

Boletim e
Fichas de atividades

PONTA DE LANÇA

Ramo Sênior 2026

5



Escoteiros do Brasil
São Paulo

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 07 de março a 31 de maio de 2026, em local escolhido 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 [@ramosenior.sp](https://www.instagram.com/ramosenior.sp) e [@escoteirossp](https://www.instagram.com/escoteirossp).

6. Progressão Pessoal do Jovem

As atividades descentralizadas, costumamos relacionar as competências trabalhadas para apoiar os escotistas na verificação e no entendimento de cada uma delas. Isso permite que todos possam utilizá-las, inclusive realizando as adaptações necessárias conforme as necessidades dos participantes de cada grupo ou distrito.

Com a atualização do Programa Educativo, sentimos a necessidade de ampliar essas informações, incorporando também as Intencionalidades Educativas dos blocos do novo manual. Dessa forma, esperamos auxiliar e sensibilizar os escotistas quanto à atualização do programa, bem como aos objetivos e às atividades que devem ser desenvolvidos ao longo da jornada educativa do jovem.

6. Aquisição de Distintivos:

O distintivo do evento será vendido sob encomenda, com o período de aquisição de 09/02/2026 a 07/06/2026 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:

Ana Arnoni
Pamela Zarpellon
Renato Vieira
Vinicius Moreti



Fichas de atividades

Programação do Ponta de Lança 2025

Sábado

- **8:00 Abertura**
- **8:20 – “Conselho de Patrulha - Encargos”**

Informações:

Duração: 20 min

Participantes: membros da patrulha

Competência:

Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.

Intencionalidade educativa:

Assumir responsabilidades dentro de sua patrulha ou equipe de interesse, trabalhando junto aos colegas para alcançar objetivos. Organizar e administrar recursos para seus projetos, definir um orçamento e executar ações para cumpri-lo. Planejar, realizar e avaliar atividades individuais e coletivas, tomando decisões com consciência e responsabilidade.

Materiais: Livro para registro da ata e caneta.

Descrição da atividade:

A patrulha é um elemento central da proposta educativa no Ramo Sênior.

É nela que os jovens criam e reforçam laços, experimentam diversos papéis e responsabilidades, tomam decisões coletivas, vivem aventuras e aprendem sobre si mesmos e sobre os outros. Em síntese, dentro desse pequeno grupo ocorrem as experiências e as aprendizagens mais significativas na vida de um escoteiro. Para que isso aconteça e para que o Método Escoteiro seja plenamente aplicado é essencial que a patrulha seja, antes de tudo, um grupo de amigos.

O Conselho de Patrulha é a instância formal de tomada de decisão, reunindo seus integrantes sob a liderança do monitor, que atua como seu presidente, e deve acontecer sempre que a patrulha julgar necessário.

Para assegurar o comprometimento de todos com o funcionamento da patrulha e objetivando o sucesso de suas atividades, o Conselho de Patrulha deve estabelecer, com base em seus próprios critérios e avaliações de desempenho, responsabilidades específicas denominadas Encargos. Os Encargos têm o objetivo de desenvolver a capacidade de gerir responsabilidades, exercer liderança e trabalhar em equipe, permitindo que cada jovem tenha a oportunidade de liderar e ser liderado dentro da patrulha.

Nesta atividade a patrulha deve fazer um Conselho de Patrulha e estabelecer os jovens que vão desempenhar neste acampamento Ponta de Lança os seguintes encargos de patrulha: Monitor, Submonitor, Secretário, Animador, Almoxarife, Enfermeiro, Cozinheiro e Lenhador. As decisões devem ser registradas em ata que será assinada por todos.

• **08:40 – “Montagem de Campo”**

Informações:

Duração: 320 minutos

Participantes: Todos

Competências:

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

Intencionalidade educativa:

Aproveitar ao máximo as atividades ao ar livre e sua conexão com a natureza, sempre cuidando do meio ambiente e reduzindo seu impacto sobre ele.

Materiais: Cabos, Bambus, Lonas.

Descrição da atividade:

As patrulhas terão que montar:

- Mesa com Toldo.
- Delimitação de campo com portal
- Canto do lenhador e depósito de materiais coberto

As patrulhas terão 30 minutos para coleta e organização do material.

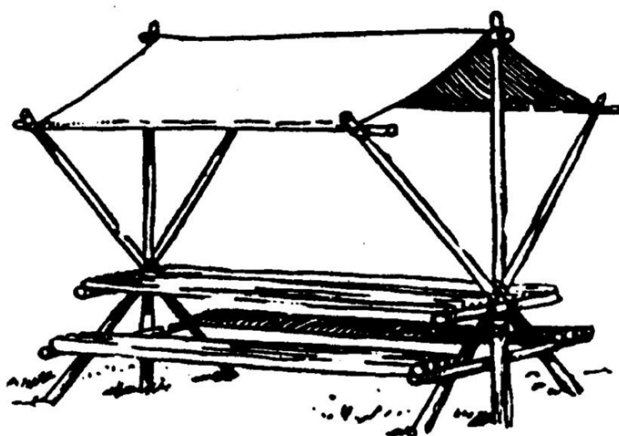
10 minutos para separar em duplas e definir a atribuição de cada dupla, com objetivos,

prazo para conclusão, preenchendo as planilhas fornecidas.

Obs: as Pioneirias escolhidas devem abrigar confortavelmente o número total de membros da patrulha.

Os monitores deverão ter controle da planilha e tempo durante toda a atividade, coordenando os trabalhos.

Sugestão de Modelo da Mesa:



Planilha de Plano de Trabalho:

Materiais		
Projeto	Descrição dos Materiais	Status
Mesa		
Toldo		
Portal/Delimitação		
Canto do Lenhador/Depósito		

Montagem de Campo			
Nome	Função	Materiais	Prazo

- **12:00 - “Almoço”**

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

Informações:

Duração: 2 horas

Participantes: Cozinheiros

Competências:

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.

Intencionalidade educativa:

Aproveitar ao máximo as atividades ao ar livre e sua conexão com a natureza, sempre cuidando do meio ambiente e reduzindo seu impacto sobre ele.

Materiais:

- 1 lata de tinta limpa, sem resíduos de tinta
- 1 abridor de lata
- 1 frango inteiro, limpo
- 1 espeto de bambu ou madeira (para servir de suporte ao frango)

Descrição da atividade:

Preparação da lata

Após limpar bem a lata de tinta, use o abridor para remover completamente a tampa superior, deixando a abertura totalmente livre.

Preparação do frango

Com o frango já limpo, tempere a gosto com os ingredientes de sua preferência (sal, alho, ervas, limão etc.).

Modo de preparo (cozimento)

1. Escolha um local seguro para fazer a fogueira.
2. Finque o espeto de bambu ou madeira no chão, de forma firme.
3. Espete o frango no suporte, deixando-o suspenso, sem encostar no solo.
4. Cubra o frango com a lata de tinta, certificando-se de que não fiquem frestas entre a borda da lata e o chão — isso evita a entrada de fumaça e ajuda a manter o calor interno.
5. Acenda a fogueira ao redor da lata, envolvendo-a com as chamas e brasas.
6. Deixe assar até o frango ficar bem cozido e dourado, Olhar com 30 minutos para não queimar .

Sugestão 1 – Variações de tamanho e tipo de frango

Caso não encontre uma **lata de tinta de 18 litros**, é possível utilizar **latas menores**, como as de **achocolatado** ou **leite em pó**.

Nessa versão reduzida, substitua o frango inteiro por **coxas e sobrecoxas desossadas** ou **filés de frango** dispostos dentro da lata, no estilo de um **churrasco grego**. O resultado continua saboroso e o cozimento é mais rápido.

Sugestão 2 – Refeição completa

Para aproveitar melhor o calor interno da lata, coloque **uma folha de bananeira** ou **uma pequena panela** no fundo, sob o frango, com **batatas, cebolas ou batata-doce**.

Esses ingredientes cozinham lentamente junto com o frango, absorvendo o sabor e os temperos.

Sugestão 3 – Complemento na brasa

Enquanto o frango assa, aproveite as **brasas da fogueira** para assar **batatas ou batata-doce** diretamente no fogo.

Basta envolvê-las em papel alumínio (ou deixá-las com casca) e colocá-las entre as brasas até ficarem macias.

Cardápio deve ser alterado, caso seja necessário, para atender às necessidades dos membros da patrulha.

Ao Final não jogar a lata fora, poderá utilizada no jantar (a critério da patrulha).



- **14:00 - “Missão Crítica - Decolagem e Sobrevivência”**

Informações:

Duração: 90 min

Local:

Participantes: Todos

Competências trabalhadas:

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

Intencionalidade educativa:

Reconhecer e valorizar suas habilidades físicas, se desafiar a superar limitações e cuidar da própria saúde com respeito ao seu corpo. Valorizar e respeitar a

diversidade humana.

Materiais:

Carta prego e a lista de itens que pode ser adaptada.

Exemplo:

1. Mapa da região
2. Caixa de primeiros socorros
3. Pistola sinalizadora (com 10 cartuchos)
4. Corda resistente (10 metros)
5. Fósforos à prova d'água
6. Bússola
7. 20 litros de água potável
8. Facão de mato
9. Livro de sobrevivência
10. Ração de emergência (para 5 dias)
11. Rádio VHF (apenas receptor)
12. Um espelho de sinalização

Descrição da atividade:

1. Objetivos (5 min)

- Relacionar a modalidade do Ar (simulação de um cenário de voo/acidente) com a necessidade de uma liderança clara e eficaz.
- Estimular a tomada de decisão por consenso e a comunicação assertiva dentro da Patrulha.
- Refletir sobre os diferentes estilos de liderança que emergem em situações de crise.

2. Organização do Grupo (5 min)

- Divisão: Separe os jovens em 4 a 5 Patrulhas de 4 a 5 Sêniores
- Distribuição do Material: Entregue a cada Patrulha uma cópia da "Carta Prego" e da "Lista de Itens" (veja abaixo).

3. O Cenário - O Desafio da Missão (25 min)

Carta Prego:

"Você e sua patrulha estão a bordo de um pequeno avião de reconhecimento aéreo. Devido a uma forte tempestade inesperada (turbulência severa), o avião sofreu danos e o piloto perdeu o controle. Sua patrulha conseguiu pular de paraquedas em uma área remota e inóspita na selva amazônica. Vocês resgataram, com sorte, 12 itens que estavam na aeronave. O rádio de emergência está inoperante. A prioridade máxima é sobreviver até o resgate e organizar a saída da área.

Instrução da Tarefa:

1. Individual (5 min): Cada membro da patrulha deve, individualmente, listar os 5 itens mais importantes para a sobrevivência e/ou organização do grupo na ordem

de prioridade (1º mais importante, 5º menos).

2. Patrulha (15 min): A Patrulha deve discutir e chegar a um consenso sobre a nova lista dos 5 itens mais importantes. Eles devem justificar a ordem e as decisões.

3. Registro: O Monitor anota a lista de consenso da Patrulha.

4. Lição de Liderança - Debriefing (25 min)

Este é o momento mais crucial para a lição de liderança.

- Apresentação (10 min): Peça para cada Patrulha apresentar sua lista final de 5 itens (o Monitor ou o líder eleito pela Patrulha deve falar) e as principais razões para a escolha, focando em como a decisão foi tomada.
- Discussão (15 min): Utilize as seguintes perguntas para guiar a reflexão sobre liderança:
 - "Quem liderou a discussão na Patrulha? Foi o Monitor? Se não, por quê? Como a Patrulha escolheu quem decidiria?"
 - "Foi fácil chegar a um consenso? O que a Patrulha fez para garantir que a melhor ideia fosse escolhida, e não apenas a mais barulhenta?"
 - "Qual item vocês acharam mais difícil de concordar? Por que a escolha desse item era tão controversa?"
 - "Qual foi o 'Plano de Voo' (a estratégia de liderança/tomada de decisão) que a Patrulha adotou para completar a missão a tempo?"
 - Conclusão (Sua Fala): Reforce que, como Escoteiros, eles precisam de líderes que saibam ouvir, integrar ideias (como um bom copiloto), e decidir com firmeza quando o tempo é curto (o piloto em crise). A melhor liderança não é a mais forte, mas sim a que consegue levar o grupo ao melhor consenso para a sobrevivência da Patrulha (a missão).

• **15:30 - Lanche**

• **16:00 - “Dominando o Fogo”**

Informações:

Duração: 1 hora

Local:

Participantes: Todos

Competências trabalhadas:

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

Intencionalidade educativa:

Reconhecer e valorizar suas habilidades físicas, se desafiar a superar limitações e cuidar da própria saúde com respeito ao seu corpo. Valorizar e respeitar a diversidade humana.

Materiais:

- Fósforos ou 1 isqueiro por patrulha

- Chá mate
- Panela ou caneca metálica
- Água
- Bexigas d'água (cheias ou para encher durante o jogo)
- Territórios delimitados para cada patrulha
- (Opcional) Obstáculo extra: falsa baiana ou travessia sobre um “rio imaginário”

Descrição da atividade:

Há muito tempo, quem dominava o fogo controlava territórios e tinha poder. Agora, cada patrulha representa um povo antigo que precisa provar novamente sua força dominando a arte do fogo. Porém existe um grande desafio: **a água virou um veneno**. Nenhum escoteiro pode tocar em água ou bexigas antes de preparar o antídoto.

Cada patrulha deve ir para o seu território e:

- Acender a fogueira usando fósforos ou isqueiro.
- Ferver a água na panela.
- Adicionar o chá mate para criar o antídoto do Fogo.

Quando o antídoto estiver pronto, **cada membro deve beber uma colher**, tornando-se imune ao “veneno”. Somente após beber o antídoto, os escoteiros podem pegar e usar bexigas d'água para atacar adversários ainda não imunizados, tentar apagar a fogueira de outra patrulha ou defender o próprio fogo.

Como **dificuldade opcional**, a chefia pode fingir que existe um “rio” separando os territórios. As patrulhas precisarão atravessar por uma falsa baiana, ponte improvisada ou outro método escolhido. Essa travessia serve apenas como desafio extra e torna a atividade mais divertida e estratégica.

A patrulha vence se **apagar a fogueira inimiga ou for a última a manter sua fogueira acesa**.

• 17:30 - “Conselho de Patrulha - Avaliação”

Informações:

Duração: 30 min

Participantes: membros da patrulha

Competências trabalhadas:

Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.

Intencionalidade educativa:

Assumir responsabilidades dentro de sua patrulha ou equipe de interesse,

trabalhando junto aos colegas para alcançar objetivos. Organizar e administrar recursos para seus projetos, definir um orçamento e executar ações para cumpri-lo. Planejar, realizar e avaliar atividades individuais e coletivas, tomando decisões com consciência e responsabilidade.

Materiais:

Livro para registro da ata e caneta

Descrição da atividade:

A avaliação de desempenho da patrulha e de seus integrantes, identificando pontos positivos e aspectos a melhorar é um dos assuntos relevantes que deve ser tratado pelo Conselho de Patrulha.

Sendo assim, neste momento da atividade a patrulha deve se reunir e avaliar o primeiro dia de Ponta de Lança e obrigatoriamente redefinir os seguintes encargos de patrulha: Monitor, Submonitor, Secretário, Animador, Almoxarife, Enfermeiro, Cozinheiro e Lenhador. As decisões devem ser registradas em ata que será assinada por todos.

• 18:00 - “Preparo do Jantar”

Informações:

Informações:

Duração: 150 minutos

Competências trabalhadas:

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.

Intencionalidade educativa:

Aproveitar ao máximo as atividades ao ar livre e sua conexão com a natureza, sempre cuidando do meio ambiente e reduzindo seu impacto sobre ele.

Lasanha de Frigideira

Ingredientes

500 g de carne moída

Cebola, alho e temperos a gosto

2 sachê de molho de tomate (200 g)

Água (mesma quantidade do sachê de molho – cerca de 200 ml)

Massa de lasanha fresca ou pré-cozida (aprox. 500 g)

400 g de presunto fatiado

400 g de muçarela fatiada

Óleo para refogar

Modo de Preparo

Em uma frigideira média e funda, aqueça um pouco de óleo. Refogue a carne moída com cebola, alho e os temperos que preferir.

Acrescente o molho de tomate e a mesma quantidade de água do sachê. Misture bem e deixe ferver.

Quando estiver fervendo, coloque a massa de lasanha diretamente dentro do molho,



mergulhando as folhas para que fiquem bem envolvidas pelo molho — não precisa fazer camadas.

Tampe a frigideira e deixe cozinhar de 5 a 10 minutos, conforme o tipo de massa, até que fique macia.

Finalize cobrindo com presunto e mussarela fatiados.

Tampe novamente e deixe o queijo derreter por cerca de 2 minutos.

Observação: Ingredientes da lasanha e quantidades devem ser alterados de acordo com a necessidade de cada patrulha.

- **20:30 - Banho e higiene pessoal**

- **21:30 - “Fogo de Conselho”**

Informações:

Duração: 60 min

Participantes: Todos

Competência:

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

Intencionalidade Educativa:

Expressar suas idéias, talentos e criatividade por meio da arte, da escrita, da

música ou de outras formas de criação. Buscar inovar em seus projetos e iniciativas, explorando novas possibilidades além daquilo que já está acostumado a fazer.

Tema: Expressão artística da cultura popular brasileira

- **22:30 - “Corte de Honra”**

Informações:

Duração: 20 min

Participantes: Monitores e Submonitores

Competência:

Reconheço que minha patrulha é uma comunidade de vida com a qual posso contribuir com minha experiência pessoal e na qual posso receber críticas construtivas que auxiliem meu crescimento.

Intencionalidade Educativa:

Assumir responsabilidades dentro de sua patrulha ou equipe de interesse, trabalhando junto aos colegas para alcançar objetivos. Organizar e administrar recursos para seus projetos, definir um orçamento e executar ações para cumpri-lo. Planejar, realizar e avaliar atividades individuais e coletivas, tomando decisões com consciência e responsabilidade.

Materiais:

Livro para registro da ata e caneta.

Descrição da atividade:

A Corte de Honra é a principal instância de organização e planejamento da tropa. Sua função é coordenar e articular a vida da tropa, propondo ações para fortalecer a vivência do sistema de patrulhas e zelando pelo espírito escoteiro.

Ela é composta pelos monitores e pode contar, ou não, com a participação dos submonitores das patrulhas, sempre acompanhados por pelo menos um escotista. Uma de suas funções é trazer as idéias, desejos e necessidades das patrulhas para a tropa e é nesse sentido que a Corte de Honra das patrulhas do Ponta de Lança se reúne, para trazer a avaliação do dia feita pelas patrulhas e, se for o caso, trazer das patrulhas as sugestões de melhoria no desenvolvimento da atividade.

Os assuntos tratados devem ser registrados em ata que será assinada por todos.

Domingo

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

- **8:20 - “Inspeção de Gilwell”**

Informações:

Duração: 30 min

Participantes: todos

Competência:

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

Intencionalidade Educativa:

Aproveitar ao máximo as atividades ao ar livre e sua conexão com a natureza, sempre cuidando do meio ambiente e reduzindo seu impacto sobre ele.

Materiais:

Nenhum

Descrição da atividade:

A Inspeção de Gilwell é uma avaliação formal de limpeza, organização e higiene de um acampamento escoteiro, realizada por escotistas para garantir que os pertences pessoais e equipamentos comunitários estejam em ordem. O objetivo é desenvolver a disciplina, a cooperação, a criatividade e os hábitos de higiene dos escoteiros, além de avaliar a qualidade do acampamento de forma competitiva. Ela não tem caráter fiscalizador, mas formativo e inspirador, com momentos de observação, diálogo e devolutiva.

Ficha de Inspeção de Gilwell

Data: _____

Local: _____

Patrulha: _____

1. Organização e Estrutura do Acampamento (máx. 20 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Planejamento	Distribuição de tarefas	___ / 5
Montagem das barracas	Barracas bem montadas, limpas e organizadas	___ / 5
Disposição da área	Organização geral do espaço	___ / 5
Segurança do local	Cuidados com fogo, ferramentas e áreas de risco	___ / 5
Subtotal:		___ / 20

2. Higiene e Alimentação (máx. 15 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Limpeza geral	Área limpa, sem lixo acumulado	___ / 5
Higiene alimentar	Manipulação adequada dos alimentos e uso correto de utensílios	___ / 5
Cuidados pessoais	Boa apresentação e hábitos de higiene dos membros	___ / 5
Subtotal:		___ / 20

3. Espírito Escoteiro e Atitude (máx. 20 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Espírito de equipe	Cooperação, respeito e alegria entre os membros	___ / 5
Cumprimento do horário	Pontualidade nas atividades	___ / 5
Uniforme e apresentação	Uso correto do uniforme e boa postura escoteira	___ / 5
Cortesia e disciplina	Respeito às regras, chefes e demais patrulhas	___ / 5
Subtotal:		___ / 20

4. Pioneiria e Criatividade (máx. 20 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Construções úteis	Mesas, varais, portais, suportes, etc.	___ / 5
Técnica e segurança	Amarras bem feitas e uso correto de materiais	___ / 5
Criatividade	Originalidade nas construções e decoração	___ / 5
Uso sustentável de recursos	Respeito ao meio ambiente e reaproveitamento de materiais	___ / 5
Subtotal:		___ / 20

5. Material individual (máx. 15 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Mochila	Disposição de roupas (limpas e sujas), toalhas, roupas embaladas (roupa íntima), remédios.	___ / 15
Subtotal:		___ / 15

6. Apresentação Final (máx. 10 pontos)

Critério	Descrição	Pontuação
Animação	São alegres, cantam durante a inspeção	___ / 10
Subtotal:		___ / 10

☼ **TOTAL GERAL:** _____ / 100 pontos

Observações e Recomendações

☼ **Síntese da Inspeção:**

Pontos fortes: _____

Oportunidades de melhoria: _____

A Inspeção de Gilwell em um acampamento escoteiro é uma experiência de aprendizado mútuo, que alia técnica, observação e espírito escoteiro. Mais do que verificar, ela busca inspirar — reforçando que cada detalhe do acampamento é uma oportunidade educativa e de vivência dos valores do Escotismo.

- **9:00 - “Dia da Gratidão”**

Informações:

Duração: 30 min

Participantes: todos

Competência:

Demonstro através de minhas atitudes em todos ambientes em que convivo, inclusive em minha Seção, os valores que me inspiram.

Intencionalidade Educativa:

Refletir sobre o sentido da vida, encontrando inspiração na natureza, na solidariedade e na diversidade espiritual da sua comunidade. Buscar viver de acordo com os seus valores, alinhando suas crenças às suas ações diárias.

Materiais:

Pedaços de papel, caneta

Descrição da atividade:

O Dia da Gratidão é comemorado, no Brasil, em 6 de janeiro, por inspiração da data reservada para celebrar o Dia de Reis.

O Dia de Reis representa, no calendário e tradição cristã, a data em que três Reis Magos do Oriente chegaram para visitar Jesus Cristo em seus primeiros dias de vida, trazendo presentes. O dia marca oficialmente o encerramento do período de festas e homenagens pelo nascimento de Cristo.

Já em nível internacional, o Dia Mundial da Gratidão é comemorado em 21 de setembro desde 1965, quando um encontro no Havaí, nos Estados Unidos, reuniu pessoas motivadas a designar um dia do ano para praticar rituais de agradecimento.

Nos Estados Unidos e no Canadá, o dia escolhido para demonstrar Gratidão é conhecido como Thanksgiving Day (Dia de Ação de Graças). Ele sempre é comemorado na quarta quinta-feira de novembro entre os norte-americanos, e na segunda-feira da segunda semana de outubro entre os canadenses.

O Thanksgiving Day foi instituído nos EUA para celebrar o fim da temporada de colheita de alimentos nos campos. É um feriado tradicional, muito comemorado e reverenciado tanto nos EUA quanto no Canadá. É dia de reunir família e amigos para agradecer o que de bom aconteceu durante o ano, sempre com fartura de alimentos. As comidas típicas dessas celebrações costumam ser abóboras, tortas de maçãs e de nozes, cookies, batatas doces, purê de batatas, molho de cranberry e peru.

Em 1621, imigrantes ingleses convidaram índios nativos americanos para



celebrarem com eles a fartura na colheita de milho. Oficialmente, nos Estados Unidos, o feriado foi decretado em 1939 pelo presidente Roosevelt. Já no Canadá, a primeira ceia de agradecimento foi feita pelo explorador inglês Martin Frobisher em 1578. A celebração se dava por Frobisher estar vivo após uma longa viagem. O Parlamento decretou que, a partir de 1957, toda segunda segunda-feira de outubro seria Dia de Ação de Graças.

Vale lembrar que esses são exemplos e que, em muitos outros países, também há datas diferentes reservadas para a Gratidão ou a Ação de Graças.

Para a neurociência, quando as pessoas expressam gratidão ativam o sistema cerebral responsável pelas sensações de prazer, contentamento e bem-estar. Quando o cérebro reconhece que o sentimento é o de estar agradecido, libera dopamina, um importante hormônio que melhora a motivação e a vontade de realizar coisas. Além deste hormônio, a gratidão também pode estimular as vias cerebrais, por meio da oxitocina, que influencia as emoções, o afeto, e dissolve sentimentos de medo, raiva, angústia e fobias.

Nessa atividade o escotista deverá fazer uma introdução ao tema utilizando o texto acima e discorrendo sobre os efeitos de ser gratos. Haverá um breve momento de cinco minutos em que todos ficam em silêncio para escrever nos pedaços de papel ou post its entregues pelo escotista sobre o que são gratos. Feito isso, todos lêem o que escreveram e colam na área definida pelo escotista.

É importante que o escotista que estiver aplicando a atividade respeite e adapte a execução caso algum jovem se sinta desconfortável em dividir o que escreveu.

- **9:30 - “Missão Resgate - Altitude Zero”**

Informações:

Duração: 90

Participantes: Todos

Competência:

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

Intencionalidade Educativa:

Reconhecer e valorizar suas habilidades físicas, se desafiar a superar limitações e cuidar da própria saúde com respeito ao seu corpo. Valorizar e respeitar a diversidade humana.

Materiais:

Mapa ou croqui da área do acampamento

1 bússola por patrulha

1 apito ou espelho de sinalização
Corda, bastões e lenços escoteiros (para maca improvisada)
Kit simples de primeiros socorros
Papel e caneta
Envelopes impressos: Ordem de Missão, Cartões de Pista e Carta de Rádio

Descrição da atividade:

Desenvolver habilidades técnicas de orientação, comunicação e primeiros socorros, aplicadas em um cenário prático de resgate aéreo, fortalecendo a liderança, a tomada de decisão e a cooperação entre monitores e submonitores.

Fundo de Cena

“Durante a madrugada, uma aeronave leve do Corpo Aéreo Escoteiro realizou um pouso forçado nas proximidades do acampamento, após uma pane elétrica.

As comunicações estão instáveis e a tripulação desapareceu na mata.

Sua patrulha é parte da **Equipe de Resgate Aéreo Escoteiro (ERAE)**, e recebeu ordens para localizar o ponto do impacto, socorrer o piloto e sinalizar para o helicóptero de evacuação.”

ROTEIRO OPERACIONAL

Briefing Inicial (10 minutos)

O Escotista reúne o grupo e lê o fundo de cena. Em seguida, entrega o **Envelope 1 – Ordem de Missão**.



ENVELOPE 1 – ORDEM DE MISSÃO

Transmissão 01 – Base Aérea Escoteira

“Atenção, ERAE! Sinais de queda detectados a noroeste do acampamento.

Missão:

Localizar a aeronave.

Identificar feridos.

Reportar coordenadas à base.

Dados de Navegação:

Azimute inicial: 315°.

Distância: 200 metros até o primeiro ponto.

A cada pista encontrada, siga as instruções e registre as informações.”

Lembrem-se: A calma é a primeira ferramenta de um resgate bem-sucedido.



2 Navegação e Busca (20–25 minutos)

As patrulhas seguem o azimute indicado e encontram **cartões de pista** escondidos no trajeto.

Cada cartão dá uma nova direção e uma pista do acidente.

☯ CARTÕES DE PISTA

1. Parte da asa encontrada. Há marcas de arrasto para o norte.
☞ Azimute 0°, distância 100m
2. Motor danificado. Um sobrevivente caminhou para o leste.
☞ Azimute 90°, distância 50m
3. Restos de mochila e sangue seco. Piloto possivelmente ferido.
☞ Azimute 120°, distância 50m
4. Tripulação localizada. Ferido consciente.

3 Resgate Técnico (30 minutos)

No ponto final, o “piloto ferido” (pode ser um boneco ou sênior caracterizado) deve ser atendido.

As patrulhas deverão:

1. Avaliar o estado da vítima (consciência, respiração e ferimentos).
2. Aplicar curativo e imobilização básica.
3. Construir uma **maca improvisada** com bastões e lenços.
4. Transportar o ferido até o ponto de evacuação definido pelo escotista.

4 Comunicação e Extração (20 minutos)

Chegando ao ponto de evacuação, o grupo recebe o Envelope 2 – Carta de Rádio.

✉ ENVELOPE 2 – CARTA DE RÁDIO

Transmissão 02 – Base Aérea Escoteira

“As comunicações estão instáveis. Usem código visual, sonoro ou Morse para enviar as seguintes informações:

- Localização da equipe
- Condição do piloto
- Solicitação de evacuação

Mensagem curta e clara.

Exemplo em Morse:

.... . -.-. -.-. / .-. .. -.-. --- - --- / ..- . -.-. .. -.-. ---
(HELP PILOTO FERIDO)

Aguardando confirmação de recebimento.

— Base Aérea Escoteira —”

5 Encerramento e Debriefing (10 minutos)

Reúna as patrulhas e conduza a reflexão:

1. Como a liderança se manifestou durante a missão?
2. Em que momento o grupo mostrou cooperação verdadeira?
3. Que decisões exigiram calma e raciocínio técnico?

REFLEXÃO FINAL – “Liderar é Escolher o Rumor”

“Na aviação, o piloto não controla o vento — apenas ajusta o leme.

Assim é o líder escoteiro: ele não decide as condições, mas escolhe como reagir a elas.

O verdadeiro voo da liderança não é feito de altitude, mas de atitude.”



Desafio Central

Superar o medo e a dúvida para agir com serenidade e propósito técnico, mesmo sob pressão.

O monitor que domina a si mesmo se torna um verdadeiro “piloto de patrulha”.

• **11:00 - “O Resgate dos Sêniores Tontos”**

Informações:

Duração: 20 minutos

Participantes: Todos

Competência:

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

Intencionalidade Educativa:

Reconhecer e valorizar suas habilidades físicas, se desafiar a superar limitações e cuidar da própria saúde com respeito ao seu corpo. Valorizar e respeitar a diversidade humana.

Materiais:

1 venda por patrulha

1 apito ou algo para marcar início/fim

alguns objetos espalhados pelo campo (mochilas, bastões, cantis, cones, pedaços de corda)

Descrição da atividade:

1. Preparação (2 min)

Cada patrulha escolhe um “Sênior Tonto” — que será vendado.

O campo recebe de 6 a 10 objetos espalhados aleatoriamente.

Cada objeto vale 1 ponto.

2. A Caça Caótica (8 min)

Ao sinal, o Escoteiro Tonto de cada patrulha é guiado apenas por comandos de voz do grupo (NÃO pode tocar).

Mas existe a diversão principal: Todos os guias adversários podem gritar comandos falsos para confundir!

Exemplos de caos:

“DIREITA!” – vindo de uma patrulha rival

“AGACHA!” – quando não tem nada

“PRA TRÁS!” – mas o objeto está à frente

O objetivo é fazer seu vendado coletar o máximo de objetos.

Quando ele encosta em um objeto, deve levantar e gritar o nome da patrulha.

Um membro da patrulha corre, pega o item e volta para a base.

3. Troca Estratégica (5 min)

Após tocar o apito, cada patrulha pode decidir:

- Continuar com o mesmo vendado
- Ou trocar por outro

Essa escolha é parte do desafio:

4. Rodada Final: O “Turbo Tonto” (5 min)

Os últimos 5 minutos valem pontos dobrados, mas:

- Os vendados devem andar com uma mão na cabeça.
- As patrulhas só podem usar três palavras diferentes para guiar (por exemplo: “Frente”, “Esquerda”, “Pega!”).

Isso gera um caos hilário — e força a patrulha a ser muito precisa.

Desafio Central:

Manter foco e cooperação mesmo em ambiente de confusão e risada — superar a tentação de agir sem estratégia.

Reflexão Final:

“Durante o acampamento, como neste jogo, muitas vezes tentaram te puxar para vários lados. Liderar é saber quem ouvir, quando agir e quando respirar fundo. O verdadeiro sênior encontra direção no caos.”

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