



PONTA DE LANÇA

Ramo Sênior 5 2024

Boletim

1. O que é o evento

O Ponta de Lança é uma atividade voltada para monitores e sub monitores do Ramo Sênior, que tem o objetivo de orientar os jovens sobre o papel de líder que desempenham em suas patrulhas.

Nessa atividade os participantes passarão por uma imersão de atividades direcionadoras, coletivas e divertidas para desenvolver o Sistema de Patrulha, liderança e tradições do ramo. Venha participar!

2. Data

Dias 23 e 24 de Novembro de 2024, com início às 08:00 horas do dia 23 e término às 15:00 horas do dia 24.

3. Participação

Poderão participar do Ponta de Lança: os jovens com registro escoteiro válido, como membro de Tropa Sênior/Guia. Os jovens deverão participar organizados por grupo ou distrito, acompanhados por um Escotista responsável durante toda a realização da atividade e apresentar autorização devidamente assinada por seus responsáveis legais e pela Diretoria da UEL, assim como todas as medidas em caso de atividade externa devem ser tomadas pelo Escotista.

4. Desenvolvimento da atividade

A atividade acontecerá de maneira descentralizada, por distrito ou grupo escoteiro, e planejada de acordo com a programação contida este Boletim. Essa programação poderá ser alterada para se adequar às necessidades e à realidade dos jovens participantes.

5. Divulgação da atividade

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 42º, parágrafo 11, do Estatuto da UEB.

A Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior sugere que postem fotos da atividade em suas redes sociais, utilizando a hashtag **#ramoseniorSP** e marcando o Instagram [@ramoseniorsp](#) e [@escoteirossp](#).

6. Considerações finais

Todas as situações não contempladas neste Regulamento serão discutidas, caso a caso, pela Equipe Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior.

7. Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:

Coordenação Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior

Equipe:

Fábio Roberto Coelho
Jonatan Donofre
Kéka Teixeira
Pâmela Zarpellon
Renato Kioshi Vieira
Úrsula Otte
Vinicius Moreti

Aquisição de Distintivo

O distintivo do evento será vendido **sob encomenda**, com o período de aquisição de 23/11/2024 a 07/12/2024, através no site [Meu Kit](#).

Dúvidas sobre programa da atividade:

Coordenação do Ramo Sênior dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
E-mail: ramosenior.sp@escoteiros.org.br

Acompanhe as novidades do evento pelo [Site Regional](#), pelas páginas do Instagram [EscoteriosSP](#) e [Ramo Sênior](#), pelo nosso [Canal no WhatsApp](#).

PONTA DE LANÇA

Ramo Sênior 5 2024

Fichas de atividades

Programação do Ponta de Lança 2024

Sábado

- **8:00 Abertura**
- **8:30 – “Acampando com Baixo Impacto”**

Informações:

Duração: 3 horas

Local: ar livre

Participantes: a partir de um

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 24: Confeccionar sozinho uma das seguintes Pioneirias:

A) lixeira com tampa e pedal; B) pórtico; C) canto de lenhador; ou D) intendência suspensa.

Item 69: Aplicar em conjunto com a patrulha normas de campismo de baixo impacto.

Competência Trabalhada:

- Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.
- Demonstro por meio de minhas atitudes diante da Natureza, que tenho consciência de minha responsabilidade com a obra de Deus.

Especialidade: Acampamento de mínimo Impacto, itens 5 e 8.

Materiais: Bambu, sisal, barro ou argila

Descrição da atividade:

Iniciar a montagem de campo suspenso que pode ser por plataforma quadrada para suporte da barraca, bivaque tripês para sustentação de rede.

Em seguida a construção de fogueira de baixo impacto, escolher local apropriado, a madeira para combustível e como dispor da fogueira sem deixar marcas no local.

Os jovens deverão ainda construir uma lixeira com tampa e pedal e criar uma composteira para restos vegetais que devem ser enterrados e retirada do lixo inorgânico.

- **11:30 – Atividade “Caçando o Almoço”**

Informações:

Duração: 40 min

Local: ar livre

Participantes: sem mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Especialidade de GPS, itens 1, 10 e 12 e Rastreamento, item 5.



Materiais: Mapa do local impresso e preparado com as coordenadas geográficas, caneta, bússola e GPS se possível.

Descrição da atividade:

Objetivo: Localizarem uma caixa container com os itens necessários para o preparo do almoço, com o mapa via satélite do local, coordenadas geográficas e bússola ou GPS.

Desenvolvimento: Os itens necessários para preparação do almoço foram entregues por um avião devido à dificuldade de acesso ao local do acampamento.

O piloto informou a localização geográfica que o avião estava quando lançou a caixa. Com essa localização temos um raio da área em que a caixa pode estar localizada. De posse do mapa satélite do local do acampamento, coordenadas geográficas e olhando ao redor buscando sinais de onde possa estar a caixa, as patrulhas sairão em busca dela. Quando encontrada, devem marcar no mapa o local exato em que foi encontrada e analisar a distância da posição que o avião estava quando lançado. Após localizarem a caixa container, deverão retornar ao campo para iniciar o preparo do almoço.

- **12:10 – Preparo do Almoço**
- **13:00 – Almoço**
- **14:30 – “Ao infinito e além”**

Informações:

Duração: 45 min

Local: local ao ar livre que possua árvores ou local que tenha um ponto de ancoragem

Participantes: mínimo 4

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 48: Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

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

Materiais: Cordas.

Descrição da atividade:

A chefia deverá instruir os jovens a desenvolver a cadeirinha rápida. Após a rápida instrução, a chefia divide por patrulhas. Cada patrulha deverá escolher um elemento, preferencialmente o mais leve, para montar a cadeirinha nele. Após a montagem, eles devem escolher um galho ou outro ponto de ancoragem, se atentar para não ultrapassar 1,5m, e os jovens devem jogar uma corda por cima do ponto de ancoragem escolhido e amarrar na cadeirinha do jovem. E todos devem puxar a corda para levantar esse jovem do chão. Ganha a patrulha que conseguir montar a cadeirinha e suspender um jovem primeiro.

Material de Apoio:

Tutorial de como fazer a cadeirinha rápida:

<https://www.youtube.com/watch?v=mRXSKD2TPC8>

• **15:15 – Atividade “Campo Minado”**

Informações:

Duração: 30 min

Local: ar livre ou salão

Participantes: no mínimo 4

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 48: Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

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

Materiais: Tabuleiro de Travessia, que pode ser feito no chão com: Giz, fita, sisal ou bambolê.

Tabuleiro Guia com o caminho correto de saída para cada patrulha

Descrição da atividade:

Objetivo do jogo: Cruzar um campo minado representado por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será informada pelo escotista (um apito, som de bomba na caixa de som...). O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessar. Ideal que seja montado um caminho correto para cada equipe.

Propósito: Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias experiências.

O sucesso da patrulha depende do sucesso de cada jovem.

Exemplo de Tabuleiro:



• **15:45 - “Desafio Culinário de Acampamento”**

Informações:

Duração: 120 minutos

Local: Campo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 18: Elaborar a lista de compras e um cardápio individual, corretamente equilibrado em quantidade, variedade e valores nutricionais para um bivaque ou um acampamento volante de 2 dias devidamente balanceado e adequado ao clima e à conservação dos gêneros.

Item 19: Cozinhar à lenha ao ar livre, sem o uso de utensílios (cozinha mateira) pelo menos 3 pratos e 1 sobremesa.

Competência Trabalhada: Preparo programas de alimentação apropriados para diversos tipos de atividades da minha Patrulha, distribuindo-os corretamente ao longo do dia, incorporando também uma alimentação saudável ao meu cotidiano.

Especialidade de Culinária Mateira, itens 4, 5, 6, 7 e 9.

Materiais:

Argila	Pedras e Gravetos	Lenha
Acendedor	Canela	Goiaba
Batata	Calabresa	Peça de Ave
Peça de Peixe	Maçã	Banana
Abacaxi	Azeite	Limão
Sal	Pó de Café	Mate para Chá
Papel Alumínio	Grelha	Faca

Descrição da atividade:

Construir um forno e fogão mateiros com argila, estruturado por pedras e galhos, onde irão cozinhar suas refeições de acampamento (Peixe, Ave, Batata, 3 Sobremesas e 2 Bebidas Quentes) utilizando o forno e fogão.

A atividade tem o intuito de ensinar aos jovens a construção de um forno mateiro construído com o mínimo de recursos (que possam ser encontrados na natureza), para cozinhar de maneiras não tradicionais, mantendo a qualidade nutricional necessária.



- **19:00 – Jantar**
- **20:00 – Atividade “Corrida do Fogo”**

Informações:

Duração: 30 min

Local: ao ar livre

Participantes: sem mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 15: Construir com demais membros da Seção uma fogueira para o Fogo de Conselho, respeitando as regras de segurança na montagem e desmontagem da fogueira, bem como às normas do local.

Competência Trabalhada: Assumo tarefas permanentes na organização e limpeza dos ambientes que utilizo e mantenho constantemente uma boa apresentação pessoal.

Materiais:

Lenha e materiais para isca.

Descrição da atividade:

Os jovens devem saber pelo menos 3 tipos de fogueiras, aconselhamos as básicas como tenda ou cone, paralela ou caçador e estrela. Os materiais devem ser lançados no local que será aplicada a atividade, lembrando que no meio desses materiais estaria lenha, gravetos e iscas. No apito da chefia, os jovens devem pegar o máximo de material que conseguirem. Após o tempo determinado, é dividido por patrulhas e eles devem ficar alinhados a, aproximadamente, 5 metros, do local pré-definido pela chefia. Novamente no apito, um membro de cada patrulha deve ir até o local pré-definido e começar a montar a fogueira, após o tempo que a chefia escolher, ele apita novamente e o membro que montará a fogueira volta ao seu lugar na patrulha e, um outro membro vai até o local e continua a montar a fogueira, e assim vai se repetindo até uma das patrulhas acenderem ou terminar de montar. Quanto acender a fogueira, fica a critério da chefia e análise do tempo como ventos muito fortes, clima muito seco, etc.



OBS: As fogueiras serão usadas para o Fogo de Conselho

- **20:30 – Higiene Pessoal**
- **21:00 - Fogo de Conselho – Tema: “Como o Escotismo Melhorou o Mundo nos Últimos 100 anos”**

Além das canções tradicionais, os Jovens deverão preparar Esquetes que demonstrem a visão de como o Escotismo melhorou o mundo nos últimos tempos, dentro de suas perspectivas diárias.

22:00 – Toque de Recolher

Domingo

- **6:00 – Alvorada**
- **7:00 – Café da Manhã**
- **8:00 – Hasteamento da Bandeira**
- **8:30 – Atividade “Resolvendo Conflitos”**

Informações:

Duração: 40 min

Local: ar livre

Participantes: a partir de um

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 39: Exemplificar o significado que atribui à Lei e Promessa Escoteiras e os valores nelas contidos, identificando decisões e comportamentos pessoais deles decorrentes e como tenta aplicá-los no dia a dia, numa conversa com um dos escotistas da Seção.

Item 50: Participar ativamente dos debates e processos decisórios realizados na Seção, expondo as suas opiniões e respeitando as opiniões alheias.

Competência Trabalhada:

- Reconheço o significado da Lei e Promessa Escoteiras, considerando os valores pessoais nelas contidos como úteis para minha vida.
- Sei expressar respeitosamente minhas opiniões, sem menosprezar as alheias e mantenho amizades profundas.

Materiais:

Caneta e Folha de papel para cada integrante

Descrição da atividade:

Dividir em equipes 10. Entregar uma folha de papel para cada integrante. Amassar a folha de papel e fazer uma guerrinha de bolinhas de papel.

Após essa guerrinha de papel agora terá um novo desafio, desamassar as folhas de papel, como se fossem informações do time oposto, usar de todos os artifícios para desamassar, dando como se a equipe que tiver as folhas mais lisas será o campeão.

Narrativa do chefe:

A vida é bem parecida com essa folha, o que vocês fizeram para alisar a folha? Ouvir falas semelhantes (Cuidado para não rasgar, carinho, passar as mãos etc.)

É importante ter disposição e paciência com nossos relacionamentos, amigos e irmãos de lenço, pois, tolerância com o outro, respeito, resolver as dificuldades e os conflitos que surgem.

Agora pedir para que cada integrante faça uma lista na folha desamassada, dessa vez juntos, o desafio de escrever como devemos tratar nossos conflitos de acordo com os 10 artigos escoteiros. E por fim fazer um mural.



- **9:10 – “Pioneirias Modulares”**

Informações:

Duração: 90 minutos

Local: Campo

Participantes: mínimo 2

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Item 14: Demonstrar conhecer as regras de segurança no manuseio de facões e machadinhas, tomando cuidados para a manutenção e conservação das ferramentas da patrulha.

Item 22: Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas.

Competência Trabalhada:

- Assumo tarefas permanentes na organização e limpeza dos ambientes que utilizo e mantenho constantemente uma boa apresentação pessoal.
- Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

Materiais:

Bambus ou pontaletes

Cabos para amarras

Serra de Arco/Serrete

Descrição da atividade:

Separar os jovens para que, individualmente, construam qualquer forma geométrica de sua preferência, utilizando no mínimo 3 pedaços de bambu ou pontalete e as amarras adequadas para aquela função.

Após a primeira montagem, pedir para que todos os jovens juntem as formas que montaram para formarem uma Pioneiria, utilizando as mesmas.

Nesta fase, pode-se adicionar mais material (bambu, pontalete e amarras), porém nunca modificar as formas construídas na fase individual.

Esta atividade tem o intuito de demonstrar aos jovens como a construção modular pode facilitar a montagem de campo, além de ser uma boa maneira para que todos estejam sempre ocupados e colaborando em sua montagem.

- **10:40 – Preparo do Almoço**
- **12:00 – Almoço**
- **13:30 – Desmontagem e Limpeza de Campo**
- **14:30 – Encerramento.**

