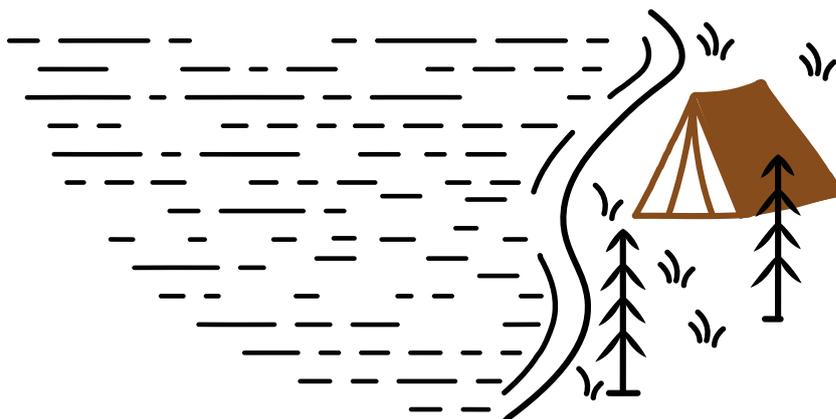
Link de exemplo do jogo:

<https://br.pinterest.com/pin/774124924884082/>

<https://br.pinterest.com/pin/302374562492236670/>

**Material:** 5 bolas dente de leite por equipe ( para não encarecer, pode ser usado duas por equipe, quando a bola chegar ao recipiente de destino, um escotista a retira, contabiliza marcando o ponto e devolve a bola, higienizada, para o recipiente inicial); 2 bastões de 2 metros por dupla de corredores ( O bastão pode ser de qualquer tipo. Dica: lojas de tecido descartam rolos de papelão grosso diariamente. Servem muito bem para isso); luvas de procedimento para todos; 2 sacos de lixo por equipe; material para fazer o aro do saco de lixo; álcool líquido e pano para higienizar as bolas e bastões; cordas ou giz para fazer as demarcações das raias.

**Responsável: À definir pela coordenação do Posto de Atividade**



## Jogo por equipes - Torre Equilibrada

### **Descrição geral da atividade:**

Descrição geral da atividade:

O jogo consiste em empilhar peças específicas uma sobre a outra. A equipe responsável pelo jogo deve deixar montada uma torre completa para que os jovens entendam o objetivo.

Divide-se o grupo de jovens que houver em tantos grupos quanto se julgar necessário, com a limitação mínima de 3 jovens por grupo e limitação máxima de 8.

Cada membro da equipe receberá um pedaço de corda de 3 m. A outra ponta dessa corda deve estar presa a um elástico que tem circunferência, em repouso, menor que a circunferência do menor objeto da torre.

Ao apito, os grupos deverão “pescar” objetos que devem estar dispostos na mesma orientação que vão ficar na torre (nada de objeto deitado pra dificultar). Após “pescar” os objetos, o grupo deverá levá-lo até o local destinado para a sua torre ser montada (Iniciem todas as equipes próximas e indiquem o local de destino para distante do ponto inicial, desta forma as equipes irão se afastar umas das outras durante o jogo.

Vence a equipe que conseguir montar a sua torre primeiro.

Links de exemplo do jogo:

<https://i.pinimg.com/originals/5f/bd/b9/5fbd9ddcd28b6a3838268e7871539a7.jpg>

<https://br.pinterest.com/pin/302374562492236682/>

<https://br.pinterest.com/pin/35325178306681881/>

**Material:** Animação!!!

**Responsável:** À definir pela coordenação do Posto de Atividade

## Roda de Canções

### **Descrição geral da atividade:**

Nesta atividade, o interessante é deixar a atividade com gostinho de quero mais.

Devem ser cantadas 3 canções dançantes onde não haja possibilidade dos jovens se tocarem e sem compartilhamento de material no processo. É importante não realizar mais que 3 canções para não perder o timing e é importante que as canções tenham níveis de animação distintos, iniciando pela mais calma das três e finalizando com a mais empolgante.

Sugestões de Canções (Fiquem a vontade para mudar):

1. - Canção Pipoca ( sem o abraço) ou Canção Família Adams
2. - Canção Hale Gale ou Canção Talharim
3. - Canção Mary 1,2,3 ou Canção KAA (Limãozinho)

É importante que todos os adultos se envolvam na roda de canção. Em rodas muito grandes é importante que haja alguns adultos que saibam as canções que se coloquem em pontos estratégicos para apoiar o puxador da canção na animação geral da roda. Pode-se ainda realizar várias rodas de canção simultâneas para reduzir o agrupamento de pessoas.

**Material:** Animação!!!

**Responsável:** À definir pela coordenação do Posto de Atividade

## Atividades por Ramos

As atividades com ênfase em cada ramo terão como foco a aplicação de uma habilidade útil. Para cada ramo há 4 propostas de atividades. Cada UEL deverá escolher uma das atividades propostas para cada ramo e deverá aplicá-la no período do cronograma destinado para Habilidade Útil / Jogo Técnico. Caso a UEL decida aplicar mais as atividades por ramo e aumentar assim o tempo da atividade como um todo, fica a critério de sua diretoria definir quantas atividades cada ramo poderá realizar.

É interessante que a equipe de escotistas do ramo envie para os jovens com antecedência algum material que permita o aprendizado antecipado da habilidade útil relacionada a atividade escolhida.

Durante a atividade, é recomendado que seja feita uma breve revisão da habilidade útil, de preferência entre os jovens, com os adultos apenas como apoio geral.

### Ramo Lobinho

#### Habilidade: Nós

#### RODA RODA DO NÓ

##### **Habilidade**

A equipe de escotistas deve passar para os lobinhos a orientação sobre o uso de nós e suas funcionalidades.

##### **Descrição geral do jogo:**

Os lobinhos serão divididos em 3 equipes, essas equipes deverão fazer um rodízio em três bases, cada base fala a respeito de um nó. Ao chegar na base a equipe senta-se em círculo com distanciamento de 1,5 m de um lobinho para o outro. Na base deve haver um cartaz grande com imagens, coladas ou desenhadas, do passo a passo do nó. No centro do círculo formado pela equipe o escotista colocará uma corda grande ou o que for necessário para realização do nó gigante, pois um lobinho será a ponta da corda. O chefe deverá escolher um lobinho, ele terá a ponta da corda presa a sua cintura e deverá então realizar o nó como se ele fosse a corda, fazendo o passo a passo do nó, percorrendo o caminho da corda com seu corpo. Os demais lobinhos permanecem em círculo, podem ajudar dando orientações ao lobinho escolhido, porém não podem sair do lugar ou pegar na corda. Eles terão 8 minutos para realizar a tarefa, o escotista terá 2 minutos para fazer seus comentários dando parabéns caso consigam ou, caso não consigam realizar o nó, mostrar aos lobinhos em que pontos eles erraram e ajudar o lobinho a fazer o percurso. Após isso, o lobinho escolhido volta para seu lugar no círculo e cada um recebe um pedaço de cabo, eles terão então cinco minutos para cada um, individualmente, realizar o nó da base com o cabo.. O escotista, se houver disponibilidade, deve ajudar os lobinhos sanando qualquer dúvida que ainda houver. Depois desses 15 minutos totais um escotista apita avisando que as equipes devem trocar de base e assim se inicia o processo novamente nas equipes com um nó novo.

**Material:** 3 cartazes grandes com o passo a passo de cada nó

3 pedaços de cabos de 20 cm para cada lobinho, se possível de cores diferentes (esse material pode ser solicitado ao lobinho previamente)

1 palito de churrasco para cada lobo (esse material pode ser solicitado ao lobo previamente)

3 cordas grandes

**Habilidade: conhecimento sobre a história da Jangal****Jogo: Cruzadão da Jangal****Descrição geral do jogo:**

Solucionar o cruzadão com as respostas dos lobinhos. O escotista fará uma pergunta para cada matilha e a matilha em comum acordo deverá dar sua resposta. Ganha a matilha que responder corretamente mais respostas.

**Material:** Cartolina ou flip chart ou folhas coladas. Desenhar o cruzadão. Letras do cruzadão para serem coladas com fita crepe.

**Perguntas**

01. Qual o nome da pantera negra? Bhageera
02. Qual o nome da foca branca? Kotic
03. Qual o nome da mãe humana de Mogli? Messua
04. Qual o nome do Povo sem Lei? Bandarlogs
05. Qual o nome do urso que defendeu Mowgli na Roca de Conselho? Baloo
06. Quem avisou Bagheera e Baloo que Mogli foi raptado? Chill
07. Qual o nome do tigre que queria Mowgli? Shere-Khan
08. Qual o nome da alcateia de Mowgli? Seoni
09. Qual o nome da mãe loba de Mowgli? Raksha
10. Qual o nome da serpente amiga de Mowgli? Kaa

**Habilidade: Conhecendo meu corpo****Jogo: Corpo em dia****Habilidade**

Os escotistas apresentarão aos lobinhos as principais funções do corpo humano, onde o lobinho se conhecerá.

**Corpo Humano:** Com um boneco grande mostrar aos lobinhos os principais órgãos do corpo e suas funções. Depois cada lobinho receberá um boneco menor desenhado numa folha de papel, porém esse boneco não terá nenhum órgão, os lobinhos deverão desenhar os órgãos e escrever o nome de cada um, como acabaram de aprender.

**Coração:** Sua função é bombear o sangue oxigenado (arterial) proveniente dos pulmões para todo o corpo e direcionar o sangue desoxigenado (venoso), que retornou ao coração, até os pulmões, onde deve ser enriquecido com oxigênio novamente.

**Pulmão:** Sua principal função é oxigenar o sangue e eliminar o dióxido de carbono do corpo.

**Fígado:** Desempenha muitas funções importantes dentro de nosso organismo, como: armazenamento e liberação de glicose

(energia), metabolismo dos lipídeos (gorduras), metabolismo das proteínas (que formam músculos e ossos), destruição das células sanguíneas desgastadas e bactérias e etc.

**Estômago:** Quando o alimento é deglutido, ele desce pelo esôfago e chega ao estômago. Os músculos do estômago misturam os alimentos e liberam o suco gástrico que ajuda na digestão dos mesmos.

**Rim:** Filtrar o sangue para eliminar substâncias nocivas ao organismo, como amônia, uréia e ácido úrico

**Intestino:** O intestino faz parte do sistema digestório e é através dele que ocorrem as absorções dos nutrientes e da água. Ele está dividido em duas partes: delgado e grosso. No primeiro é onde ocorre a absorção da grande maioria dos nutrientes. No segundo, ocorre a absorção da maior parte da água utilizada durante o processo de digestão.

**Cérebro:** Comanda tudo através de milhões de células nervosas chamadas de neurônios, que são ligadas a todas as partes do corpo, permitindo o controle dos órgãos e glândulas de forma dinâmica.

### Quiz Meu Corpo:

Os lobinhos serão divididos em 4 equipes, cada equipe tem 10 bexigas cheias que simbolizam sua pontuação, sendo assim cada equipe já começa com 10 pontos. As equipes devem formar em fila, com distanciamento entre os membros da equipe e com distanciamento de uma equipe para a outra. A frente das equipes terá uma corda grande no chão, simbolizando um limite que os lobinhos não devem ultrapassar sem a permissão do escotista e a largada do percurso, 5 metros a frente outra corda grande no chão simbolizando o final do percurso. Eles deverão responder perguntas sobre os órgãos e suas funções que aprenderam na atividade anterior. Se acertar pode estourar uma bexiga de uma equipe adversária, o lobinho que acertou escolhe a equipe e o escotista estoura a bexiga. As bexigas devem estar penduradas depois da corda do final de percurso. A pergunta é feita, ao apito do escotista, eles devem correr e ultrapassar a segunda corda, quem chegar primeiro tem o direito de resposta, errando passar a oportunidade ao segundo que chegou e assim sucessivamente. O lobinho que acabou de correr deve retornar e ir para o final da fila. Se todos errarem, ninguém tira ponto de ninguém. Ganha a equipe que ao final tiver mais bexigas cheias.

### Perguntas:

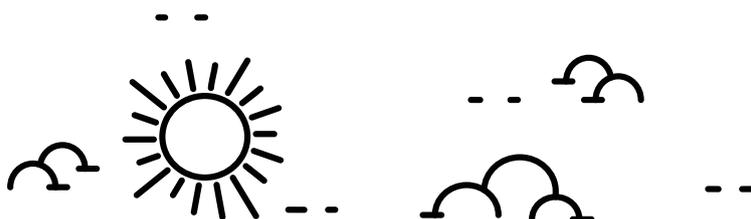
1. Quem comanda todo o nosso corpo? **Cérebro.**
2. Onde a água é absorvida em nosso corpo? **Intestino grosso.**
3. O que o estômago libera para ajudar na digestão dos alimentos? **Suco gástrico.**
4. Que órgão destrói as células do sangue que estão desgastadas? **Fígado.**
5. Qual órgão é responsável por bombear o sangue para o resto do corpo? **Coração.**
6. Quem filtra o nosso sangue? **O rim.**
7. Que órgão oxigena o sangue? **O pulmão.**
8. Em que parte do corpo ocorre a absorção de nutrientes? **Intestino delgado.**
9. Onde localiza-se os neurônios? **No cérebro.**
10. Que órgão é responsável por eliminar dióxido de carbono do nosso corpo? **O pulmão.**

### Material:

1 boneco grande que pode ser feito em papel pardo desenhando, em EVA e separadamente os órgãos para ir colocando no boneco aos poucos conforme a explicação, os órgãos podem ser fixados com velcro, ou o boneco pode ser feito em feltro com os órgãos sendo feitos separadamente também.

24 bonecos pequenos impressos sem os órgãos (a quantidade aqui varia de acordo com a quantidade de lobinhos da alcateia).

40 bexigas, material para prender as bexigas e perguntas.



**Habilidade: Criptografia e Trabalho Manual****Jogo: Mensagem Criptografada****Descrição geral do jogo:**

Mowgli aprendeu com Bagheera a reconhecer os detalhes da Jângal, os sinais que os animais deixam para trás. Ficou muito bom em decifrar coisas que e de olhar para um rastro consegue determinar o que aconteceu lá. Com Messu ele aprendeu a decifrar a linguagem escrita dos homens. Será que vocês são bons assim também?!

Cada matilha receberá uma bola para ser escondida em algum lugar da sede. Após esconder receberão material para montar carimbos de imagens, tipo triângulo, círculo, estrela, etc. Um carimbo para cada letra, sem repetir, do local onde guardaram a bola, e carimbar um papel. As mensagens serão trocadas entre as matilhas, vence a matilha que decifrar a mensagem e trazer primeiro a bola aos chefes. A matilha vencedora ganha uma palma escoteira pelo seu desempenho.

Obs: Para confeccionar os carimbos podem utilizar esponjas e tinta guache, cada esponja pode confeccionar dois carimbos. As esponjas podem ser solicitadas previamente aos lobinhos, assim eles podem reaproveitar esponjas velhas de suas casas.

**Material:** Várias esponjas, 4 potes de tinta guache de cores diferentes, tesouras, 4 bolas de piscina de cores diferentes e 4 folhas A4

**Ramo Escoteiro****Habilidade: Pioneiria, Nós e Amarras****Jogo: Criatividade Contra o Tempo****Habilidade**

A equipe de escotistas deve passar para os jovens a orientação de treinar as principais amarras escoteiras: quadrada, diagonal, paralela e de tripé. Idealmente, a informação deve ser passada para os monitores que irão encarregar-se de transmitir aos patrulheiros. É interessante que os jovens realizem o treinamento também dos nós utilizados nas amarras descritas acima. A orientação passada pelos escotistas deve ser dada uma semana antes da atividade.

Durante a atividade haverá um tempo para que a patrulha possa tirar dúvidas sobre as amarras uns com os outros, coordenados pelo monitor.

**Descrição geral do jogo:**

O escoteiro é alguém que desenvolve bem a sua criatividade e que trabalha bem em equipe. Este jogo coloca a criatividade e o trabalho em equipe da patrulha a prova.

Em um espaço amplo, organizar os campos de patrulha de forma que cada uma tenha um canto seguro, e a cerca de 5 metros tenha uma área delimitada onde apenas um jovem poderá estar por vez. Esta área delimitada pode ser marcada com giz no chão ou com uma corda atravessada formando uma linha.

Em cada área delimitada, deve ser deixada a mesma quantidade de material para a realização da atividade. Sugerimos que seja deixado um rolo de sisal, pelo menos 10 bastões ou cabos de vassoura. É interessante que cada jovem leve o seu canivete para não haver troca de material individual.

Ao apito do chefe um jovem deverá ir até a área delimitada, em em 30 segundos, fazer a sua parte para a montagem de uma pioneiria de pequeno porte. Após o primeiro jovem de cada patrulha ter ido, o apito do chefe soará indicando a troca. A patrulha poderá, a distância, orientar o jovem.

Ao final de 20 minutos, vence a patrulha que tiver a pioneiria mais bem apresentada segundo a avaliação dos escotistas.

OBS: É importante considerar o uso de luvas pelos jovens para evitar possibilidades de contaminação.

Pode ainda ser aplicado álcool em gel nas mãos do jovem que for o próximo da fila de cada patrulha.

Além disso, os espaços definidos para as patrulhas devem ser 2m distante das que estiverem próximas.

**Material:** Bastões, bambu ou cabos de vassoura; 1 rolo de sisal por patrulha, cordas ou giz (para demarcar o local).

## Habilidade: Fogueira

### Jogo: Cadê meu chá!!!!

#### **Habilidade**

Os escotistas deverão encaminhar para os jovens, de preferência para os monitores, e uma semana antes da atividade, um material que oriente no aprendizado sobre fogueiras e como fazer a amarra de tripé.

Durante a semana os jovens deverão estudar o material, apoiando um ao outro a distância com dicas enviadas por vídeo.

Durante a atividade as patrulhas terão um tempo para tirar dúvidas uns com os outros com a orientação do monitor.

#### **Descrição do jogo:**

O jogo consiste na confecção de um tripé onde deve ser pendurada uma pequena panela a cerca de 30cm ou 40cm do chão.

Abaixo da panela, a patrulha deverá montar uma fogueira e acendê-la usando, no máximo, 10 fósforos e 1 absorvente interno para a mecha.

Vence a patrulha que primeiro conseguir fazer um chá quente na água que deverá ferver na panela.

Caso se queira liberar o chá para ser bebido, deve-se orientar que cada jovem leve a sua caneca. Assim como os escotistas. Não deve ser compartilhado material.

OBS: Caso o grupo tenha dificuldades com o modelo de panela por não conseguir pendurá-la, podem deixar de usar o tripé e utilizar um tipo de fogueira que permita apoiar a panela em pedras que estejam nas laterais da fogueira.

**Material:** 3 bastões ou bambus por patrulha, um pedaço de 4m de sisal ou adriça, uma panela por patrulha, 3 sachês de chá por patrulha, 200g de açúcar por patrulha (se forem permitir consumir o chá), 1 caixa de fósforos por patrulha (com 10 fósforos apenas em cada), Lenha preparada em diversos tamanhos (caso o grupo esteja em local que seja difícil conseguir lenha).

## Habilidade: Orientação

### Jogo: Onde eu to pronde eu vô

#### **Habilidade**

Na semana anterior, os escotistas devem enviar para os jovens, como podem se orientar utilizando uma bússola, que apresente o conceito de azimute, e contagem de distâncias por passo e passo duplo. Deve ser enviado também um texto sobre a história do escotismo e de Baden Powell.

#### **Descrição geral do jogo:**

O jogo é uma corrida de orientação com 8 pontos. O ponto 1 aponta para o 2, o 2 para o 3 e assim sucessivamente até o ponto 8. O ponto 8 deverá apontar para o ponto 1. Em uma tropa completa com 4 patrulhas, cada patrulha deverá iniciar o percurso em um ponto ímpar. Exemplo: Patrulha A ponto 1, patrulha B ponto 3, patrulha C ponto 5, e patrulha D ponto 7.

Em cada ponto deverá ter um saco de uma cor específica para cada patrulha. O saco pode ser feito de TNT ou outro material a escolha dos escotistas. Dentro de cada sacola deverá ser posto um bilhete com o azimute e a quantidade de passos para o próximo ponto. Além das coordenadas, o bilhete deve conter uma pergunta sobre a história do escotismo e do fundador que deverá ser respondida pela patrulha durante o percurso usando o verso do próprio bilhete para escrever a resposta. As 8 perguntas devem ser as mesmas para todas as patrulhas, mas podem ser postas em pontos diferentes.

No último ponto de cada patrulha, o bilhete deve indicar para que a patrulha volte ao ponto de reunião com a equipe de escotistas.

Os jovens devem se orientar utilizando bússolas. Deverá haver uma bússola por patrulha, e apenas um jovem deverá manuseá-la.

Quando todos se reunirem, o escotista responsável pelo jogo, faz as 8 perguntas e cada patrulha indica qual foi a sua resposta. O escotista então deve falar para todos a resposta correta para cada pergunta.

**Material:** 1 bússola por patrulhas; 32 sacos sendo estes de 4 cores, 8 por cor;

## Habilidade: Semáfora

### Jogo: Segredo Duplo

#### **Descrição geral do jogo:**

Cada patrulha deverá ser dividida em duas equipes. Cada equipe deverá se deslocar para uma posição pré determinada pela coordenação do jogo, é importante que a posição permita o contato visual com a outra equipe da patrulha, e que esteja pelo menos a 10m de distância. Cada equipe receberá uma carta, e nesta estará escrito o seguinte texto:

#### ***“Mensagem Codificada***

***O melhor meio para alcançar a felicidade e contribuir para a felicidade dos outros. BP  
Volte ao ponto de reunião. (Este texto estará codificado na carta)***

***O nosso alfabeto tem vinte e seis letras. Para decifrar, escreva o alfabeto iniciando pela letra indicada na palavra-chave. Seus companheiros de patrulha têm a sua palavra-chave, e vocês têm a deles. Passe para os seus companheiros de patrulha a palavra-chave deles usando semáfora.***

#### ***Chave de codificação equipe A = XXXXX”***

A equipe A receberá a chave “Vinte” e a equipe B receberá a chave “Quinze”. As equipes deverão passar as chaves usando semáfora uma para a outra. De posse da chave cada equipe deverá decifrar a mensagem que recebeu. Ao decifrar a mensagem, espera-se que os jovens entendam que devem retornar para o ponto onde o jogo começou. Quando a patrulha estiver completa no ponto de reunião, esta deverá dar seu grito ou gritar todos juntos o nome da patrulha bem alto. O jogo termina quando uma das equipes emitir seu grito ou gritar o nome da patrulha no ponto de reunião. A UEL pode ainda decidir permitir que todas as patrulhas terminem o desafio, no entanto se for este o caso, é interessante liberar o lanche a para as patrulhas que já finalizaram a atividade. De qualquer forma deve-se limitar o tempo da atividade ao programado.

Durante o processo do jogo, a equipe de escotistas deve atentar para aplicá-lo de forma a evitar o contato.

As bandeiras de semáfora devem ser previamente confeccionadas de preferência com material que possa ser desinfetado com álcool. Se possível, solicitem que cada jovem produza a sua bandeira de semáfora e a leve no dia da atividade.

Links para Download:

[Carta Equipe A](#)

[Carta Equipe B](#)

**Material:** 8 bandeiras de semáfora (feitas de material plástico se possível para facilitar a higienização); 4 cartas equipe A (plastificadas); 4 cartas equipe B (plastificadas); 16 folhas de papel (duas por equipe); 16 canetas (duas por equipe); 8 alfabetos semáfora (plastificados - um por equipe).

**Ramo Sênior****Habilidade: Pioneiria, Nós e Amarras****Jogo: Criatividade Contra o Tempo****Habilidade**

A equipe de escotistas deve passar para os jovens a orientação de treinar as principais amarras escoteiras: quadrada, diagonal, paralela e de tripé. Idealmente, a informação deve ser passada para os monitores que irão encarregar-se de transmitir aos patrulheiros. É interessante que os jovens realizem o treinamento também dos nós utilizados nas amarras descritas acima. A orientação passada pelos escotistas deve ser dada uma semana antes da atividade.

Durante a atividade haverá um tempo para que a patrulha possa tirar dúvidas sobre as amarras uns com os outros, coordenados pelo monitor.

**Descrição geral do jogo:**

O escoteiro é alguém que desenvolve bem a sua criatividade e que trabalha bem em equipe. Este jogo coloca a criatividade e o trabalho em equipe da patrulha a prova.

Em um espaço amplo, organizar os campos de patrulha de forma que cada uma tenha um canto seguro, e a cerca de 5 metros tenha uma área delimitada onde apenas um jovem poderá estar por vez. Esta área delimitada pode ser marcada com giz no chão ou com uma corda atravessada formando uma linha.

Em cada área delimitada, deve ser deixada a mesma quantidade de material para a realização da atividade. Sugerimos que seja deixado um rolo de sisal, pelo menos 10 bastões ou cabos de vassoura. É interessante que cada jovem leve o seu canivete para não haver troca de material individual.

Ao apito do chefe um jovem deverá ir até a área delimitada, em em 30 segundos, fazer a sua parte para a montagem de uma pioneiria de pequeno porte. Após o primeiro jovem de cada patrulha ter ido, o apito do chefe soará indicando a troca. A patrulha poderá, a distância, orientar o jovem.

Ao final de 20 minutos, vence a patrulha que tiver a pioneiria mais bem apresentada segundo a avaliação dos escotistas.

OBS: É importante considerar o uso de luvas pelos jovens para evitar possibilidades de contaminação. Pode ainda ser aplicado álcool em gel nas mãos do jovem que for o próximo da fila de cada patrulha. Além disso, os espaços definidos para as patrulhas devem ser 2m distante das que estiverem próximas.

**Material:** Bastões, bambu ou cabos de vassoura; 1 rolo de sisal por patrulha, cordas ou giz (para demarcar o local).



**Habilidade: Fogueira****Jogo: Cadê meu chá!!!****Habilidade**

Os escotistas deverão encaminhar para os jovens, de preferência para os monitores, e uma semana antes da atividade, um material que oriente no aprendizado sobre fogueiras, acendimento de fogo com pederneira, e como fazer a amarra de tripé.

Durante a semana os jovens deverão estudar o material, apoiando um ao outro a distância com dicas enviadas por vídeo.

Durante a atividade as patrulhas terão um tempo para tirar dúvidas uns com os outros com a orientação do monitor.

**Descrição geral do jogo:**

O jogo consiste na confecção de um tripé onde deve ser pendurada uma pequena panela a cerca de 30cm ou 40cm do chão.

Abaixo da panela, a patrulha deverá montar uma fogueira e acendê-la usando, no máximo, 20 tentativas de acendimento com pederneira, e 1 absorvente interno para a mecha.

Vence a patrulha que primeiro conseguir fazer um chá quente na água que deverá ferver na panela.

Caso se queira liberar o chá para ser bebido, deve-se orientar que cada jovem leve a sua caneca. Assim como os escotistas. Não deve ser compartilhado material.

OBS: Caso o grupo tenha dificuldades com o modelo de panela por não conseguir pendurá-la, podem deixar de usar o tripé e utilizar um tipo de fogueira que permita apoiar a panela em pedras que estejam nas laterais da fogueira.

**Material:** 3 bastões ou bambus por patrulha, um pedaço de 4m de sisal ou adriça, uma panela por patrulha, 3 sachês de chá por patrulha, 200g de açúcar por patrulha (se forem permitir consumir o chá), 1 pederneira por patrulha (sugiro orientar que cada jovem compre a sua e leve no dia), Lenha preparada em diversos tamanhos (caso o grupo esteja em local que seja difícil conseguir lenha).

**Habilidade: Orientação****Jogo: Onde eu to pronde eu vô****Habilidade**

Na semana anterior, os escotistas devem enviar para os jovens, como podem se orientar utilizando um relógio de ponteiros, que apresente a rosa dos ventos com os pontos cardeais, colaterais e subcolaterais, e contagem de distâncias por passo e passo duplo. Deve ser enviado também um texto sobre a história do escotismo e de Baden Powell.

**Descrição geral do jogo:**

O jogo é uma corrida de orientação com 8 pontos. O ponto 1 aponta para o 2, o 2 para o 3 e assim sucessivamente até o ponto 8. O ponto 8 deverá apontar para o ponto 1. Em uma tropa completa com 4 patrulhas, cada patrulha deverá iniciar o percurso em um ponto ímpar. Exemplo: Patrulha A ponto 1, patrulha B ponto 3, patrulha C ponto 5, e patrulha D ponto 7.

Em cada ponto deverá ter um saco de uma cor específica para cada patrulha. O saco pode ser feito de TNT ou outro material a escolha dos escotistas. Dentro de cada sacola deverá ser posto um bilhete com a direção em pontos da rosa dos ventos e a quantidade de passos para o próximo ponto. Além das coordenadas, o bilhete deve conter uma pergunta sobre a história do escotismo e do fundador que deverá ser respondida pela patrulha durante o percurso usando o verso do próprio bilhete para escrever a resposta. As 8 perguntas devem ser as mesmas para todas as patrulhas, mas podem ser postas em pontos diferentes. No último ponto de cada patrulha, o bilhete deve indicar para que a patrulha volte ao ponto de reunião com a equipe de escotistas.

*reunião com a equipe de escotistas.*

*Os jovens devem se orientar utilizando os relógios. Deverá haver, pelo menos, um relógio de ponteiro por patrulha, e apenas um jovem deverá manuseá-lo. Caso a UEL consiga fornecer ou solicitar um relógio de ponteiro para cada jovem da patrulha, cada jovem deve ter a oportunidade de efetuar a definição do rumo em pelo menos um dos pontos do percurso.*

*Quando todos se reunirem, o escotista responsável pelo jogo, faz as 8 perguntas e cada patrulha indica qual foi a sua resposta. O escotista então deve falar para todos a resposta correta para cada pergunta. É interessante ter uma bússola por patrulha, ou material para fabricar uma bússola caso o dia esteja nublado ou chuvoso.*

**Material:** 3 bastões ou bambus por patrulha, um pedaço de 4m de sisal ou adriça, uma panela por patrulha, 3 sachês de chá por patrulha, 200g de açúcar por patrulha (se forem permitir consumir o chá), 1 pederneira por patrulha (sugiro orientar que cada jovem compre a sua e leve no dia), Lenha preparada em diversos tamanhos (caso o grupo esteja em local que seja difícil conseguir lenha).

## Habilidade: Semáfora

### Jogo: Segredo Duplo

#### Habilidade

Cada patrulha deverá ser dividida em duas equipes. Cada equipe deverá se deslocar para uma posição pré determinada pela coordenação do jogo, é importante que a posição permita o contato visual com a outra equipe da patrulha, e que esteja pelo menos a 10m de distância. Cada equipe receberá uma carta, e nesta estará escrito o seguinte texto:

#### *"Mensagem Codificada*

***O melhor meio para alcançar a felicidade e contribuir para a felicidade dos outros. BP  
Volte ao ponto de reunião. (Este texto estará codificado na carta)***

***O nosso alfabeto tem vinte e seis letras. Para decifrar, escreva o alfabeto iniciando pela letra indicada na palavra-chave. Seus companheiros de patrulha têm a sua palavra-chave, e vocês têm a deles. Passe para os seus companheiros de patrulha a palavra-chave deles usando semáfora.***

#### ***Chave de codificação equipe A = XXXXX"***

A equipe A receberá a chave "Vinte" e a equipe B receberá a chave "Quinze". As equipes deverão passar as chaves usando semáfora uma para a outra. De posse da chave cada equipe deverá decifrar a mensagem que recebeu. Ao decifrar a mensagem, espera-se que os jovens entendam que devem retornar para o ponto onde o jogo começou. Quando a patrulha estiver completa no ponto de reunião, esta deverá dar seu grito ou gritar todos juntos o nome da patrulha bem alto. O jogo termina quando uma das equipes emitir seu grito ou gritar o nome da patrulha no ponto de reunião. A UEL pode ainda decidir permitir que todas as patrulhas terminem o desafio, no entanto se for este o caso, é interessante liberar o lanche a para as patrulhas que já finalizaram a atividade. De qualquer forma deve-se limitar o tempo da atividade ao programado.

Durante o processo do jogo, a equipe de escotistas deve atentar para aplicá-lo de forma a evitar o contato.

As bandeiras de semáfora devem ser previamente confeccionadas de preferência com material que possa ser desinfetado com álcool. Se possível, solicitem que cada jovem produza a sua bandeira de semáfora e a leve no dia da atividade.

Links para Download:

[Carta Equipe A](#)

[Carta Equipe B](#)

**Material:** 8 bandeiras de semáfora (feitas de material plástico se possível para facilitar a higienização); 4 cartas equipe A (plastificadas); 4 cartas equipe B (plastificadas); 16 folhas de papel (duas por equipe); 16 canetas (duas por equipe); 8 alfabetos semáfora (plastificados - um por equipe).

## Ramo Pioneiro

**Habilidade: Se conectar com a Natureza**

**Jogo: Portal Natureza**

**Descrição geral do jogo:**

Construir um portal e decorar com itens relacionados a Natureza, trazendo assim a conexão com a Natureza e a construção de pioneira.

**Material:** Bambu, Sisal e Decoração

**Habilidade: Definição de objetivos de vida**

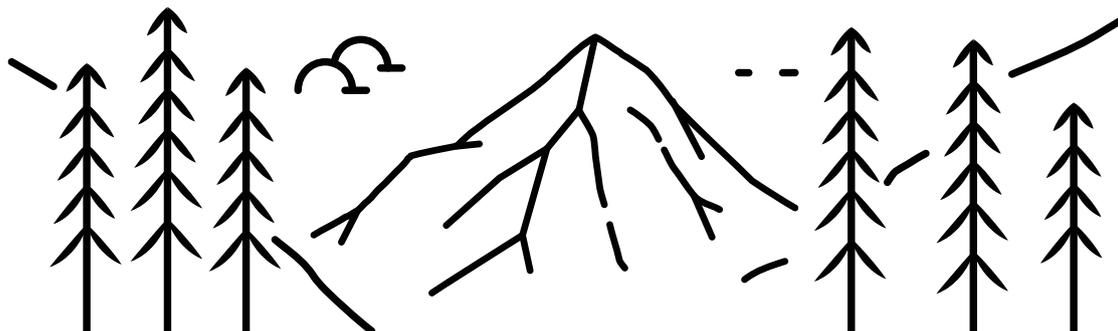
**Jogo: Mural dos Objetivos**

**Descrição geral do jogo:**

Cada pioneiro irá fazer um mural com seus objetivos para o ano em uma cartolina, com desenhos, recortes de jornal e revistas, frases, etc. O mural deverá conter pelo menos 3 objetivos de vida para o ano de 2022. O mural deverá ser fotografado e postado nas redes sociais do Clã.

Os objetivos podem ser relacionados a vida profissional, acadêmica, amorosa, escoteira, etc

**Material:** Revistas e jornais, Lápis de cor, canetinha, Cartolina, Tesoura, Cola



**Habilidade: Comunicação e pesquisa****Entrevista com ex-membro do Grupo*****Descrição geral do jogo:***

Realizar uma entrevista com algum membro antigo, o entrevistado deverá contar alguma curiosidade do grupo. Em seguida, a entrevista deverá ser postada nas redes sociais do grupo usando a hashtag indicada no boletim da Abertura. A postagem deve conter o nome do ex-membro e os anos em que ele participou do movimento Escoteiro. Assim como a curiosidade que ele contou na entrevista.

***Material:*** Celular ou computador

**Habilidade: Jogo de equipe****Passa passa Clâmbuloso*****Descrição geral do jogo:***

Com um bastão ou cabo de vassoura, os pioneiros, na forma de revezamento, irão pescar sacolas que terão dentro peças de um quebra cabeça e desafios. A cada sacola pescada o pioneiro irá ver o que pescou, uma peça do quebra cabeça ou um desafio, como, pescar sem usar a mão, pescar sem olhar, andar de costas, pescar usando os pés. Após pescarem todos os itens montarão o quebra cabeça que será o símbolo do tema anual 2022.

***Material:*** Bastão ou cabo de vassoura  
Sacolas (por terem alça)  
Desafios  
Quebra cabeça (imagem impressa e recortada)

**Sempre Alerta para Servir o Melhor Possível!!!**