Escoteiros do Brasil
São Paulo

TECNICAM

RAMO SÊNIOR

2018

Outubro e novembro de 2018
Local: descentralizado

BOLETIM E FICHA DE ATIVIDADES

1. Definição da atividade

O Tecnicam Sênior é um evento regional tradicional do Ramo Sênior. Em 2018, apresenta uma novidade: a oportunidade de ser descentralizado, assim poderá ser realizado por distrito, unidade escoteira local ou equipes de interesse. A atividade traz como tema o Cerco de Mafeking, batalha na qual BP venceu a guerra, cercado por forças esmagadoramente superiores do inimigo, utilizando-se de diversas táticas criativas para confundir o inimigo e fazê-lo acreditar que as forças inglesas eram bem maiores.
O evento tem por objetivo reunir os jovens do Ramo num acampamento de técnicas mateiras, tendo a oportunidade de compartilhar experiências, amizade, alegria e fraternidade através de um tema empolgante.

1.1. Dados da Atividade

Data: Pode ser realizado no período de 10/10/2018 a 25/11/2018, de acordo com a disponibilidade dos parceiros e locais.
Local: Descentralizado, por distrito, unidade escoteira local ou equipes de interesse.
Público-alvo: jovens do Ramo Sênior e escoteiros em fase de transição.
Investimento do participante: Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante devem ser determinados por cada organização.
Autorizações: Eventos escoteiros realizados fora da sede e do horário de reuniões da Unidade Escoteira Local devem ser feitos com autorizações dos responsáveis e do diretor-presidente.

2. Participação

2.1. Poderão participar do Tecnicam Sênior 2018 os jovens com registro escoteiro válido, como membros de Tropa Sênior, incluindo também os escoteiros que estiverem no período de transição.
2.2. Os jovens deverão participar organizados em patrulhas, seguindo a quantidade regulamentada pelo POR, entre quatro e seis jovens.

3. Desenvolvimento da Atividade

É apresentada uma programação para 2 noites e 2 dias de acampamento. Tanto o tempo quanto as atividades podem ser ajustados de acordo com a necessidade, realidade e recursos de cada localidade, observando sempre as recomendações de segurança. Vale ressaltar que, nos quadros de horários abaixo, o nome das atividades é apenas para exemplo, pois a rotação dos jovens pelas bases faz a ordem ficar diferente para algumas equipes.

3.1. Características do local

Para aplicação do acampamento haverá necessidade de um amplo local para a atividade, com os seguintes recursos:
- Mínimo de 3 escotistas, de ambos os sexos, para patrulhas ou tropas mistas;
- Socorrista, enfermeiro ou médico, para a prestação de primeiros socorros no local;
- Infraestrutura mínima local: ponto de água potável, banheiros e segurança em quantidade suficiente para atender aos participantes (conhecer a região, hospitais, bombeiros e polícia civil). Enviar comunicado com descrição do evento, quantidade de participantes e data de realização para que os apoios locais tomem conhecimento (polícia, bombeiros e hospitais).

3.2. Materiais previstos para montagem do campo proposto

- Bambus ou pontaletes;
- Fitilho, sisal ou cordelete;
- Mínimo de 2 lonas por patrulha (toldo e bivaque) – patrulhas mistas devem considerar 1 lona a mais;
- Ferramentas de corte (facão, machadinha, serrote ou arco de serra, etc).

3.3. Descrição da atividade

· Os jovens cozinharão no próprio campo suas refeições.
· Todas as bases do 1º dia devem estar montadas antes de seu início.

Valendo pontos para as seguintes tarefas:

1. Montagem do campo;
2. Inspeção de Gilwell;
3. Almoço mais elaborado;
4. Jantar mais elaborado;
5. Fogo de Conselho - melhor apresentação e caracterização;
6. Jogo noturno, jogos ativos.

Programação sugerida: 2 dias e 2 noites		
Horário	Duração	Descrição
Primeira Noite		
20h	1h	Abertura do Campo
21h	0,5h	Lanche ou sopa (cardápio livre)
21h30	0,5h	Carta Prego 1 - Montagem das patrulhas – Caso haja uma junção de membros de mais de uma patrulha, grupos ou distritos - Criação de grito e bandeirola
22h	1h	Contextualização Histórica (Cerco de Mafeking) e Tempo Livre
23h		Dormir
Primeiro dia		
7h00	0,5h	Alvorada
7h30	0,5h	Café da manhã
8h00	0,5h	Cerimônia de Abertura, bandeira e reflexão
8h30	2h	Montagem de campo padrão
10h30	0,16h	Parada para Lanche – Conferência dos campos (Escotistas)
10h40	1,83h	Continuação da Montagem de campo
12h30	1,5h	Carta Prego 2 – Almoço mateiro
14h00	0,5h	Jogo ativo – Sugestão
14h30	2,5h	Início das bases – rodadas de 30 minutos Base 1 – Corte de Honra Base 2 – Cons. Patrulha/Cons. Tropa Base 3 – Liderança e seu papel Base 4 – A importância da boa Comunicação Base 5 – Técnicas mateiras (Fogo e Fogueira)
17h00	0,16h	Arriamento por apito
17h10	1h	Banho
18h10	2h	Início do Jantar
		Entrega da carta prego 3 – Fogo de Conselho
20h10	1h	Fogo de conselho
21h10	0,5h	Corte de honra
		Carta Prego 4 – Culto (monitores que farão)
		Carta Prego 5 – inspeção de Gilwell
22h00	1h	Jogo noturno
23h30		Repouso

Segundo dia		
7h00	1h	Alvorada/café mateiro
8h00	0,25h	Bandeira
8h15	0,5h	Momento de Reflexão
8h45	0,5h	Inspeção de Gilwell
9h30	2,5h	Início das bases – rodadas de 30 minutos Base 1 – Formação de bússola Base 2 – Medidas (largura e altura) Base 3 – Semáfora Base 4 – Ancoragem e estiramento de cabos Base 5 – Previsão de tempo
12h00	1,5h	Carta Prego 6 – Almoço
14h00	1,5h	Desmontagem do campo
15h30	0,5h	Avaliação do Evento
16h00	0,5h	Encerramento

Programação sugerida: 2 dias e 1 noite		
Horário	Duração	Descrição
Primeiro dia		
7h00	0,5h	Cerimônia de Abertura, bandeira e reflexão
7h30	0,5h	Carta Prego 1 - Montagem das patrulhas – Caso haja uma junção de membros de mais de uma patrulha, grupos ou distritos - Criação de grito e bandeirola
8h00	0,5h	Contextualização Histórica (Cerco de Mafeking) e Tempo Livre
8h30	2h	Montagem de campo padrão
10h30	0,16h	Parada para Lanche – Conferência dos campos (Escotistas)
10h40	1,83h	Continuação da Montagem de campo
12h30	1,5h	Carta Prego 2 – Almoço mateiro
14h00	0,5h	Jogo ativo – Sugestão
14h30	2,5h	Início das bases – rodadas de 30 minutos Base 1 – Corte de Honra Base 2 – Cons. Patrulha / Cons. Tropa Base 3 – Liderança e seu papel Base 4 – A importância da boa Comunicação Base 5 – Técnicas mateiras (Fogo e Fogueira)
17h00	0,16h	Arriamento por apito
17h10	1h	Banho
18h10	2h	Início do Jantar
		Entrega da carta prego 3 – Fogo de Conselho
20h10	1h	Fogo de conselho
21h10	0,5h	Corte de honra
		Carta Prego 4 – Culto (monitores que farão)
		Carta Prego 5 – inspeção de Gilwell
22h00	1h	Jogo noturno
23h30		Repouso
Segundo dia		
7h00	1h	Alvorada/café mateiro
8h00	0,25h	Bandeira
8h15	0,5h	Momento de Reflexão
8h45	0,5h	Inspeção de Gilwell
9h30	2,5h	Início das bases – rodadas de 30 minutos Base 1 – Formação de bússola Base 2 – Medidas (largura e altura) Base 3 – Semáfora Base 4 – Ancoragem e estiramento de cabos Base 5 – Previsão de tempo
12h00	1,5h	Carta Prego 6 – Almoço
14h00	1,5h	Desmontagem do campo
15h30	0,5h	Avaliação do Evento
16h00	0,5h	Encerramento

4. Divulgação do evento

4.1. Todo jovem devidamente registrado autoriza a União dos Escoteiros do Brasil, EM TODOS OS SEUS NÍVEIS, sociedade civil sem fins lucrativos, declarada de Utilidade Pública Federal, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 33.788.431/0001-13, com sede na Rua Coronel Dulcídio, bairro Água Verde, Curitiba - PR, CEP 80.250-100, a utilizar-se das suas imagens e voz, ou daquele que representa ou assiste, captadas durante atividades escoteiras, ou a elas relacionadas, para a edição de filmes e fotos divulgando o Movimento Escoteiro e materiais educativos, conforme previsto no artigo 42°, parágrafo 11, do Estatuto da UEB.

4.2. Durante a realização da atividade, a Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior sugere que postem fotos em suas redes sociais utilizando as hashtags #ramoseniorSP e #tecnicamsenior2018.

4.3. A página no Facebook do Ramo Sênior da Região Escoteira de São Paulo www.facebook.com/ramoseniorsp e o Instagram @ramoseniorsp compartilharão e divulgarão as fotos das atividades recebidas nas redes sociais.

5. Relatório Simplificado

Para que possamos ter conhecimento da abrangência e adequação desta atividade, solicitamos que os responsáveis pela aplicação encaminhem um relatório simplificado da atividade para a nossa Região através do link:
https://goo.gl/ZqQjpV.
Este relatório deve preenchido no formulário até 30 de novembro de 2018.

O certificado estará disponível em breve no site: www.escoteirossp.org.br

6. Aquisição de distintivos

A aquisição é opcional e pode ser feita através do site:
bit.ly/MeuKitEscoteiro

7. Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:
Mayra dos Santos Guidorizzi

Equipe:
João Guilherme Dezotti R. Pereira
Roberta Haydée Fonseca Pereira
Silvania Etelvina Bhering
William Holland Pereira

Revisão:
Daniela Bicudo Molinari
Euclides Hisatugo
Mariana De Marchi
Natália Freitas
Fernanda Drumond

Diagramação:
Sandra H. Veronese

Dúvidas sobre programa da atividade
Coordenação do Ramo Sênior dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
E-mail: ramosenior@escoteirossp.org.br

Aquisição de Distintivos e outros itens de enxoval
Site: meukit.escoteirossp.org.br

Acompanhe as novidades da atividade pelo site www.escoteirossp.org.br e pela página no Facebook EscoteirosSP

Mayra dos Santos Guidorizzi
Coordenação Geral
do TECNICAM 2018

William Holland Pereira
Coordenação Regional do
Ramo Sênior

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA

Título	**Contextualização Histórica (Cerco de Mafeking)**
Objetivo	Apresentar aos jovens o contexto histórico do Cerco de Mafeking
Colaboração	João Guilherme Dezotti e Mayra dos Santos Guidorizzi
Duração	40 minutos
Número de Aplicadores	1 ou 2
Materiais	Texto explicativo e cenário prévio que pode ser elaborado pelos escotistas ou pelos jovens. (Se pelos jovens, deve-se apresentar previamente qual será o trecho de cada patrulha para que preparem os matérias)
Ambientação	Um apresentador ou apresentadora orienta a ordem de apresentação em que as patrulhas irão "improvisar" suas encenações. Durante a narrativa, as patrulhas encenam a narrativa que vai se apresentando.
Recursos Humanos	Narrador. Os personagens e cenas serão os jovens

Dinâmica

A VIDA DE BADEN-POWELL

Em 1874, aos 17 anos, Baden-Powell fez exame em Chaterhouse, no corpo de cadetes, onde também tocava violino na Orquestra da Escola. B-P aprendia lições valiosas ao ar livre e o que mais gostava era subir em árvores e ficar observando professores passeando no bosque sem que fosse descoberto. B-P também fazia pequenas fogueiras, admirava a natureza e interagia com o meio ambiente.

Durante as férias, Baden-Powell e seus irmãos adoravam fazer excursões em botes no rio de Bristol, Inglaterra, e de se aventurar acampando em Londres e no País de Gales.

Mais tarde, B-P e seus irmãos compraram um barco de 10 toneladas e faziam seus caminhos da Inglaterra à Escócia. Nos esportes, B-P jogava cricket e futebol, e por sinal era ótimo goleiro. Um dos professores de Chaterhouse, Dr Haig Brown lhe disse: "Sua habilidade é maior que aparece em que resulta em trabalho formal e estou satisfeito com sua conduta". Estas palavras foram um grande estímulo para a vida de Baden-Powell.

Dinâmica

O EXÉRCITO INGLÊS

Condecorado como Subtenente no 13º Regimento de Cavalaria Hursados, sua primeira missão foi no dia 16 de dezembro de 1876, em Bombay, na Índia. Nos oito meses iniciais em Lucknow, fez um curso de topografia. Amigo das crianças e de espírito alegre, B-P ganhou a confiança e respeito de todos oficiais e subordinados. Aproveitava todas as oportunidades de ir à selva para observar animais selvagens bebendo água, como veados, chacais, tigres e elefantes. B-P amava cavalos e os adestrava para seus oficiais. Também caçava javalis e em 1889 lançou o livro "Caçando Javalis" em que apresenta técnicas dessa perigosa prática.

Depois de anos de serviço na Índia, B-P ficou doente e retornou a Londres, ficando em sua casa na Inglaterra. Recuperado, regressou à Índia em 1880 onde seu regimento estava passando situações perigosas já que as tribos vizinhas faziam ataques surpresa a fim de conquistar seu território. Os ataques sempre eram previstos e frustrados.

Uma noite, repentinamente, a tribo vizinha desamarrou um cavalo. O coronel ficou furioso, pois ainda assim, existia uma situação de invasão a qualquer momento. Todos os 44 oficiais e soldados ficaram alertas.

B-P se voluntariou a investigar e a buscar o cavalo assustado. Caminhando e galopando cautelosamente, em seu próprio cavalo, para evitar cair em mais armadilhas da tribo, o subtenente seguiu a trilha de pegadas de ferraduras, trabalho difícil num terreno perigoso. Ele encontrou o cavalo em cima de uma montanha. Regressou ao acampamento do regimento são e salvo com o outro cavalo. Suas habilidades, que no futuro seriam praticadas no escotismo, demonstraram ser de grande valor para o regimento em muitas ocasiões.

Em 1883, aos 26 anos, B-P foi oficialmente anunciado como capitão do regimento.

Em 1884, B-P ordenou que todos do regimento regressassem às casas de suas famílias, na Inglaterra. Porém, chegaram notícias de que havia dificuldades na África do Sul e os soldados do 13º Regimento tiveram que desembarcar nas montanhas de Drakensberg, sem cavalos, no território dos bôeres, nativos descendentes de holandeses, alemães e dinamarqueses.

Com seu binóculo, B-P avistou alguns cavalos que haviam escapado e ainda estavam perdidos. O coronel enviou a seguinte carta: "Estou permitindo à cavalaria atravessar o território Bóer".

Baden-Powell deixou sua barba crescer, subiu em seu cavalo, em companhia de mais um cavalo que levava comida e manta, disfarçando-se de repórter barbado. B-P fez um cuidadoso reconhecimento das cordilheiras de Drakensberg, trazendo consigo mapas precisos e seu valioso jeito de observar e deduzir. Ao todo, B-P percorreu mais de mil quilômetros.

Acabadas as dificuldades, B-P desfrutou de uma licença de seis meses na África Oriental. Neste meio tempo, se casou, desenvolveu ainda mais suas habilidades mateiras e participou de reuniões festivas com os nativos.

Em 1885, já como capitão, B-P encontrou tempo para se dedicar ao teatro. Em 1887, B-P regressou à África do Sul, como ajudante de campo do general Henry Smith.

Dinâmica

A CAMPANHA NA ÁFRICA

B-P foi nomeado Secretário Militar e logo foi destinado a conversar com os zulus, na Zuzulândia, atualmente o território é conhecido como Suazilândia. B-P conheceu John Dunn, um velho comerciante escocês, conhecido na província Zulu. B-P então ficou rodeado de alegres e robustos zulus entoando a canção "Eengonyama".

B-P foi enviado em auxílio de um ataque inimigo ocorrido numa das casas da tribo. Atendeu uma habitante zulu que havia sido ferida com uma bala perdida que atravessou seu estômago. Apesar de seus esforços, a habitante morreu e, em seu enterro, B-P tomou como recordação o colar de contas que a habitante levava consigo; mais tarde este colar serviria de modelo para Insígnia de Madeira. Nesta disputa, após alguns dias, o inimigo Dinizulu se rendeu.

Em 1889, B-P foi ao país de Malta organizar campeonatos esportivos para soldados e marinheiros. Em 1893, B-P se reincorporou na Irlanda, no 13º Regimento Cavalaria de Hursados. Durante a batalha, mandou seus soldados arrastarem troncos de árvores para levantar bastante poeira e ludibriar seus inimigos a imaginar que o contingente fosse mais numeroso. Tal iniciativa foi presenciada pelo Comandante-Chefe Lord Wolseley, que selecionou B-P para uma expedição em Ashanti, no país de Gana.

Em Ashanti, 1895, B-P organizou um contingente de 200 guerreiros nativos de diferentes tribos e sua missão era realizar trabalhos de pioneiria através de 230 quilômetros em Kumasi, Gana, onde reinava o Rei Prempeh, que mantinha alguns prisioneiros e fazia sacrifícios humanos. Logo quando o regimento chegou em 1896, o Rei foi preso.

Ao regressar à Inglaterra, B-P se tornou Tenente-Coronel. Alguns meses depois, incorporado a um novo regimento de Belfast, B-P recebeu um telegrama do General Sir Frederik Carrington dizendo que havia sido enviado para África do Sul como Chefe do Estado Maior. B-P estava a caminho da melhor aventura de sua vida.

Em 1896, na África do Sul, B-P viajou de Mafeking à Rodésia (atual Zimbábue) em uma carroça puxada por mulas para seu encontro com o General Carrington. O general queria que B-P parasse os Matabeles que estavam matando os colonizadores da região. Durante a noite, B-P foi enviado para buscar esses colonos que estavam numa fortificação em Matopo. B-P formou uma pequena patrulha de Zulus e a guiou nessa expedição, ensinando técnicas de sobrevivência a seus soldados para obter água e a não deixarem rastros em suas longas caminhadas, como vivenciar longos períodos sem água e a montar bivaques.

O tenente-coronel B-P recebeu a ordem para capturar o médico feiticeiro Unwini. B-P e um dos patrulheiros Zulus, Jan Grootboom, descobriram uma curva subterrânea após seguir alguns rastros. Encontrou, batalhou e prendeu Unwini que foi levado dali. Também conhecido como curandeiro, Unwini foi acusado de vários crimes, assassinatos e sentenciado a morte pela Corte Marcial de Londres. Após esse acontecimento histórico, o Tenente-Coronel B-P com seus 120 homens capturou uma fortificação inimiga. E em seguida, realizou uma expedição na Cidade do Cabo com o explorador Cecil Rhodes.

B-P se incorporou ao 13º Regimento de Cavalaria de Hursados, em Dublin, e dias depois foi nomeado Comandante do 5º Regimento de Dragões da Índia.

B-P introduziu novos métodos, organizou seus patrulheiros do Regimento e lhes outorgou com Insígnias de Flor de Lis, costurados na manga direita dos soldados que se apresentavam num patamar acima dos demais soldados. Organizava excursões, adestramentos e atividades de caça. Neste período, B-P escreveu um manual de adestramento para o exército chamado "Ajuda à Exploração" e, também, introduziu a bicicleta como meio de transporte especialmente para os mensageiros e formando um clube de ciclistas.

Dinâmica

O CERCO DE MAFEKING

Regressando à Inglaterra em junho de 1899, B-P foi convocado pelo Ministério de Guerra para ir imediatamente para a África do Sul com a missão de organizar os regimentos daquela região, pois estavam prestes a iniciar uma guerra de territórios africanos. Em três meses, com seu livro "Ajuda à Exploração", B-P recrutou e adestrou regimentos em Bechuanaland, atualmente localizada em Botsuana. B-P então, obteve permissão para colocar guarda armada completa em Mafeking, maior cidade do norte da Colônia do Cabo na época e importante centro ferroviário.

Em 11 de outubro de 1899 foi declarada a guerra, também conhecida como Guerra de Transvall, nome dos territórios das repúblicas dos bôeres. Com seus espíritos intrépidos, 9000 bôeres avançaram sobre os habitantes de Mafeking. B-P contava com somente seus homens do Regimento para proteger 600 habitantes, entre mulheres e crianças; enfrentando os nativos e 60 fortes num sistema de trincheiras.

A força do inimigo era muito superior, porém B-P confiou em atacar e aparentar supremacia. Improvisou um trem blindado que operava até uma torre de sinais que prevenia ataques noturnos colocada sobre o Quartel General.

Os surpreendentes dotes de B-P como chefe e como improvisador permitiram a Mafeking suportar a hostilidade inimiga. Franco-atiradores saiam ao pôr do sol, ofuscando a visão dos nativos com os raios de sol, além de fabricar granadas e dinamites e lançar com varas de pescar. Um sargento com apelido Page Iograba lançou uma granada à 100 metros de distância.

Aos domingos, os bôeres observavam de longe como os britânicos saltavam os cercos de arame farpado quando saiam de seu território. Todos os jovens de 9 anos foram organizados como mensageiros, muitos ousaram com sua eficiência, causando ótimas impressões em B-P. Neste período que passaram encurralados, tiveram que matar alguns cavalos para obter comida.

A defesa de Mafeking impressionou até os próprios bôeres que, através de um artilheiro, enviaram uma carta-convite dizendo que desejavam beber à saúde de B-P. Rapidamente, B-P lhe respondeu mandando um whisky por um emissário com bandeira branca. Com frequência, B-P saía às noites para espiar o território inimigo e, através de um megafone, dava ordens para um ataque imaginário fazendo com que os bôeres ficassem acordados e alertas com sono durante o dia.

No dia 12 de maio de 1900, os bôeres lançaram um grande ataque. B-P observou tudo com calma e dirigiu a batalha de sua torre de observação. O comandante bôer e seus 700 homens foram capturados e aprisionados. No dia 16 de maio de 1900, depois de 217 dias de batalhas, Mafeking estava finalmente salva de grandes perigos.

Baden, o irmão de B-P, um dos membros das Forças de Auxílio, foi dar a notícia pessoalmente a B-P, que estava dormindo.

Em Londres, a Rainha Victoria enviou um telegrama à B-P, reconhecendo-o como General, descrevendo as cenas de suas glórias e conquistas. Depois de Mafeking, as forças do General Baden-Powell avançaram Transvaal.

B-P recebeu cartas do mundo todo. Muitas cartas escritas por jovens pedindo para que B-P formassem um clube de novos soldados. Na época era comum ter brigadas para os filhos dos policiais, bombeiros e marinheiros.

No dia 29 de agosto de 1900, Lord Roberts recomendou B-P para formar policiais sul-africanos. Em dez meses, B-P havia recrutado, montado patrulhas e adestrado mais de 8000 policiais.

Em seguida surgiu a ideia do Escotismo.

Estudo sobre a História de Baden-Powell,
retirado de literaturas escoteiras como:
"La vida de B-P en cuadros" e
"250 milhões de escoteiros".

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

CARTAS-PREGO

Título	**Cartas-Prego** Montagem de campo padrão, divisão dos encargos de patrulhas e criação de grito e bandeirola
Objetivo	Os jovens serão orientados para que elaborem um novo grito de patrulha (caso seja uma patrulha formada por elementos de mais de uma patrulha). Devem ainda dividir as funções para o acampamento e iniciar a montagem do campo, conforme Carta Prego que será entregue.
Colaboração	Mayra S. Guidorizzi
Duração	3,5 h. 30 minutos para elaboração do grito de patrulha, confecção de bandeirola, se for o caso, e apresentação para a chefia dos encargos dos membros durante o acampamento. O tempo restante deve ser destinado à montagem do campo.
Número de Escotistas	2
Materiais	papel, caneta, feltro colorido, linha e agulha para o início. Bambu, cordoletes, fitilho, sisal ou material para as amarras ferramentas de corte, lonas (para montagem de toldo e bivaques)
Ambientação	Os escotistas, podem entregar as cartas "presas às árvores" ou criar um contexto para a entrega de todas as cartas que serão entregues durante o acampamento

Dinâmica
Sugestão para divisão das equipes, caso necessário: Em uma sacola, serão colocados panos amarelos, verdes, grenás e vermelhos, contendo números. O jovem tira um pano contendo um número, o número sendo correspondente à tropa em que ficara, e a cor do pano correspondente a patrulha que ficará. Após o sorteio, as patrulhas terão que se reunir e definir o monitor e o submonitor. Com isso os jovens escolhem o nome de sua patrulha e fazem o grito da patrulha e da tropa. Pode ainda haver uma lista de sugestões de nomes.

Dinâmica

Carta Prego 1 (2 dias e 2 noites)

Mafeking, 11 de outubro de 1899

Caros jovens,

A guerra foi declarada!!!
Vocês foram convocados a batalhar e improvisar junto a mim, para vencermos essa guerra.
Para isso, apresentem suas equipes (nome da patrulha, grito e bandeirola), entregando por escrito quem será o monitor, o submonitor, o lenhador, o cozinheiro e o intendente.
Feito isso, se planejem para amanhecer o dia e montar o seu "forte" (Campo de patrulha).

Devem fazer parte desse campo:
Canto do Lenhador
Cozinha com toldo – Fogão Trincheira ou Suspenso, Mesa e Porta Mantimentos
Bivaque
Portal

Conto com vocês, para juntos vencermos essa Guerra,
B.P

Carta Prego 1 (2 dias e 1 noite)

Mafeking, 11 de outubro de 1899

Caros jovens,

A guerra foi declarada!!!
Vocês foram convocados a batalhar e improvisar junto a mim, para vencermos essa guerra.
Para isso, apresentem suas equipes (nome da patrulha, grito e bandeirola), entregando por escrito quem será o monitor, o submonitor, o lenhador, o cozinheiro e o intendente.
Feito isso, se organizem para montar o seu "forte" (Campos de patrulha).

Devem fazer parte desse campo:
Canto do Lenhador
Cozinha com toldo – Fogão Trincheira ou Suspenso, Mesa e Porta Mantimentos
Bivaque
Portal

Conto com vocês, para juntos vencermos essa Guerra,
B.P

Dinâmica

Carta Prego 2

Um bom guerreiro precisa se alimentar bem.

Porém, no trajeto da guerra, nossas panelas e utensílios se perderam!
Iniciem o preparo do almoço mateiro.

Sugestão: Batatas assadas, ovos cozidos na laranja e Bananas.

Carta Prego 3 (Fogo de conselho)

Apesar de estarmos em guerra, também precisamos de um bom momento de descontração e risadas. Sejam criativos e preparem uma música, um bravo e um grato divertidos e uma esquete muito bacana sobre um trecho da vida de BP.

Carta Prego 4 - culto

Monitores,

Vocês serão os responsáveis por conduzir e orientar nosso momento inter-religioso no período da manhã. Pensem em uma dinâmica, música e/ou reflexão pare esse momento.

Carta Prego 5 - Inspeção

Amanhã, ao acordarem, preparem um ótimo café da manhã, ovos no espeto, pão a caçador e maçã com goiabada (sugestão)
Na sequência, organizem e limpem o campo, preparando-se para a inspeção do general.

Carta Prego 6 - Almoço

Hora do almoço!!!
Sugestão: Peixe assado na folha de bananeira, batatas, cenouras e Abacaxi com açúcar e canela.

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

JOGO ATIVO

Título	**Jogo ativo – Sugestão** Círculos Andantes
Colaboração	Mayra S. Guidorizzi
Duração	25 a 30 minutos
Número de Aplicadores	1 ou 2
Materiais	1 bola, 2 bambolês ou cabos por patrulha (com cores para identificação).
Ambientação	durante a guerra, alguns provimentos foram enviados por aeronaves, as patrulhas terão que disputar por esses itens lançados. O provimento será a bola e a cada conquista da patrulha ela soma um ponto. Ganha quem conquistar mais vezes.
Dinâmica	Cada patrulha tem um sênior que será o “andante”. Ele possui dois círculos que podem ser um bambolê ou um cabo com as pontas amarradas formando um círculo. O objetivo do jogo é colocar a bola dentro do círculo. Quando o escotista apita e a bola vai para o alto, todos disputam-na (só há uma) e tentam colocá-la no círculo de sua patrulha. O “andante” é o responsável por “plantar” o círculo, ou seja, colocá-lo no chão. Quando o escotista apita o andante deve recolher o círculo e colocá-lo em outro lugar distante do outro. Entre os intervalos das apitadas os "andantes" podem disputar a bola, mas contudo não podem colocá-la no círculo.

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

CORTE DE HONRA

Título	**Corte de honra**
Objetivo	Realizar uma Corte de Honra para avaliação da atividade e orientação caso seja necessário.
Colaboração	Mayra S. Guidorizzi
Duração	Aprox. 30 minutos
Número de Aplicadores	Todos
Materiais	Folha e caneta. Um chá com pipoca torna o momento mais agradável.
Ambientação	Um local onde possam se sentar confortavelmente.

Definições

A Corte de Honra

Quem a integra?

A Corte de Honra é constituída pelos monitores (as) (e submonitores (as), quando assim decidido) das patrulhas e a equipe de escotistas.

Com que frequência se reúne?

Reúne-se ao menos uma vez por mês.

Qual a sua função?

A Corte de Honra cumpre uma dupla função: é organismo de governo e instância de aprendizagem para monitores (as) e submonitores (as).

Como organismo de governo, se ocupa em geral de todos os aspectos que dizem respeito à interação entre as patrulhas, principalmente:

a) Prepara o diagnóstico e a ênfase para cada ciclo de programa e pré-seleciona as atividades da tropa;
b) Organiza o calendário, as atividades e projetos de tropa, selecionadas pela assembleia de tropa e colabora em seu projeto e preparação;
c) Avalia o programa de atividades realizado em cada ciclo;
d) Obtém e administra os recursos necessários para a realização e financiamento das atividades programadas;
e) Apóia as patrulhas e equipes de interesse em seu funcionamento e na integração de novos jovens;
f) Supervisiona os processos de eleição de monitores e submonitores das patrulhas;
g) Desenvolve ações de captação de novas patrulhas quando for necessário;

• Como instância de aprendizagem, se ocupam - principalmente - das seguintes funções:

a) Reflexão sobre a vivência da lei e promessa pelos seus integrantes;
b) Capacitação de monitores e submonitores para o desempenho de suas funções é outro ponto chave. Deve-se recordar que os escotistas atuam como mediadores educativos e quase sempre por meio de monitores e submonitores.
c) Provê, por meio de seus membros ou de terceiros, a capacitação específica e a informação técnica que requerem certas atividades;
d) Captação e orientação aos instrutores externos para o apoio daquelas especialidades pelas quais os jovens optam;
e) Definição de ações de reconhecimento ou correção, quando for necessário ou apropriado.

Quem dirige a Corte de Honra?

Um (a) dos (as) monitores (as), eleito (a) dentre os participantes com direito a voto, que eventualmente contará com um (a) vice-presidente, de acordo com o definido pela própria corte de honra. Também deverá existir a função de secretário (a) (ou escriba), para redigir as atas das reuniões. Os (as) escotistas participam apenas com direito a voz e poder de veto (que deve ser usado com bom senso).

Definições extraídas do guia Ramo Sênior em Ação e Escotistas em Ação do Ramo Sênior

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

CONSELHO DE PATRULHA E ASSEMBLEIA DE TROPA

Título	**Conselho de patrulha e Assembleia de Tropa**
Objetivo	Realizar um Conselho de Patrulha ou Assembleia de Tropa de forma participativa, explicando as principais funções de cada um e suas atribuições.
Colaboração	Mayra S. Guidorizzi
Duração	Aprox. 30 minutos
Número de Aplicadores	Folha e caneta.
Materiais	Todos
Ambientação	Ao ar livre, em um local onde possam se sentar confortavelmente.

Definições

O conselho de patrulha é a reunião formal dos membros da patrulha, sob a presidência de seu monitor, para tratar de todas as tarefas necessárias ao desenvolvimento de cada ciclo de programa e auxiliar na avaliação da progressão pessoal de seus integrantes.
O conselho de patrulha delibera sobre todos os assuntos de interesse da patrulha, inclusive suas atividades, admissão de novos membros, problemas de administração, treinamento e disciplina.

A Assembleia de Tropa é formada por todos os seniores e/ou guias e se reunirá sempre que for necessário, para cumprir o papel que lhe está reservado dentro da dinâmica na qual se desenvolvem os ciclos de cronograma. Também cabe à Assembleia de Tropa o papel de atuar como poder legislativo em sua esfera de responsabilidade.
A equipe de escotistas participa de suas reuniões, sem que seus integrantes tenham direito a voto.
Preside a Assembleia de Tropa um sênior ou uma guia, eleito no início de sua reunião.
As condutas que orientam seu funcionamento estão expressas no Manual do Escotista - Ramo Sênior.

Quem a integra?

A assembleia de tropa é formada por todos os jovens da tropa, que intervém nela individualmente e não como representante de suas patrulhas.
Com que frequência se reúne?
Reúnem-se ao menos duas vezes em cada Ciclo de Programa ou quando as circunstâncias o fazem necessário.

Que funções cumpre?

Basicamente estabelece normas de convivência e decide objetivos e atividades da tropa. Cada vez que na tropa se devem estabelecer normas de funcionamento ou convivência, estas são determinadas pela assembleia de tropa. Como as normas afetam a todos, todos intervêm em sua determinação. Essa é a principal contribuição da assembleia de tropa no funcionamento do sistema. Também intervém em assuntos que igualmente afetam a todos:
•Determina os objetivos anuais da tropa, tal como expressos no Plano de Grupo. Dito de outra forma, fixa-se a visão;
• Decide as atividades da Unidade que se realizarão em um ciclo de programa e aprova o calendário de atividades uma vez que estas têm sido organizadas pela corte de honra.

Definições extraídas do guia Ramo Sênior em Ação e Escotistas em Ação do Ramo Sênior

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

IMPORTÂNCIA DA COMUNICAÇÃO

Título	**Importância da Comunicação**
Objetivo	Explicar e abordar a Importância Da Comunicação. Na nossa vida pessoal, a comunicação constitui-se como um fator de extrema importância para que possamos transmitir informações, fatos, ideias, desejos, etc., tornando-se evidente que quem não comunica eficazmente, acaba por ficar fora do círculo que nos permite sentir parte integrante, fazendo com que as metas sejam atingidas com mais eficiência e eficácia.
Colaboração	William Holland
Duração	Aprox. 30 minutos
Número de Aplicadores	Todos
Materiais	Folha e caneta.
Ambientação	Ao ar livre, em um local onde possam se sentar confortavelmente.

Dinâmica 1

Divida o grupo em pares.
Os integrantes de cada dupla devem sentar de costas um para o outro.
Um deles receberá um papel com uma figura – círculo, coração, estrela etc.
E o outro receberá um papel em branco e um lápis.
Peça para o jovem que recebeu a figura passar instruções para o seu parceiro sobre como desenhar aquele objeto, mas sem dizer o que é exatamente. Dê às duplas cinco minutos para executar essa tarefa. Os dois devem achar um jeito de um entender o que o outro está dizendo para conseguirem reproduzir a figura.
Ao final, eles devem comparar os desenhos para verificar se conseguiram se comunicar de forma efetiva e conversar sobre o processo e as possíveis falhas na comunicação.

Para analisar:

Como a pessoa que recebeu o desenho passou instruções para a outra?
Como a pessoa que desenhou recebeu as informações?
Eles tiveram paciência um com o outro ou se irritaram ao longo do processo?
Quais foram as principais dificuldades no processo?

Dinâmica 2 - Campo Minado

Desenvolvimento:

Em uma sala vazia ou em outro espaço amplo, espalhe alguns obstáculos no caminho – cadeiras, caixas etc., formando o "campo minado".
Divida o grupo em duplas.
Um dos integrantes da dupla vai estar no campo minado, com os olhos vendados, sem poder falar, apenas ouvir.
O outro ficará de fora, dando instruções ao seu parceiro sobre como desviar dos obstáculos.
Antes de começar, dê um tempo para a dupla planejar como eles irão se comunicar. Por exemplo: criando palavras-chave para ajudar no entendimento.
Durante a atividade, caso o participante que esteja no campo minado esbarre em algum obstáculo, eles devem receber alguma punição – voltar cinco passos, por exemplo.
Para motivá-los, diga que a dupla que completar o trajeto mais rapidamente ganhará um prêmio.

Para analisar:

Quão bem os jovens conseguem se planejar antes da tarefa?
Como o participante que dá as instruções reage às movimentações do parceiro? Ele se irrita facilmente quando o outro erra ou tem paciência e calma para refazer as orientações?
Qual é o nível de atenção da pessoa que está vendada? Ela sabe reagir às orientações do colega ou frequentemente age de maneira diferente à indicada?

Dinâmica 3 - Quem sou eu?

Desenvolvimento:

Corte um pedaço de papel para cada participante.
Escreva neles nomes de personalidades ou personagens (exemplo: atleta olímpico, ator, palhaço, Ronaldinho Gaúcho, Faustão etc.).
Cole nas costas de cada integrante um desses papéis, de forma que eles poderão visualizar o personagem dos outros, mas não o personagem indicado para si mesmo.
Cada um terá que ir na frente do grupo e tentar adivinhar o que está escrito em suas costas, fazendo perguntas aos outros participantes.
Ele deve fazer perguntas como: "Eu sou um homem?"; "Eu sou um cantor?"; "Eu sou famoso" e assim por diante.
O participante em questão pode fazer quantas perguntas quiser e da maneira que quiser, mas o grupo pode apenas responder "sim" ou "não".
Para analisar:
O jovem foi criativo na hora de elaborar as perguntas?
Ele estava atento enquanto seus colegas respondiam suas questões?
Ele desiste fácil ou foi persistente?
Os colegas tentaram ajudar, dando dicas visuais ou em forma de expressões?

Ao final das dinâmicas

• Debata sobre a importância de formular bem as informações para que o outro entenda, levando em consideração não só o seu próprio ponto de vista, mas também o contexto e a visão da pessoa com quem se está se comunicando.
• Também ressalte que é sempre preciso prestar muita atenção no que o outro está falando e, em caso de não entendimento, ambos devem trabalhar juntos para conseguirem se comunicar de maneira efetiva.
• Peça aos jovens que falem o que acharam da atividade, quais foram as principais dificuldades e o que eles aprenderam.

Dicas importantes!

Na hora de formular as duplas, procure fazer isso de maneira aleatória, evitando que os jovens escolham aquelas pessoas com as quais eles já estão acostumados. A intenção é integrar, por isso é fundamental variar na seleção dos parceiros.
Uma outra ideia interessante é agrupar justamente aqueles jovens que têm mais dificuldade de se relacionar e se comunicar um com o outro.
Avalie o comportamento dos participantes e faça anotações.
Se achar interessante, após a atividade, chame os jovens individualmente e dê um feedback sobre o desempenho deles, mostrando suas qualidades e no que precisam melhorar.

Fonte: http://blog.gazinatacado.com.br/3-dinamicas-de-grupo-para-melhorar-a-comunicacao-entre-a-equipe/

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

TÉCNICAS MATEIRAS (FOGO E FOGUEIRA)

Título	**Técnicas mateiras (Fogo e Fogueira)**
Objetivo	Explicar e apresentar aos jovens a importância do fogo, tipos de mechas, tipos de fogueiras, técnicas de como se acender uma fogueira, tendo cuidado com o local e prevenindo acidentes.
Colaboração	Mayra S. Guidorizzi
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	
Materiais	Mechas, Folhas, Bambu, Gravetos, Pederneira, Lupa ou vidro, Fósforo, Garrafa Pet, Bateria ou Pilha
Ambientação	Ao Ar livre

Dinâmica

O fogo é um aliado importante que provém calor, mantém animais afastados, além de nos manter secos, permitir a purificação da água (fervura) e a preparação de alimentos quentes.

A fogueira

Nunca faça um fogo muito grande, afinal, quanto maior a fogueira, mais combustível ela irá consumir e acidentes podem acontecer.
Se bem-feitas e posicionadas, pequenas fogueiras podem ser mais úteis do que uma grande e perigosa fogueira.
Nunca comece uma fogueira sem ter certeza que possui recursos suficientes para mantê-la acesa pelo tempo necessário.
Todo tipo de madeira seca e folhas podem ser utilizados. Para saber se a madeira está boa para ser queimada, ouça o barulho que ela faz quando quebra. Se o som for parecido com o de madeira queimando, esta será um bom combustível.
Mas choveu e só tenho madeira molhada... o que eu faço? Mesmo com a chuva, e algumas vezes mesmo submersa, a parte interna da madeira (em galhos mais grossos ou dentro de árvores mortas) encontra-se seca e ótima para fogo.
Para iniciar o fogo, prepare uma mecha (ou isca) com materiais finos e bem secos, para garantir que seu fogo irá acender facilmente. Raspas de cascas e madeira seca, capim seco, palha de árvores e esterco seco são ótimas opções para sua mecha.
Depois de conseguir a chama, vá alimentando o fogo com madeira muito fina e vá aumentando gradativamente para galhos maiores, assim você vai dando força ao fogo.
Atenção: Cuidado com excessos de fumaça.

1. Local do Fogo

Sempre limpe bem o local, removendo folhas e qualquer tipo de vegetação ao redor da fogueira. Pedras podem ser utilizadas para delimitar a fogueira, ou mesmo um buraco escavado no solo.
Quando o solo estiver úmido, o ideal é fazer o fogo sobre alguma plataforma (pedras ou madeira mais grossa) para que o solo não sugue o calor e acabe por apagar sua fogueira.

2. Iniciando o fogo

Você deve apanhar e juntar toda a lenha necessária para o fogo. Madeira verde ou recém cortada não serve, nem madeira morta podre que já esteve caída no solo há muito tempo. Galhos secos ainda presos nas árvores são um bom começo. Para fazer a fogueira, especialmente se o solo for úmido, você deve fazer uma base para depois montar a mecha.

3. Mecha

Mecha são: aparas, lascas, palha e qualquer outro material que pegue fogo facilmente com a chama de um fósforo, normalmente fazendo uma pequena bolinha.

Dinâmica

4. Acendalha

Sobre a mecha arma-se uma pirâmide de gravetos finos, lascas, e tiras finas ou palitos de madeira seca, apoiadas na mecha e umas nas outras. Este material, que deve pegar fogo em contato com a mecha é chamado de acendalha. Para acender tudo isso, ponha a chama do seu fósforo sob o fundo da mecha.

5. Fazendo o fogo

Quando a madeira tiver realmente pegado fogo, juntar mais gravetos e galhos maiores e finalmente troncos. O melhor tipo de fogo para cozinhar é ter um bom monte de brasas vivas de lenha, ou umas três grandes toras de madeira.

6. Apagando o fogo

Um Escoteiro é sempre muito cuidadoso com o fogo. Quando usar uma fogueira, verificar se está bem apagada antes de abandonar o local. O fogo deverá ser apagado com água e terra, cuidando para que esteja bem apagado e que não fique nenhuma fagulha acesa que possa mais tarde iniciar um incêndio. Caso tenha separado uma camada de terra com vegetação que estava ali no início e que foi tirada, e posta de lado, deve-se colocá-la de volta ao lugar, de modo que dificilmente se deixe qualquer vestígio.

Tipos de fogueiras

Fogueira de sinalização: Serve para sinalizar um lugar. Fácil de ser feita bastando colocar folhas verdes na fogueira, que criarão fumaça. Utilize caso esteja perdido, assim as pessoas poderão saber sua localização.

Fogueira refletora: Boa para aquecer, pois direciona o calor para um só local. Faça uma espécie de parede usando madeira verde. Pode-se usar pedras ao invés de madeira.

Fogueira do caçador: Boa para cozinhar. Use madeira verde ou pedra para fazer uma espécie de um muro pequeno cercando o fogo. Mantenha o fogo baixo colocando lenha aos poucos.

Fogueira estrela: Boa para conversar com os amigos, pois fica acesa por bastante tempo e não precisa de muita lenha. Quando o meio queimar basta empurrar a lenha mantendo sempre a estrela.

Dinâmica

Fogueira de conselho: Ótima para iluminar. Fogueira típica de festas juninas. Na base troncos mais grossos.

Fogueira de trincheira: Boa para cozinhar e perfeita para dias quentes, pois não produz muito calor. Consiste em uma valeta com lenha dentro. Não exige muita manutenção pois consome pouca lenha.

Fogueira em cone: Boa para iluminar e aquecer. Exige a reposição de lenha em pouco tempo.

Técnicas para acender uma fogueira de forma rústica (sem fósforos ou isqueiro)

Fogo com arco e broca
Fogo com bambu
Fogo com broca manual ou graveto
Fogo com Vidro
Fogo com garrafa Pet
Fogo com gelo
Fogo com bateria ou pilha
Fogo com pederneira

Dinâmica

Fogo com arco e broca

Instrumentos necessários:

- Uma base de madeira (a mais macia que encontrar).
- Um galho duro e curvado em formato de arco.
- Um galho o mais reto e duro possível para servir de broca. (Se conseguir um que também seja pontudo, melhor ainda. Caso contrário, se houver uma faca, use-a para talhar a ponta.
- Corda ou cordame.
- Um pedaço de madeira pequeno, ou uma pedra, para segurar a broca enquanto gira o arco.
- Será de grande utilidade se houver um facão ou faca para talhar as madeiras e ajustar a ponta da broca, mas caso contrário, é possível fazer sem este instrumento.

Procedimento:

Passo 1: Primeiramente, a corda deverá ser amarrada de maneira frouxa nas pontas do arco.

Passo 2: A broca deverá ser enrolada na corda conforme as imagens a seguir.

Passo 3: A broca presa no arco deverá ser apoiada na base de madeira em posição vertical. Ao mesmo tempo, as folhagens secas devem estar em volta da broca e em cima da base de madeira enquanto, para facilitar, a base de madeira é firmada no chão com os pés.

Você deve pressionar a broca contra a base com o pedaço de madeira ou pedra para proteger a mão, e com a outra mão você movimenta o arco para a direita e para a esquerda.

Desta forma, a broca deverá atritar com intensidade na base de madeira até começar a produzir fumaça. A fumaça logo se transformará em uma brasa. Então, você deverá soprar as folhagens secas para que o fogo se espalhe.

Passo 4: Tente juntar mais folhagens e galhos para encorpar o fogo e então sua fogueira poderá ser feita.

Dinâmica

Fogo com bambu

Instrumentos necessários:

- Um pedaço de bambu (escolha o mais amarelo e seco que encontrar).
- Uma faca.
- Ninho, palha seca, raspas de bambu seco (ou qualquer material inflamável) para servir de isca.

Procedimento:

Passo 1: Rache o pedaço de bambu ao meio.
Passo 2: Em uma das metades, faça uma fenda pequena utilizando a faca.
Passo 3: Do lado interno do bambu em que foi feita a fenda, coloque as iscas e as pressione com um graveto duro ou com um pedaço de outro bambu. As iscas devem ser pressionadas na altura em que foi feita a fenda.
Passo 4: Encaixe a fenda (pela parte externa) na lateral da outra metade do bambu rachado ao meio (formando uma cruz com as duas). Em seguida, atrite o bambu com movimentos rápidos e repetidos. Faça isso até que desponte uma fumaça branda das iscas.
Passo 5: Repita este movimento até aparecer fumaça, em seguida, sopre a brasa que se formou sob as iscas para que o fogo aconteça. E então, adicione outros materiais inflamáveis à chama formada e sua fogueira estará pronta.

Dinâmica

Fogo com broca manual ou fogo com graveto

Instrumentos necessários:

- Graveto de aproximadamente 2 cm de diâmetro para ser utilizado como broca.
- Um pedaço de madeira com uma parte plana para servir de base.
- Ninho de palha seca (ou de qualquer material inflamável) para servir de isca.
- Faca ou algum objeto cortante para furar a base.

Procedimento:

Passo 1: Faça um furo de aproximadamente 2cm de profundidade e diâmetro na base de madeira para fazer o fogo com fricção giratória por broca.

Se o método de fogo for por arraste, faça um afundamento na madeira plana onde a madeira irá ser friccionada.

Passo 2: Coloque a ponta do graveto no furo e segure-o entre as duas mãos, pressionando-o contra a madeira. Gire-o nos dois sentidos até uma brasa começar a aparecer.

Para o método por arraste, apoie a madeira plana no chão e na perna e faça a fricção com a broca para cima e para baixo.

Passo 3: Assim que a brasa despontar, pressione a ponta do graveto contra a isca de palha seca e deixe a brasa queimar um pouco. Se necessário, assopre a casca para que o fogo espalhe.

Dinâmica

Fogo com vidro ou lente

Instrumentos necessários:

- Um caco de vidro ou lente.
- Palha seca (ou qualquer material inflamável).

Procedimento: Para funcionar nesse método o sol precisa estar "forte" com resultados melhores com o "sol a pino" por volta das 12:00. Posiciona a lente ou pedaço de vidro de forma a incidir o máximo de luz solar em um único ponto, gerando assim calor.

Esse ponto é a palha seca, que vai gerar uma brasa e que dará início ao fogo, se necessário assopre até começar as chamas.

Fogo com garrafa Pet

Instrumentos necessários:

- Garrafa vazia transparente.
- Água.
- Palha seca. (ou qualquer material inflamável)

Procedimento: Primeiro você deve colocar a água na garrafa Pet. A partir daí o procedimento é exatamente igual ao fogo com vidro explicado logo acima.

Dinâmica

Fogo com gelo

Você fará fogo dessa forma em algum ambiente que tenha neve. É o jeito mais difícil que existe para fazer fogo, mas é possível.

Instrumentos necessários:

- Neve ou gelo.
- Palha seca. (ou qualquer material inflamável)

Procedimento: Basta pegar um pedaço de gelo e girar ele entre suas mãos até que ele fique bem parecido com uma lente, ou um vidro relativamente grosso.

Feito isso, use-o como uma lupa, fazendo com que a luz solar penetre nele e faça um foco em algum local seco e inflamável. Pronto, seu fogo estará feito. O procedimento é parecido com o fogo com lente e vidro e do fogo com garrafa Pet.

Porém, é muito mais difícil pois tudo está muito úmido e têm que tomar muito cuidado para não molhar a isca.

Fogo com baterias ou pilhas

Instrumentos necessários:

- Uma pilha, bateria ou bateria de celular com pelo menos um pouco de carga.
- Um condutor metálico (Papel metalizado, papel alumínio, fio)
- Isca de palha seca. (ou qualquer material inflamável)

Procedimento: Mas como fazer fogo com pilhas ou baterias? O objetivo é fechar um curto entre os polos positivo e negativos da pilha ou bateria. Para fechar esse curto usamos um condutor metálico, um fio, papel metálico de chiclete, etc.

Ao fazer isso a área metálica vai esquentar e pegar fogo. Rapidamente, ao aparecer a primeira chama, é só colocar na isca e iniciar a fogueira.

Dinâmica

Fogo com Pederneira

Instrumentos necessários:

- Pederneira de magnésio
- Faca ou facão.
- Isca de palha seca (ou qualquer material inflamável).

Procedimento: É o jeito mais fácil de todos citados. É só riscar a pederneira com a faca na direção da isca, gerando faíscas. O fogo se inicia bem rapidamente.

Para otimizar o processo é só raspar um pouco da barrinha de magnésio na isca e riscar na direção das raspas, o que inflamará rapidamente as chamas.

Fonte:

http://trabalheseusonho.com.br/fogo-primitivo-5-formas-de-iniciar-uma-fogueira/
https://rfranzen.com/post/2009-01-tecnicas.de.sobrevivencia.fogo/
http://jacuiescoteiros.com.br/adestramento/FOGUEIRAS.htm
https://sobrevivencialismo.com/2011/05/25/fogueira-tipos-e-como-fazer/

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

LIDERANÇA E SEU PAPEL

Título	**Liderança e seu papel**
Objetivo	Existem diferentes perfis de liderança – autêntico, carismático, persuasivo, autoritário, entre outros – que não dizem somente sobre as habilidades ligadas à comunicação e às relações interpessoais, mas também aptidões que promovem o autoconhecimento e a capacidade de definir objetivos com mais clareza para facilitar o alcance das metas. O mundo de hoje está mudando de uma forma extraordinária... as mudanças antigamente levavam décadas para acontecer e hoje estão acontecendo em meses e às vezes até em dias... Com isso, o Líder de hoje é muito diferente do de antes. Ele deve ser muito mais um sábio do que um técnico... deve acompanhar todas as mudanças... Antigamente o bom Líder era aquele que sabia mandar, e hoje ele deve saber compartilhar com a equipe para que elas deem o melhor de si mesmas. Liderar é uma maneira de agir, uma maneira de ser, não é algo somente de fora, somente para outros, para pessoas famosas. É uma parte natural da Vida. Liderar é desenvolver a visão do que é possível e ser capaz de inspirar outros a ajudá-los a realizarem estas possibilidades. Vivemos em Sistemas o tempo todo... começando pelo nosso Sistema Interno (partes e órgãos internos), nosso Sistema Familiar, Profissional, Social, Comunitário, até o Sistema da Natureza, o Sistema Solar, o Universo... fazemos parte direta ou indiretamente de todos eles e eles interferem em nossas Vidas. Então, para ser um bom Líder, a pessoa precisa primeiro saber liderar bem com seu Sistema Interno, pois, sem Autoconhecimento, sem conseguir "dirigir seu próprio carro", como é que alguém pode querer dirigir outras pessoas? Antigamente víamos líderes que só sabiam mandar e que perdiam completamente o controle de si mesmos por coisas bem pequenas... hoje estes perdem é a condição de serem líderes!!! Depois a pessoa deve conhecer os Sistemas que fazem parte de sua Vida para poder viver de forma congruente. Não tem nada mais desagradável do que alguém que quer ser Líder falar algo e fazer outra coisa diferente... ou seja, não agir de forma congruente com suas palavras. Fonte: **Apostila Chefia e Liderança.** Disponível em: https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjfrOzUlNndAhVEW5AKHTJLAvkQFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.uern.br%2Fprofessor%2Farquivo_baixar.asp%3Farq_id%3D1700&usg=AOvVaw2qhYH1axik6ByZwhEKuvzi

Colaboração	William Holland
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	
Materiais	
Ambientação	Ao Ar livre ou Grandes Salas
Dinâmica	**Dinâmica do Nó Humano** **Como fazer?** Esta dinâmica é um ótimo exercício para desenvolver a liderança, bem como a comunicação, afetividade e criatividade, além de proporcionar um momento de diversão aos participantes. O escotista deve pedir para que todos deem as mãos e formem um círculo, decorando quem está à sua direita e à esquerda. Em seguida, os participantes devem soltar as mãos, fechar os olhos e caminhar pela sala por segundos, até que o escotista lhes mande parar novamente. Ao abrir os olhos novamente, cada um deve localizar as pessoas que estavam ao seu lado e, sem sair do lugar, tentar dar as mãos novamente. O resultado será um verdadeiro nó humano, que deve ser desfeito ainda com as mãos unidas. É permitido que o escotista interfira apenas com um número limitado de vezes e com o consenso do grupo. A ideia passada pela atividade é de que todos os problemas vivenciados devem ser resolvidos com a cooperação de todos, que devem ser estar sempre unidos na busca por soluções criativas. Durante o processo, alguns líderes vão se sobressair naturalmente, tentando organizar o conjunto para que todos ajam de forma coesa em prol do objetivo final. Deixe fluir de acordo com sua organização e veja o que acontece Fonte: https://www.ibccoaching.com.br/portal/lideranca-e-motivacao/confira-exemplos-dinamicas-de-lideranca/

Ficha de Atividades

JOGO NOTURNO
ATAQUE DAS TRIBOS

Título	**Jogo noturno – Ataque das Tribos**
Objetivo	Através do jogo, que simula uma guerra entre povos - como a vivida por BP no Cerco de Mafeking, fazer com que os jovens tracem estratégias dentro de suas equipes buscando a vitória de sua tribo, utilizando-se dos artigos da lei durante o jogo, ser alegre, cortês, leal.
Colaboração	William Holland
Duração	Aproximadamente 1h30
Número de Aplicadores	
Materiais	4 jogos de canudos (cada jogo de uma cor) e pedras.
Ambientação	Ao Ar livre

Dinâmica

Os Trideos, povo dos mares e das ilhas, que regia o que sob a água estivesse;
Os Drakios, feroz povo das estepes e dos desertos;
Os Klingous, guerreiros das montanhas, senhores das alturas;
Os Faunons, tribo das florestas, conheciam o verde como ninguém;

Todas as tribos procuravam pelo grande CRÂNIO (ou qualquer outro símbolo), ele havia sido roubado do altar sagrado e a tribo que conseguisse juntar todas as partes do amuleto que indica onde está artefato desaparecido teria o direito de possuí-lo e seria a grande dominadora das outras, pois ele tinha poderes inimagináveis. Aquele que conseguisse recolocar o crânio no altar teria a supremacia, seria considerado o Senhor da Guerra, mas para isso precisaria enfrentar todas as tribos.

Regras para Atividade:

1- Cada patrulha/Campo receberá de véspera o nome de uma das tribos;
2- Cada elemento da patrulha começa com uma vida, sendo que se pode dar mais duas (ou mais, a sua escolha). A vida consiste em um canudo com a cor de sua tribo (ou pedaço de lã atado no braço esquerdo ou um colar de lã com um pedaço de cartolina dizendo a qual tribo pertence). O monitor recebe uma vida especial, que pode ser um canudo com a cor de sua tribo + uma fita da mesma cor amarrada a este canudo.
3- Cada patrulha deverá achar um local para ser seu esconderijo. Este local será feito com um círculo de cerca de 5m de diâmetro onde será feito o combate.
4- O objetivo do jogo é capturar os amuletos das outras patrulhas, e juntando todas as partes, conseguir o grande crânio (desde que o ache antes do final do jogo). Ele deve ficar pendurado bem alto, e num local pouco provável de ser achado.
5- Para conseguir os amuletos das outras patrulhas, os elementos devem capturar pelo menos 2 vidas de elemento e 1 de monitor. Munidos destas, vão até alguma tribo inimiga, entregam para um escotista (deve haver um para cada tribo e mais um para controlar todo o jogo). Quando um elemento perde sua vida, deve procurar o escotista da sua tribo para conseguir mais vidas e desafia o campeão da tribo inimiga para o combate mortal.
6- O combate:
Para cada tribo, deve ficar um elemento da patrulha dentro do círculo, acompanhado de um escotista, que será o juiz da luta (que consiste em um jogo do lenço ou jacaré ou outro jogo rápido a sua escolha), o desafiante entrega as vidas capturadas para o escotista-juiz e este inicia o combate. Caso o desafiante vença, ele fica com o amuleto da tribo, as vidas que entregou ao juiz e mais a vida do campeão, então ele deve entregar o amuleto capturado para a sua tribo, para o seu campeão guardar (neste caso o campeão pode ficar com mais de um amuleto, e se ele perde, perde todos).
Caso o desafiante perca, ele perde sua vida e as vidas que capturou para o campeão.
7- Importante: nenhum elemento pode usar vidas de sua tribo para entregar para o combate, só valem vidas inimigas.
8- É muito importante contar bem a história, pois se os jovens não estiverem no clima do jogo, ele perde a graça. Seria interessante entregar somente a história antes do acampamento, a fim de que todos pudessem entrar no espírito e talvez caracterizarem-se para o jogo.
9- Ao final do jogo, pontua-se não somente a patrulha que capturou o crânio, mas também as vidas capturadas, as vidas da patrulha que foram mantidas, quantos amuletos a patrulha conseguiu.
10- Pode-se chamar mais um escotista, ou pioneiro, para ser um espírito errante (um INUAT). Este tem o poder de puxar para o limbo qualquer elemento ocioso (com um simples toque, o espírito mata o elemento e o leva consigo para o limbo, ou seja, amarra o elemento pela cintura a sua cintura e fica vagando com ele pelo campo de jogo).
11- É de vital importância que todos os escotistas participantes e monitores saibam bem as regras; para evitar falhas, pense em todos os furos que podem ocorrer e nas soluções para evitá-los antes do jogo.

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

SUGESTÃO DE CULTO

Título	**Sugestão de culto**
Objetivo	Sugerir que os jovens monitores conduzam o culto (Carta Prego)
Colaboração	William Holland
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	
Materiais	O que estiver disponível na natureza e deixar a criatividade deles fluir
Ambientação	Ao ar livre de preferência, mas pode ser em locais fechados
Sugestão	Peça aos jovens para pensarem em alguma atitude, praticada em seu cotidiano, que gostaria de modificar. Uma atitude prejudicial a si mesmo, ao outro ou ao meio ambiente. Por exemplo, jogar lixo na rua, brigar com o vizinho etc. O grupo deve se concentrar em várias situações onde essa ação se repetiu. E traçar por escrito, ou mentalmente, um plano de modificação dessa atitude. Um voluntário relata seu plano de modificação de atitude para o grupo. Os participantes também podem dividir suas experiências em grupos menores. Após essa roda de diálogos, convém explicar que a mudança de atitudes em direção à não-violência nem sempre é fácil.

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

INSPEÇÃO DE GILWELL

Título	**Inspeção de Gilwell**
Objetivo	Verificar a organização dos jovens, apontando pontos que estão adequados e pontos que devem ser melhorados.
Colaboração	Roberta Haydée F. Pereira
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1 a 3 escotistas
Materiais	Prancheta, papel e caneta

Dinâmica

É feita para examinar o que os elementos trouxeram na mochila. E uma forma organizada de expor seus materiais para arejar e observar o que está limpo e sujo.
Durante os acampamentos é feita muitas vezes pela chefia, para observar o que os elementos trouxeram, examinando a organização, limpeza, etc.
A inspeção é feita no material individual e no campo da patrulha também, observando a limpeza do campo, a cozinha, barraca, estética das pioneirias e a organização dos materiais.
Existem várias formas de fazer, mas a mais simples ao meu ponto de vista é a seguinte.

Postura

A patrulha impecavelmente uniformizada deve ficar fora do campo, em linha (um do lado do outro), com o monitor ao lado do portal do campo.
A chefia irá chamar o monitor para acompanhar na inspeção e a patrulha irá se manter em forma.

Importante

Não esquecer que a patrulha deve ficar cantando músicas escoteiras alegres durante a inspeção. Isso é muito importante e tem que ser do começo ao fim da inspeção.

Material Individual

O material será colocado em cima do saco de dormir, o elemento ficará na frente do seu correspondente, identificando, assim, o proprietário dos pertences.
Os sacos de dormir estarão em cima da lona, dentro do campo e os elementos estarão formados fora.
Dê um espaço razoável entre um saco de dormir e outro, para a chefia examinadora distinguir o material de um elemento e os dos outros.
Seria bom se em cima do saco de dormir estivesse o seu "Check List" para a chefia notar a organização do seu material.

Disposição do Material Individual

É muito simples organizar, mas exige organização e senso estético.
Imagine você deitado no saco de dormir, então é só organizar desta forma, dividir a distribuição por partes do Corpo (Cabeça, Tronco, Pernas, Pés).

Alguns materiais e sua disposição como exemplos.

CABEÇA

Mochila e cobertor: Mochila totalmente vazia e com os compartimentos abertos, cobertor pode estar aberto em cima do saco de dormir ou pode ficar dobrado;

Chapéu, boné, toucas;

TRONCO

Camisa, Camisetas, Agasalhos, Casacos, Capa de Chuva: Dobrados e empilhados, distinguindo usados dos não usados;

Escova, pente, creme dental, sabonete, toalha e produtos de higiene pessoal: todos em cima da toalha, sabonete fora do porta sabonetes;

Pochete: Terá que tirar tudo que está dentro dela, pois ela é como se fosse uma mochila pequena, então tem que deixar todos os compartimentos abertos;

Máquina Fotográfica: De preferência tirar da capinha, mas o essencial é tirar as pilhas;

Prato, copo e talheres: Limpos e em cima do pano de prato, porta pratos ou pode ficar na cozinha (terá que fazer um padrão na patrulha, se 1 colocar na cozinha todos deverão colocar e vice e versa).

TECNICAM - Planilha de Inspeção					
Descrição das Tarefas	Pontos	Pt.	Pt.	Pt.	Pt.
Apresentação	Bandeirola de Patrulha	10			
	Bastão de Patrulha/Mochila de Sub	10			
	Equipamentos individuais	10			
	Grito de Patrulha	10			
	Higiene Pessoal	10			
	Uniforme/Vestuário	10			
Cozinha	Água/Cantil	10			
	Alimentos	10			
	Louças/Talheres/Caneca	10			
	Panelas e utensílios	10			
Campo	Bivaque/Barraca	10			
	Limpeza	10			
	Pioneirias	10			
	Portal	10			
	Sapateira	10			
	Toldos	10			
	Varal	10			
Equipamentos & Ferramentas	Canto do Lenhador	10			
	Porta lenha	10			
	Cepo	10			
	Cavalete para serrar	10			
	Lampião	10			
	Porta madeiras	10			
	Tripé para lampião	10			
	Manutenção de ferramentas	10			
Material individual	Mochilas vazias	10			
	Saco de dormir/rede	10			
	Agasalhos/poncho reunidos/dobrados	10			
	Chapéu/boné/toca	10			
	Capa de chuva	10			
	Roupa limpa dobrada e reunida	10			
	Roupa suja separada	10			
	Roupas íntimas limpas bem guardadas	10			
	Material de higiene pessoal reunido	10			
	Pente separado da escova dental	10			

	Remédios pessoais separados	10			
	Celular desligado	10			
	Lanterna	10			
	Pilhas fora da lanterna/carregador	10			
	Canivete/faca na bainha	10			
	Calçados limpos sobre saco de dormir	10			
	Calçados sujos fora do saco de dormir	10			
	Total	**420**			
Outros					
Observações					
	Total				

TECNICAM
RAMO SÊNIOR
2018

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

BASES

Título	Bases

Base 1 – Formação de bússola

O Escotista fará uma breve apresentação aos jovens sobre a Bússola, explicando os modelos e as suas utilidades. Em seguida, os jovens, juntamente com as suas respectivas patrulhas, deverão fazer um croqui da fonte de água do acampamento, partindo do seu portal. O Escotista deve observar, para que a distância não seja muito grande; para que todos possam concluir a tarefa. Ao final do tempo, os jovens deverão trocar de base, ainda que não tenham concluído a tarefa.

Base 2 – Medidas (largura e altura)

O Escotista deverá fazer uma breve explanação para os jovens sobre as técnicas utilizadas (Medidas Pessoais/Pela Sombra/Processo das Unidades/Processo do Lenhador/Processo de Um a Dez/Processo dos Passos). Em seguida, os jovens com as suas respectivas patrulhas deverão aferir a altura ou a distância de um alvo determinado pelo escotista. Ao final do tempo, os jovens deverão trocar de base, ainda que não tenham concluído a tarefa.

Base 3 – Semáfora

O escotista deverá fazer uma breve explanação sobre o que é e como é utilizada a Semáfora. Em seguida, os jovens, em suas respectivas patrulhas, deverão executar a transmissão de uma mensagem, utilizando a Semáfora. O escotista deverá orientar os jovens sobre a distância. Ao término do tempo, as patrulhas deverão trocar de base; ainda que não tenham conseguido concluir a tarefa.

Base 4 – Ancoragem e estiramento de cabos

O escotista fará uma breve explanação sobre o assunto aos jovens. Em seguida, os jovens, em suas respectivas patrulhas, irão executar uma tarefa sugerida pelo escotista (falsa baiana, etc.). Ao final do tempo, os jovens deverão trocar de base, ainda que não tenham concluído a tarefa.

Base 5 – Previsão de tempo

O escotista fará uma breve explanação sobre os métodos utilizados para a previsão do tempo. Com base nestas informações, os jovens nas suas respectivas patrulhas, deverão realizar uma previsão do tempo (observação das nuvens, vento, temperatura). O escotista deverá orientar os jovens durante a tarefa. Ao término do tempo, as patrulhas deverão trocar de base; ainda que não tenham conseguido concluir a tarefa.

Título	**Bases**
Objetivo	Atividades de Insígnias e Especialidades possíveis de se desenvolver: Especialidade de Meteorologia; Especialidade de Sinalização; Competência 05 – "Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha."
Colaboração	Silvania E. Bhering e William Holland
Duração	2 horas e meia. 30 minutos para cada base
Número de Aplicadores	5 ou 6, se possível, sendo pelo menos 1 para cada base, assim a instrução acontecerá para pequenos grupos de jovens, facilitando a orientação e aprendizado. E os grupos mudam de base a cada 30 minutos, sugere-se o uso de uma buzina ou apito alto para sinalizar a mudança das bases.
Materiais	Papel, Lápis, Borracha, Prancheta, Um conjunto de Semáforas, Bastão de Patrulha, Cabo Solteiro, Bússola.

Dinâmica

Base 1 – Formação de bússola

A bússola é um instrumento provido de uma agulha imantada, e que serve para indicar a ação de um campo magnético, particularmente o norte magnético. Funciona a partir da propriedade que tem uma agulha fina de ferro imantado, bem centrado e em repouso sobre um pino, de tomar a direção do pólo norte magnético. É um instrumento largamente utilizado em navegação, agrimensura, operações militares, etc.

Na verdade, a única coisa que a bússola faz é apontar o norte magnético. Mas, cuidado! A agulha da bússola pode ser desviada por grandes quantidades de minério de ferro, objetos de aço, linhas de alta tensão e outras bússolas (quando próximas demais). E nestes casos, a agulha indicará uma falsa direção. Assim, é preciso avaliar a qualidade e características de sua bússola antes de cada saída em campo. Existem diversos tipos de bússolas. A aplicação e a precisão devem ser levadas em consideração na escolha da bússola. As mais usadas são de dois tipos:

Uma você usa junto ao rosto, e é mais usada para caminhadas, é indicada para visadas longas por ser mais precisa, é a chamada bússola prismática.

A outra é usada principalmente junto com um mapa. Sempre montadas sobre um corpo de acrílico transparente, onde está a escala e a régua graduada e é chamada bússola silva, sendo o melhor modelo àquela com a agulha montada sobre óleo.

A principal diferença entre as duas é que na bússola prismática a agulha e a escala graduada geralmente giram juntas, e na bússola silva a escala sempre gira independente da agulha magnética.

Fontes: https://pt.wikipedia.org/wiki/Bussola
http://docplayer.com.br/21325570-Manual-de-orientacao-luiz-gilmar-hecke.html

AZIMUTES

Para usar uma bússola deve-se saber como determinar um rumo a ser seguido. A maneira de fazer isso é ler o azimute, ou seja, verificar, a partir do ponto em que você está, qual o ângulo formado entre a direção que você quer determinar e o norte magnético, que é a direção para onde aponta a agulha imantada da bússola. Este ângulo é lido em graus (de 0 a 360).

Norte magnético

É a direção para onde aponta a agulha imantada, que é o Pólo Norte Magnético, e é usado para leitura do azimute quando usamos apenas a bússola para navegação.

Norte Verdadeiro (ou Norte Geográfico).

Refere-se ao Polo Norte Verdadeiro, indicado nos mapas, e é usado para navegação quando estamos usando um mapa juntamente com a bússola. O Norte Verdadeiro ou Norte Geográfico é o ponto para onde convergem os meridianos terrestres. Estes pontos coincidem com o N S E W.

Seta guia: É uma indicação marcada dentro do limbo graduado. Auxilia na leitura.

Meridianos: São linhas auxiliares. Servem para alinhar com os meridianos terrestres desenhados no mapa.

Limbo graduado: É o anel giratório do corpo da bússola onde se encontra indicado os pontos cardeais e a escala graduada, que indica o ângulo medido. Usado juntamente com a linha de direção, nos informa a azimute visada.

Agulha magnética: É uma agulha que indica sempre a direção norte-sul, quando está posicionada na horizontal.

Linha de direção: É a seta que indica a direção destino da leitura, ou seja, o caminho que desejamos seguir.

Declinação magnética

A diferença entre as duas leituras – Norte

Magnético para o Norte Verdadeiro – chama-se declinação magnética, que será usada para orientar uma carta. É, pois, o ângulo formado entre a direção do Norte Verdadeiro e a direção do Norte Magnético, em um determinado local da superfície terrestre. Este ângulo é contado para leste (E) ou para oeste (W), a partir da direção do Norte Verdadeiro. Quando a Declinação Magnética é leste (E), portanto para a direita, é positiva e tem o sinal (+). Assim, para converter um rumo magnético (Rmg) em rumo verdadeiro (Rv), a declinação magnética deve ser somada ao rumo magnético. Quando a declinação magnética é oeste (W), portanto para a esquerda, é negativa e leva o sinal (-).

Para converter um rumo magnético em um rumo verdadeiro, a declinação magnética deve ser subtraída do rumo magnético. Certamente você já sabe que o polo norte magnético está afastado em aproximadamente 3.200 quilômetros do polo norte geográfico ou verdadeiro. No Brasil a declinação varia entre 0 e -23 graus, e a agulha da bússola aponta para o lado esquerdo do norte geográfico.

Usando a Bússola sem mapa. Com a bússola na mão você sabe como localizar o norte ou os outros pontos cardeais, dirigir-se para alguma direção, ou determinar qual o azimute de um ponto qualquer em relação a outro.

Na Bússola Silva tem um anel giratório, com numeração, que chamamos de limbo graduado, e que tem uma escala que vai de 0º a 360º graus. Estes são os ângulos ou azimutes. Tem também as letras N, S, E e W para norte, sul, leste e oeste. Se você quiser seguir uma direção entre quaisquer duas, você deve combiná-las. Vamos ver um exemplo: se você quer ir, digamos para a direção entre norte e oeste, você irá para noroeste.

Agora pegue sua bússola e vamos treinar: você quer ir para noroeste (NO – Na Rosa dos Ventos é o ponto intermediário entre W - Oeste e N - Norte). Tudo o que você tem a fazer é localizar onde fica o noroeste, no limbo graduado. Então você gira até que o noroeste indicado nesse anel fique exatamente sobre a linha de direção (aquela flecha desenhada). Segure a bússola na sua mão.
Você deverá segurá-la bem horizontal,de modo que a agulha possa girar livremente. Quando ela parar totalmente, gire toda a bússola lentamente, tendo cuidado para que o anel da agulha não gire, até que a agulha magnética da bússola coincida com o norte desenhado no corpo da bússola, em outras palavras "zere" a bússola. A linha de direção estará então, apontando para a direção desejada.
Caso você esteja fazendo um croqui de um caminho percorrido, e para isso necessita ler o azimute de um ponto até outro para onde caminhará, o procedimento é mais ou menos o mesmo.
Do ponto em que você está, aponte a flecha da bússola em direção ao próximo ponto (uma árvore, uma pedra, etc.), e gire o anel (limbo graduado) até que
o Norte da graduação fique na mesma direção da agulha imantada. Agora, verifique o que consta marcado no anel no ponto em que coincide com a flecha desenhada na bússola. Esta leitura de tantos graus é o seu azimute.

Fonte: https://pt.scribd.com/document/319456663/Orientacao-Com-Bussola-e-Mapa

CARTOGRAFIA

Os Mapas: são representações gráficas de uma zona geográfica determinada, de onde, por um código, é possível identificar com clareza os elementos principais e relevantes de um terreno. Atualmente os mapas são muito exatos: são baseados em fotografias aéreas tiradas de uma altitude bem elevada e transpassada a um plano por um cartógrafo com a ajuda de computadores. Existem vários tipos de cartas e mapas, desde os turísticos, de estradas, topográficos, geológicos, etc. A escala: é o sistema que permite desenhar os elementos de tamanho natural, porém com dimensões reduzidas.
Esse processo é muito útil, sobretudo na confecção de mapas. A escala associa as medidas reais do objeto com as que se têm no plano. Pode ser em centímetros, metros, polegadas, milhas, pés, entre outras.
Se disser ESCALA 1:2, significa que um centímetro no plano equivale a dois centímetros no real. No caso dos mapas, são usadas escalas maiores com, por exemplo, 1:50.000; um centímetro do mapa corresponde a 50.000 (500 metros) na realidade.
Para medir as distâncias no mapa, bastará olhar a escala que aparece nele e com a ajuda de uma régua pode-se calcular as distâncias lineares existentes entre os pontos a averiguar. Querendo saber quanto será necessário percorrer em um caminho sinuoso, recorra a um cordão ou linha e coloque-o sobre o mapa, na rota a seguir.
Depois estique e meça com a régua ou com a linha graduada o comprimento total do percurso.
O relevo de um terreno se expressa com linhas que unem os pontos de uma mesma altura. Geralmente é desenhado a cada 20 metros e com elas se pode ler um mapa e identificar se o terreno é plano, montanhoso ou com queda suave. A distância entre as linhas indicará a declividade: quanto mais espaçadas, mais suave será a queda. Para se saber a direção das águas de um curso, por exemplo, deve-se levar em consideração que ele corre do ponto mais alto para o mais baixo.
Para ler um mapa e saber como é o relevo, coloque um papel semitransparente sobre ele e com um lápis marque uma linha reta onde pretende fazer o levantamento.

Com a ajuda de um esquadro baixe os pontos a uma grade dividida em cotas de igual distância, fixando nos indicadores o mapa. Una posteriormente os pontos da intersecção e o resultado será um corte topográfico do terreno. Com a prática será possível distinguir e reconhecer os acidentes geográficos só olhando as cotas de nível e a forma que tem no plano.
Para se orientar por um mapa é preciso entendê-lo. Com a ajuda de uma bússola oriente o norte magnético que é indicado no selo dele. Sempre os mapas indicam o norte para cima e basta abri-lo para saber os pontos cardeais.
Depois de orientar o mapa, caso queira saber a posição em que se encontra, localize pelo menos três pontos reconhecíveis ou de referência no terreno, e com a bússola mire em que rumos se encontram.
Depois, somando ou subtraindo 180° nos Relevo/Corte do terreno/Variação da declividade/Relevo topográfico/Variação da declividade.
Usando a bússola junto com o Mapa
Quando você usa a bússola juntamente com um mapa é que ela se torna realmente útil, e você poderá navegar com segurança e precisão num terreno em que você nunca esteve antes, sem precisar seguir trilhas. Mas, no entanto, você precisará de algum treinamento e experiência.
Aqui temos a bússola silva outra vez:
Os princípios são muito parecidos com os vistos anteriormente, mas desta vez, você está usando o mapa para dizer-lhe que caminho seguir em vez de sua intuição, ou a indicação de outros. Mesmos pontos do mapa, trace os rumos inversos. No cruzamento destes, estará aproximadamente tua posição.
Para que a leitura dos mapas seja mais fácil, tem-se estabelecido certos símbolos convencionais que se aplicam em todo mundo. Todo explorador deve reconhecê-los e saber perfeitamente seus significados.
De todo modo, sempre há na legenda do mapa um lembrete dos principais símbolos utilizados.
Orientando um mapa seta guia agulha magnética linha de direção meridianos limbo graduado
Olhe para o mapa abaixo como exemplo. Você quer ir do cruzamento das trilhas no ponto A para a rocha localizada no ponto B. Naturalmente, para usar com sucesso este método, você terá que ter certeza que está realmente no ponto A.
Primeiro você deve colocar sua bússola sobre o mapa, e usando a lateral como régua, ligar o ponto A ao ponto B. Segure a bússola firmemente no mapa. Então alinhe os meridianos da bússola e a seta guia com o norte do mapa.
Durante este processo, não se importe com o que acontece com a agulha da bússola. Tome cuidado para não se confundir e deixar a seta guia apontar para o sul no mapa.
Verifique também o alinhamento da borda da bússola com os pontos A e B, se não estiverem alinhados você terá um erro na sua direção, e isso pode colocar você fora de seu curso. Quando você estiver certo que o limbo graduado está correto, pode tirar a bússola do mapa. E agora, você pode ler o azimute geográfico, onde a linha de direção se encontra com o limbo graduado.
Este valor encontrado é a azimute que você deverá seguir.
A etapa final é similar ao que você fez anteriormente. Segure a bússola na sua mão.
Você deverá segurá-la bem horizontal, de modo que a agulha possa girar livremente. Quando ela parar totalmente, vire-se então, lentamente certificando-se que o limbo graduado da bússola não gire, até que a agulha da bússola estiver alinhada com os meridianos da bússola, ou seja, “zere” a bússola.
Hora de caminhar. Mas para fazer isso com uma boa exatidão, você precisa encontrar um ponto, uma montanha, uma árvore

Base 2 – Medidas (largura e altura)

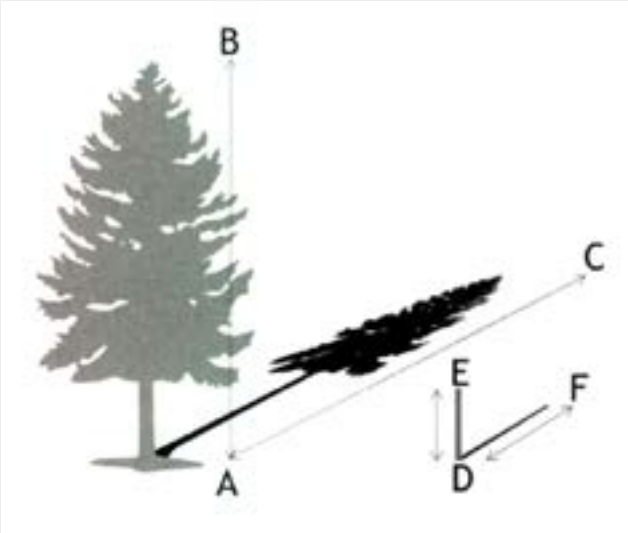
A Polegada – é a medida da falange do polegar.
O Palmo – é a medida feita com a mão aberta, da ponta do polegar até a ponta do dedo mínimo.
O Pé – A medida do comprimento total do pé.
A Braça – é a medida da extensão dos braços abertos, da ponta de uma mão até a ponta da outra.
O Passo – é a medida da abertura de um passo normal. Para obter esta medida você deve marcar uma distância de 20 metros, no chão, e andar esta distância em passo normal, dividindo os 20 metros pelo número de passos dados.
Quem constrói pioneiras, monta acampamentos e faz excursões necessita saber calcular distâncias, dimensões e alturas com exatidão.

Medidas Pessoais

Conhecer as medidas pessoais, das várias partes do corpo, ajuda bastante quando se precisa medir espaços e objetos.
Embora no Brasil e muitos países se adote o sistema métrico, em alguns lugares ainda se usam medidas que são heranças do tempo em que elas estavam ligadas ao corpo, em braças, polegadas, pés, palmo, etc.
Vamos ver algumas dessas medidas:

Avaliação de Altura 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.



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

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.

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

Avaliação de Distâncias

Processo dos Passos

Vamos usar como exemplo a avaliação da largura de um rio. Primeiro tome um ponto de referência que esteja na outra margem do rio, que pode ser uma pedra ou arbusto (Ponto A). Na margem em que você está, coloque-se na frente do ponto de referência também (Ponto B)
Do lado em que você se encontra caminhe na linha da margem do rio, em sentido paralelo, em um ângulo reto da linha AB, em um número de passos qualquer (20). Ao chegar ao final desses passos, marque este lugar (Ponto C), e continue na mesma linha a metade desses passos (no caso, mais 10 passos), onde você colocará mais uma marca (Ponto D). Neste ponto D mude a direção e gire, em ângulo reto, e caminhe contando os passos até que chegue a um ponto em que visualmente se
alinhem os Pontos C e o A. Nesse local coloque a última marca.
O cálculo é simples. Pegue esta última distância, entre os pontos D e E e multiplique por dois, tendo como resultado a distância entre os pontos A e B, ou seja, a largura do rio.

Base 3 – Semáfora

Semáfora:

Dentre as várias formas usadas pelo homem para se comunicar temos a semáfora, um sistema óptico

de sinalização baseado nas diversas posições que duas bandeirolas coloridas podem assumir nas mãos de um transmissor. Na terminologia semafórica, cada caractere (que pode ser uma letra, um numeral ou um sinal de serviço) é representado por uma posição diferente das bandeirolas, formando, assim, um alfabeto próprio.
A semáfora é a técnica de transmissão mais barata e ainda útil que se pratica. Com pouco dinheiro compra-se todo o material necessário para a confecção das bandeirolas. Ao contrário das torres de rádio, não há necessidade de manutenção nem de preocupação com a vida útil do equipamento e as restrições regulamentares e legislação são inexistentes! O único inconveniente da utilização da semáfora está no fato que ela é impraticável à noite!
O instrumento usado para se praticar a comunicação semafórica consiste de um par de bandeirolas para cada posto de transmissão que podem ser facilmente confeccionadas por você.
As bandeirolas são tradicionalmente quadradas, divididas diagonalmente em dois
triângulos coloridos de cores opostas. Elas devem contrastar com a cor predominante da natureza atrás daqueles que estão transmitindo a mensagem. Por isso é que a combinação de cores preferida são vermelho e branco, vermelho e amarelo e preto e amarelo. Tradicionalmente a cor mais escura (vermelho ou preto) fica junto ao cabo.
O tamanho das bandeirolas deve permitir que elas sejam visíveis de longe (entre 300 e 500m pelo menos) contanto que não sejam grandes demais e que chegue a atrapalhar.
Uma bandeirola de 45 cm x 45cm é considerada de bom tamanho. As bandeirolas são normalmente feitas de pano e enroladas no cabo para transporte.

Quem criou

Claude Chappe (1763 –1805) chegou a ocupar alguns cargos na igreja católica da época, engenheiro e inventor francês, responsável pelo primeiro sistema ótico de comunicação, que eram postes sinalizadores dispostos em linha reta, a uma distância que permitia que cada operador visualizasse a anterior e a próxima, transmitindo assim mensagens por meio de hastes móveis que assumiam diferentes posições.
Chappe nasceu um Brûlon, Sarthe, na França. Tinha como tio o astrônomo Jean-Baptiste Chappe d'Auteroche, famoso pelos seus estudos de astronomia. Devido a sua influência, Chappe logo tomou familiaridade com os telescópios. As coisas não estavam fáceis e a Revolução Francesa estava a todo vapor, foi então que Chappe e seus quatro irmãos desempregados decidiram desenvolver um sistema prático de estações de retransmissão de sinais ópticos, algo até antigo para a época, mas até aquele momento nunca ninguém tinha feito.
O irmão de Claude, Ignace Chappe (1760-1829) era membro da Assembleia Legislativa durante a Revolução Francesa. Com sua ajuda, a Assembleia apoiou a proposta de construir uma linha de retransmissão de Paris a Lille (quinze estações, por volta de 190 quilômetros) para transmitir as mensagens da guerra.
Depois de algum tempo amadurecendo a ideia, a primeira mensagem foi enviada por um sistema que constava de uma série de 120 torres, dispostas em linha reta entre Paris e a ilha de Lille. Cada torre era dotada de um telescópio, os sinais emitidos em cada uma eram vistos com facilidade pelo operador da torre vizinha que os retransmitia para a próxima torre, e assim a mensagem era passada de torre em torre.

Este tipo de sinalização baseava-se no telégrafo de semáforos que ao longo das costas (porção de mar próximo da terra) e junto aos portos noticiavam a chegada, largada ou localização de navios. Seu uso era puramente militar e pretendia ser um complemento do sistema defensivo contra ingleses e holandeses.

Cada posto-torre ficava a uma distância de 6 a 16 km, dependendo da visibilidade permitida pelo relevo do terreno, junto ao operador que dispunha de uma luneta de observação. Cada aparelho era construído com um sistema de braços articulados que permitiam a codificação de 196 sinais diferentes.

Rapidamente este sistema de comunicação se espalhou por toda a Europa, permitindo que uma mensagem de S. Petersburgo à Inglaterra demorasse apenas um dia. Os semáforos eram estruturas fixas com braços de cores escuras, normalmente preto, que segundo as suas posições relativas tinham o significado de sinais.

A palavra semáforo foi criada por ele para batizar o telégrafo ótico que inventara. Cometeu suicídio aos 42 anos, jogando-se no poço de seu hotel. Ele era vítima de uma depressão causada por doença e por alegações de rivais de que copiara sistemas de sinalização militares, em Paris (1805). O sistema de sinais homógrafos é baseado na movimentação de um par de bandeiras seguras por um sinaleiro com os braços esticados e normalmente ainda é usado em comunicações entre navios ou por terra através de grandes distâncias, obviamente à vista, quando por qualquer razão não se pode ou não se quer usar transmissões via rádio.

Dentre as técnicas explicadas e que são usadas dentro da sua realidade, a única maneira de se aprender bem a semáfora é visualizar, visualizar e visualizar! Duas palavras podem resumir a técnica de aprendizagem: memorização e treinamento. Fora isso, você pode escolher algumas técnicas alternativas de memorização.

É importante que você treine sempre na posição de quem irá LER a mensagem e não de frente ao espelho, porque assim você pode se atrapalhar. Recomendamos que você imprima as folhas do código contidas neste material e aprenda com ela voltada de frente para você. Assim você tem mais chances de aprender e memorizar os códigos.

Não esqueça que o fundo é muito importante para uma boa visualização. Escolha sempre um posicionamento que faça o maior contraste possível e que aqueles que irão participar da comunicação estejam visíveis.

Numeral

Erro

Cancelar

A/1

B/2

C/3

D/4

E/5

F/6

G/7

H/8

I/9

J/0

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Base 4 – Ancoragem e estiramento de cabos

ANCORAGEM

Denomina-se de ancoragem um dos meios utilizados para garantir a estabilidade e fixar ao terreno uma grande pioneiria, tal como uma ponte, uma torre ou outra estrutura qualquer.

A ancoragem mais simples é aquela em que os cabos que sustentam a estrutura são presos em uma árvore, mas nem sempre isso é possível, razão pela qual é bom conhecer outros processos

Enterrando um piquete ou uma estaca

O espeque ou estaca é enterrado com o uso de um maço ou marreta. A colocação do espeque deve levar em conta o ângulo formado com o cabo que ele irá sustentar, que deve ser de 90 graus.

Construindo um espeque ou uma estaca

Para usar em uma ancoragem pode ser necessário um espeque ou estaca maior, cuja ponta deve ser afiada para penetrar no solo com facilidade (use o machado); A cabeça deve incluir um entalhe acima contra como se a corda vai escapar (Use a serra para o entalhe);

O entalhe enfraquece o espeque, que pode rachar quando golpeado pelo maço. Por isso ele deve ser cortado levemente. Então, quando você bater com um maço as tensões no entalhe serão insignificantes.

A tripla âncora

Às vezes um ponto de suporte não é forte o suficiente para suportar a tensão exercida.

O sistema chamado de Trilha Âncora é bastante forte, pois distribui a força exercida pelo cabo em vários lugares.

Ancoragem com Tronco

Neste sistema usamos um tronco para distribuir a força exercida pelo cabo em vários lugares. Esses pontos são reforçados por espeques traseiros, aliviando a tensão aplicada nos espeques frontais.

Ancoragem "Corpo Morto"

Aqui o sistema começa enterrando um tronco, em torno do qual o cabo foi amarrado, em uma trincheira perpendicular. Em terreno arenoso envolver o tronco em papel de jornal para aumentar o volume. Ele usa três espeques fincados em linha, ligados por cabo. O cabo deve sair da cabeça do espeque da frente até a base do espeque de trás. Não se esqueça de cavar uma passagem para a corda.

SISTEMAS DE ESTIRAMENTO DE CABOS

Quando se usa ancoragem para manter uma estrutura de pioneiria, é normal que também se necessite esticar os cabos de sustentação.

Existem algumas formas de fazer isso. Pode ser aplicado usando moitões ou outra peça de aço em seu lugar.

Torniquete espanhol

O Torniquete é feito com dois bastões, e serve para esticar um cabo. Para terminar e não escapar, deve-se unir um dos bastões com o próprio cabo, através de duas falcaças.

Sistema de roldanas

Trata-se de uma combinação de cordas e polias que permitem trocar força por distância. Quando você usa apenas uma roldana não há qualquer diferença na força aplicada. Você vai apenas mudar a direção da força.

Para ter um sistema são necessárias pelo menos duas roldanas, fazendo com que a força seja dividida entre elas. Mas, veja que você precisará puxar um comprimento de corda duas vezes maior do que apenas

com uma roldana. Existe, então, uma relação entre força e distância. A força necessária diminuiu pela metade, enquanto o comprimento da corda dobrou.
O sistema pode admitir mais roldanas, usando o mesmo princípio, diminuindo proporcionalmente a força necessária para esticar o cabo, mas a cada nova roldana será necessário aumentar também o comprimento do cabo.

Volta do enfardador

A Volta do Enfardador é usada para esticar um cabo quando não existem outros recursos. Usa o mesmo princípio do sistema de roldana, ou seja, o segredo está no uso de dois pontos para correr o cabo (o espeque e a laçada no próprio cabo) que faz com que a força exercida seja a metade do peso.

Base 5 – Previsão de tempo

Através da observação das nuvens podemos observar, ou identificar, as condições atmosféricas de determinado local, pois estas refletem em sua quantidade, forma e estrutura.
Para que haja a formação de nuvens é necessário que parte do **vapor d'água** contido na atmosfera se condense, formando pequenas gotículas de água, ou solidifique, formando minúsculos cristais de gelo. A esta formação, ou aglomerado de cristais de gelo e gotículas damos o nome de nebulosidade.
Uma característica que diferencia os variados tipos de nuvens é a altura em que elas se formam, ou onde se encontra sua base e seu topo. Mas, é importante lembrar, que esta altura varia conforme a posição geográfica (latitudinal) da região considerada. Por exemplo, na região tropical, a altura mínima (estágio baixo) e máxima (estágio alto) de uma nuvem costuma ser a 2 km e 18 km de altura da superfície respectivamente, enquanto que nas regiões polares e temperadas as distâncias são, respectivamente, 2 km e 8 km, e 2 km e 13 km.

Nuvens baixas

Internacionalmente, existem cinco denominações para tipos de nuvens que se encontram no estágio baixo, a 2 km da superfície

Cumulus. Foto: kzww/Shutterstock.com

Cumulus – Cu

Nuvens isoladas que apresentam uma base sensivelmente horizontal, tem contornos bem definidos, uma cor bem branca quando iluminada pelo sol, provoca chuvas na forma de pancadas, constituídas principalmente por gotículas de água, mas podem conter cristais de gelo no topo. Variações: *humilis*, quando apresentam desenvolvimento vertical; *mediocris*, quando possuem o topo arredondado; *fractocumulus*, quando se desmancham por causa de alguma turbulência.

Congestus
Tem bordas protuberantes no topo e considerável desenvolvimento vertical, indica profunda instabilidade e favorecimento por escoamento ciclônico em altitude.

Congestus. Foto: SimonHS/Shutterstock.com

Cumulonimbus. Foto: NASA

Cumulonimbus – Cb
Com grande desenvolvimento vertical apresenta a forma de uma montanha e sua forma só pode ser vista de longe devido ao seu tamanho. No topo, geralmente apresenta a forma característica de uma bigorna. É uma nuvem mais escura formada por grandes gotas de água e granizo, podendo conter cristais de gelo no topo. Está associada a tempestades fortes com raios e trovões.

Stratocumulus – Sc
Cinzentas ou esbranquiçadas é formada por gotículas de água e estão associadas a chuvas fracas. Variações: cumulusgenitus, vesperalis.

Stratocumulus. Foto: NOAA

Stratus. Foto: NOAA

Stratus – St

Nuvem cinzenta que provoca chuvisco. De cor cinza forte com base uniforme, costuma encobrir o sol ou a lua.

Nuvens médias

A seguir, três denominações para as situadas em estágio médio, de 2 a 8 km em latitude tropical, 2 a 7 km em região temperada e de 2 a 4 km na região polar...

Nimbostratus – Ns

Nuvens de grande extensão e base difusa formadas por gotas de chuva, cristais ou flocos de gelo com cor bastante escura.

Nimbostratus. Foto: Pi-Lens/Shutterstock.com

Altostratus. Foto: Ustyuzhanin Andrey Anatolyevitch/Shutterstock.com

Altostratus – As

Assemelham-se a um lençol cinzento, às vezes azulado, sempre tem umas partes finas que permitem ver o sol. É formada por gotas de chuvas e cristais de gelo.

Altocumulus – Ac

Nuvem cinza (às vezes branca) que apresenta sombras próprias e tem a forma de rolos ou lâminas fibrosas ou difusas. Raramente contém cristais de gelo e por entre as nuvens deste tipo é possível enxergar pedaços do céu claro. Variações: *lenticularis*, *radiatus*, *cumulusgenitus*, *opacus*, *plocus* ou *castellatus*.

Altocumulus. Foto: Lawrence Wee/Shutterstock.com

Nuvens altas

E por fim, três denominações para formações em estágios altos, de 6 a 18 km na região tropical, 5 a 14 km na região temperada e 3 a 8 km na região polar.

Cirrus – Ci

Nuvens com brilho sedoso, isoladas e formadas por cristais de gelo parecendo convergir para o horizonte. Podem se formar da evolução da bigorna da cumulusnimbus. Variações: filosus ou fibratus, uncinus, spissatus ou nothus, ou densus.

Cirrus. Foto: C_Eng-Wong Photography/Shutterstock.com

Cirrocumulus – Cc

Nuvens brancas compostas quase exclusivamente por cristais de gelo agrupados em grânulos semi-transparentes. Variações: stratiformis, lenticularis, castellatus.

Cirrocumulus. Foto: allou/Shutterstock.com

Cirrostratus – Cs
Nuvens parecidas com um véu transparente que dão ao céu um aspecto leitoso. Constituída por cristais de gelo. Variações: fibratus, nebulosus.

Fonte: Guia do Desafio Sênior

Cirrostratus. Foto: Karen Faljyan/Shutterstock.com