EscoteirosdoBrasil
São Paulo

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

BOLETIM 1

Encontro de Monitores do Ramo Escoteiro

1. Definição da Atividade

Tem como objetivo desenvolver principalmente o espírito de liderança dos monitores e orientá-los em relação às dificuldades que enfrentam na condução do respectivo cargo. A ideia é trabalhar temas com os quais os monitores se deparam constantemente e, que na maioria das vezes, têm dificuldades em lidar, tais como: conflitos internos, dificuldade de relacionamentos, saber delegar e orientar, gestão de grupo, saber aceitar frustrações, organização, gestão do tempo, entre outros. O propósito é fugir do tradicional "Ponta de Flecha" que tem um foco mais técnico e mateiro, e desenvolver atividades intelectuais que possam ser úteis na condução de suas patrulhas e também na vida futura dos jovens.

1.1 Dados da atividade

Data: Pode ser realizado permanentemente, de acordo com a disponibilidade e necessidade da UEL ou do Distrito Escoteiro.

Local: Descentralizado, por Distrito ou Interdistritos. O evento será realizado de forma presencial, em local previamente escolhido pelo Distrito Escoteiro e que comporte todos os participantes.

Público-Alvo: Poderão participar do Encontro de Monitores os monitores (as) do Ramo Escoteiro, com registro escoteiro válido. (Dependendo da realidade do Distrito ou da UEL, pode-se abrir para a participação dos submonitores)

Investimento do participante: Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante deve ser determinado por cada organização.

Autorizações: Atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário regular de reuniões da Unidade Escoteira Local só podem ser realizadas com autorização dos pais/responsáveis legais dos membros juvenis e da Diretoria de Grupo.

3. Desenvolvimento das Atividades

Será disponibilizada parte da atividade como sugestão para ser aplicada em âmbito distrital, com a participação dos monitores. A princípio, serão bases com interação, tais como fórum, dinâmicas, reflexões e desafios. Porém, os jovens e patrulhas têm necessidades específicas e, por isso, é importante ouvi-los para que o evento os ajude em suas dificuldades reais. Portanto, antes da realização do evento, as Unidades Escoteiras Locais devem realizar um diagnóstico junto aos jovens para que sejam levantadas as principais demandas e dificuldades que eles se deparam na condução do cargo de monitor. Esse diagnóstico pode ser feito de diversas formas, entre elas: uma conversa informal com os monitores; uma Corte de Honra específica; através das redes sociais; ou outra forma que o escotista achar mais conveniente. O importante é questionar os monitores e extrair o máximo de informações de suas principais dores como líderes de suas patrulhas.

Após a realização do diagnóstico, os escotistas das UELs que compõem o Distrito devem se reunir para analisá-lo e elaborar as atividades, levando em conta as principais demandas de forma a completar a programação do evento.

Todas as atividades externas/especiais devem ser registradas no PAXTU Administrativo, para inclusão da atividade na ficha mod. 120 dos participantes, preferencialmente, com a descrição: "Encontro de Monitores - XXXXXXXX" e, caso sejam distritais podem ser cadastradas como tipo "Atividade distrital".

3.Relevância do evento para o Ramo Escoteiro - Aplicação do Programa Educativo

Os jovens que participarem do Encontro de Monitores terão a oportunidade de vivenciar atividades sugeridas no guia de bolso "Tropa Escoteira em Ação" para a conquista de competências.

Você sabe o que são competências?

"Por COMPETÊNCIA define-se a união de CONHECIMENTO, HABILIDADE e ATITUDE em relação a algum tema específico" – essa é a definição que está no guia de bolso "Escotistas em Ação - Ramo Escoteiro". De forma esquematizada, podemos entender assim:

Competência =

Conhecimento - SABER

Habilidade - SABER FAZER

Atitude - SABER SER

As competências são atingidas a partir de atividades que vão aos poucos ensinando coisas novas ou reforçando conhecimentos e atitudes. A programação do Encontro de Monitores é composta por algumas das atividades que podem ajudar na sua progressão pessoal. Vale ressaltar que os jovens devem avaliar, junto à sua patrulha e aos escotistas responsáveis pela Seção, se efetivamente adquiriram as competências sugeridas ao participarem e se, de repente, o programa foi aplicado de tal forma que outros conhecimentos, habilidades e atitudes, que não estão mencionadas aqui, foram desenvolvidos. Lembrando que a relação abaixo apresenta sugestões das possibilidades que o programa educativo proporciona ao jovem.

Veja o check-list abaixo e fique ligado nas suas conquistas! Lembrando que essa lista foi elaborada de acordo com a programação sugerida. Caso sua Seção tenha realizado alterações na programação, vale consultar também o guia de bolso "Tropa Escoteira em Ação":

Pistas e Trilha

Procuro me conhecer cada vez mais, analisando as críticas que recebo e definindo ações para melhorar dia a dia.

Escuto os conselhos que recebe do meu grupo de amigos e respeito as decisões que tomamos, mesmo quando penso de maneira diferente.

Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem.

Interesso-me pelo que se passa a minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas.

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas.

Dedico ao estudo tempo suficiente, e uso meu tempo livre para participar de atividades recreativas e variadas.

Trato a todos com generosidade e respeito.

Rumo e Travessia

Posso analisar uma situação a partir de diferentes pontos de vista estimulando meus amigos para que façam o mesmo.

Sei fazer uma auto-avaliação e procuro ser cada vez melhor, ajudando meus amigos a fazerem o mesmo.

Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigo.

Busco fazer as coisas bem feitas, superando minhas limitações para cumprir minhas responsabilidades.

Sei distribuir meu tempo para atividades de estudo, convivência familiar, com amigos e sei escolher o que fazer no meu tempo livre.

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

4.Programação Sugerida

Uma sugestão da distribuição dos horários para o evento:

08h00 - Chegada dos participantes
08h30 - Abertura
08h45 - Quebra-Gelo
09h00 - Divisão das patrulhas
09h30 - Atividade #01
10h00 - Atividade #02
10h40 - Jogo #01
11h00 - Atividade #03
11h45 - Preparar para almoço
12h00 - Almoço
13h30 - Atividade #04
14h00 - Jogo #02
14h30 - Atividade #05
15h00 - Jogo #03
16h20 - Atividade #06
16h50 - Avaliação e Encerramento

5. Divulgação do evento

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.

Durante a realização da atividade, a Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Escoteiro sugere que postem fotos em suas redes sociais, utilizando a hashtag #ramoescoteiroSP.

A página no facebook do Ramo Escoteiro da Região Escoteira de São Paulo www.facebook.com/ramoescoteirosp compartilhará e divulgará as fotos das atividades recebidas nas redes sociais.

6. Relatório Simplificado

Para que possamos ter conhecimento da abrangência e adequação desta atividade, solicitamos que os responsáveis pela aplicação respondam um relatório simplificado, através do link: http://bit.ly/2HsCWGZ.

Este relatório deve preenchido até **31 de dezembro de 2019.** Incentivamos que seja preenchido pelos adultos responsáveis e pelos próprios jovens.

O certificado estará disponível para download em escoteirossp.org.br/encontro-de-monitores

7. Aquisição de distintivos

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

8. Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:
Tadeusz Gregório Alabi

Equipe:
Bruno Araujo dos Santos
Sheila de Oliveira Mochida
Leonardo Giovanetti

Revisão:
Daniela Bicudo Molinari
Anna Beatriz Reali
Fernanda Drumond

Diagramação:
Gabriela Bento de Paula
Caio Angarten

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

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

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

Alessandra Aya
Coordenação Regional de Programa Educativo

Tadeusz Gregório Alabi
Coordenação Geral da Atividade

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	Brainstorming Escoteiro
Duração	40 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	N/A
Materiais	Cartolinas ou flipchart, pincéis atômicos coloridos
Objetivos	Estimular o pensamento e senso crítico dos jovens bem como o trabalho em grupo para a solução de determinado problema utilizando a técnica de *brainstorming*.
Desenvolvimento	Brainstorming ou tempestade de ideias é uma técnica usada para o desenvolvimento do pensamento criativo, ou seja, tem como finalidade gerar opções e alternativas para a resolução de determinado problema. Um dos aspectos que se valoriza na técnica da tempestade de ideias é a capacidade de se trabalhar em grupo para a solução de um determinado problema ou desafio. O escotista mostrará um exemplo prático de como fazer um brainstorming utilizando o tema “organizando um acampamento de patrulha”. Estimulando os jovens a participar, inicia-se escrevendo numa cartolina tudo que possa estar relacionado ao tema: local do acampamento; segurança; cardápio; tipos de atividades que serão

	desenvolvidas; transporte; material de patrulha; valores; etc. Escrever com um pincel atômico de forma que fique algo bem visual. Ao final, a cartolina estará toda preenchida com tudo relacionado à um acampamento de patrulha. Logo após, os jovens serão divididos em pequenos grupos nos quais deverão praticar a técnica de brainstorming com outro tema de seu interesse ou através de uma sugestão da chefia. Por exemplo: como arrecadar fundos para sua patrulha; como ajudar um colega que sofre bullying; diminuição do uso de plástico no dia a dia; entre outros.
Descrição	Praticar a técnica de brainstorming através de alguns exemplos práticos, estimulando o jovem a utilizá-la no Escotismo e no seu dia-a-dia.
Competências trabalhadas	Pista e Trilha (Intelectual): - Sei buscar informações que me ajudam a analisar problemas e encontrar soluções, procurando minhas próprias leituras e relacionando com as coisas que me acontecem. Rumo e Travessia (Intelectual): - Organizo atividades criativas para serem realizadas com meu grupo de amigos
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Tadeusz Gregório Alabi

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	Induzindo ao erro
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	N/A
Materiais	Bexigas e palitos de dente em quantidade suficiente para todos os participantes
Objetivos	Estimular os jovens a refletirem sobre seu papel de liderança como monitores e como estão liderando e transmitindo o conhecimento para sua patrulha.
Desenvolvimento	Posicione todos os jovens em um grande círculo. Em seguida, entregue para cada um uma bexiga e um palito de dente. Todos deverão encher sua bexiga e amarrá-la. O escotista que está conduzindo a dinâmica começa dizendo que todos deverão proteger a “sua” bexiga e que ela é muito importante. O vencedor do jogo será aquele que manter sua bexiga intacta. Dito isso, ele levanta a sua bexiga e começa a aproximar e afastar o palito de dente nela, como se fosse estourá-la, e pede para que todos façam o mesmo sempre lembrando que o mais importante é manter sua bexiga intacta, quem conseguir ganhará uma caixa de chocolate. Nesse momento, um outro escotista se aproxima e estoura a bexiga e o jogo começa. Imediatamente todos irão tentar estourar a bexiga

	alheia numa grande confusão. Deixar o jogo correr durante um tempo ou até sobrar uma pessoa com a bexiga inteira. Após, reúna todos novamente e faça o seguinte questionamento: em que momento foi dito que vocês deveriam estourar a bexiga alheia? Foi dito que todos deveriam manter a sua própria bexiga intacta, e para isso não precisavam estourar a bexiga do outro. O objetivo é mostrar que todos foram induzidos ao erro, a partir do momento em que o escotista simulou a bexiga sendo estourada com o palito. O fato de ter sido oferecido o prêmio (caixa de chocolate) também foi outro fator que deixou todos mais competitivos a fazerem de tudo para manter sua bexiga inteira. Fazer uma reflexão junto aos jovens de como eles podem induzir sua patrulha ao erro no dia-a-dia. E como eles, no papel de líderes, sendo monitores, podem evitar isso. Vídeo explicativo de apoio: https://www.youtube.com/watch?v=nuXNvfjPrTw
Descrição	Fazer uma reflexão junto aos jovens de como eles podem ser induzidos ao erro se não estiverem atentos e focados, tanto Escotismo liderando sua patrulha, quanto no dia a dia.
Competências trabalhadas	Pista e Trilha (intelectual): Interesso-me pelo que se passa à minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas Rumo e Travessia (intelectual): Posso analisar uma situação a partir de diferentes pontos de vista estimulando meus amigos para que façam o mesmo.
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Tadeusz Gregório Alabi

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	Cegos, mancos e mudos
Duração	40 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	Máximo 20 pessoas
Materiais	Lenços para vendar os olhos; fita (durex ou crepe); cordas; pedaços de papelão.
Objetivos	Trabalhar a comunicação e refletir como ela é importante para o trabalho em equipe e desenvolvimento de determinadas tarefas com sucesso.
Desenvolvimento	Os jovens deverão ser divididos em três grupos iguais (cegos, mancos e mudos). Caso sobre algum jovem, incluí-lo necessariamente no grupo dos mudos. O importante é o grupo dos cegos e mancos terem a mesma quantidade de pessoas. Delimitar três quadrados grandes no chão com tamanho suficiente para caber todos os jovens de cada grupo dentro dele. Posicioná-los a uma distância de cerca de 5 metros entre eles. Os grupos terão as seguintes características: Cegos: estarão com os olhos vendados, únicos que podem tocar no tapete. Mancos: estarão com os pés amarrados, podem falar.

	Mudos: não poderão falar, somente gesticular. Posicionar os cegos e os mancos nos seus devidos quadrados, sem dizer nada, e passar a seguinte informação somente para os mudos: Olá Mudos! Seu objetivo nesta dinâmica é trazer os cegos e mancos para o seu quadrado. Para isto, os cegos devem pegar os dois tapetes (pedaço de papelão) que estão do lado do seu quadrado e utilizar como passarela para chegarem no quadrado dos mancos. Quando todos os cegos estiverem no quadrado dos mancos, eles vão se preparar para virem para o seu quadrado. Contudo, deverá vir um cego e um manco juntos. Assim que todos estiverem no seu quadrado, a brincadeira se encerra. Regras: Vocês mudos não poderão falar uma palavra sequer, somente gestos; vocês tem 20 minutos para concluírem a tarefa; durante a travessia, os integrantes não poderão pisar fora do tapete, se não, deverão voltar para o quadrado de origem; o manco não pode atravessar sozinho, somente acompanhado por um cego, nem pode tocar no tapete, só os cegos. Vídeo explicativo de apoio: https://www.youtube.com/watch?v=7_YIRLMbA1M
Descrição	Trabalhar a comunicação em situações adversas e como transmiti-la de forma eficiente.
Competências trabalhadas	Pista e Trilha (intelectual): Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas. Rumo e Travessia (caráter): Busco fazer as coisas bem feitas, superando minhas limitações para cumprir minhas responsabilidades.
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Tadeusz Gregório Alabi

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	Falar até queimar
Duração	20 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	Em tropa
Materiais	Caixa de fósforo com fósforos suficiente para todos e um isqueiro
Objetivos	Fazer com que os jovens se apresentem e se conheçam. Reflexão sobre como aproveitar o tempo corretamente e fazer as coisas de forma mais objetiva possível.
Desenvolvimento	Sentados em círculo, cada participante recebe a caixa de fósforo e é convidado a riscar um palito. Enquanto o palito permanecer aceso deve falar de si apresentando-se (não pode ficar sem falar enquanto o palito estiver aceso e não pode falar mais quando o palito apagar). Quando o palito apagar passa a caixa ao próximo, recomeçando; até que todos tenham se apresentado. O líder da dinâmica deve ser o último a se apresentar e sem que os outros saibam, no momento da sua apresentação ele utiliza um isqueiro inicialmente. É uma boa forma de divertir ainda mais o grupo que já vai estar no clima da brincadeira e refletir que “pode-se ter formas inteligentes de se ganhar tempo”; ou “existem formas de se inovar algo que é feito sempre da mesma forma e um líder deve

	sempre buscar isso". Mas na continuação da apresentação o líder deve voltar a proposta inicial e se apresentar usando o fósforo (mostrando que não é melhor que os demais).
Descrição	Instigar os jovens a se conhecerem e a trabalhar conforme o tempo oferecido.
Competências trabalhadas	Pista e Trilha (físico): Dedico ao estudo tempo suficiente, e uso meu tempo livre para participar de atividades recreativas e variadas. Rumo e Travessia (físico): Sei distribuir meu tempo para atividades de estudo, convivência familiar, com amigos e sei escolher o que fazer no meu tempo livre.
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Tadeusz Gregório Alabi

EscoteirosdoBrasil
São Paulo

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	Comunicação Não Violenta
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	Em tropa
Materiais	Nenhum
Objetivos	Trabalhar a resolução de problemas dentro da patrulha e melhorar a forma como os jovens se comunicam entre si através da técnica “Comunicação Não Violenta - CNV”
Desenvolvimento	O adolescente, diferente da criança, pode não demonstrar facilmente aquilo que sente, nem falar de seus conflitos, tristezas e frustrações. E esse comportamento torna desafiador para a família compreender as emoções do jovem e lidar com elas, em especial quando não existe ou há pouco diálogo familiar. Dentre inúmeras ferramentas ou meios de lidar com as emoções dos adolescentes, uma delas é a COMUNICAÇÃO NÃO VIOLENTA (CNV), uma abordagem proposta pelo psicólogo americano Marshall B. Rosenberg.

A Comunicação Não Violenta essencialmente busca a pacificação de uma guerra cotidiana, já que nos habituamos a expressar o que queremos de forma impositiva e desatenta. É muito comum as pessoas expressarem certo tédio, tristeza, raiva ou frieza no dia-a-dia, sem notar que cultivam uma nociva desconexão e lentamente passam a não ver sentido em suas conversas, encontros e eventos sociais.

A CNV busca, de uma forma geral, resgatar valores e a capacidade que todo ser humano tem de se expressar com honestidade e empatia; passamos a ser capazes de dar respostas conscientes que traduzem realmente o que almejamos, sentimos e desejamos mesmo em condições adversas.

Segue os componentes principais necessários à comunicação não violenta:

OBSERVAÇÃO: observar sem avaliar ou julgar. Quando observamos desta forma, damos espaço para compreender de fato a necessidade do outro, o que ele tem a nos dizer, sem interferência. Quando a nossa comunicação é acompanhada por uma avaliação, um julgamento, aumentamos a distância entre nós e outro; com isso, em vez de compressão, percebe-se como crítica, julgamento ou imposição, e normalmente o adolescente apenas reage ou resiste a esta avaliação.

IDENTIFICAÇÃO: identificar como nos sentimos quando observamos uma ação. Afirme o sentimento que a observação lhe desperta e escute o que o outro está sentindo. Nomear a emoção, sem julgamento moral, permite que os interlocutores se conectem e tenham respeito mútuo.

NECESSIDADES: perceber e atender às nossas necessidades, compreendendo que temos também responsabilidade pelo que fazemos, bem como pelos sentimentos gerados por nossas ações.

PEDIDO: está relacionado com as nossas necessidades e com o "como" elas podem ser atendidas quando aprendemos a comunicá-las adequadamente. Quantas vezes em casa, pedimos ou expressamos algo que estamos observando, sentindo e precisando, e no final não obtemos o resultado esperado?

Na CNV o foco é dizer ou expressar o que se deseja e não o que não se deseja, e assim deixar mais claro aquilo que queremos. Exemplo dentro da patrulha:

Monitor: _ "Essa amarra está muito ruim! Se o toldo cair a culpa é sua!",

Segundo a CNV, uma maneira efetiva e assertiva é dizer o que realmente queremos, exemplo:

Monitor: _ "Quando eu vejo que a amarra não é firme, fico preocupado. Para um toldo seguro, necessitamos de amarras firmes. Precisa ser refeita. Venha, eu te ajudo!"

	Para existir a Comunicação Não Violenta (CNV) não é preciso que a pessoa com que estamos comunicando também queira praticar a CNV, apenas que você esteja motivado a se comunicar compassivamente. É preciso apenas uma pessoa alinhada a esses princípios, motivada a dar e a receber a linguagem da compaixão para que o outro interlocutor, percebendo a intenção de quem dirige a fala, acabe também se unindo a esse processo. Por isto, seja você a mudança que você quer no mundo!! Plante no coração das pessoas ao seu redor, a semente da Comunicação Não Violenta e vamos todos colher seus frutos. Texto de apoio: http://conexaoteen.com.br/lidando-com-um-adolescente-atraves-da-comunicacao-nao-violenta-cnv/
Descrição	Reúna os jovens e aborde o tema da Comunicação Não Violenta para que eles passem a usá-la no dia-a-dia da patrulha. Instigue um debate para que eles dêem exemplos de como se comunicam hoje e como poderiam se comunicar utilizando a CNV. Questione se algum jovem já presenciou uma comunicação violenta, mesmo que não intencional, e qual a sensação que sentiu no momento.
Competências trabalhadas	Pista e Trilha (afetivo): Trato a todos com generosidade e respeito. Rumo e Travessia (afetivo): Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Tadeusz Gregório Alabi

Ficha de Atividades

RAMO ESCOTEIRO

Título	1, 2 e 3
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	Pelo menos 1 escotista
Quantidade de participantes	Em tropa
Materiais	Nenhum
Objetivos	Estimular os jovens sobre práticas de gestão de conflito, fazendo com que eles pensem sobre a forma de agir
Desenvolvimento	Para o desenvolvimento do jogo todos os participantes formam um círculo e montam duplas, ficando um de frente ao outro. As duplas devem contar de 1 a 3, em voz alta, alternando quem fala. Serão feitas quatro rodadas de contagem. Em cada rodada, propõe-se que seja acrescentado um gesto, juntamente com a contagem. O aplicador deve dar um pequeno tempo em cada rodada, para que as duplas consigam vivenciar cada proposta. Na primeira rodada a dupla deve fazer a contagem normal, sem realizar nada diferente de 1,2,3 – 1,2,3... Na segunda rodada, quando a pessoa for falar o número 1, ela deverá bater palma junto. Na terceira rodada, além de bater palma quando falar 1, ela deverá bater o pé no chão quando falar 2.

	E na última rodada, eles deverão fazer o mesmo das anteriores e ainda girar quando falar o número 3.
Descrição	Após a realização da dinâmica o responsável pela aplicação deverá conversar sobre erros, e como eles agiram quando o companheiro dele errava, se riam ou ficavam bravos, e propor uma reflexão sobre como isso pode ser aplicado na patrulha, e no dia a dia. Durante a dinâmica, os próprios erros e os erros dos outros não são tratados como problemas, mas ao contrário, todos riem da situação, e ficam motivados a tentar novamente.
Competências trabalhadas	Rumo e travessia: Posso analisar uma situação a partir de diferentes pontos de vista estimulando meus amigos para que façam o mesmo
Atividades do programa educativo relacionadas	
Colaborador	Leonardo Giovanetti