

2025 PONT
DE
FLECHA

Boletim

Objetivo

O objetivo do Ponta de Flecha é preparar os jovens do Ramo Escoteiro para que se tornem bons líderes e, conseqüentemente, bons monitores, proporcionando-lhes uma vivência enriquecedora ao ar livre, com noções de orientação, alimentação adequada e segurança.

Ao participarem da atividade, espera-se que os jovens compreendam a importância de delegar funções, desenvolvam a consciência sobre os cuidados com os membros de sua Patrulha e aprimorem o trabalho em equipe. Além disso, busca-se incentivá-los à conquista das Especialidades de Acampamento e Pioneiria.

Quem pode participar

Monitores e Submonitores do Ramo Escoteiro, com idade entre 11 e 14 anos, devidamente registrados na União dos Escoteiros do Brasil e acompanhados por um Escotista responsável durante toda a atividade.

É obrigatório que o jovem apresente uma autorização assinada por seus responsáveis legais e pela Diretoria da UEL. Além disso, cabe ao Escotista garantir todas as medidas necessárias em caso de atividade externa.

Quando

A atividade poderá ser realizada no período de 01 de abril de 2025 a 30 de junho de 2025, de acordo com a necessidade e possibilidade de cada Distrito ou UEL.

Como será realizada

A atividade será realizada de maneira descentralizada, por Distrito ou UEL, e planejada conforme a programação deste Boletim. Ajustes poderão ser feitos para atender às necessidades e à realidade dos jovens participantes.

Programação

SÁBADO			
Horário	Itens da atividade		Responsável
09:00	Chegada ao local do acampamento		
09:30	Abertura, Bandeira, Oração e Avisos		Coordenação da Atividade
10:00	Jogo Quebra Gelo		
10:15	Separação das Patrulhas, gritos e cargos		
10:30	Tempo para lanche e café		
11:00	Montagem de barracas		
12:00	Almoço		
13:30	Grande Jogo Ativo		
14:00	"Módulo 1: Campo 35 min cada"	Canto do Lenhador	
		Toldo	
		Mesa	
		Fogão suspenso	
		Cerca e Portal	
17:00	"Módulo 2: Segurança 35 min cada"	Ferramentas de corte	
		Primeiros Socorros	
		Fogueiras	
19:00	Jantar, esquete e banhos		
20:30	Fogo de Conselho		
21:30	Jogo Noturno		
22:00	Corte de Honra e Conversa sobre Liderança		
22:30	Silêncio, Descanso Noturno		

DOMINGO			
Horário	Itens da reunião		Responsável
06:00	Alvorada		
06:30	Café da manhã		
07:00	Bandeira e Avisos		
07:30	Culto Inter religioso		
08:00	Módulo 3: Comida mateira	Arroz sem panela	
		Banana com canela ou maçã com goiabada	
		Frango subterrâneo	
		Batata assada no barro	
		Pão à Caçador e ovo no espeto	
09:30	Jogo competitivo por subcampo		
10:00	Módulo 4: Comunicação	Sinais de Pista	
		Comunicação de sobrevivência	
11:00	Preparar Almoço no campo e Almoçar		
13:00	"Módulo 5: Jornada e Progressão Pessoal 20 min cada"	Bivaque	
		"Orientação: Azimute e Mapas medidas pessoais e passos"	
		Quadrícula (tela Panorâmica)	
		Arrumar Mochila	
		Cobrança de Promessa e Progressão Pessoal	
14:40	Jogo Ativo Geral		
15:00	Desmontagem do Campo		
16:00	Encerramento: Bandeira, Oração, Inspeção e Avisos		Coordenação da Atividade



“No contexto do Movimento Escoteiro, manter as crianças, adolescentes, jovens e adultos protegidos, engloba todas as áreas da instituição e inclui uma gama de estratégias, sistemas e procedimentos que buscam promover o bem-estar, desenvolvimento e segurança dos associados dos Escoteiros do Brasil, como prioridade em todas as atividades relacionadas ao Escotismo.”

A promoção de um **espaço seguro** para jovens e adultos é uma prioridade em todas as ações dos Escoteiros do Brasil, não sendo diferente para o Ponta de Flecha. Um espaço seguro é um ambiente que promove e apoia o bem-estar de todos, assegurando que a manifestação de suas individualidades aconteça da maneira mais favorável possível e, ao mesmo tempo, buscando prevenir práticas potencialmente perigosas à saúde física e mental dos associados, adotando medidas de segurança física e psicológica em todas as situações possíveis.

Portanto, para o Ponta de Flecha, os aplicadores deverão priorizar os seguintes direcionamentos:

- **Envolva as partes interessadas** no planejamento e nas práticas das atividades, isso inclui não só os jovens associados como também suas famílias;
- Tenha um diálogo aberto para **adaptar as atividades planejadas** quando necessário, assim todos poderão participar sem qualquer desconforto ou exclusão dos demais;
- **Prepare os adultos voluntários** que farão parte da aplicação das atividades, alinhando-os assim aos valores e às diretrizes do Movimento Escoteiro e suas políticas de proteção aos jovens e adultos; e
- Caso algum jovem ou adulto não se sinta à vontade em participar de alguma atividade, **não promova uma participação forçada**. Essa atitude pode ter efeitos negativos além de favorecer a geração de situações inoportunas quanto ao associado em relação ao próprio Movimento Escoteiro.
- **Previna todo e qualquer tipo de riscos**, tanto voltados para a saúde física ou mental como para a aprendizagem autônoma dos associados, promovendo a sua segurança física e psicológica em todas as situações possíveis;
- **Tenha zelo e proteja todos os envolvidos**, crianças, adolescentes, jovens e adultos, de qualquer tipo de abusos, proporcionando sempre um ambiente seguro para o crescimento e autodesenvolvimento dos jovens;

É importante ter em mente que o Ponta de Flecha tem como objetivo principal a visibilidade e o protagonismo juvenil. Portanto, deve-se ter todo o cuidado para que as atividades não promovam nenhum tipo de abuso, perigo ou desconforto aos que participarem do evento.

Para mais informações sobre como gerar um espaço seguro em atividades escoteiras, basta acessar a [Política Nacional de Espaços Seguros](#).

Adequação a regras e condutas

O evento seguirá de forma integral as definições dos [Princípios, Organização e Regras \(P.O.R.\)](#) da União dos Escoteiros do Brasil.

Condutas desrespeitosas para com outros jovens, escotistas, equipe de serviço ou qualquer outra pessoa presente no evento não serão toleradas.

Aquisição de Distintivos e Certificados

O distintivo do evento será vendido sob encomenda, com o período de 12/03/2025 à 30/06/2025, através no site [Meu Kit Escoteiro](#).

Os Certificados estarão disponíveis no site regional em [Downloads > Fichas de Atividades > Ramo Escoteiro](#).

Mais Informações

Organização

Coordenação Regional de Programa Educativo do Ramo Escoteiro

Dúvidas sobre programa do evento

Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil - Programa Educativo

E-mail: programa.sp@escoteiros.org.br

Tel.: (11) 3154-5500

Informar no assunto do e-mail o nome do evento e o assunto a que se refere e no corpo do e-mail, informar o nome do evento, tema, nome completo, UEL, número de registro e telefone de contato.

Acompanhe as novidades da atividade pelo site www.escoteirossp.org.br, pelas páginas no [Facebook](#), [Instagram](#) e pelo [canal do WhatsApp](#).

Luciana Timoszczuk e Antonio Fischer Neto

Diretoria de Métodos Educativos
Escoteiros do Brasil - Região São Paulo

João Roberto Andriani da Cunha e Suelen Patrícia Pereira de Freitas

Coordenação do Ramo Escoteiro
Escoteiros do Brasil - Região São Paulo

CADERNO DE ATIVIDADES

QUEBRA GELO - Jogo do hospital

Material: cadeiras

Instruções: Todos devem se sentar em cadeiras dispostas em círculo, e o Chefe caminha ao redor do círculo contando uma história sobre um dia no hospital.

Antes de começar o jogo, o Chefe nomeia os participantes com nomes de coisas relacionadas ao hospital, como esparadrapo, injeção, gaze, médico, enfermeiro, etc.

Durante a história, sempre que o nome de alguém for mencionado, os participantes com esse nome devem trocar de cadeira. Quando o Chefe mencionar a palavra “hospital”, todos devem trocar de cadeiras.

O jogo termina quando o Chefe decidir ou quando todos estiverem bem aquecidos.

JOGO ATIVO - Centopeia

Material: lenço escoteiro

Instruções: A corrida é entre equipes, onde todos devem ficar em pé e segurar a cintura do participante à frente. O objetivo é que o guia de cada equipe consiga pegar o lenço preso ao cinto do último participante das outras equipes. Enquanto isso, o guia (a “cabeça” da centopeia) deve proteger sua cauda para que seu lenço não seja roubado.

A equipe ganha se conseguir roubar o lenço de outra equipe sem ter o seu próprio lenço roubado. A área do jogo deve ser limitada para evitar dispersão.

JOGO COMPETITIVO - Futebol com dois dedos

Material: 1 bola de tênis, 2 traves de bambu

Instruções: Delimita-se um pequeno campo de jogo, garantindo espaço suficiente para os participantes se movimentarem.

Em cada lado do campo, coloca-se uma pequena trave de bambu ou material similar, com 20 cm de largura.

A Tropa é dividida em dois times, escolhidos pelos próprios participantes, e os competidores de cada equipe devem ser claramente identificados.

Uma bola de tênis é posicionada no centro do campo, e o jogo começa com um dos times dando o pontapé inicial usando dois dedos da mão. As regras seguem as do futebol, mas sem goleiro e sem o uso dos pés.

JOGO ATIVO - Marcar com X

Material: giz



Instruções: Cada equipe possui um círculo de aproximadamente 1 metro de raio para defender. Ao mesmo tempo, deve atacar os círculos das outras equipes usando pedaços de giz. O objetivo do jogo é marcar um “X” nos círculos adversários. Para isso, os participantes podem usar apenas o jogo de corpo, sem empurrões ou contatos bruscos.

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

Área de Desenvolvimento: F20 - Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

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

Área de Desenvolvimento: F20 - Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

JOGO NOTURNO - Acendendo a Lanterna

Materiais: 1 lanterna por equipe, barbante ou sisal



Instruções: Este é um jogo de ataque surpresa para ser jogado à noite em um terreno acidentado de 300 a 400 metros.

Em cada extremo do campo, uma lanterna elétrica é amarrada a uma árvore dentro de um espaço delimitado de cerca de 50 metros de raio. Se as árvores forem fáceis de escalar, as lanternas podem ser colocadas nos galhos mais altos.

Cada equipe deve acender a lanterna do adversário e impedir que a sua seja acesa. Para isso, a equipe se divide em dois grupos: um para atacar e outro para defender. O jogo pode utilizar um sistema de “vidas”, como braceletes de papel colados—uma equipe usa no pulso esquerdo e a outra no direito.

Os defensores não podem se aproximar a menos de 50 metros de sua própria lanterna, exceto para apagá-la caso ela seja acesa. Quando um atacante consegue acender a lanterna adversária, deve retornar imediatamente.

Os árbitros ficam posicionados nos limites das bases para controlar as lanternas acesas e validar o vencedor.

Competência: Pistas e Trilha - Interesse-me pelo que se passa à minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas.

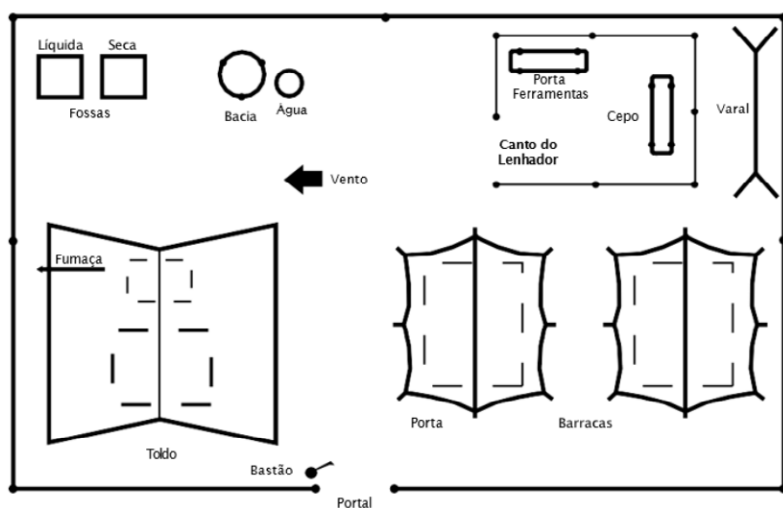
Área de Desenvolvimento: I23 - Aplicar as técnicas de “tocaia” em um jogo com sua patrulha ou tropa.

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

Área de Desenvolvimento: A69 - Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.

MÓDULO 1 - CAMPO

Esquema de Montagem de Campo



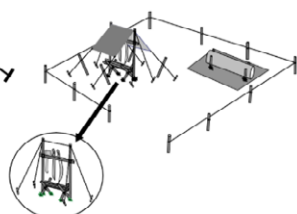
Ajuste a montagem do campo conforme o espaço e o relevo disponíveis, evitando ao máximo desmatar a área, cortar árvores ou remover a grama. Se for necessário retirar a grama, faça isso em placas, mantendo-a sempre úmida para que possa ser recolocada ao final do acampamento.

A montagem deve começar pelo Canto do Lenhador e pelo toldo, garantindo estrutura e organização para o restante do acampamento.

Toldo



Canto do Lenhador



Competência: Pistas e Trilha

- Percebo que meu corpo está mudando, e faço atividades que o ajudam a ser forte e sadio, evitando aquilo que pode me fazer mal.
- Procuro desenvolver minhas habilidades manuais.

Área de Desenvolvimento:

F2 - Conhecer e aplicar normas de limpeza no tratamento e na conservação de alimentos nas atividades de patrulha.

I40 - Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

I42 - Participar da construção de um fogão suspenso ou forno de acampamento.

Competência: Rumo e Travessia - Melhora minhas habilidades manuais.

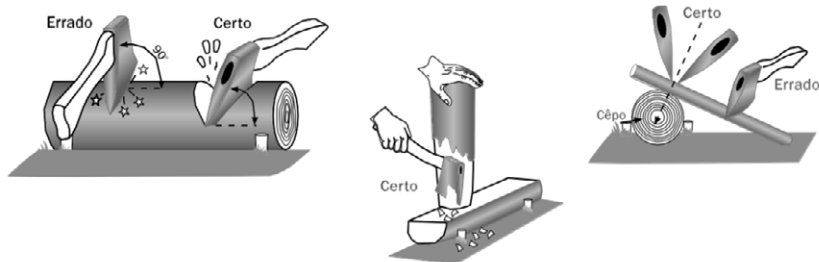
Área de Desenvolvimento: I43 - Desenhar um croqui de um lugar de acampamento utilizando sinais topográficos, e participar do projeto e instalação das pioneiras de acampamento, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, nó em oito, volta redonda com dois cotes, amarra quadrada e diagonal.

MÓDULO 2 - SEGURANÇA

FERRAMENTAS DE CORTE



- Machadinha é um machado de pequenas dimensões, que é adequado para cortar a lenha que precisamos para a cozinha. Você só vai poder utilizá-la depois que aprender a usá-la com segurança.



- Faca ou canivete
- Facão
- Serras
- Cavadeira
- Pá
- Marreta

PRIMEIROS SOCORROS

Primeiros socorros são intervenções que devem ser feitas de maneira rápida, logo após o acidente ou mal súbito, que visam a evitar o agravamento do problema até que um serviço especializado de atendimento chegue até o local. Essas intervenções são muito importantes, pois podem evitar complicações e até mesmo evitar a morte de um indivíduo.

Antes de qualquer procedimento de primeiro socorro, é importante que o socorrista tenha em mente a necessidade de:

- Manter a calma;
- Afastar os curiosos;
- Garantir que serviço de emergência seja chamado.

É muito importante salientar que algumas pessoas não estão preparadas para realizar os primeiros socorros e, portanto, o ideal é que deixe outra pessoa realizar os procedimentos adequados e auxiliar de outra maneira, como, buscando socorro.

Primeiros socorros em caso de queimaduras

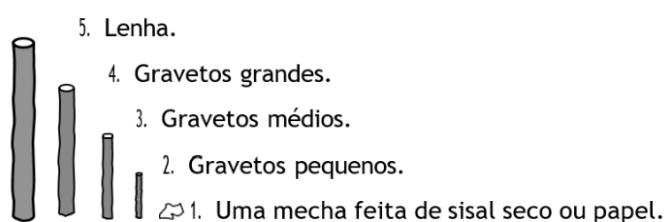
Queimaduras são situações relativamente comuns no nosso dia a dia. Elas são classificadas, de acordo com o dano causado, em queimadura de primeiro grau, queimadura de segundo grau e queimadura de terceiro grau. A queimadura de primeiro grau afeta apenas a epiderme (camada mais externa da pele), já a de segundo grau afeta a derme e epiderme, enquanto a de terceiro grau atinge também o tecido abaixo da pele.

O primeiro passo em caso de queimadura é retirar a pessoa da região próxima à fonte de calor. Feito isso, deve-se avaliar a lesão. Se o dano for leve, recomenda-se lavar o local com água corrente ou colocar compressas de soro fisiológico para reduzir a temperatura do local. Caso apareçam bolhas, elas nunca devem ser furadas.

Se ao avaliar a lesão, você perceber que o dano é grave, é fundamental procurar ajuda médica imediatamente. Outro ponto importante é nunca passar no local nenhuma substância caseira nem mesmo medicamentos sem que sejam recomendados por um médico.

Veja mais sobre “Primeiros socorros” em: <https://brasilecola.uol.com.br/saude/primeiros-socorros.htm>

FOGUEIRA

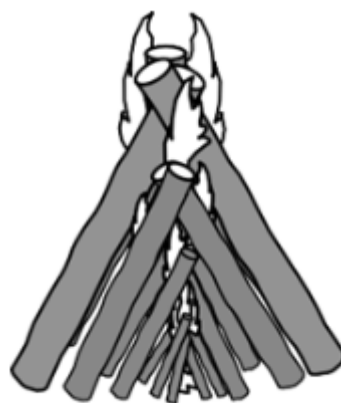


Montagem

Coloque a mecha, os gravetos pequenos, os médios, os grandes e a lenha. Deixe um espaço pequeno entre eles para circular o ar. Acenda o fogo. Se precisar, assopre devagar. Toda a lenha deve estar seca. Lenha verde faz fumaça e não pega fogo. Para melhor visualização, a ilustração mostra uma lenha roliça, mas não se esqueça de que madeira roliça não pega fogo direito. Sempre rache a lenha.

Regras de Segurança

1. Limpe o local escolhido antes de armar a sua fogueira, veja se não há risco de o fogo se alastrar.
2. Quando for assoprar o fogo, avise aos outros de que vai assoprar, para que ninguém faça isso ao mesmo tempo.
3. Fique sempre atento quando estiver cuidando do fogo.
4. Não jogue produtos combustíveis no fogo (desodorante, álcool etc.). O fogo pode fazer o caminho inverso do líquido, subir até o frasco do produto, causar uma pequena explosão e provocar queimaduras em todos que estiverem por perto.
5. Fogo é sempre um perigo e sempre temos de estar atentos para evitar acidentes.



Competência: Pistas e Trilha

- Participo das atividades organizadas por minha patrulha cuidando para não colocar em risco minha saúde e a de meus companheiros.
- Como alimentos saudáveis, nas horas certas, e cuido da limpeza ao preparar refeições.
- Procuro desenvolver minhas habilidades manuais.

Área de Desenvolvimento:

- F4 - conhecer os elementos que compõem a caixa de primeiros socorros da patrulha.
- F5 - conhecer as ações iniciais que devem ser tomadas num acidente e saber como cuidar de ferimentos leves; bandagens e transporte de feridos, pequenos cortes e insetos.
- F6 - Aplicar medidas de segurança nas atividades de patrulha e tropa.
- F15 - Utilizar diversos tipos de fogos de acampamento, de maneira adequada e segura.
- I41 - Saber utilizar e conservar as ferramentas típicas de uma patrulha (machadinha, facão, etc.) e demonstrar os cuidados básicos com os utensílios de campo (como lampiões e fogareiros).

Competência: Rumo e Travessia

- Sei o que fazer em caso de uma enfermidade ou acidente.

Área de Desenvolvimento:

F5 - Manter em dia os elementos que compõem a caixa de primeiros socorros da patrulha.

F6 - Aplicar medidas gerais de segurança em caso de acidentes, e saber determinar a ordem de prioridades quando assistir a um acidente e utilizar distintas técnicas para o transporte de feridos.

MÓDULO 3 - COMIDA MATEIRA

BANANA COM CANELA

Ingredientes:

Uma banana grande, Canela, Açúcar, Papel alumínio.

Modo de Preparar:

Pegar a banana e descascar, cortar no meio na vertical, colocar canela e um pouco de açúcar e fechar novamente, enrolar em papel alumínio e colocar na brasa para assar, esperar de 10 a 15 minutos e degustar esta maravilhosa sobremesa.



BATATA ASSADA NO BARRO

Ingredientes:

Batata: da terra ou doce, sal, barro.

Modo de Preparar:

Envolva a batata com o barro numa superfície de mais ou menos 2 cm de barro, quando a fogueira estiver somente ardendo em brasas. Coloque as batatas sobre as brasas, podendo cobri-las com barro. Lembre-se de deixar parte do barro exposta. Pois no momento em que estiver pronta o barro trincar-se-á. Então é só adicionar sal a gosto e se deliciar com essa deliciosa comida mateira.

PÃO À CAÇADOR

Ingredientes:

400g farinha de Trigo

1 pitada de fermento em pó

100ml água

1 pitada de Sal

Gravetos limpos e cheirosos

Modo de Preparar:

Misture o fermento em pó com a farinha e o sal, depois acrescente água até pegar consistência de massinha, enrole tubinhos finos e longos de massinha nos gravetos, asse sobre brasa.

ARROZ SEM PANELA

Ingredientes:

Arroz, Água, Sal, Caixa de leite longa vida.

Modo de Preparar:

Abra a caixa de leite pela parte de cima.

Encha dois terços da caixa com água.

Coloque três punhados de arroz e uma pitada de sal.

Feche a caixa e coloque perto da brasa.

Não deixe o arroz queimar. O arroz demora cerca de meia hora para ficar pronto.

MAÇÃ COM GOIABADA

Ingrediente:

Maçã, Goiabada, Papel alumínio.

Modo de Preparar:

Retire os caroços da maçã.

Preencha os buracos com goiabada.

Embrulhe a maçã no papel alumínio.

Coloque a maçã embrulhada perto da brasa da fogueira ou da churrasqueira.

A maçã estará pronta quando o papel estiver escuro.

OVO NO ESPETO

Ingredientes:

Um ovo e um espeto de salsichão.

Modo de Preparar:

Faça um buraco onde você possa acender a brasa de forma que o espeto fique apoiado em suas bordas, pegue o ovo e faça um furo pequeno nas extremidades de forma que o espeto o atravesse, coloque-o na brasa e vá girando para a casca ficar toda escura.

FRANGO SUBTERRÂNEO

Ingredientes:

Frango inteiro temperado, papel alumínio

Modo de Preparar:

Dentro de um buraco faz-se uma fogueira, quando esta for somente brasa coloca-se o frango envolto em papel alumínio e recoberto por barro dentro do buraco, fechando-o com terra e acendendo-se nova fogueira sobre o frango, agora enterrado.

Aguarde aproximadamente 2 horas e o frango estará pronto.

Qual é a importância do reaproveitamento de alimentos?

O **reaproveitamento de alimentos** é uma solução para diversos problemas atuais simples de ser tomada, como desperdício de toneladas de alimentos no mundo, geração de resíduos, poluição, entre outros, basta uma pequena mudança nos hábitos. Para se ter noção, 30% da produção mundial de alimentos é desperdiçada.



Desperdício de alimentos: causas e prejuízos

O custo do desperdício de alimentos é de 750 bilhões de dólares ao ano

Quais são as principais causas do desperdício de alimentos?

A FAO (Organização das Nações Unidas para Alimentação e Agricultura) aponta que cerca de 54% do **desperdício de alimentos** no mundo ocorre na fase inicial da cadeia produtiva, que é composta pela manipulação pós-colheita e pela armazenagem.

Os outros 46% do desperdício, de acordo com a mesma fonte, ocorrem nas etapas de processamento, distribuição e consumo. Tudo isso também contribui para a situação de insegurança alimentar e a crise climática. Quando lembramos que todos os dias 870 milhões de pessoas passam fome, esses dados sobre perda e **desperdício de alimentos** se tornam aterrorizantes. Acabar com a fome corresponde ao 2º dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), criados pela Organização das Nações Unidas (ONU), e reduzir o desperdício e promover a segurança alimentar pode ajudar a alcançar esse objetivo.

Uma forma de evitar o **desperdício** de alimentos é optar por consumir **Pancs (Plantas alimentícias não-convencionais) ruderais**. Isso porque essas são uma alternativa às monoculturas e muitas vezes nascem naturalmente em casa ou nas proximidades. Elas podem ser colhidas na hora do uso, ou pouco tempo antes, evitando também perdas de transporte a longa distância e degradação pelo armazenamento.

Você também evita o **desperdício de alimentos** aprendendo a fazer **receitas com cascas, raízes e sementes**. Você já pensou em comer casca de banana, por exemplo? Já conhece as diferentes formas de reaproveitar a casca do limão? Ou ainda os sete benefícios da semente de abóbora para a saúde? Não! Pesquise e use em seu próximo acampamento.

Você também pode contatar os produtores de alimentos mais próximos e formar grupos de consumo com seus vizinhos, pois fazendo compras coletivas o preço fica mais em conta e o produtor pode produzir de acordo com a demanda, evitando desperdício.

Outra alternativa aliada a essas é compostar seus resíduos orgânicos. Assim, em vez de virar “lixo” e ocupar espaço em aterros e lixões, ele vira **húmus** e servirá de insumo. Você pode, inclusive, doá-lo ou começar a plantar localmente em algum espaço compartilhado com vizinhos. Outra boa ideia é planejar as refeições com antecedência e consumir produtos com menos embalagens plásticas.

Competência: Pistas e Trilha

- Como alimentos saudáveis, nas horas certas, e cuidado da limpeza ao preparar refeições.

Área de Desenvolvimento:

F13 - Colaborar na elaboração de alimentos (como cozinheiro e ou copeiro) em pelo menos três atividades ao ar livre da patrulha; (jornadas, excursão ou acampamento de patrulha).

Competência: Rumo e Travessia

- Sei preparar uma refeição com ordem e limpeza, considerando os valores dos alimentos e suas contribuições para a saúde.

Área de Desenvolvimento:

F12 - Preparar cinco refeições para sua patrulha, incluindo a preparação de um prato quente e de uma sobremesa, sendo três refeições em fogueira ou fogão de campo.

MÓDULO 4 - COMUNICAÇÃO

SINAIS DE PISTAS

Como utilizar os Sinais de Pistas:

- Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
 - Nos cruzamentos de estradas, devem ser sempre colocados o “caminho a evitar” nas que não serão utilizadas.
 - Os sinais devem ser visíveis, feitos em sulcos bem claros na terra, com gravetos ou pedaços de madeira, vegetação ou pedras.
 - Quando estiver ventando, não poderão ser utilizados papéis ou folhas.
 - Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
 - Os sinais devem ser traçados obedecendo à condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros; nas rochas, de 5 em 5 metros; nas matas, de 20 em 20 metros; e nos campos, de 30 em 30 metros.
- G) Nos lugares de movimento, devem ser feitos muitos sinais.



COMUNICAÇÃO DE SOBREVIVÊNCIA

Em situações de emergência, o tempo é um fator crucial. Cada segundo conta, seja no atendimento a um paciente, na coordenação de equipes ou na gestão de recursos. A comunicação eficiente se torna um dos pilares fundamentais para garantir que as respostas sejam rápidas e adequadas. No cenário de emergência, a clareza, a rapidez e a precisão das informações podem impactar diretamente o resultado da situação, desde salvar vidas até minimizar danos em momentos críticos.

Neste contexto, ferramentas especializadas de comunicação, como sistemas de push to talk (PTT) (Radio Comunicadores), têm se destacado como aliados importantes. A seguir, vamos explorar como uma comunicação eficaz pode fazer a diferença em momentos de crise, as ferramentas mais usadas por equipes de emergência e a importância de manter a transparência com pacientes e suas famílias durante emergências.

Como a Comunicação Eficiente Pode Impactar Resultados

Em uma situação de emergência, como um desastre natural, um acidente de grande escala ou um atendimento médico de urgência, a eficiência na comunicação pode ser a linha tênue entre o sucesso e o fracasso de uma operação. A comunicação rápida e clara facilita a tomada de decisões acertadas e a coordenação eficiente de equipes multidisciplinares.

Por exemplo, em um cenário de resgate, a troca de informações entre socorristas, médicos e equipes de apoio deve ser imediata e precisa. A utilização de tecnologias que possibilitam a comunicação instantânea, sem a necessidade de manuseio de dispositivos complexos, é essencial. Ferramentas como o push to talk permitem que as equipes se comuniquem de maneira eficaz, utilizando apenas um botão para iniciar a comunicação de voz, com alta qualidade e sem o atraso que poderia ocorrer em uma comunicação via telefone convencional.

Além disso, a comunicação eficiente pode evitar erros operacionais, melhorar a alocação de recursos e até reduzir o estresse das equipes, que sabem exatamente o que precisa ser feito em cada momento. A coordenação clara e objetiva entre todos os envolvidos ajuda a melhorar os resultados em situações de alta pressão.

Ferramentas de Comunicação para Equipes de Emergência

O uso de ferramentas de comunicação adequadas é essencial para garantir a eficácia no gerenciamento de emergências. Entre as opções mais recomendadas estão as soluções de push to talk (PTT), que oferecem comunicação instantânea e contínua, sem a necessidade de digitar ou passar por menus complicados, como em aparelhos celulares tradicionais.

Essas ferramentas são projetadas para ambientes de alto risco, onde a simplicidade e a rapidez são fundamentais. Equipamentos de rádio PTT, por exemplo, são comuns em equipes de resgates, brigadas de incêndio, ambulâncias e outras situações em que a comunicação deve ser instantânea e sem interrupções.

As vantagens do push to talk (Rádio comunicadores) incluem:

- **Comunicação imediata:** Basta pressionar um botão para falar, sem a necessidade de discar números ou aguardar respostas automáticas.
- **Confiabilidade:** Muitos dispositivos PTT operam em redes dedicadas ou em frequências específicas, o que minimiza a possibilidade de interferências.
- **Mobilidade:** Equipamentos portáteis permitem que as equipes se movam com liberdade, mantendo a comunicação constante durante toda a operação.
- **Áudio claro:** Mesmo em ambientes ruidosos, como no interior de um helicóptero ou durante um incêndio, os dispositivos PTT oferecem qualidade de som excelente.

Conclusão

A comunicação em situações de emergência vai muito além de um simples intercâmbio de informações. Ela pode ser a chave para uma resposta eficaz, que salve vidas, otimize recursos e garanta que todas as partes envolvidas estejam devidamente informadas. Ferramentas de comunicação como os sistemas de push to talk oferecem as condições ideais para equipes de emergência manterem-se coordenadas e operando com máxima eficiência.

Além disso, a transparência na comunicação com pacientes e famílias não deve ser negligenciada.

da. Ela é fundamental para a criação de um ambiente de confiança, no qual todos compreendam o que está acontecendo e o que pode ser feito para garantir o melhor desfecho possível.

Em situações de crise, a habilidade de comunicar-se rapidamente e de forma eficaz não é apenas uma vantagem—é uma necessidade.

Competência: Pistas e Trilha

- Interesse-me pelo que se passa à minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas.
- Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas.

Área de Desenvolvimento:

I21 - Traçar e seguir sinais de pista em um percurso de pelo menos 500 metros em área de campo, e pelo menos 1.000 metros em área urbana.

I37 - Ler e escrever mensagens usando um código secreto de sua patrulha.

I38 - Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

Competência: Rumo e Travessia

- Proponho e participo de projetos que apresentam soluções criativas para problemas técnicos habituais.

Área de Desenvolvimento:

I42 - Conhecer e ser capaz de enviar e receber mensagens simples com uma das seguintes formas de comunicação: Morse, semáfora, LIBRAS.

MÓDULO 5 - JORNADA E PROGRESSÃO PESSOAL



BIVAQUE

Bivaque, palavra derivada do alemão beiwache, ou do francês bivouac, que significa: área de estacionamento em que você só dispõe de abrigos naturais, especialmente árvores, cavernas ou pedras planas. Bivaque é a técnica de se dormir na natureza sem a utilização de barracas, com o maior conforto possível e a menor agressão ao meio ambiente, é a arte de se abrigar sob as estrelas e de enfrentar as piores situações possíveis com muita criatividade.

Os bivaques podem ser feitos com abrigos naturais ou construídos. designa um acampamento rudimentar para passar a noite na natureza, e pode ser feito sobre uma tenda de campismo ou ao ar livre num saco de dormir. Se nos países desenvolvidos é utilizado principalmente nas férias, em muitos povos nômades é o modo de habitação habitual. O termo também é usado para definir os pernoites que escaladores fazem na própria rocha durante longas escaladas, utilizando uma espécie de tenda que é montada na parede rochosa e presa nas proteções da própria via de escalada.

ORIENTAÇÃO: AZIMUTE E MAPAS

O Percurso de Gilwell feito com no mínimo dois escoteiros: o primeiro é o Batedor ou Baliza conhecido como o “Homem Passo” que tem como função contar os passos de um ponto ao outro e o quem vai na frente; o segundo o Engenheiro de Medição, que mede e anota os ângulos de Azimute e que ao alcançar o batedor, anota a distância e as referências.

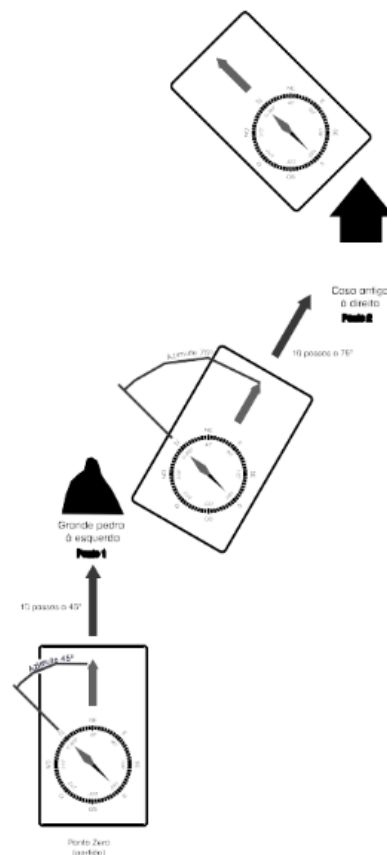
Como achar o Azimute?

Vamos supor que você esteja no Ponto Zero, que onde começa o seu Percurso de Gilwell. Como mostra o desenho ao lado, primeiro você terá que achar um ponto de referência: que deve ser nítido e permanente no terreno, você olha e vê, por exemplo, uma “Grande pedra à esquerda”, do caminho, que será o seu Ponto 1.

Do Ponto Zero, você direciona a seta vermelha da bússola para o seu Ponto 1, e gira o marcador de ângulos para que o N (Norte) fique exatamente para onde a agulha da Bússola está apontando. O Azimute é o ângulo que estará marcando na seta vermelha da bússola em nosso desenho é de 45° Norte.

Assim que o Percurso de Gilwell começa, o Engenheiro de Medição mede e anota os ângulos de Azimute, depois o “Homem Passo” vai até o Ponto 1 (“Grande pedra à esquerda”) em linha reta, o Engenheiro de Medição espera até que o “Homem Passo” chegue ao Ponto, pois caso “Homem Passo” saia da linha reta o Engenheiro de Medição pode corrigir a direção. Quando o “Homem Passo” chega ao ponto, o Engenheiro de Medição vai até lá e anota a distância (número de passos) e as referências do local percorrido. Essa dinâmica continua até o final do Percurso de Gilwell.

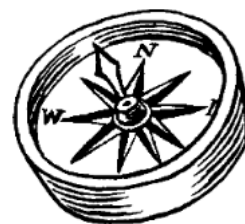
Obs.: o Engenheiro de Medição e o “Homem Passo” devem se revezar, por exemplo: a cada 15 pontos, as funções são trocadas



Como preencher a Planilha do Percurso de Gilwell.

Para facilitar vamos descrever cada item da Planilha, conforme o desenho a seguir:

- **PT** – São os Pontos do percurso; para facilitar, eles já estão numerados.
- **Hora** – marcar o horário de chegada em cada novo Ponto.
- **Azimute** – marcar o ângulo medido do próximo ponto.
- **Norte** – marcar a direção para que a agulha da bússola está apontando.
- **Passos** – qual foi a distância em passos de um ponto ao outro. Metros – é só transformar a medida de seus passos em metros.
- **Total** – soma dos metros.
- **Desenho** – desenho do ponto de referência que foi utilizado para o azimuth.
- **Descrição** – descrever o ponto de referência que foi utilizado para o azimuth e das referências ao redor da estrada de um ponto ao outro.



Obs.: no seu percurso, você notará que a agulha da bússola vai mudar de lugar, de acordo com o percurso que irá percorrer. Deixe para preencher os Metros e o Total quando for fazer o relatório.

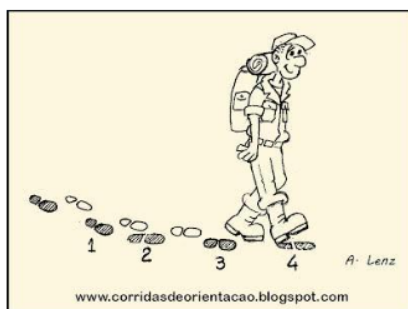
Percurso de Gilwell

PT	Hora	Azimute	Norte	Distância			Desenho	Descrição
				Passos	Metros	Total		
1	10h00	45°		10				Grande pedra à esquerda Mata ao lado da estrada
2	10h10	75°		10				Casa antiga à direita Pasto ao lado da estrada
3	10h18	0-360°		10				Poste de luz à esquerda Pasto
4	10h24	135°		30				Porteira à direita Casa do Sítio São Benedito

CONTAGEM DE PASSOS

O controle de distâncias percorridas pela contagem de passos duplos é uma das primeiras lições que um orientista deve aprender e faz parte da “caixa de ferramentas” de qualquer atividade de orientação e de navegação terrestre - seja como esporte ou como suporte a outras atividades de campo.

Normalmente chamamos de MEDIDA DO PASSO DUPLO, ou simplesmente de PASSO DUPLO, o número de passos duplos que uma determinada pessoa dá para percorrer uma distância de 100 metros.



O passo duplo é uma medida que varia bastante de pessoa para pessoa, mas pode ser facilmente determinada experimentalmente - por exemplo, marcando-se um trecho de 100 metros no terreno com uma trena de fita e contando-se o número de passos necessários para percorrê-la. Fazer a média de algumas medidas gera um resultado mais confiável e ajuda o iniciante a entender que esta medida individual varia um pouco e que ele precisa aprender a lidar com isto.

Uma ESCALA GRÁFICA DE PASSOS DUPLOS é um recurso didático simples e muito prático para o ensino e treinamento de controle de distâncias percorridas pela contagem de passos duplos. De um lado da escala, está a distância em metros e do outro o número de passos duplos correspondentes. Por exemplo, se o seu passo duplo for 64, sua escala gráfica de passos duplos seria como na figura na outra página.



Por exemplo, na escala gráfica acima (64PD = 100m) você poderia ver, com facilidade e de forma imediata que:

- 20 metros = 13 passos duplos;
- 47 metros = 30 passos duplos;
- 50 metros = 32 passos duplos;
- 75 metros = 48 passos duplos;
- 85 metros = 54,5 passos duplos = 54 passos duplos + 1 passo simples.

Se você precisa andar cerca de 240 metros ao longo de uma estrada para chegar na entrada de uma trilha, você poderia andar 100 metros (64PD) + 100 metros (64PD) e mais 50 metros (32 passos duplos).

É muito importante que cada orientista conheça e saiba trabalhar com o seu próprio passo duplo porque, afinal de contas, esta é uma medida individual e, de modo geral, "o passo duplo do fulano é diferente do passo duplo do beltrano que é diferente do de sicrano" etc, etc, etc.

Então, para facilitar a sua vida, logo abaixo você encontra links para escalas de passos duplos com medidas desde 41 até 80. Praticamente todos jovens, adolescentes e adultos possuem a medida do seu passo duplo dentro deste intervalo.

COMO MEDIR O PASSO

Marcar com fita métrica ou uma trena, uma distância de 20m, no chão. Andar com passo normal toda esta distância. Dividir os 20 m pelo número de passos dados. Você terá a medida do seu passo.

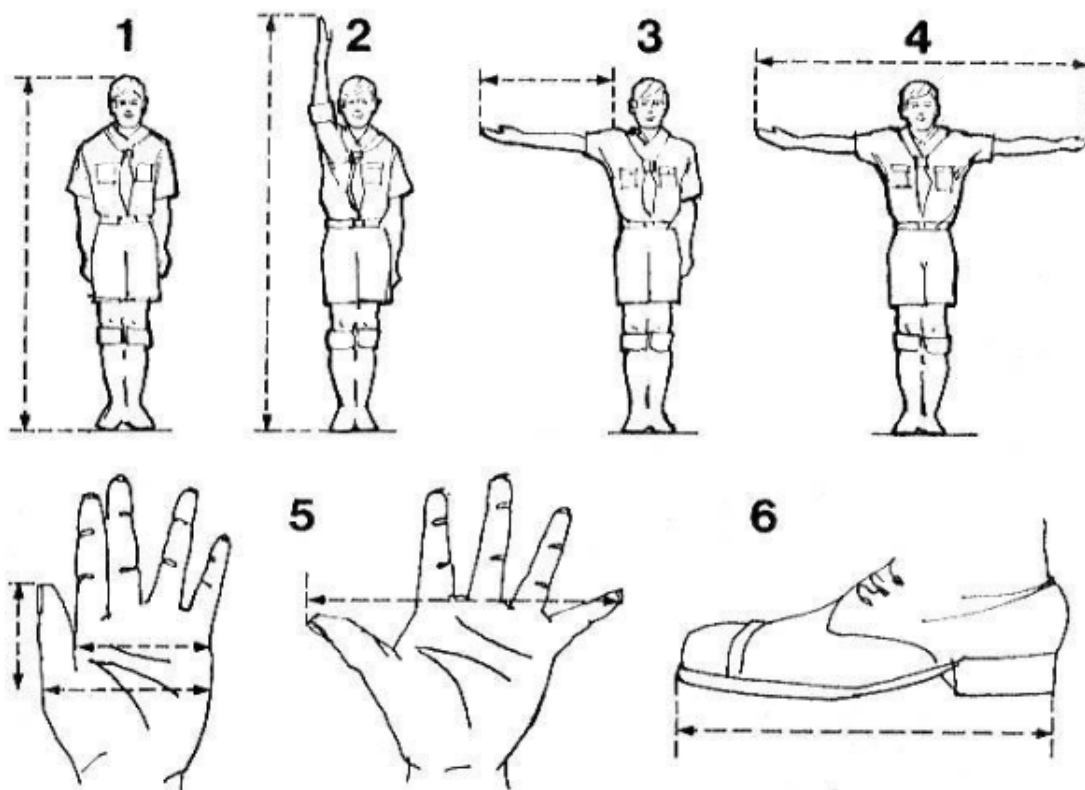
Exemplo:

Se para andar a distância de 20m você deu 32 passos: $20\text{m} \div 32 \text{ passos} = 0,62\text{m}$
Seu passo teria, no exemplo acima, 62 cm.

PASSO DUPLO

Proceda da mesma forma anterior, no entanto, em vez de passos normais, caminhe com passos duplos.

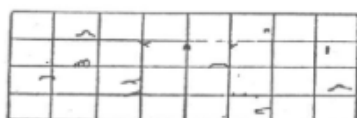
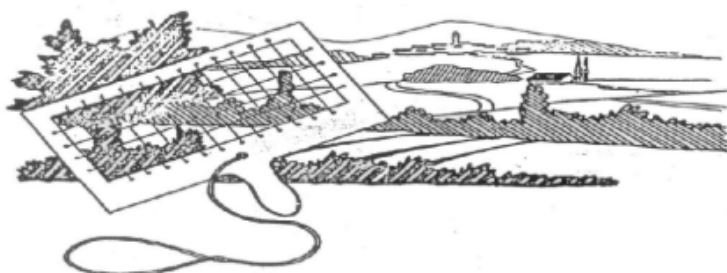
Para uma melhor avaliação, fazer o trajeto diversas vezes e calcular a média.



MINHAS MEDIDAS PESSOAIS

- Data			
Palmo			
Pé (descalço)			
Pé (calçado)			
Envergadura			
Altura			
Passo simples			
Passo duplo			

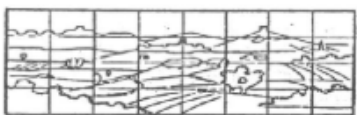
MÉTODO DE QUADRÍCULA (Tela Panorâmica)



1



2



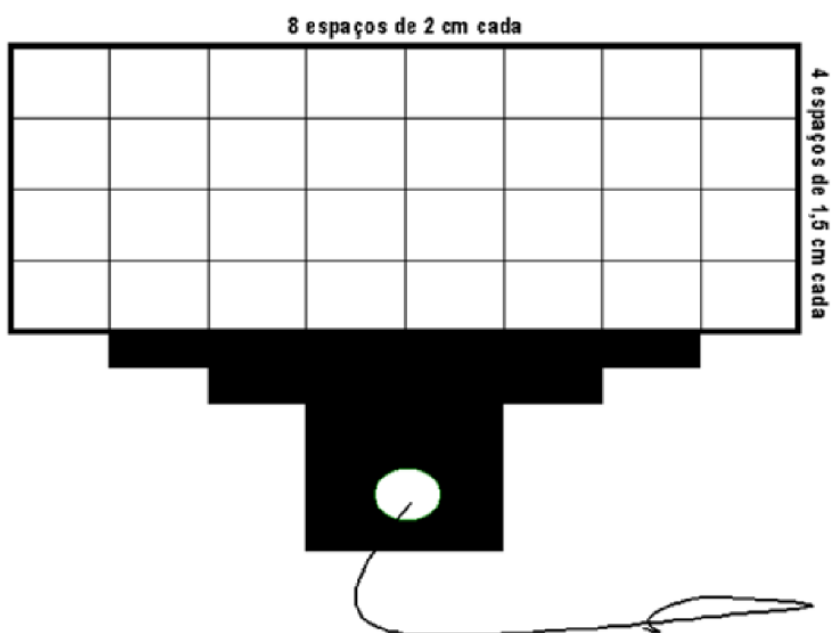
3



4

1- Faça 1 tela quadriculada, pode ser um papelão com um furo no centro, só ficara uma moldura, marque com um lápis e régua, distribuindo-os sempre na mesma distância (formando quadradinhos) cole os barbantes, pronto você já pode ver tudo dividido em quadradinhos.

2- Pegue uma folha de papel e a quadricule com os mesmos números de quadradinhos que a sua tela panorâmica, pronto agora é só olhar e copiar.



ARRUMAR MOCHILAS

Como arrumar uma mochila para acampamento escoteiro? Você gosta de acampar e está se preparando para uma aventura escoteira? Arrumar a mochila corretamente é essencial para garantir uma experiência confortável e organizada. Mas será que você sabe as melhores dicas de organização de mochila?

Imagine ter acesso fácil aos itens necessários durante o acampamento, sem perder tempo procurando por eles. Parece bom, não é mesmo? Mas como alcançar essa praticidade? Como arrumar sua mochila de forma eficiente?

Se você está curioso (a) para descobrir as respostas e aproveitar ao máximo sua próxima aventura, continue lendo. Neste guia, compartilharemos dicas valiosas sobre como arrumar uma mochila para acampamento escoteiro e garantir que tudo fique organizado e acessível quando você precisar.

Vamos lá, vamos transformar sua mochila em um exemplo de organização e praticidade!

Itens essenciais para acampamento escoteiro.

Quando se prepara para um acampamento escoteiro, é fundamental garantir que sua mochila esteja equipada com os itens essenciais. Ter os produtos certos pode fazer toda a diferença em uma aventura ao ar livre. Abaixo estão alguns dos itens que não podem faltar na sua mochila:

- **Barraca:** Uma barraca resistente e adequada ao clima é essencial para proteger-se das condições externas e ter uma boa noite de sono.
- **Saco de dormir:** Escolha um saco de dormir adequado às condições climáticas do local para garantir o máximo de conforto durante a noite.
- **Alimentos não perecíveis:** Tenha alimentos leves e não perecíveis em sua mochila, como barras de cereais, frutas secas e enlatados. Eles são fáceis de transportar e fornecem energia durante as atividades.
- **Kit de primeiros socorros:** Esteja preparado para qualquer eventualidade com um kit de primeiros socorros contendo medicamentos básicos, bandagens, solução antisséptica e outros itens essenciais.
- **Lanterna:** Uma lanterna é fundamental para iluminar o acampamento durante a noite, especialmente em áreas sem eletricidade.
- **Isolante térmico:** Um isolante térmico proporciona conforto adicional ao dormir e ajuda a manter o calor do corpo durante as noites frias.

Além desses itens, lembre-se de trazer equipamentos de acordo com a atividade planejada, como roupas adequadas, calçados confortáveis, materiais de higiene pessoal, utensílios de cozinha e água potável. Ter uma lista de verificação pode ajudar a garantir que você não esqueça de nada importante.

Estar preparado com os itens essenciais garantirá que você tenha uma experiência segura e confortável durante o acampamento escoteiro.

COBRANÇA DE PROMESSA E PROGRESSÃO PESSOAL

Cobre de seus elementos a Promessa Escoteira e a Lei Escoteira de uma forma alegre e descontraída.

Tenha em mãos as competências conquistadas por cada um dos elementos da sua tropa e converse com eles sobre a importância da progressão pessoal.

Competência: Pistas e Trilha

- Percebo que meu corpo está mudando, e faço atividades que o ajudam a ser forte e sadio, evitando aquilo que pode me fazer mal.
- Mantenho limpo e arrumado o ambiente em que faço minhas coisas, e cuido da minha higiene e apresentação pessoal.
- Interesse-me pelo que se passa à minha volta e estou sempre disposto a aprender coisas novas.

Área de Desenvolvimento:

F3 - Aferir seu passo duplo, conhecer as medidas de seu corpo e aplicá-las em avaliações e medições.

F11 - Montar corretamente uma mochila para um acampamento de 3 dias e manter seu equipamento pessoal em bom estado.

I22 - Utilizar um mapa e uma bússola para orientar-se.

Competência: Rumo e Travessia

- Procuro ampliar meus conhecimentos e sei refletir criticamente sobre os fatos que ocorrem em minha volta, e me interesso pela leitura de diversos temas.
- Melhoro minhas habilidades manuais.
- Compreendo o valor da Lei e da Promessa em minha vida e me esforço para vivê-las plenamente.

Área de Desenvolvimento:

I23 - Orientar-se utilizando recursos naturais (estrelas, método do relógio), assim como usando uma bússola e um mapa.

I46 - Construir e pernoitar em um abrigo natural.

C56 - Avaliar com seus companheiros a vivência da Promessa e Lei Escoteiras na patrulha.