

Mutirão de  
Memória  
ESCOTEIRA

**Boletim**



**Escoteiros do Brasil**  
São Paulo

## OBJETIVOS

Os Escoteiros do Brasil - Região de São Paulo, através da equipe regional de Estudos Escoteiros de Suporte Educacional, atendendo o item 1.4.7. do Planejamento estratégico Regional (Dentro da política de Valorização e Reconhecimento de Voluntário, incrementar ações mais intensas de identificação, estímulo, motivação e reconhecimento) e 1.6.5. (Aperfeiçoar a estrutura do nível Regional para documentação e memória escoteira) apresenta o Mutirão de Memória Escoteira que visa valorizar nossa cultura, nossa história, voluntários, apoiadores e seus feitos ao longo de sua existência. Para isso ele irá contar com a história das Unidades Escoteiras Locais que são as grandes protagonistas dessa trajetória

## PROPOSTA EDUCATIVA

Ao lado do reconhecimento de todas as mãos que construíram as UELs (Unidades escoteiras locais) ou seções autônomas e os demais níveis escoteiros, o Mutirão de Memória Escoteira apresenta aos jovens a oportunidade de conhecer fatos do Escotismo em geral, da atuação no território brasileiro e em nosso estado, mas, principalmente, na unidade a que pertencem, por meio de atividades diversificadas e atraentes, dando noção de continuidade e de pertencimento, evidenciando a relevância e inserção na sociedade e reforçando o orgulho de fazer parte de uma fraternidade centenária que mantém o espírito sempre jovem!

Nesta primeira edição, sob o tema nacional "Transformar para crescer", convidamos as UELs a fortalecerem essa proposta educativa, através da exposição e valorização de sua história, como um alento à superação da época de desafios complexos que vivemos, uma vez que exemplos do passado podem ser uma ótima oportunidade para ajudar!

## DADOS DA ATIVIDADE

**Local:** Descentralizado, por Distrito, Unidade Escoteira Local, Seção ou Matilha/ Patrulha/ Equipe de Interesse.

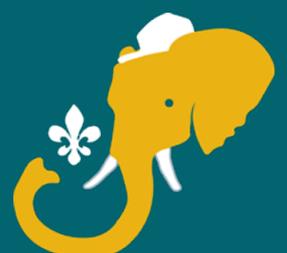
**Data:** O período sugerido para realização das atividades propostas é de 24 de abril a 12 de junho de 2021, de acordo com a disponibilidade e programação das UELs ou Seções.

**Público-Alvo:** Poderão participar do Mutirão de Memória Escoteira os membros juvenis e escotistas dos Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro, com registro escoteiro válido.

**Investimento do participante:** Conforme a organização local. O levantamento dos custos e estimativa do valor a ser pago por participante deve ser determinado pela organização da atividade. Autorizações: Atividades escoteiras realizadas fora da sede e do horário regular de reuniões da Unidade Escoteira Local ou Seções autônomas, só podem ser realizadas mediante autorização dos pais ou responsáveis legais dos membros juvenis e da Diretoria Local.

## Aquisição de distintivos:

A aquisição do distintivo correspondente à atividade é opcional e poderá ser feita através do site: <http://www.meukit.escoteirossp.org.br/>



### **DESENVOLVIMENTO DAS ATIVIDADES**

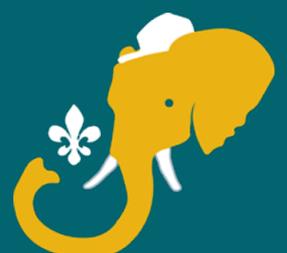
É muito importante que a UEL faça um levantamento de fatos, fotos e objetos de sua história colocando-os em exposição, que também convidem antigos escoteiros (jovens e escotistas) para que contem sua história e participem das atividades com os jovens. (Não esquecendo de valorizá-los publicamente).

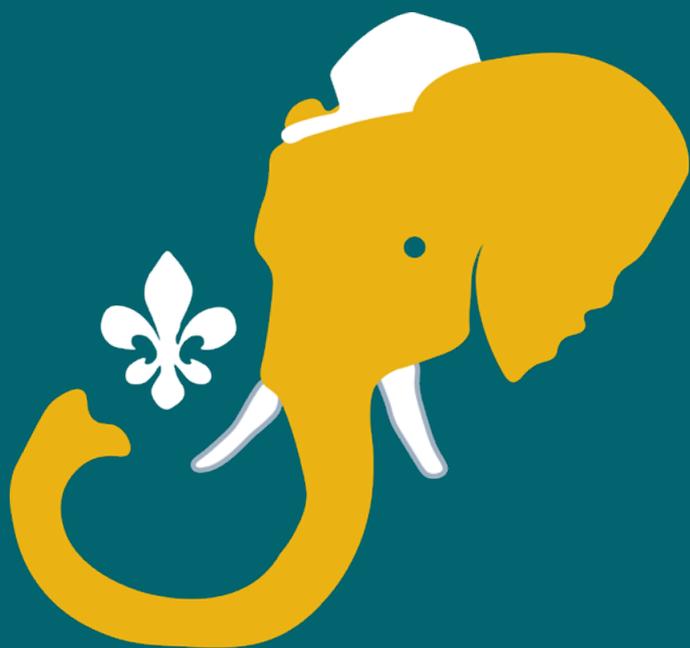
Ao lado dessa exposição, aos jovens devem ser oferecidas atividades interativas, a fim de que o evento, além de cumprir com o seu papel de conhecimento e reforço dos laços de pertencimento, atendam ao desenvolvimento de competências, estimulando a prática de pesquisas, reflexões e atitudes nas áreas de desenvolvimento: Afetiva, Caráter e Social, culminando na aquisição de competências e, conseqüentemente, na conquista da progressão pessoal dos jovens. Para isso são ofertadas abaixo sugestões de atividades.

Cada ficha de atividade traz sugestões que podem ser desenvolvidas por Alcateias, Patrulhas ou Tropas Escoteiras, Patrulhas ou Tropas Seniores, Equipes de Interesse ou Clã Pioneiro, podendo ser executadas em sede, acampamentos ou atividades externas, por UEL, Seção, Distrito ou Interdistritais.

Todas as atividades devem contar sempre com a presença de pelo menos 1 (um) escotista responsável, mas podem ser elaboradas e executadas pelos próprios jovens, sempre que o ramo permitir e se assim eles desejarem. 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: "Mutirão de Memória Escoteira".

**AS FICHAS DE ATIVIDADES PROPOSTAS PODEM SER USADAS SEMPRE QUE QUISEREM. NÃO PRECISAM FICAR RESTRITAS AO PERÍODO SUGERIDO PARA SUA REALIZAÇÃO!**





Mutirão de  
Memória  
ESCOTEIRA

**Fichas de Atividade**

# O repolho que conta uma história

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Intelectual/ Afetivo

**Objetivos**

Evocar diferentes passagens da vida e das aventuras de empreendedores e pessoas dedicadas ao próximo, como forma de exemplo, estímulo à ação e sentimento de pertencimento.

**Idealizador**

Lucas Mattos

**Local**

Sede

**Material**

Folhas de papel com perguntas sobre a memória escoteira

**Número de aplicadores**

1 a 2

**Duração**

20 minutos

**Preparação**

Elaborar previamente em uma folha de papel questionamentos para que os participantes respondam. Enrolar cada folha, uma após outra, de modo que fiquem assemelhadas a um “repolho”.

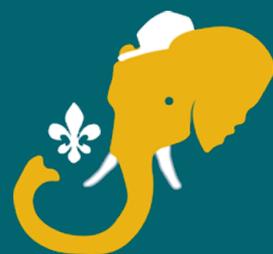
**Desenvolvimento**

Formar um círculo, e começar a passar o “repolho”.

Colocar uma música bem ritmada e ficar de costas para o grupo. Parando a música, quem estiver com o “repolho” na mão deverá retirar a primeira folha, ler e responder.

Se não souber a resposta, o grupo pode ajudar e assim sucessivamente até que todas as perguntas sejam respondidas, quem acertar mais é o ganhador.

- Sugestões de questionamentos que podem ser incluídos no repolho:
- Em que ano nossa UEL foi fundada?
- Quem foi o fundador de nossa UEL?
- Qual é o nome do primeiro monitor da patrulha xxxx da nossa Tropa xxxx?
- Quem foi o primeiro jovem a receber distintivo especial?



## Competência

### Intelectual

- Lobinho

1º fase - Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

2º fase - Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente.

- Escoteiro

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

Rumo e Travessia - Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.

- Sênior

Mantenho-me informado da atualidade pelos mais diversos meios, avaliando-os criticamente e fundamentando minhas opiniões.

- Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

### Afetivo

- Lobinho

1º fase - Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relaciona-se bem com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.

2º fase - Procura ser um bom amigo para seus irmãos e irmãs, amigos e amigas e ajuda os novos lobinhos a se integrarem na alcateia.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Trato a todos com generosidade e gentileza.

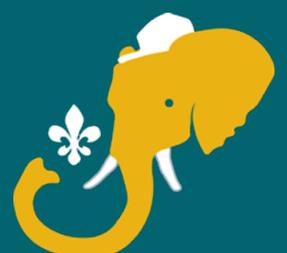
Rumo e Travessia - Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

- Sênior

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

- Pioneiro

Reconhecer o núcleo familiar como base da sociedade, mantendo o seu como uma comunidade de amor conjugal, filial e fraterno.



# Cápsula do tempo

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Intelectual/ Afetivo

**Objetivos**

Participar ativamente de uma discussão analisando tendências e exercitando a projeção de situações em médio prazo (1 ano), permitindo uma reflexão sobre o seu projeto de vida.

**Um ano após:** Verificar como os acontecimentos atuais são uma consequência dos atos praticados anteriormente, exemplificando a necessidade de planejamento e de agir de acordo com ele..

**Idealizador**

Lucas Mattos

**Local**

Sede

**Material**

Cano e 'caps' de PVC, saco de lixo ou plástico;

**Número de aplicadores**

Mínimo um por ramo

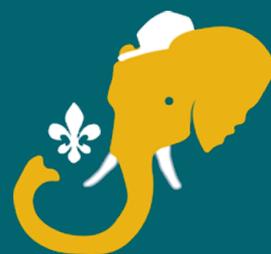
**Duração**

20 minutos, 1 ano para o seu término!

**Preparação**

A atividade trata-se uma "viagem no tempo", na qual os membros juvenis vão poder comparar se seus planos foram realizados e se as lembranças atuais correspondem à história deixada para trás no momento em que enterraram a cápsula do tempo com seus desejos para um futuro bem próximo.

Pedir com uma semana de antecedência que os jovens escrevam uma carta, cartão ou bilhete sobre o que eles esperam das atividades escoteiras no ano de 2020, e que seja endereçada para eles próprios. Se quiserem poderão colocar junto à "Cápsula do Tempo" um jornal de circulação local ou nacional (impresso ou um «print» de jornal digital), isso ajudará a formar uma lembrança histórica. Para incrementar a atividade, os jovens poderão produzir playlists com as músicas ouvidas no dia, gravando um CD ou pendrive para ser colocado junto. Outras listas que podem ajudar: nome dos escotistas da UEL, diretoria, membros da patrulha/ matilha, preço do cachorro quente e do refrigerante na sua lanchonete preferida, etc.



Escolher o local onde a cápsula será enterrada (que possa ser desenterrada facilmente depois) marcar este local para que todos possam ver e assim criar uma “memória afetiva” pelo local.

Fazer uma ambientação criando um fundo de cena como se eles estivessem embarcando em uma viagem no tempo.

### **Desenvolvimento**

A carta funcionará como uma espécie de previsão e comparação do tempo, na qual, ao final do período (recomendável o período de um ano), todos poderão ver se os desejos/previsões ocorreram, bem como lembrar de fatos e pessoas que estavam na atividade inicial.

É interessante criar a figura de um “Guardião do Tempo” ou “Guardião da Cápsula”, pois será ele responsável pela lembrança e convocação de todos para a abertura da cápsula na data oportuna.

É importante criar uma atmosfera especial na qual todos devem aguardar ansiosos o retorno da viagem no ano seguinte. Um quadro ou contador regressivo para contagem dos dias que faltam para o término da viagem pode ser exposto na sede, ou ainda, criar marcadores em redes sociais, para que todos acompanhem, isso ajudará muito na valorização e na expectativa pela abertura da cápsula.

### **Observação**

Esta atividade será muito interessante quando completada no Mutirão de Memórias Escoteiras em 2022, mas algo pode ser feito para que ela seja aproveitada já em 2021.

Como, por exemplo, fazer uma reflexão sobre o que eles esperam encontrar no próximo ano? O que eles esperavam encontrar no ano anterior? Foi realizado? Quais as memórias que trazem do último ano? O que teriam colocado numa Cápsula, caso ela tivesse sido feita no ano anterior?

O que vai conduzir a uma avaliação e um levantamento se houve surpresas ou decepções.

E voltando mais ao passado: o que os fundadores da UEL esperariam encontrar quando a iniciaram? Essa reflexão será enriquecida se alguns antigos dirigentes, voluntários ou ex-membros juvenis puderem dar o seu testemunho.

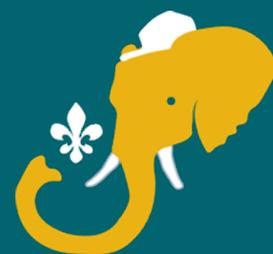
Nem todas as sedes possuem um local onde algo possa ser enterrado, mas isso não precisa obstar a aplicação da atividade, a «cápsula» pode ser guardada em um armário, gaveta fechada com chave, a chave pode ser guardada em uma caixa especial onde se vê a contagem regressiva a fim de dar mais emoção ao projeto.

Exemplo de fácil construção de uma cápsula do tempo:

<https://www.youtube.com/watch?v=WTaJpOpHfe0>

Marcadores regressivos de contagem de dias no Instagram:

<https://www.youtube.com/watch?v=LOGUqIDfPnw>



## Competência

### Intelectual

- Lobinho

1º fase - Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

2º fase - Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.

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

- Sênior

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

- Pioneiro

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

### Afetivo

- Lobinho

1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

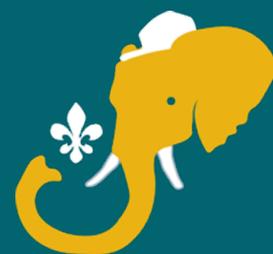
Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



# Objeto misterioso

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Social

**Objetivos**

Desenvolvimento do pensamento abstrato e amplo, criatividade para fazer associações, entrosamento entre as diversas seções, escotistas e dirigentes da UEL.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Um objeto que conte a história da UEL, uma urna, uma placa com os dizeres: “Quem sou eu?”. “Qual foi o meu papel para a formação da Unidade Escoteira XXX”

**Número de aplicadores**

Esta atividade pode ser aplicada por qualquer membro adulto, desde que tenha relacionamento com os fundadores da UEL (ou seja um deles).

**Duração**

Duas a três semanas

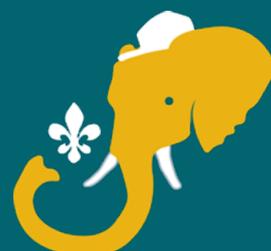
**Preparação**

O coordenador da atividade deverá conversar com os fundadores pedindo para que indiquem um objeto que teve muita importância para a formação da unidade escoteira, é possível usar de analogia: como um boné ou distintivo militar caso o incentivo tenha sido um militar, um objeto de uma escola ou professor que tenha sido esse incentivador, um material de construção caso esse tenha sido o grande desafio para montar a sede e iniciar a UEL, podendo ser uma foto, um certificado, ou seja, algo que esteja relacionado ao incentivo da formação da unidade escoteira, mas que não seja explícito.

**Desenvolvimento**

Todos os membros da unidade escoteira, inclusive pais, poderão dar o seu palpite que será colocado na urna (Se preferirem, ao invés de uma urna, pode ser feito um mural on-line ou cartaz onde as pessoas vão escrevendo seus palpites).

No dia do Mutirão a urna deve ser aberta e os palpites avaliados a fim de apurar quem acertou ou mais se



aproximou. Esta apuração poderá não ser pública, uma vez que, no caso de haver muitos votos, ela pode ser complicada.

Com a presença de todos, será divulgado o resultado, sendo comentado o que foi alvo da maioria das opiniões e qual ou quais foram os acertadores que poderão receber uma lembrança (poderá ser uma réplica do objeto, ou sua foto colocada em um certificado).

Em seguida a história deve ser contada, se possível pelos próprios fundadores.

## **Competência**

### **Social**

- Lobinho

1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

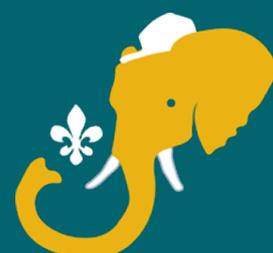
Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



# Se vira nos 30!

**Ramo**

Escoteiro/ Sênior

**Área de desenvolvimento**

Intelectual

**Objetivos**

Conhecer o livro «Escotismo para rapazes», desenvolvendo a compreensão do seu conteúdo e a capacidade de debate.

**Idealizador**

Lucas Mattos

**Local**

Sede

**Material**

Folhas coloridas (1 cor para cada grupo), dividida em 10 cartões, que vão identificar as patrulhas, por exemplo: verde, amarelo e azul.

Uma cópia para cada patrulha do livro “Escotismo para rapazes”, ou folhas impressas com algumas “conversas ao pé do fogo” de Baden-Powell.

Caneta preta de ponta grossa, uma por patrulha.

**Número de aplicadores**

Mínimo um por ramo

**Duração**

30 minutos

**Preparação**

O jogo consiste em explicar um fato, uma expressão, ou a atuação de um personagem histórico que for selecionado por uma patrulha adversária. Se a resposta estiver errada, a patrulha que lançou o desafio deverá responder, mas, se não souber, também não pontuará!

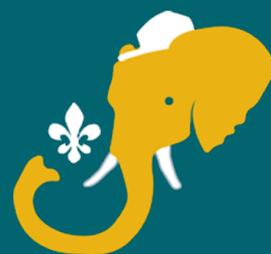
O jogo exige raciocínio rápido e argumentação clara e precisa.

Todos os escoteiros participam e a pontuação de cada um vai para a sua patrulha.

Cada patrulha recebe 10 cartões coloridos sem qualquer preenchimento

**Desenvolvimento**

Cada patrulha deverá escrever 10 palavras e indicar à qual “Conversa ao pé do fogo” se trata a palavra (uma para cada pedaço de papel), relativos ao tema proposto - Podem ser fatos históricos, nomes de



personagens, locais, datas etc. Nessa etapa, os escoteiros podem consultar o caderno e o livro para selecionar as palavras, datas, expressões, nomes de personagens e conceitos do tema proposto. O tempo deve ser delimitado para que as patrulhas escrevam nos cartões: 10 minutos (mais ou menos). Depois de todos os cartões preenchidos, cada um deles é dobrado, deixando as palavras no interior para que ninguém veja o que está escrito.

Os papéis são recolhidos pelo aplicador da atividade e colocados em um recipiente ou saco. Sorteia-se a patrulha que irá iniciar e um representante da patrulha pega aleatoriamente um cartão da cor de outro grupo, lê em voz alta o que está escrito, e com a ajuda de sua patrulha e uso do seu livro, deve explicar o que está indicado no cartão: quem foi aquele personagem histórico, o que aconteceu naquela data, o que foi aquele fato histórico, o que significa aquele conceito, etc.

A patrulha tem 30 segundos para responder. Se a resposta estiver correta, a patrulha ganha 10 pontos e fica com o cartão sorteado como comprovante do acerto. Caso contrário (resposta errada ou a falta dela) não ganha os pontos e entrega o cartão para a patrulha autora da palavra, para que expliquem. (Por isso é importante a identificação da cor). A patrulha autora deve responder, caso não saibam, devem entregar o cartão para os escotistas.

No final, é feita uma contagem dos cartões que cada patrulha reuniu para saber o número de pontos ganhos no jogo. Ganha a patrulha que tiver mais cartões.

### **Observação**

Na falta de papéis coloridos, pode-se utilizar adesivos, desenhos, entre outros símbolos, para identificar a qual patrulha pertencem inicialmente.

### **Competência**

#### **Intelectual**

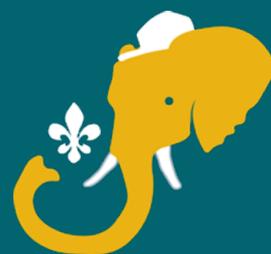
- Escoteiro

Pista e Trilha - 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 - Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interessei pela leitura de diversos temas.

- Sênior

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos



# Caçada Fotográfica

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Social/ Intelectual

**Objetivos**

Desenvolver acuidade visual, controle emocional sob pressão, sociabilizar-se com os demais membros das demais seções da UEL.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Fotografias de diversas épocas contendo no verso data e nome dos participantes (não tem importância se a data for aproximada e não for possível ter o nome de todos que estão na foto).

Uma folha para a caçada contendo perguntas que variam em número conforme o ramo (6 para lobinhos/ 8 para escoteiros/ 10 para seniores/ 12 para pioneiros). As perguntas serão iguais para todos, ou seja, as seis dos lobinhos acrescem-se mais duas para os escoteiros, a essas oito, mais duas para seniores e assim por diante.

- Na observação há um modelo para ajudar nessa confecção.

**Número de aplicadores**

Mínimo um por ramo

**Duração**

45 minutos

**Preparação**

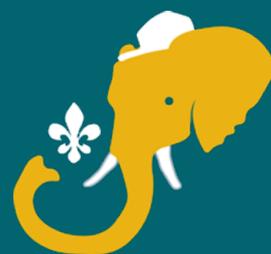
Afixam-se as fotos em uma parede ou painel de forma que as informações não fiquem visíveis. As fotos (ou blocos de fotos deverão ser numeradas).

Dá-se uma ficha e uma caneta ou lápis para cada matilha/ patrulha ou equipe

**Desenvolvimento**

Durante quinze minutos as matilhas, patrulhas e equipes deverão completar a sua ficha. Terminado o tempo, as fichas serão trocadas, embaralhando-as (uma matilha recebe de pioneiro, outra de sênior, uma patrulha de escoteiros recebe a ficha dos lobinhos).

Dá-se mais quinze minutos para que, virando as fotos no seu verso, cuidadosamente, as respostas sejam corrigidas e seja apurado quantos acertos foram feitos por cada equipe.



Os quinze minutos finais são para a apuração final do vencedor, onde os escotistas conferirão as respostas usando-se do seguinte fator de correção:

- Número de respostas certas das matilhas: multiplicar por 2
- Número de respostas certas das patrulhas de escoteiros: multiplicar por 1,5
- Número de respostas certas das patrulhas seniores: multiplicar por 1,2
- Para as equipes de pioneiro usar o número apurado sem qualquer coeficiente.

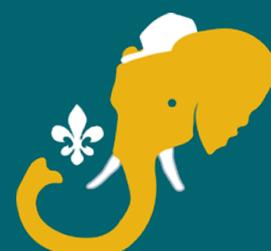
Ao lado da conferência os escotistas deverão ir comentando:

“Esse foi o nosso escotista XXXX, ele era incrível em pioneirias, essa foto foi em um acampamento...”;  
 “Essa foto foi no Jamboree da Inglaterra onde as nossas tropas foram com xx jovens”, “nessa foto estamos fazendo uma atividade...”;  
 “Aqui nossa akela XXX em uma reunião especial vestida de astronauta, foi em um Rally regional...”

### Observação

Clique na imagem para abri-la

Coloque nos espaços abaixo o número da foto que contenha:	
Foto (ou bloco de fotos) tiradas antes do ano 2000	<input type="text"/>
O senior XXXX quando era lobinho	<input type="text"/>
O chefe XXXX em um acampamento fora do Brasil	<input type="text"/>
A promessa da akela XXXX	<input type="text"/>
O pai do escoteiro XXX em sua época de tropa	<input type="text"/>
O pai do escoteiro XXX em sua época de tropa	<input type="text"/>
O primeiro presidente de nossa unidade escoteira	<input type="text"/>
A alcatéia fazendo uma reunião especial com o tema espacial	<input type="text"/>
O primeiro fogo de conselho do ch xxxxx	<input type="text"/>
xxxxx xxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxx xxxxxxxxxxxx	<input type="text"/>



## Competência

### Intelectual

- Lobinho

1º fase - Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

2º fase - Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente.

- Escoteiro

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

Rumo e Travessia - Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.

- Sênior

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

- Pioneiro

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

### Social

- Lobinho

1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

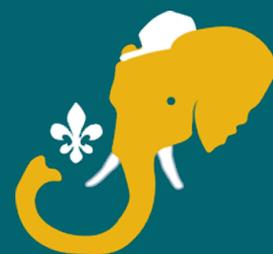
Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



# Você saberia montar uma barraca antiga?

**Ramo**

Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Físico/ Intelectual

**Objetivos**

Desenvolvimento de habilidade manual. Reflexão sobre as vantagens e desvantagens da evolução na produção de materiais.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Campo

**Material**

Uma barraca antiga para cada patrulha ou equipe (por barraca antiga entende-se aquelas não comerciais, que eram usadas no começo do Escotismo).

**Número de aplicadores**

Um por ramo

**Duração**

45 minutos

**Preparação**

Dá-se uma barraca para cada patrulha ou equipe.

No caso de não haver tantas barracas disponíveis, a(s) mesma(s) barraca(s) podem ser montadas sucessivamente.

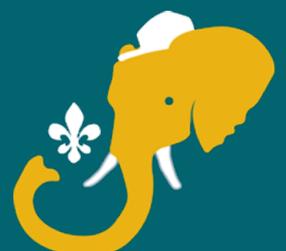
**Desenvolvimento**

As patrulhas montarão as barracas. No caso de cada uma ter uma disponível, a competição é quem montará primeiro.

No caso de haver só uma barraca, marca-se o tempo gasto na montagem da barraca por cada patrulha ou equipe (nessa situação, enquanto uma patrulha monta as outras devem realizar outras atividades em paralelo)

**Observação - Reflexão**

Após o término da atividade, a tropa deve sentar-se em círculo e avaliar se foi mais difícil do que é atualmente, se a modernidade está mudando a forma de fazer Escotismo.



O escotista deve incentivar a discussão no sentido de que o importante não é montar a barraca, se era mais difícil ou não, o que é importante é o desenvolvimento que se consegue com essas atividades que desafiam os jovens, colocando-os em ambientes diferentes do cotidiano, que provocam a sua subsistência e a composição de suas competências com os demais membros em um espírito de fraternidade e cooperação.

Outro aspecto a ser discutido é a evolução da produção de materiais, como isso pode beneficiar a qualidade de vida, assim como pode prejudicar o meio ambiente, dependendo da matéria prima utilizada.

## Competência

### Físico

- Escoteiro

Pista e Trilha - Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

Rumo e Travessia - Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

- Sênior

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

- Pioneiro

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

### Intelectual

- Escoteiro

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

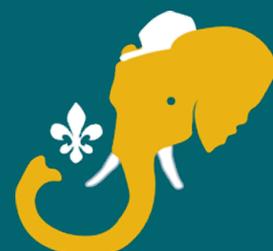
Rumo e Travessia - Procuo ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interessei pela leitura de diversos temas.

- Sênior

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

- Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.



# Uniformes Escoteiros

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro

**Área de desenvolvimento**

Social

**Objetivos**

Conhecer o uso do uniforme ou vestuário escoteiro e o significado de seus distintivos. Perceber a identidade de objetos do uniforme ou vestuário escoteiro e distintivos através do tempo e com formas diferentes.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Um painel com os uniformes ou vestuários oficiais que a UEB teve desde o seu início.

**Número de aplicadores**

Um por ramo

**Duração**

30 minutos

**Preparação**

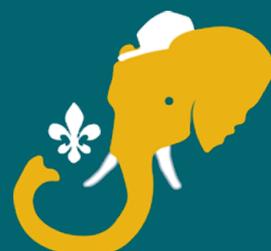
Fazer uma pesquisa de quais uniformes a UEL usou em determinado período.

Fotos com membros da UEL com esses uniformes serão muito bem-vindas se expostas em um painel.

**Desenvolvimento**

As seguintes atividades podem ser feitas com esse material:

- Construir réplicas dos uniformes desenhando as peças em bonecos de papel ou em tecido em pequenas bonecas (lobinhos)
- Um boneco (manequim) para cada tipo de uniforme e peças recortadas para serem colocadas em forma de revezamento (escoteiros)
- Um quebra cabeça com conjuntos de peças de cada tipo de uniforme (escoteiros)



**Observação**

Alguns escotistas poderão vir com seus antigos uniformes e distintivos para apresentar e explicar aos jovens

**Competência****Social**

- Lobinho

1º fase - Conhece a estrutura da alcateia e os principais elementos do Ramo Lobinho.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.



# Gincana da memória

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Social/ Afetivo

**Objetivos**

Valorizar a participação de todas as pessoas que construíram a Unidade escoteira ou Seção Autônoma. Gerar um sentido de união entre o presente e o passado. Confraternização entre as diversas seções.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Lista com os requisitos da gincana.

**Número de aplicadores**

Um por ramo

**Duração**

1 semana

**Preparação**

Na reunião anterior àquela onde será feito a atividade, deve-se montar equipes mistas entre os ramos, podendo incluir também a participação dos pais, se assim for interessante.

**Desenvolvimento**

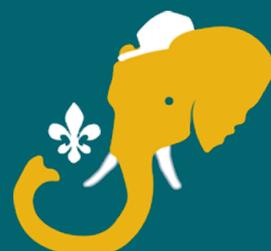
Durante a semana, as equipes deverão angariar os itens solicitados da gincana, que deverá ser entregue na reunião do Mutirão de Memória.

A apuração deverá ser feita com a presença de todos, em um ritmo bem alegre e com uma premiação aos vencedores, que poderá ser um certificado ou um distintivo.

**Itens da gincana**

1 - Uma ficha modelo 120 (antiga em papel) de um escoteiro nos anos 80 (preferencialmente de um membro da UEL, porém, poderá ser de outra).

2 - Um chapelão escoteiro com penacho



3 - Dois jovens da mesma família que tenham recebido Cruzeiro do Sul, Lis de Ouro, Escoteiro da Pátria ou Insígnia de BP.

4 - Uma foto de promessa tirada nos primeiros cinco anos da UEL

5 - Um vídeo feito com um escotista que pertença aos «Velhos Lobos» (50 anos de Escotismo, de preferência da UEL ou do distrito).

6 - O vídeo de um antigo escoteiro pertencente à UEL ou ao distrito acendendo uma fogueira com um só palito.

7 - Um distintivo de promessa antigo

8 - Um livro de patrulha anterior ao ano 2000

9 - A foto de um avô(ó) que foi escoteiro(a), com seu neto(a), uniformizado, membro juvenil atual do escotismo (de preferência da UEL ou do distrito).

10 - Trazer um antigo escoteiro (preferencialmente da UEL ou do distrito) que tenha tirado mais do que 10 especialidades.

Outros itens e atividades podem ser propostos de acordo com a realidade local de cada um.

### **Observação**

Essa é uma oportunidade para valorizar antigos escoteiros e as histórias da UEL, isso deve ser aproveitado com um acolhimento caloroso das pessoas, dando visibilidade a elas e pedindo que contem a sua história para todos

### **Competência**

#### **Social**

- Lobinho

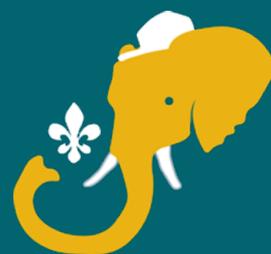
1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.



- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.

### **Afetivo**

- Lobinho

1º fase - Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relaciona-se bem com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.

2º fase - Convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto (a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Procuo participar com minha família de atividades dentro e fora do grupo escoteiro.

Rumo e Travessia - Mantenho diálogo e uma relação carinhosa e solidária com minha família.

- Sênior

Amplio minha autonomia respeitando limites, contribuo para um ambiente familiar saudável e valorizo o equilíbrio nas relações amorosas.

- Pioneiro

Reconhecer o núcleo familiar como base da sociedade, mantendo o seu como uma comunidade de amor conjugal, filial e fraterno.



# Caixa de memória

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Afetivo

**Objetivos**

Valorizar os bons momentos do passado percebendo como eles são construtores da situação atual. Identificação e formação de sua identidade.

**Idealizador**

Lucas Mattos

**Local**

Sede

**Material**

Objetos da memória afetiva dos participantes, trazidos pelos pais sem o conhecimento do membro juvenil. A música "Era uma vez", de Kell Smith.

**Número de aplicadores**

1 a 2

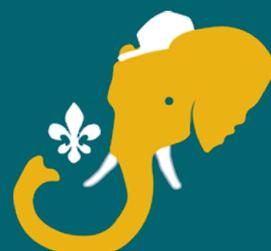
**Duração**

30 minutos

**Preparação**

O escotista da seção deverá solicitar à família ou ao responsável pelo membro juvenil objetos pessoais que o jovem não faz mais uso contínuo, como distintivos, uniforme antigo, lenços trocados, e outros itens usados em atividades escoteiras, os quais ele tenha algum relacionamento afetivo, podendo ser fotos, como a do dia da promessa escoteira, por exemplo (caso haja jovens novos na seção, que ainda não tenham esses itens, é importante incluí-los com alguma memória de outras fases e explicar como construirão essas memórias com o tempo). Converse com os responsáveis para que nenhum dos itens coloque os jovens em situação vexatória.

É importante que os jovens não saibam da participação da família ou responsáveis legais, nesta etapa da atividade, a fim de que o contato com o objeto seja uma surpresa. Assim o contato com a família/responsável deve ser feito antecipadamente, dando muito claramente um prazo para isso e pedindo sigilo, para que os objetos sejam entregues sem que o jovem perceba.



É importante solicitar ao familiar/ responsável que traga o objeto devidamente identificado, caso observe que isso não tenha sido feito, o mesmo deve ser identificado, para posterior devolução dos itens.

### **Desenvolvimento**

Os jovens devem ser organizados sentados em círculo, formando uma grande roda, tomando-se o cuidado para que todos possam ver os objetos que serão apresentados.

A cada objeto o escotista deverá perguntar a todos a quem ele pertence, quem acertar irá receber um ponto para a sua matilha/ patrulha/ equipe. Feito isso o possuidor do objeto deverá se manifestar (caso ele não identifique o objeto como seu perderá dois pontos para a sua matilha/ patrulha/ equipe) e contar memórias que envolvem esse objeto.

Após a entrega de todos os objetos, o escotista distribui para todos a letra impressa da música sugerida: "Era uma vez", de Kell Smith, convidando todos a cantarem.

O condutor da atividade deve falar sobre a importância de se aproveitar cada momento vivido, em cada uma de suas fases, estimulando a participação de todos.

### **Observações**

- Videoclipe: <https://www.youtube.com/watch?v=xJNKT9HAXRc>
- Letra da música: <https://www.letras.mus.br/kell-smith/era-uma-vez/>

Para saber mais consulte como complemento, para maior embasamento da proposta, o vídeo de Jeanne Marie Gagnebin - Narrativa histórica e memória oral: <https://www.youtube.com/watch?v=GylSTcaqIC0>

### **Competência**

#### **Afetivo**

- Lobinho

1º fase - É espontâneo (a) em seus sentimentos e emoções, sendo capaz de conversar sobre seus medos, alegrias e tristezas.

2º fase - Procura ser um bom amigo para seus irmãos e irmãs, amigos e amigas e ajuda os novos lobinhos a se integrarem na alcateia.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Procuo participar com minha família de atividades dentro e fora do grupo escoteiro.

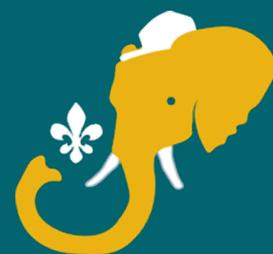
Rumo e Travessia - Procuo dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

- Sênior

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

- Pioneiro

Reconhecer o núcleo familiar como base da sociedade, mantendo o seu como uma comunidade de amor conjugal, filial e fraterno.



# Jogo da memória com antigos participantes

**Ramo**

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Intelectual/ Social

**Objetivos**

Acuidade visual para identificar pessoas em diferentes momentos de suas vidas, desenvolver a memória, valorização de antigos participantes, fortalecimento de laços afetivos e sentimento de pertencimento.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Pares de cartões sendo um com foto e outro com a descrição do mesmo

**Número de aplicadores**

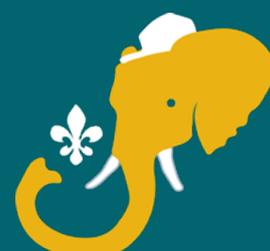
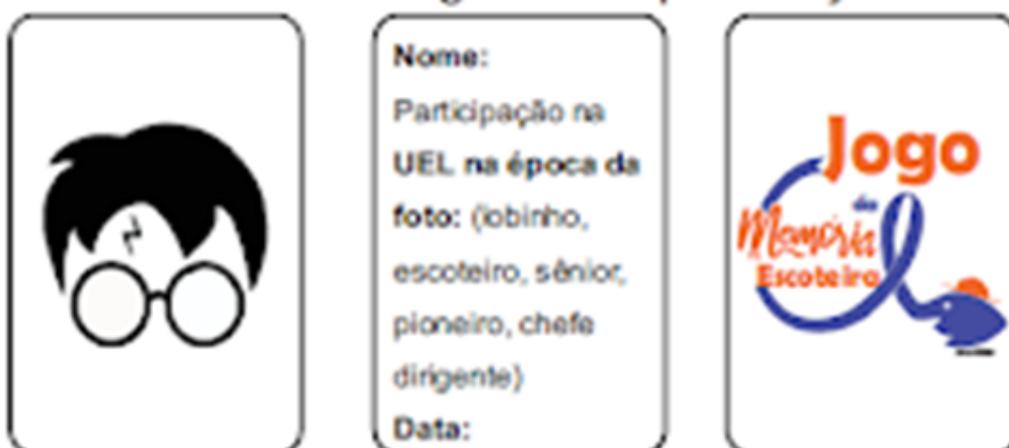
1 a 2

**Duração**

30 minutos

**Preparação**

Preparam-se pares de cartões com as seguintes especificações:  
Clique na imagem para abri-la



Todos os cartões devem ser do mesmo tamanho (recomenda-se o tamanho A5 148×210), os versos poderão ser diferentes do sugerido, sendo obrigatório, porém, serem idênticos.

Para ser mais desafiante pode haver fotos (pares de cartões) da mesma pessoa, porém em épocas diferentes. Recomenda-se a seguinte quantidade de pares de acordo com o ramo:  
Lobinhos: 10 pares/ Escoteiros: 16 pares/ Seniores e Pioneiros: 20 pares

Misturam-se as cartas e distribui-se as mesmas de forma ordenada, marcando-se com giz as colunas e fileiras:

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						

Essa atividade também pode ser feita durante o isolamento, em sites como o <https://matchthememory.com/> que permite a criação de jogos de memória que ficam disponíveis para os jovens jogarem.

### Desenvolvimento

A competição se dará por equipes (matilhas/ patrulhas ou equipes). Desviram-se as cartas por 60 segundos para que todos a memorizem. Sorteia-se quem iniciará, esta equipe nomeará as duas cartas que julga serem o par, se acertar poderá dar mais um palpite, se errar passa-se a vez para a próxima equipe. Vence quem virar o último par de cartas.

### Observações

Este jogo pode ser jogado misturando-se os ramos, fazendo-se grupos de no máximo 4 matilhas/ patrulhas/ equipes, o que será muito divertido e reforça a confraternização neste evento.

### Competência

#### Intelectual

- Lobinho

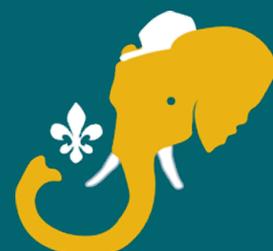
1º fase - Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

2º fase - Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Participo das atividades decididas por meu grupo de amigos, contribuindo nas discussões, manifestando minhas ideias e experiências.

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



- Sênior

Demonstro capacidade de sintetizar, criticar e propor alternativas a serem analisadas pelos meus amigos.

- Pioneiro

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

## Social

- Lobinho

1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

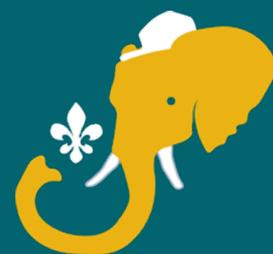
Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



# História do Lobismo

**Ramo**

Lobinho

**Área de desenvolvimento**

Social/ Afetivo

**Objetivos**

Conhecer a história do lobismo, fazer associações com o passado de seus avôs e bisavôs, valorizando o passado, reforçando os laços familiares reais e escoteiros. Despertar para o entendimento da continuidade da evolução.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Data show ou TV para projeção.

**Número de aplicadores**

1 a 2

**Duração**

30 minutos

**Preparação**

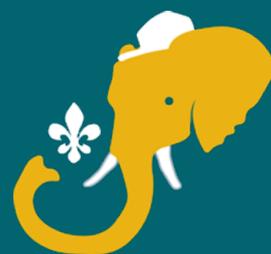
Assistir o vídeo sobre a história do lobismo em: <https://www.youtube.com/watch?v=SylKs6nyGaU>

Os lobinhos deverão ser convidados na reunião anterior a conversar com seus pais e avós, pesquisando sobre qual ou quais dos seus antepassados teria 7 a 9 anos em 1916, buscando informações gerais como: Nome, sexo, em que país, estado ou cidade viviam, o que gostavam de fazer, qual foi a sua trajetória, sua profissão, seus hobbies. É claro que nessa história poderá haver alguma “imaginação” pois nem sempre essas informações serão tão claras.

**Desenvolvimento**

Em seguida deve-se fazer com os lobinhos as seguintes considerações:

- Quem da sua família poderia ter sido um lobinho em 1916? Seu avô, bisavô, tataravô?
- Em que local deveria ser o seu grupo escoteiro? Em cima disso podem-se fazer divagações como: perto do mar? Ele deveria gostar de nadar em um rio? Andar de barco? No campo? Plantar, colher frutas, e assim por diante.
- Com base na profissão ou hobbies que teve, o que ele teria aprendido como lobinho, que tipo de atividades ele teria participado?



Essa reflexão visa estimular os lobinhos a imaginarem o que os seus antepassados “viveram” para que eles possam fazer um desenho do seu “vovô lobinho”.

Opcionalmente pode-se: pedir para que eles façam um desenho de como serão os lobinhos no ano de 2116 - pensando em como o mundo será nessa época futura, o que será importante para os lobinhos “seus netos” aprenderem?; fazer um desenho ou uma colagem com fotos de seus antepassados, e como seriam se ou quando escoteiros.

Os desenhos deverão ser expostos lado a lado.

### **Observações**

A atividade também pode ser desenvolvida pelos outros ramos, apresentando-se as histórias respectivas de cada ramo.

### **Competência**

#### **Social**

- Lobinho

1º fase - Conhece a estrutura da alcateia e os principais elementos do Ramo Lobinho.

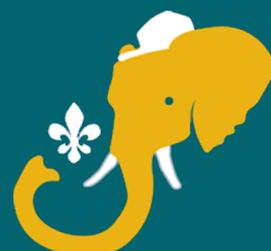
2º fase - Identifica elementos típicos do seu ambiente e de sua cultura e participa de ações que visam preservá-los.

#### **Afetivo**

- Lobinho

1º fase - Demonstra capacidade de fazer novos amigos e relaciona-se bem com todos os (as) lobinhos (as) e com os “velhos lobos”.

2º fase - Procura ser um bom amigo para seus irmãos e irmãs, amigos e amigas e ajuda os novos lobinhos a se integrarem na alcateia.



# Túnel do tempo: Um salto de 20 anos!

**Ramo**

Lobinho

**Área de desenvolvimento**

Intelectual/ Afetivo

**Objetivos**

Refletir sobre sentimentos, ideias e planos e usar a linguagem para expressá-los.

Construir uma imagem positiva de si, o respeito próprio traduzido pela confiança em sua capacidade de escolher e realizar seu projeto de vida.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Um túnel construído na sede com cadeiras, anteparos e tecidos.

Uma peruca de cabelos brancos, óculos, bengala e um xale.

**Número de aplicadores**

Mínimo de 2

**Duração**

45 minutos

**Preparação**

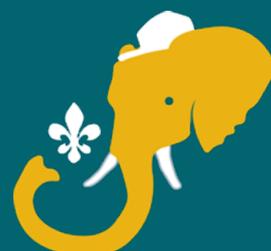
O escotista designado para ser o “velhinho” se prepara e se coloca ao final do “túnel”. O outro escotista que está coordenando a atividade diz que esse é um “Túnel do tempo” e convida os lobinhos à adentrarem nele, dizendo que ao final encontrarão uma surpresa.

**Desenvolvimento**

Quando os lobinhos chegarem o escotista dirá que a passagem pelo túnel provocou um salto de 20 anos, sim, o tempo passou e todos estão vinte anos mais velho! Contará coisas que estão “acontecendo” com “ele” neste momento: está aposentado, já tem netos, realizou o seu velho sonho de escrever um livro e está muito feliz, não fosse este joelho que sempre dói no frio!

No começo os lobinhos irão brincar por não estar acreditando no que está acontecendo.

Porém, o escotista deverá ficar impassível e reforçar a ideia com as afirmações: E vocês, não se enxergam como estão velhos? Mauro, como você está alto! E você Marina, já tem filhos? Como as crianças têm senso de humor e adoram brincar, com muita probabilidade, entrarão na fantasia. Cessando o espanto inicial, inicia-se a atividade com o diálogo:



- Você, Antônio se se formou em que?
- Vera Helena, você trabalha em que?

Depois de algum tempo e de algumas conversas, o escotista pedirá que cada um faça um relato de como está agora como adulto. Como é sua aparência física? Onde está morando? Como é sua casa? Qual é sua profissão? É casado? Como é sua esposa (marido)? Tem ou pretende ter filhos? Quantos? Quais são os seus nomes?

Os lobinhos terão tempo para pensar, refletir naquilo que gostariam de ser e, viajando para o futuro, tomar contato com suas ideias e pretensões. A seguir, os lobinhos poderão fazer uma colagem para se exprimir à sua vida atual de “gente grande”.

Passado o tempo necessário, o escotista “volta” da viagem do tempo e explica que todos estão novamente pequenos e que terão tempo para construir tijolo por tijolo aquele futuro que desenharam para eles!

### **Observações**

Sendo difícil a construção do túnel pode-se usar uma sala, escurecendo um pouco a luz ou usando uma luz de velas para dar um clima mais dramático.

### **Competência**

#### **Intelectual**

- Lobinho

1º fase - Se expressa artisticamente por meio de diferentes linguagens: música, dança, dramatização e artes visuais.

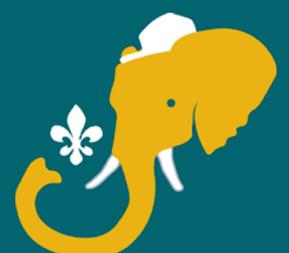
2º fase - Se expressa bem, procura usar corretamente o nosso idioma e consegue narrar fatos vividos e demonstrar o que sabe fazer, o que pensa e o que sente.

#### **Afetivo**

- Lobinho

1º fase - É espontâneo (a) em seus sentimentos e emoções, sendo capaz de conversar sobre seus medos, alegrias e tristezas.

2º fase - Convive bem com pessoas de ambos os sexos, de todas as raças e situações financeiras. Está sempre disposto (a) a ajudar os outros, procurando oportunidades para contribuir com quem necessita.



# Líder ou louco?

**Ramo**

Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Intelectual/ Afetivo

**Objetivos**

Discutir sobre os conceitos de liderança, especialmente, como iniciar um movimento. Reconhecer e valorizar os fundadores da UEL.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Data show ou TV para projeção.

**Número de aplicadores**

1

**Duração**

2 atividades de 30 minutos, com uma semana ou mais de intervalo

**Considerações**

Em fevereiro de 2010, em um TED oficial de três minutos Derek Sivers apresentou um conceito muito interessante de liderança, embora antigo o vídeo ainda é atual, prova essa que já teve mais de 8,559,008 views. O TED intitula-se: “Como iniciar um movimento” e discute conceitos um pouco diferentes de liderança.

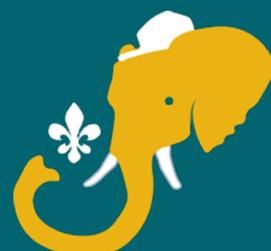
Em seu discurso ele comenta que o líder não é quem inicia uma ação, este é corajoso, determinado, tem muita tolerância à exposição (sem medo de críticas negativas) mas, um pouco... maluco! Para Derek, líder é quem o segue, pois enquanto a maioria das pessoas “comuns” seguem indiferentes, essa segunda pessoa identifica algo de bom nas inovações que estão sendo apresentadas pelo primeiro e resolve segui-lo, agora a ideia do primeiro maluco tem um aval, o que encoraja mais dois ou três seguidores, e a ideia inicial começa a se mostrar boa, atraindo mais pessoas, e esse é o ponto de virada: não participar do movimento é que se torna diferente, muitas pessoas vão querer ficar dentro da multidão que se forma.

**Desenvolvimento****Primeira etapa:**

Assistir o vídeo:

[https://www.ted.com/talks/derek\\_sivers\\_how\\_to\\_start\\_a\\_movement?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/derek_sivers_how_to_start_a_movement?language=pt-br).

Ao final, comentar e desenvolver uma discussão:



- Baden Powell foi um desse “malucos” iniciando sozinho algo que se espalhou pelo mundo rapidamente?

**Segunda etapa:**

As equipes deverão pesquisar durante a semana:

- Quem foi o “maluco” de sua unidade escoteira?
- E quem foi o seu primeiro seguidor?
- Se possível entrevistar esses “heróis” para conhecer quais foram as suas motivações, como sofreram estranhamento em serem iniciadores de uma ideia na cidade ou bairro? E como se formaram os seus primeiros seguidores.

**Terceira etapa:**

Fazer uma pequena reunião com os “malucos” identificados da segunda fase, em sede, onde na oportunidade deverá ser contada a teoria de Derek. Também é interessante quantificar a “multidão” que se passou no decorrer de todos os anos da UEL, para que esses fundadores e/ou familiares possam ver que valeu a pena ser maluco!

Uma pequena e simples homenagem pode ser feita para encerrar a sessão.

**Observações**

A atividade pode ser desenvolvida por outros ramos

**Competência****Intelectual**

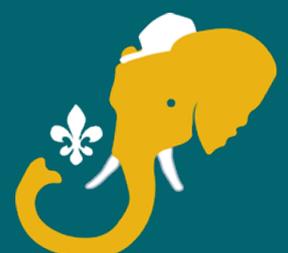
- Pioneiro

Expressar com coerência seus pensamentos e respeitar a diversidade de opiniões na busca de um entendimento mútuo.

**Afetivo**

- Pioneiro

Reconhecer o núcleo familiar como base da sociedade, mantendo o seu como uma comunidade de amor conjugal, filial e fraterno.



# Show do passado?

**Ramo**

Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

**Área de desenvolvimento**

Social/ Intelectual

**Objetivos**

Pesquisar fatos históricos e usar a criatividade para se tornarem reproduzíveis por meio da representação, dança, música e outros meios artísticos.

**Idealizador**

Vania Dohme

**Local**

Sede

**Material**

Material de projeção, fantasias e adereços, um palco é desejável.

**Número de aplicadores**

4 ou 5

**Duração**

Duas semanas, uma reunião para preparação e outra para apresentação

**Preparação****Primeira reunião**

Os membros juvenis recordarão a história do escotismo e, posteriormente, assistirão o vídeo «Resumo da História do Escotismo no Brasil» que pode ser encontrada em:

<https://escoteirosdf.org.br/2016/06/20/resumo-da-historia-do-escotismo-no-brasil/>

Em seguida, preferencialmente por parte de antigos escotistas e dirigentes, ouvirão a história da sua UEL. Com base nisso deverão montar um show dividido em dois atos:

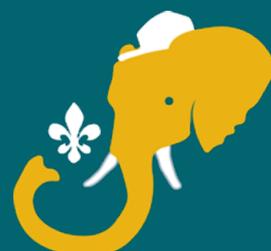
- Primeiro: História do nascimento do escotismo e desenvolvimento no Brasil
- Segundo: Com base na história da sua UEL

**Desenvolvimento****Segunda reunião:**

Apresentar o show usando narrações, projeção de filmes e fotos, depoimentos, canções, danças, games e interações com a plateia

**Observações**

Os convidados poderão ser os lobinhos, pais, antigos escoteiros, escotistas, dirigentes e a comunidade.



## Competência

### Social

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Incorporar os valores de seu país, seu povo e sua cultura.

### Intelectual

- Escoteiro

Pista e Trilha - Participo com entusiasmo das atividades artísticas de minha tropa.

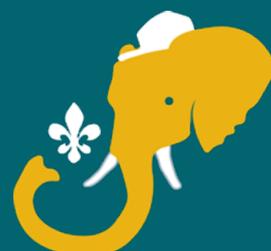
Rumo e Travessia - Manifesto meus interesses e aptidões artísticas, contribuindo com o bom ambiente nas atividades.

- Sênior

Exponho minhas criações artísticas.

- Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.



# Jogo de cartas MEMO sobre memória escoteira

## Ramo

Lobinho/ Escoteiro/ Sênior/ Pioneiro

## Área de desenvolvimento

Social

## Objetivos

Auxiliar na aquisição e manutenção da memória afetiva e histórica do Escotismo, local, paulista, brasileiro e mundial, buscando despertar o interesse pela busca do conhecimento, de forma atraente.

## Idealizador

Lucas Mattos em parceria com o professor José Roberto Barboza Junior, pedagogo especialista em deficiência visual e intelectual (Unesp Marília), inspirado no jogo de cartas UNO.

## Local

Sede

## Material

Anexo encontra-se o jogo de cartas para ser reproduzido, como também, cartas sem preenchimento que poderão, opcionalmente, serem customizadas com fatos colhidos em cada UEL. Um jogo de cartas por equipe.

## Número de aplicadores

1 por equipe

## Duração

30´

## Preparação

O jogo deve ser aplicado em equipes pequenas, como uma matilha ou patrulha, podendo ser concomitante, desde que haja um jogo de cartas por equipe. Uma ideia interessante é misturar as seções e ramos o que provocará maior integração entre os jovens.

Em um local calmo os jovens sentam em círculo.

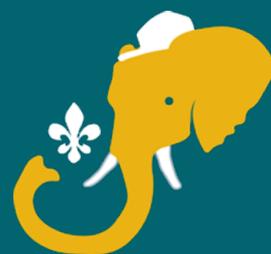
## Desenvolvimento

O jogo apresenta algumas variações que podem ser aplicadas de acordo com a decisão do escotista que o aplicará:

- **Variável 1 – SEM pontuação:**

O objetivo é descartar todas as cartas que tem na mão em primeiro lugar.

Para decidir quem começa, cada jogador recebe uma carta do baralho. Aquele que receber a maior carta começa o jogo. Depois as cartas são embaralhadas e cada jogador recebe sete cartas, as cartas restantes são colocadas viradas para baixo e formam a **pilha de compras**. A primeira carta desse monte é virada para cima numa pilha ao lado - **a pilha de descarte**.



O jogador que ficar à esquerda de quem distribuiu as cartas começa a partida e o jogo segue no sentido horário. Cada jogador, na sua vez, pode descartar uma carta de acordo com a carta no topo da pilha de descarte, considerando-se:

- Se a carta é da mesma cor;
- Se a carta é do mesmo número;
- Se a carta é do mesmo “desenho”, daquela que está no topo da pilha.

Caso não tenha nenhuma carta que satisfaça essas condições, o jogador deverá comprar uma carta da pilha de compras e, se a carta for jogável (mesma cor, mesmo número ou mesmo desenho), ele pode escolher por jogar ou colocar ela em sua mão.

Quando o jogador ficar com apenas uma carta, ele deverá falar “MEMO”. Caso ele não fale e outro jogador note, esse jogador deverá comprar duas cartas.

As cartas de ação modificam essa ordem natural e devem ser usadas estrategicamente, segundo as indicações apresentadas nas observações.

### Variável 2 – COM pontuação:

O objetivo é ser o primeiro jogador a fazer 500 pontos. Para fazer pontos, o jogador deve livrar-se o quanto antes de todas as cartas da sua mão e usar as cartas de ação para evitar que os adversários façam o mesmo.

O primeiro jogador a se livrar de todas as suas cartas ganha uma quantidade de pontos igual a soma das cartas de seus adversários.

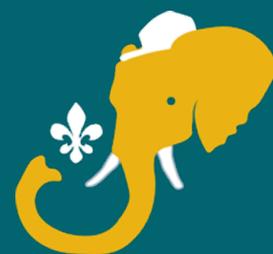
### Observações

Descrição das regras do jogo original podem ser encontradas na página: [https://www.jogos360.com.br/como\\_jogar\\_uno](https://www.jogos360.com.br/como_jogar_uno)

Cartas de Ação:  
clique na Imagem

Cartas de Ação	
Pegue duas cartas:	O próximo jogador deve pegar/comprar duas cartas e perde o seu turno.
Próximo jogador perde a vez	O próximo jogador perde o seu turno/chance de jogar nesta rodada.
Mude a ordem da jogada	A ordem é invertida de horária para anti-horária e vice-versa.
Escolha qualquer carta para jogar	O jogador escolhe uma cor e o próximo a jogar deverá jogar uma carta da cor escolhida.
Muda de cor e pegue 4	O jogador escolhe uma cor e o jogador seguinte compra quatro cartas e perde a vez. Essa carta só pode ser jogada se o jogador não tiver nenhuma carta da mesma cor da carta da pilha de descarte.
Trocar as mãos	O Jogador deve/pode trocar todas as cartas com o próximo jogador (no sentido que o jogo estiver 'rodando') e escolher com qual cor deve fazer a sua jogada após a troca de todas as cartas.

As cartas de ação modificam essa ordem natural e devem ser usadas estrategicamente.



## Pontuação

Pegue duas cartas:	20 pontos.
Próximo jogador perde a vez	20 pontos
Mude a ordem da jogada	20 pontos
Escolha qualquer carta para jogar	20 pontos
Muda de cor e pegue 4	50 pontos
Trocar as mãos	50 pontos
Cartas com número de 0 a 9	Valor da carta.

**Competência****Social**

- Lobinho

1º fase - Interage com outras seções de seu grupo escoteiro e com outras alcateias.

2º fase - Conhece a Fraternidade Escoteira e se reconhece como um de seus membros.

- Escoteiro

Pista e Trilha - Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

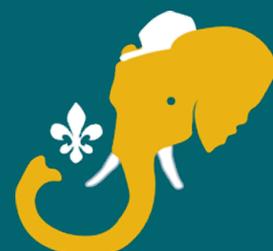
Rumo e Travessia - Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

- Sênior

Valorizo a diversidade cultural e a fraternidade escoteira mundial, possuindo informações gerais sobre o Escotismo na América Latina.

- Pioneiro

Colaborar com sua comunidade local contribuindo para a criação de uma sociedade justa, participativa e fraterna.



**COLABORARAM NA CONSTRUÇÃO DESTE MATERIAL**

Vania D'Angelo Dohme  
Lucas Alexandre de Matos

**Diretor de Métodos Educativos**

Marcos Cunha

**Coordenação de Programa Educativo**

Mariana de Marchi Oliveira  
Gabriela Banzatto dos Santos

**Organização**

Mayra S. Guidorizzi

**Diagramação**

Marina Kawabata

**Revisão**

Fernanda Drumond

