



PONTA DE LANÇA

Ramo Sênior 5 2025

Boletim

1. Definição da atividade

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. Período de Realização

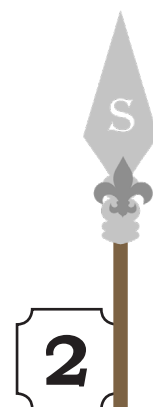
Essa atividade poderá ser realizada no período de 01 de fevereiro de 2025 a 31 de Maio de 2025, de acordo com a necessidade e possibilidade de cada Distrito ou UEL.

3. Participação

Poderão participar do Ponta de Lança: os jovens com registro escoteiro válido, como membro de Tropa Sênior/Guia, incluindo também os jovens que estiverem em período de transição. 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 neste 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. Aquisição de Distintivos:

O distintivo do evento será vendido sob encomenda, com o período de aquisição de 01/02/2025 a 06/06/2025, através no site Meu Kit.

7. 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](#).

8. Equipe de concepção da atividade

Coordenação Geral:

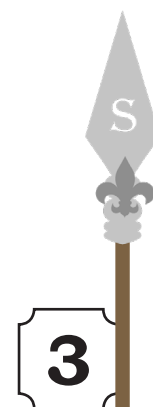
Coordenação Regional de Programa Educativo do Ramo Sênior

Equipe:

Renato Kioshi Vieira

Kéka Teixeira

Vinicius Moreti



PONTA DE LANÇA

Ramo Sênior 5 2025

Fichas de atividades

Programação do Ponta de Lança 2025

Sábado

- **8:00 Abertura**
- **8:30 – “A“Jogo da Velha””**

Informações:

Jogo Físico, estratégico e de raciocínio rápido.

Duração: 15 minutos

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 48

Competências trabalhadas:

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

Materiais: Bambolê ou cabos para marcar onde o jogo se desenvolverá, panos de 2 cores diferentes para cada equipe.

Descrição da atividade:

Marcar onde o jogo será jogado, podendo ser com 9 bambolês em um quadrado de 3X3 ou com cabos, no formato clássico de Jogo da Velha #. Os jovens, separados em 2 Equipes, em fila, deverão ser posicionados a uma distância onde não possam enxergar o jogo em desenvolvimento.

Alternadamente, um jovem de cada equipe corre até o tabuleiro e jogam o pano da cor referente a sua equipe em uma casa sem poder parar para observar o tabuleiro. O jovem da próxima equipe só pode começar a correr após o jovem anterior começar a correr de volta para a fila.

Assim como no Jogo da Velha clássico, vence a equipe que conseguir alinhar três panos, seja na horizontal, vertical ou diagonal.

- **08:45 – “Montagem de Campo”**

Informações:

Duração: 2 horas e 30 minutos

Local: ar livre

Participantes: sem mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 22, 23, 24, 25, 27 e 69.



Competências trabalhadas:

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.

Materiais: Bambu, cabos, espeques, lona, cavadeira, pá

Descrição da atividade:

Delimitar e montar Campo com as seguintes Pioneirias:

Toldo

Mesa com fogão suspenso acoplado

Fossa para lixo Orgânico

Canto do Lenhador.

- **11:15 – Preparo do Almoço**
- **12:00 – Almoço**
- **13:30 - Limpeza do Campo**
- **14:30 – “Montagem de Abrigo Individual”**

Informações:

Duração: 1 hora

Participantes: sem mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 22, 25, 27 e 69.

Competências trabalhadas:

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.

Materiais: Cordas, Lonas e Espeques.

Tutorial com opções de Abrigos:

https://youtu.be/K_sKEockhZw?si=Dzf_NZlrdclvHAm7

- **15:00 – “Enigma Celeste”**

Informações:

Duração: 90 minutos

Local: Campo

Participantes: não há requisito mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 30, 31.



Competências trabalhadas:

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

Materiais: Papel, caneta, bússola e esques ou qualquer material para servir de marco.

Descrição da atividade:

Em um campo ou qualquer área disponível, a Chefia deverá previamente calcular os azimutes a partir de um ponto x, para se fazer um mapa que os jovens deverão seguir com suas bússolas. Caso se considere útil para o melhor desenvolvimento dos jovens, pode-se também usar sinais de pista. Deve haver 5 destinos diferentes para cada ponto indicado no mapa e, ao chegar no ponto, o jovem deve marcar com um esque, bambu ou como preferir.

Em cada um dos cinco pontos, deverá haver uma dica para que se resolva o enigma, sendo elas:

Dica 1 – Magalhães

Dica 2 – Mimosa

Dica 3 – Rubídea

Dica 4 – Pálida

Dica 5 – Intrometida

Após marcar os 5 pontos no chão, os jovens devem observar, analisar as dicas e resolver o Enigma.

A resposta do Enigma é: “Cruzeiro do Sul”

Disposição de cada ponto no Campo:



Os Azimutes deverão ser calculados pela Chefia de acordo com a área em que a atividade for aplicada.



• **16:30 – Atividade “Sentindo na Pele”**

Informações:

Duração: 60 minutos

Local: ar livre ou salão

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 22, 23, 24, 25 e 27.

Especialidades – Inclusão e Prevenção ao Bullying

Competências trabalhadas:

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

Descrição da atividade:

Realizar a Limpeza e Organização do Campo com ajustes necessários nas Pioneirias, porém cada jovem deve estar com uma das seguintes características:

- Sem visão (venda)
- Sem poder utilizar um dos braços
- Sem poder utilizar uma das pernas
- Sem falar e ouvir

• **17:30 – Carta na Testa Escoteiro**

Informações:

Duração: 60 minutos

Local: ar livre ou salão

Participantes: no mínimo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 48

Competências trabalhadas:

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

Materiais:

Papel, caneta

Descrição da atividade:

A Chefia deverá preparar cartas contendo o nome de personagens importantes do escotismo, eventos e elementos escoteiros em geral.

Um por vez, os jovens deverão fixar uma carta em sua própria testa, sem saber seu conteúdo.

O jovem com a carta na testa fará perguntas para tentar adivinhar o conteúdo da carta, nunca citando nomes próprios.

Vence, o jovem que conseguir adivinhar mais cartas em 1 minuto.



Sugestões de nomes para as cartas:

Baden Powell, Lady Olave, Aldo Chioratto, Caio Vianna Martins, Brown Sea, Jamboree, Flor de Liz, o nome de um chefe de seção, nó direito.

- **18:30 – Preparo do Jantar**
- **19:30 – Jantar**
- **20:30 – Banho, higiene pessoal.**

- **21:30 – Fogo de Conselho**

Uma patrulha por vez, os jovens deverão representar uma canção escoteira através de dança e gestos. Assim que a canção for adivinhada, todos a cantam juntos até o final.

Cada patrulha deverá apresentar uma esquete demonstrando a aplicação de um ou mais artigos da Lei Escoteira em seu dia a dia.

- **23:00 – Toque de Recolher**

Domingo

- **6:00 – Alvorada**
- **7:00 – Café da Manhã**
- **8:00 – Hasteamento da Bandeira**

- **8:30 – Reflexão “Símbolos”**

Informações:

Duração: 60 minutos

Local: ar livre

Participantes: a partir de um

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 71

Competências trabalhadas:

Procuro refletir diariamente sobre a relação de coerência entre meus atos e os valores de minha crença religiosa, especialmente diante das decisões mais importantes de minha vida.

Materiais:

Texto, Bambu, cabos e materiais encontrados na natureza.

Descrição da atividade:

Narrativa do chefe:

O termo símbolo, com origem no [grego](#) symbolon (σύμβολον), designa um tipo de signo em que o [significante](#) (realidade concreta) representa algo [abstrato](#) (religiões, nações, quantidades de tempo ou matéria, etc.) por força de convenção, semelhança ou contiguidade [semântica](#) (como no caso da



Flor de Liz, que representa o Movimento Escoteiro ou o símbolo que cada Grupo carrega em seu lenço). Charles Sanders Pierce desenvolveu uma classificação geral dos signos. Sendo um signo, "símbolo" é sempre algo que representa outra coisa (para alguém).

O símbolo é um elemento essencial no processo de [comunicação](#), encontrando-se difundido pelo cotidiano e pelas mais variadas vertentes do saber humano. Embora existam símbolos que sejam reconhecidos internacionalmente, outros só são compreendidos dentro de um determinado grupo ou contexto ([religioso](#), [cultural](#), etc.), pode ser também um objeto que substitui, representa, ou sugere algo.

A representação específica para cada símbolo pode surgir como resultado de um processo natural ou pode ser convencionada de modo que o receptor (uma pessoa ou grupo específico de pessoas) consiga fazer a interpretação do seu significado implícito e atribuir-lhe determinada conotação. Pode, também, estar mais ou menos relacionada fisicamente com o objeto ou ideia que representa, podendo não só ter uma representação [gráfica](#) ou [tridimensional](#) como também [sonora](#) ou mesmo [gestual](#).

Símbolos gravados há mais de 60 mil anos na casca de [ovos](#) de [avestruz](#) podem evidenciar o mais antigo sistema de representação simbólica usado por humanos modernos.

A [semiótica](#) é a [disciplina](#) que se ocupa do estudo dos símbolos, do seu processo e sistema em geral. Outras disciplinas especificam metodologias de estudo consoante à área, como a [semântica](#), que se ocupa do simbolismo na [linguagem](#), ou seja, das [palavras](#), ou a [psicanálise](#), que, entre outros, se debruça sobre a interpretação do simbolismo nos [sonhos](#).

Fonte: Wikipedia

Após a reflexão, pedir aos jovens que, em patrulha, utilizando materiais disponíveis no campo, improvisem um Totem que simbolize a sua experiência no Escotismo, ou até mesmo no Ponta de Lança 2025. O Totem deve ser apoiado em um tripé de 1 metro de altura.

- **9:30 – “Catapulta”**

Informações:

Duração: 90 minutos

Local: Campo

Ao participar dessa atividade você realizará os seguintes itens:

Itens de Progressão – 22, 25, 27 e 69.



Competências trabalhadas:

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

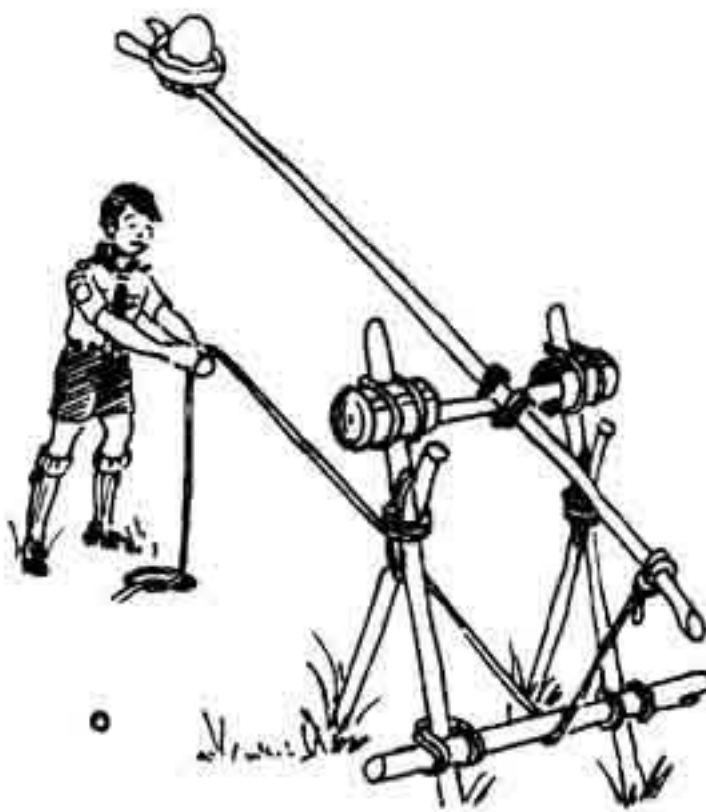
Demonstro por meio de minhas atitudes diante da Natureza, que tenho consciência de minha responsabilidade com a obra de Deus.

Materiais:

Bambus ou pontaletes, Cabos para amarras e Munição

Descrição da atividade:

Cada Patrulha deverá construir uma catapulta segundo a imagem:



Utilizando a Catapulta, as Patrulhas deverão derrubar os Totens uma das outras (construídos na atividade de Reflexão).

Vence, a última Patrulha que tiver seu Totem em pé.

- **11:00 – Preparo do Almoço**
- **12:00 – Almoço**
- **13:30 – Desmontagem e Limpeza de Campo**
- **14:30 – Encerramento.**