



# Caderno de Atividades

Sugestão aos distritos

---

**Encontro de Monitores** | **20**  
Escoteiro e Sênior | **23**



**Escoteiros do Brasil**  
Rio de Janeiro

## Boletim 1

### Informações Gerais

#### 1. APRESENTAÇÃO

A função de monitor de patrulha é muito importante e exige grande responsabilidade. O caminho pode ser difícil, mas é uma grande oportunidade para exercitar a liderança, conhecer novos horizontes, ajudar na progressão de seus companheiros e também garantia de diversão e muito aprendizado.

O Encontro de Monitores de Grupos Escoteiros diferentes é um momento importante para troca de experiências, conhecer novos e rever antigos amigos e participar de algo onde poderá ser protagonista em decisões para seu distrito e região. Convidamos todos os Monitores da Região Escoteira do Rio de Janeiro a participarem desta aventura.

#### 2. DATA E LOCAL

**Local: O evento acontecerá por distrito**

**Data: 12 de março de 2023**

#### 3. INSCRIÇÃO

Os interessados em participar devem consultar os comunicados de seu respectivo distrito para informações sobre valores e meios de inscrição.

Como pré-requisito, todos os participantes jovens devem estar com o registro institucional ativo e serem monitores ou indicados pelas patrulhas. E, para cada patrulha, deve haver um adulto da Unidade Escoteira acompanhando.

#### 4. DISTINTIVO

O distintivo deverá ser adquirido em lotes, por distritos, solicitado pelo coordenador distrital diretamente ao Escritório Regional.

**Valor: R\$5,00**



O prazo para recebimento dos pedidos é entre os dias 13 a 27 de março de 2023. Será enviado para produção no dia 28/03 e colocado nas pastas das UEL após a entrega do material no Escritório.

*\*Previsão de entrega em 30 dias, consulte a Secretaria Regional para verificação do produto em sua respectiva pasta. ([secretaria@escoteirosrj.org.br](mailto:secretaria@escoteirosrj.org.br))*

Para o **pagamento**, o coordenador deve calcular a quantidade a ser pedida pelo valor do distintivo e efetuar o pagamento do valor total. A transferência deve ser realizada para a conta da União dos Escoteiros do Brasil - Região Rio de Janeiro, pela chave **PIX: CNPJ 33.788.431/0003-85**.

É obrigatório o envio do comprovante de transferência para o e-mail [eventos@escoteirosrj.org.br](mailto:eventos@escoteirosrj.org.br), informando o distrito, quantidade de distintivos, e relação de UEL/quantidade para entrega nas pastas.

Pedidos que não forem identificados, faltarem alguns dos dados listados ou feitos após o prazo **não** serão considerados.

## 5. ATIVIDADES

### Fórum Distrital de Jovens

---

O fórum deve ser obrigatório na programação dos distritos. Tendo todos os os jovens reunidos, eles deverão discutir temas de interesse deles em relação às atividades distritais e regionais.

Ao final, irão eleger um representante de cada ramo com objetivo de representar o distrito em um Fórum Regional de Jovens a ser realizado em data futura em 2023, com a presença da Diretoria Regional.

Os representantes, bem como as propostas, deverão estar relacionadas em ata do fórum distrital.

### Oficina 1A – Sistema de Patrulhas

---

- Objetivo: Reforçar os conceitos do sistema de patrulhas, ressaltando que esta é a base da prática do Movimento Escoteiro

- Dinâmica: Convidamos os adultos a debaterem o que é o sistema de patrulhas. À medida que os temas forem sendo citados, colamos em um flip chart (ou quadro) frases significativas para este assunto que estão na literatura escoteira. Conforme a discussão for avançando, vamos orientando o debate para que passemos pelos temas relativos a todas as frases. Ao final, apresentamos o painel completo.

Diante disso, discutimos porque é fundamental a aplicação correta do sistema de patrulhas antes de qualquer outra coisa.

Ao final, entregamos como produto desta unidade um texto que aponte a importância do Sistema de Patrulhas no Método e Programa Escoteiro.

- Material: Flip Chart / Pilot / Frases (10) sobre o sistema de patrulhas / Texto para entrega no final da unidade (60 cópias)

### **Oficina 1B – Sistema de Patrulhas**

---

- Objetivo: Apresentar aos jovens a origem do sistema de patrulhas e mostrar como a organização deles é fundamental para o cumprimento de um objetivo.

- Dinâmica: Inicialmente, apresentamos aos jovens um pouco da história do acampamento de Brownsea e os conceitos que levaram à estruturação do movimento escoteiro por patrulhas.

Em seguida, procedemos com o sorteio dos jovens por patrulhas e separamos os kits com o material para a confecção das bandeiras.

Entretanto, cada grupo terá algum tipo de restrição: um não poderá se comunicar em voz alta, um não terá nenhuma regra estabelecida, outro cada pessoa receberá um instrumento diferente e por fim, um grupo se dividirá em dois subgrupos (livre escolha) e enquanto uma metade trabalha, a outra observa, na metade do tempo proposto, invertem-se os papéis. As patrulhas sortearão estes impedimentos.

Ao final, mostraremos como diferentes meios de se funcionar uma patrulha influenciam no desempenho final e no cumprimento de objetivos.

- Material: Bastões (madeira) / Serra e Arco de Serra / Cordões / Tesoura (8) / Cola (4) / TNT de diversas cores (pesquisar as cores das patrulhas de Brownsea) / Carta com nome da patrulha, cores e regras para a montagem da bandeira /

### **Oficina 2A – Encargos**

---

- Objetivo: Repassar as principais funções de forma lúdica e verificar as reais percepções sobre cada encargo.

- Dinâmica: Divide-se os adultos em grupos. Cada grupo recebe um encargo e sua descrição e deverá representar por meio de mímica uma cena que identifique a realização de uma tarefa daquele tipo de encargo.

Ao final, conforme tempo disponível, entregamos uma listagem com os encargos e discute-se a importância e a aplicabilidade.

- Material: Tiras de papel com encargo + descrição / Listagem de encargos (1 para cada adulto)

## Oficina 2B – Encargos

---

- Objetivo: Mostrar aos jovens a importância da divisão das tarefas conforme os encargos na patrulha e como esta escolha deve ser consciente e não uma “passagem de batata quente”.

- Dinâmica: Os jovens devem ser dispostos em círculos. Cada jovem recebe uma cédula de papel em branco. Orienta-se que o jovem passe uma “prenda” para o colega do lado direito. Todos anotam. Ao final, pede-se que o jovem entregue sua cédula para o colega. Todos leem em voz alta as prendas indicadas mas não as executam. Devolvem para quem as criou fazer.

O que acontece? - Normalmente, as pessoas passam tarefas bizarras pro outro, como plantar bananeira e falar, dançar alguma coisa, etc.

Moral da História: nunca passe uma tarefa que você mesmo não é capaz de fazer, nem a trate como uma batata quente.

A partir desta conscientização de distribuição adequada de tarefas, os jovens reúnem-se em suas patrulhas e deverão distribuir entre si os encargos de patrulha.

Serão apresentadas situações e eles devem indicar qual a função mais correta pra atuar.

- Material: Cédulas de papel (1 por jovem) / Caneta (1 por jovem) / Cartões/folha com as situações / Cartões com o nome dos encargos (por patrulha, x4)

## Oficina 3A – Reunião/Conselho de Patrulha

---

- Objetivo: Reforçar com os chefes que a patrulha deve ter uma vida ativa fora das reuniões/encontros da Tropa.

- Dinâmica: Geração de um Debate/brainstorm. Os pontos a serem discutidos são: Há resistência para reunião de patrulha? É relevante fazê-la? Quais são os motivos que levam aos problemas: overdose de contato, efetivos pequenos, agenda atribulada dos jovens, perda da relevância? Afinal, qual o objetivo destas reuniões? Qual a finalidade? Só existe um modelo formal aceitável?

## Oficina 3B – Reunião/Conselho de Patrulha

---

- Objetivo: Diferenciar para os jovens os conceitos de reunião, conselho e encontro de patrulha.

- Dinâmica: Um grupo de pioneiros representa uma reunião de patrulha formal (reduzida para caber no tempo) que contará em sua programação com um conselho de patrulha.



Em seguida, as patrulhas debatem o que pode ter numa reunião de patrulha e formalizam esta atividade no papel. Antes do almoço, a patrulha recebe informações sobre assuntos que precisam ser discutidos em um conselho de patrulha a ser realizado neste intervalo e um modelo pré-preenchido de ata, com espaços a serem preenchidos.

A patrulha deverá entregar a ata do conselho com as opiniões registradas.

- Material: Prancheta / Papel / Caneta / Situações para Conselho de Patrulha / Ata semipronta

#### **Oficina 4A – Corte de Honra**

---

- Objetivo: Apontar o papel real do escotista em um fórum como este e deixar claro o papel da Corte de Honra.

- Dinâmica: Exibir trecho de filmes de líderes com diferentes comportamentos, exemplo: Poderoso Chefão x Ao Mestre com Carinho x Sociedade dos poetas mortos (mais exemplos!!)

Moral: Não é uma reunião COM monitores, mas DE monitores.

- Material: Telão / Projetor / Notebook / Caixas de som / Trechos dos filmes

#### **Oficina 4B – Corte de Honra**

---

- Objetivo: Mostrar qual é o real papel de uma Corte de Honra.

- Dinâmica: Baseados nas opiniões das patrulhas no conselho realizado no almoço, reunimos um monitor de cada patrulha com chefes para uma encenação da CH, algo entre dinâmica e teatro. Ao longo da reunião, interrompemos a dinâmica para comentar o que está acontecendo. E ao final, iremos discutir o que foi feito e deixar uma mensagem da imensa importância da Corte de Honra pra vida da tropa e, principalmente, das patrulhas.

#### **Oficina 5A – Sucessão e Lideranças**

---

- Objetivo: Mostrar ao chefe que não é ele o responsável por definir a escolha de monitores nas patrulhas nem tomar partido nas opiniões internas, mas sim, formar jovens capazes de tomar decisões deste tipo sozinhos.

#### **Oficina 5B – Sucessão de Lideranças**

---

- Objetivo: Oferecer ao jovem um panorama prático de como ele deve proceder como monitor em momentos como: manter seus elementos informados e se manter informado sobre seus elementos; organizar reuniões e atividades de patrulha; incentivar a progressão de seus elementos (mas não esquecer a própria); acompanhar e apoiar o trabalho dos encargos de patrulha.

Reforçar com os jovens o papel do monitor não como simples distribuidor de tarefas, mas sim, como alguém capaz de conferir um trabalho a outro sempre mantendo seu papel de líder inspirador, mas também de elemento em quem toda a patrulha confia, admira e respeita.

### **Oficina 6A – Recepção de novos jovens**

---

- Objetivo: Entender a importância de uma boa recepção de pessoas em novos ambientes. Reconhecer suas necessidades e anseios e informar o que vai acontecer naquele local e como o recém-chegado deve se comportar dali em diante.

- Dinâmica: Dividir os chefes em pequenos grupos. Cada grupo irá receber uma determinada situação do cotidiano (Jantar em um restaurante, Ir a um Estádio de Futebol, Primeiro dia no novo trabalho, etc) e também personagens que cada um na equipe deverá representar. Antes, um elemento terá sido retirado e será o “cliente” de cada uma destas situações.

Enquanto a equipe se organiza, iremos briefar os “clientes” com demandas que eles devem levantar na cena, muito provavelmente algumas delas irão surpreender os “funcionários”.

Ao final desta esquete, devemos associar estes papéis e situações aos “personagens” de nossa seção, como escotistas, assistentes, monitores, submonitores, etc.

- Material: Papel com situações e personagens

### **Oficina 6B – Recepção de novos jovens**

---

- Objetivo: Refletir sobre a chegada de um novo membro na tropa e como devemos construir um ambiente favorável pra isso, ressaltando a importância de passar informações do que vai acontecer ali e como ele deve se portar.

- Dinâmica: Passar trecho de algum filme/seriado clássico de escolas americanas, quando o jovem novo chega na escola e é totalmente ignorado pelas panelas existentes.

Depois pedir para que cada um resuma em uma palavra como foi a sua chegada no GE e coloque-a presa num flip chart/mural/parede. Ver as recorrências e observar os sentimentos mais comuns, com debate.

Depois do debate, cada patrulha monta uma esquete com este tema.

- Material: Telão / Projetor / Notebook / Caixas de som / Trechos dos filmes / Flip Chart / Caneta

## Oficina 7 - Desarmando a Bomba

---

- Categorias: Cooperação - Criatividade - Liderança

- Objetivos: Desenvolver o trabalho em equipe, a criatividade, a liderança e a cooperação.

- Dinâmica: A área para a realização desta dinâmica deve ser, preferencialmente, em ambiente aberto (ar livre) mas, adaptando-se, é possível também realizá-la em ambiente fechado.

O facilitador deverá dividir o grupo em pequenas equipes (de 3 a 6 participantes cada). Distribui-se o material juntamente com o texto abaixo:

Olá,

Sua equipe faz parte de um Esquadrão Especial de desarmamento de bombas que tem como objetivo desativar todas as bombas que se encontram na área. Para isso você deverão observar as seguintes regras:

- Para neutralizar a bomba (bolinha), ela deve ser colocada suavemente dentro da água que está no balde;
- Nenhuma parte do corpo humano pode chegar a menos de 1,5m de distância do balde sob o risco da bomba explodir;
- A bomba não pode ser jogada. Se bater com força em qualquer coisa ela explode;
- A água do balde não pode espirrar fora porque ela também faz explodir a bomba;
- Sua equipe pode utilizar apenas o material que recebeu para desmontar a bomba, lembrando que a revista deverá ser devolvida sem rasgar no final da operação.

Boa sorte!!

O tempo para realização da tarefa dependerá do facilitador que levará em conta o público e o número de participantes.

Ao final o facilitador conduzirá uma discussão dirigida com as experiências de cada um (ou da equipe se esta eleger um orador).

- Nº de Participantes: de 8 a 24 participantes

- Material: Balde com água, uma bola (bomba), uma revista (que não pode ser rasgada), duas folhas de papel sulfite, 1,5m de barbante, 60cm de fita crepe.



## Oficina 8 - Espelho Triplo

---

- Categorias: Comunicação - Liderança - Negociação e gestão de conflitos - Resolução de problemas e tomada de decisão

- Objetivos: Permitir introduzir temas como liderança, acúmulo de tarefas, centralização, comunicação verbal e indiferença.

- Dinâmica: O facilitador divide os participantes em grupos de 4 pessoas.

Em cada grupo coloca-se uma pessoa em frente a outra formando uma roda em formato cruz (+) e elege-se uma pessoa que será o líder.

Ao sinal de início os participantes deverão seguir as regras:

- a pessoa na frente do líder tem que fazer mesmos os movimentos para o líder imitando-o;
- a pessoa à direita do líder tem que puxar conversa e o líder tem que respondê-las;
- a pessoa à esquerda do líder tem que sentir que está tendo sua atenção. Se isto não for atendido ela se retira da roda. Cabe ao líder não deixá-la sair de jeito nenhum e dar a maior atenção possível.

Após algum tempo muda-se o líder na roda até que todos passem pelo mesmo "transtorno" de ser este "líder".

Ao final o facilitador verifica com o grupo como se sentiram em cada um dos papéis, podendo observar:

- Quantas vezes nós mesmos já tivemos que passar por este tipo de situação fazendo mil coisas ao mesmo tempo?
- Quantas pessoas querem exercer o papel de líder, porém sem saber a pressão que isto representa?
- E quantas vezes ouvimos as nossas próprias necessidades?

- Nº de Participantes: no mínimo 4 participantes

- Material: Não necessita material

## Oficina 9 - Guia e Cego

---

- Categorias: - Confiança - Liderança - União

- Objetivos: Exercitar a autoconfiança e a confiança no outro, liderança, equilíbrio emocional, ajuda mútua e quebra de paradigmas.

- Dinâmica: Essa dinâmica se destina a qualquer grupo, preferencialmente formado por pessoas que já trabalham ou convivem juntas.

O facilitador pede que se formem duas fileiras, onde os participantes de cada fileira ficarão lado a lado e em frente uns dos outros. Em seguida distribuem-se as vendas para cada dupla, orientando-se para que escolham quem será vendado (Cego). Aquele que for ficar sem venda (Guia) venderá os olhos do outro.

O facilitador explica que o grupo irá participar de uma vivência que denominada Guia e Cego e que, durante esse tempo, algumas regras terão que ser cumpridas:

- Os guias, naturalmente, podem ver mas, não podem falar;
- Os cegos podem falar à vontade (perguntar, agradecer, reclamar, etc);
- Cada guia pegará o seu cego pelo braço e lhe proporcionará um passeio bem criativo, indo por lugares os mais variados. Podem sair da sala, subir as escadas, alimentar o seu cego, passear pelo jardim, etc.

Depois de vendados, durante o trajeto, o facilitador pode trocar os guias sinalizando para que os cegos não percebam a troca. Ao retornar para a sala e antes de tirar as máscaras, o facilitador orienta aos Guias para ficarem novamente com seu Cegos originais.

Invertem-se então os papéis: quem foi cego agora será guia e vice-versa. Orienta-se os mesmos procedimentos anteriores, exceto a troca de guias.

No início do trajeto, o facilitador orientará que todos (Guias e Cegos) deverão permanecer mudos.

Colocam-se então as máscaras nos guias, também de forma que ambos ficarão serão Cegos. O facilitador deve tomar providências para evitar possíveis acidentes.

Ao final orienta-se o grupo para o retorno à sala. Todos se sentarão no chão. Guias bem separados dos cegos e sem tirar as máscaras.

O facilitador, um a um, toca no ombro de cada pessoa e pede que, individualmente, fale sobre seus sentimentos, emoções e percepções acerca da vivência. Deve-se falar sem tirar as máscaras. Conforme cada um falar poderá tirar a máscara.

Ao final pode-se conduzir uma discussão dirigida questionando:

- O que foi melhor: ser guia ou ser cego?
- Quais os aprendizados? Quais as simbologias?

- Nº de Participantes: de 8 a 30 participantes

- Material: Vendas (máscaras) numa quantidade equivalente à metade do número de participantes.

## Oficina 10 - O Helicóptero

---

- Categorias: - Comunicação - Cooperação - Criatividade - Liderança - Negociação e gestão de conflitos - Resolução de problemas e tomada de decisão

- Objetivos: Trabalhar a observação, negociação, sociabilidade, liderança, resistência a pressão e trabalho em equipe.

Dinâmica: O facilitador pede aos participantes que formem um círculo, convidando-os a fazerem um passeio de barco a remo.

Inicia-se então o passeio. O facilitador anuncia a chegada à ilha. Todos podem passear por ela, à vontade (todos passeiam pela sala e cumprimentam os companheiros). O facilitador anuncia a todos que houve um maremoto e que a ilha vai se inundar mas que virá um helicóptero para resgatar o grupo entretanto, este não comporta todos de uma vez. O grupo deverá organizar rapidamente seguindo as orientações:

- O helicóptero chegou. Ele levará cinco pessoas.
- O helicóptero voltou. Desta vez levará quatro pessoas, e estas devem ser estranhas umas das outras.
- Nosso helicóptero sofreu pane no motor. Veio desta vez um menor. Só levará três pessoas e devem ser de comunidades diferentes. Quem não seguir orientação poderá ser jogado no mar.
- O helicóptero está aí novamente. Vai levar quatro pessoas, devido ao perigo de afogamento. Mas continua a exigência o grupo deve ser formado por pessoas que ainda não se conhecem.
- O helicóptero não pode voltar mais. Acabou o combustível. Temos que sair de barco. Há uma exigência fundamental: levar uma pessoa desconhecida com quem não se conversou ainda.
- Anuncia-se por fim que todos foram salvos.

Dá-se o tempo necessário para os participantes discutirem as questões (pode-se seguir as sugestões abaixo ou elaborar outras de acordo com a realidade do grupo).

- Sugestões para discussão:

- Grupo de cinco pessoas: seu nome. Nome do grupo e o significado do mesmo. Nome da comunidade ou atua, mora. Qual o seu ideal?
- Grupo de quatro pessoas: seu nome. O que faz na comunidade? Estuda? O que? Onde? O que espera do curso e o que gostaria que fosse tratado?
- Grupo de três pessoas: Como se sente aqui? Porque veio? O que é pastoral para você? E movimento? Como esta organizada a pastoral na sua paróquia?
- Grupo de quatro pessoas: O que é céu? O que achou desta dinâmica de conhecimento e entrosamento? Porque?
- Grupo de três pessoas: Agora converse com alguém que você não conhece e com quem não tenha conversado ainda.

- Nº de Participantes: no mínimo 20 participantes

- Material: Não necessita material

- Competências observadas: Auto estima, observação, negociação, organização, planejamento, agilidade, motivação, relacionamento interpessoal, comunicação, atenção concentrada, humor, criatividade, resistência a frustração, sociabilidade, raciocínio lógico, resistência a pressão, liderança, trabalho em equipe.

### **Oficina 11 - Venda Simulada**

---

- Categorias: - Comunicação - Cooperação - Criatividade - Expressão emocional - Liderança - Resolução de problemas e tomada de decisão

- Objetivos: Permitir a observação individual dos participantes no tocante à: trabalho sob pressão, criatividade, planejamento, liderança, trabalho em equipe, comunicação e equilíbrio emocional.

- Dinâmica: Cada grupo deverá sortear um produto e organizar uma apresentação para vender este produto.

Em sua apresentação deverá demonstrar aos outros grupos que seu produto deve ser comprado, sendo que este não deverá ser modificado ou trocado.

Os participantes deverão considerar o produto, dar-lhe um preço, informar as formas de pagamento, propaganda (podem utilizar slogan, música, propaganda, etc...) embalagem e forma de distribuição para a rede de lojas.

As apresentações deverão ser feitas em 15 minutos, sendo que iniciam imediatamente após o sorteio do produto.

Objetos a serem sorteados:

- Cadeira com 3 pernas
- Tubo de pasta de dentes vazio
- Papelão Molhado
- Mamadeira sem bico e rachada
- Pente sem dentes
- Escova de dente sem cabo
- Mala para viagem com 2 metros quadrados sem alça
- Aparelho telefônico sem tecla ou disco
- Caixa de fósforos usados e molhados
- 10 CDs riscados ou quebrados
- Fita K7 desfiada
- Jogo de 6 copos quebrados
- Faca de corte sem cabo ou apoio

- Material: Não necessita material

## Oficina 12 - Decisão em Equipe

---

- Categorias: - Comunicação - Criatividade - Liderança - Negociação e gestão de conflitos

- Objetivos: Desenvolver o poder de observação, criatividade, resistência à frustração, raciocínio lógico, entre outros.

- Dinâmica: O facilitador divide o grupo em equipes de cinco participantes cada.

Distribuem-se uma cópia da folha de trabalho (fichas ou uma folha com todas as situações, dependendo do caso), papel em branco e lápis para cada equipe.

Informa-se que os grupos vão discutir possíveis soluções para cada uma das cinco situações apresentadas, iniciando pela primeira. Se achar conveniente, o facilitador poderá entregar uma situação de cada vez.

A equipe define a solução mais apropriada e a descreve na folha em branco, justificando as razões pelas quais essa alternativa funcionaria. As respostas têm que ser claras e concisas para que os outros possam interpretá-las.

Ao iniciar a atividade, cronometra-se a mesma em quinze minutos, avisando os participantes quando faltarem cinco minutos e depois dois minutos antes do término. Terminado o tempo finaliza-se a discussão.

Ao final do tempo as equipes trocam as folhas de resposta entre si. Lêem as respostas escritas na folha de trabalho que receberam.

Depois que todas as respostas tiverem sido vistas, o facilitador pede amostras de como ela poderia ser resolvida mais facilmente.

A seguir, mostra-se a resposta dada nas "melhores soluções".

E assim por diante com as outras situações/equipes.

Melhores Soluções:

1. Estando o cachorro vigiando todos os seus movimentos, circule a árvore três vezes. A corrente se enrolará ao redor da árvore até o cachorro não poder alcançar as portas do carro.
2. Não importa onde a quinta banana de dinamite está colocada, porque a árvore não vai tombar em direção alguma. Mesmo assim, sendo madeira ela flutuará e aparecerá à superfície.
3. Use uma embalagem que seja três polegadas (7,5 cm) menor que a vara de pescar e coloque a vara na embalagem diagonalmente.
4. Use o entulho do túnel para construir um monte de entulho suficientemente alto para alcançar a abertura acima do túnel.
5. A declaração foi feita em 1º de janeiro e o aniversário dela é em 31 de dezembro. Portanto, ela tinha nove anos antes de ontem (30 de dezembro), tinha dez anos ontem (31 de dezembro) e mais tarde, este ano, ela completará 11 anos em 30 de dezembro. No próximo ano, ela fará 12 anos em 30 de dezembro.



Varição: Assinale uma situação por equipe, com cada um recebendo uma diferente. Dê-lhes quinze minutos para listar todas as alternativas possíveis e encontrar a melhor solução. Peça a outras equipes para adicionar quaisquer outras alternativas ainda não mencionadas.

Em círculo, abra espaços para os participantes se colocarem.

Estimule-os com as seguintes perguntas:

- Como vocês se sentiram neste exercício?
- Como foi a participação das pessoas na resolução do problema?
- Qual o grau de eficiência das equipes para comunicar suas idéias?
- Como sua equipe tomou a decisão sobre as respostas, como chegaram a essa conclusão?
- Quais os pontos fortes de sua equipe e aqueles que precisa melhorar na resolução de problemas compartilhada?
- Como estas situações se repetem na realidade de trabalho? Que consequência traz para os resultados?
- O que podemos tirar de aprendizado deste exercício?

O facilitador poderá, neste final, fazer uma breve exposição sobre resolução de problemas em equipe, consenso, ferramentas para a tomada de decisão e outros temas relevantes e dentro de seus objetivos.

É importante que, durante a exposição, o facilitador se reporte ao exercício, fazendo os links necessários e que sua fala seja objetiva, clara e breve.

O auxílio de transparências é bem vindo.

- Material: Fichas descritivas das situações, lápis e papel para cada equipe .

- Material para Reprodução: Orientação: Para cada situação apresentada abaixo, discuta soluções possíveis. Escolha a alternativa mais apropriada e a descreva no espaço que se segue ao problema. Justifique a resposta, explicando como esta solução funcionaria. Seja claro(a) e conciso(a) para permitir que os outros interpretem sua resposta.

1. Você estaciona seu carro debaixo de uma árvore e vai à direção da casa de um amigo quando um cachorro bravo, amarrado a uma árvore, vai a sua direção. Por sorte, você já está fora do alcance do cachorro. Quando você descobre que não há ninguém na casa de seu amigo você volta, mas percebe que tem um problema. Como a corrente do cachorro está presa a árvore, o cachorro tem acesso às duas portas do seu carro. Como você entrará no carro, sem que o cachorro o alcance?
2. Durante a construção de uma represa você encontra uma árvore de 7,5 m de diâmetro que está quase completamente coberta pela água. Para derrubar a árvore, cinco bananas de dinamite devem ser colocadas ao redor dela. Uma ao sul, outra ao norte, a leste, a oeste e a quinta no lado do qual a árvore deve cair. Mas como a corrente ao redor da água move-se ao sul, a dois nós por hora, em qual lado da árvore você colocaria a quinta banana de dinamite, se você quer que a árvore caia no lado norte?

3. Você quer mandar uma vara de pescar a um amigo que mora em outra cidade, por ocasião do aniversário dele. Mas como você esperou muito tempo, você precisa mandar o presente por via aérea, para que seu amigo seja alcançado antes do dia do aniversário. Mas você descobre que não pode mandar a vara de pescar por via aérea, porque ela é 7,5 cm maior do que permitem as regulamentações postais. Você analisa o problema por algum tempo e então percebe que ainda pode enviar a vara sem exceder o limite estabelecido. Como você embalaria e enviaria a vara de pescar sem danificá-la, diminuí-la, etc.?
4. Você está fazendo uma caminhada numa área cheia de grutas quando fica preso em uma delas, que mede aproximadamente 3 metros quadrados. As paredes da caverna são feitas de rocha sólida, estendendo-se por pelo menos 1,80 m abaixo do solo, cheio de entulhos. A única abertura é na rocha acima. Você começa a cavar um túnel embora saiba que nunca conseguirá terminá-lo. Como você planejaria sua saída da caverna? O que faria para escapar de lá?
5. Antes de ontem sua sobrinha tinha nove anos de idade. Ano que vem, ela terá doze anos. Como isso é possível?

## 6. INFRAESTRUTURA

A infraestrutura é de responsabilidade dos distritos. A organização será planejada para que atenda a programação proposta e traga uma experiência de excelência aos participantes.

## 7. INFORMAÇÕES GERAIS

### Atitudes e comportamentos:

Eventos escoteiros são um local de encontro, intercâmbio e amizade, marco de valores propostos na Lei e Promessa Escoteira. Caso não sejam respeitadas as normas ou instruções apresentadas pela Equipe de Organização, serão tomadas as medidas apropriadas que poderão, inclusive, culminar com a exclusão do participante. Neste caso, o participante responderá pelo pagamento integral de eventuais prejuízos causados.

- Apresentação pessoal: Conforme Regra 44 do P.O.R., nas cerimônias oficiais de abertura e encerramento, sempre que solicitado pela Equipe de Organização, deverá ser utilizado o uniforme, vestuário escoteiro ou camisa com motivo escoteiro.
- Relações interpessoais: Não serão permitidas atitudes ou situações que comprometam a integridade física, psíquica e moral ou estabilidade emocional dos participantes. Todos os integrantes devem manifestar respeito mútuo.
- Fumo: A organização do evento recomenda que os adultos evitem o uso de tabaco e seus derivados durante a atividade. Somente será permitido fumar em locais previamente definidos pela organização do evento. É expressamente proibido fumar durante a aplicação de Oficinas, Jogos e demais dinâmicas.

- Consumo de bebidas alcoólicas: É rigorosamente proibido o consumo de bebidas alcoólicas em atividades escoteiras.
- Posse e consumo de drogas: A posse e/ou consumo de drogas é crime previsto no Código Penal Brasileiro. Qualquer participante que seja surpreendido com drogas, consumindo ou facilitando a outros, será excluído da atividade e o caso encaminhado às autoridades competentes.
- Armas: Não é permitido aos participantes da atividade portar, a qualquer tempo, arma branca e/ou de fogo, ainda que tenha o porte devidamente autorizado.
- Uso de imagem: Os participantes cedem aos Escoteiros do Brasil o uso de imagens, na forma de fotografias ou vídeos realizados ao longo da atividade, para fins de promoção e divulgação do escotismo no Brasil e no Rio de Janeiro.

## 8. DISPOSIÇÕES FINAIS

A cada distrito cabe às disposições sobre o Encontro com as atividades deste boletim como sugestão.

Casos não previstos serão, única e exclusivamente, analisados e decididos pela Diretoria Regional.

Rio de Janeiro, 17 de janeiro de 2023

