

PROGRAMA DE JOVENS

Para Jovens

M

R

O



ÍNDICE

CAPÍTULO I - O QUE É O PROGRAMA DE JOVENS.....	3
CAPÍTULO II - NOSSOS MARCOS SIMBÓLICOS.....	6
CAPÍTULO III - MINHA PATRULHA.....	7
CAPÍTULO IV - EU E O MÉTODO ESCOTEIRO.....	9
CAPÍTULO V - NOSSA TROPA.....	10
Assembléia de Tropa.....	11
Corte de Honra.....	12
Equipe de Escotistas.....	13
CAPÍTULO VI - VIVENDO A LEI E A PROMESSA.....	15
CAPÍTULO VII - EU E AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO.....	16
CAPÍTULO VIII - EU E AS ATIVIDADES EDUCATIVAS.....	17
CAPÍTULO IX - EU E OS OBJETIVOS EDUCATIVOS.....	17
CAPÍTULO X - MINHA PROGRESSÃO PESSOAL.....	17
Distintivos de Progressão.....	18
CAPÍTULO XI - COMO FUNCIONA E COMO PARTICIPAR DO CICLO DE PROGRAMA.....	20
CAPÍTULO XII - ESPECIALIDADES: QUAL A SUA IMPORTÂNCIA.....	29
CAPÍTULO XIII - COMO CHEGAR A LIS DE OURO.....	30
CAPÍTULO XIV - O QUE É SER LÍDER.....	31

As características citadas são qualidades que, seguramente, encontramos em todo e qualquer Escoteiro, não se exigindo, portanto, que o Monitor seja alguém tão especial.

Inúmeras outras funções poderia, ser acrescentadas a nossa lista, todas relacionadas com características comuns, despidas de qualquer marca extraordinária. Para evitar que a lista se torne muito longa, vamos citar só mais uma função do Monitor, capaz de englobar todas aquelas que já citamos, além de muitas outras que ficaram fora da lista.

A principal função do Monitor é **dar o exemplo**. Uma Patrulha é o retrato mais fiel do seu Monitor. É porque se identifica com ele, admira suas atitudes e pretende se esforçar para copiá-las que uma Patrulha escolhe um determinado elemento para ser seu Monitor. Uma vez feita a escolha, o mais importante dever do escolhido é aprimorar aquelas características que despertaram tal sentimento na Patrulha, pois melhorando a si próprio, o Monitor estará levando toda a Patrulha a melhorar.

Reconhecer e assumir essa responsabilidade é a única forma de desincumbir-se a contento do encargo de ser um Monitor de Patrulha.

8 - NÃO DAR COLHER DE CHÁ

Sem grosserias, sem exigências absurdas, respeitando as limitações de cada um dos integrantes do grupo, agindo sempre com cortesia e educação, marcando suas atitudes pela ponderação e pelo bom senso, o líder não se descuida de sua função principal, qual seja a de levar o grupo até o objetivo fixado.

9 - RECONHECER QUE NÃO É O TAL

O líder está, como qualquer outra pessoa, sujeito a erros e limitações. Deve reconhecer que não é um sabe-tudo nem o dono da verdade. Em lugar de buscar impor ao grupo suas decisões, é função do líder escutar o grupo, na certeza de que todos os seus integrantes querem, tanto quanto ele, que o grupo alcance o sucesso.

10 - ORGANIZAR OS ESFORÇOS DO GRUPO

As dificuldades para a realização de qualquer tarefa crescem assustadoramente na medida em que aqueles que vão realizá-la não se organizem para o trabalho. É muito fácil imaginar-se, pôr exemplo, como será desconfortável uma noite numa barraca que, pôr desorganização da Patrulha foi armada antes que o terreno fosse limpo, deixando no seu fundo pedras e raízes que deveriam ter sido previamente removidas.

11 - OUVIR QUEIXAS, RECLAMAÇÕES, PONDERAÇÕES E SUGESTÕES

Acatando e buscando soluções para as que forem procedentes e descartando as demais, sem ferir aquele que as apresenta e sem permitir que as mesmas interfiram com o andamento dos trabalhos. Qualquer pessoa é capaz de executar esta função, desde que disponha a desenvolver a **paciência**.

12 - CUMPRIR E FAZER CUMPRIR OS HORÁRIOS ESTABELECIDOS

Esta é uma função bastante simples, pois depende, apenas, de exercitar uma virtude que não pode ser separada da boa educação, a **pontualidade**.

Observe que citamos 12 funções do líder, cada uma delas associada a uma característica. As funções não foram mencionadas em ordem de importância, pois todas são igualmente importantes. Elas estão citadas na seqüência das características a que estão associadas: **assiduidade, bom humor, compreensão, confiabilidade, dedicação, disponibilidade, espírito de cooperação, firmeza, humildade, organização, paciência e pontualidade**.

Apresentação:

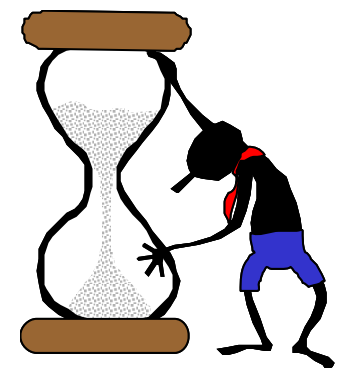
Visando esclarecer a vocês jovens as principais mudanças ocorridas no Movimento Escoteiro nos últimos anos, e de adequando todas as nossas atividades às novas realidades do mundo moderno e aos anseios de milhões de jovens, pois além de ser um Movimento Educacional Juvenil ele é um Movimento em Movimento de Todos os Jovens para Todos os Jovens.

CAPÍTULO I - O QUE É PROGRAMA DE JOVENS

O Escotismo se expandiu pelo Mundo, atendendo as características de cada época e lugar.

Com o passar dos anos, e sucessivas mudanças no

programa...

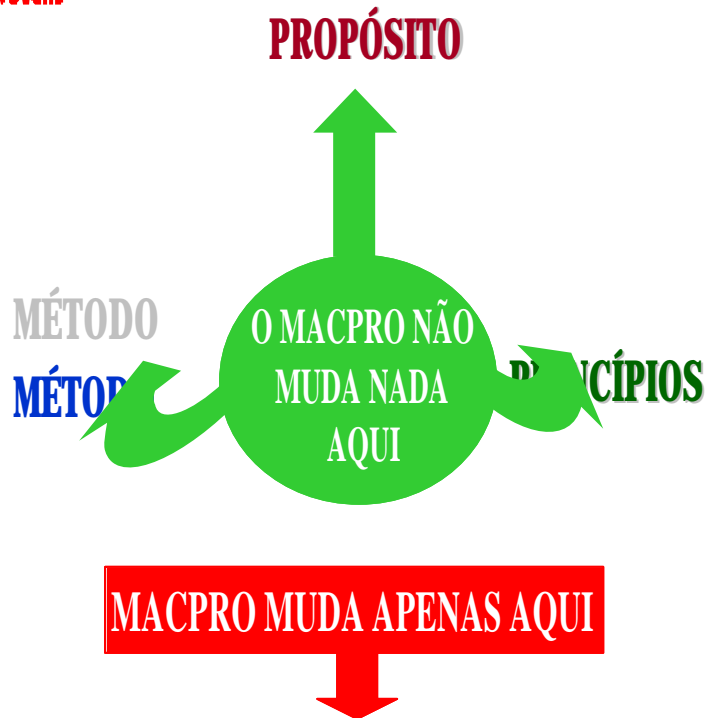


Um caminho...



Método de
Atualização e
Criação Permanente
do Programa de
Jovens

Surge o MACPRO: Método de
Atualização e Criação Permanente do
Programa de Jovens.



PROGRAMA DE JOVENS:

2 - MANTER UMA ATMOSFERA ADEQUADA AO ANDAMENTO DOS TRABALHOS

O líder deve fazer com que todos se sintam bem trabalhando.

3 - RECONHECER AS CAPACIDADES E AS LIMITAÇÕES DE CADA UM DOS SEUS INTEGRANTES DO GRUPO.

Esta é a única forma do líder direcionar cada um para a tarefa mais adequada e de orientar cada um no sentido de buscar seu auto-aprimoramento.

4 - CONQUISTAR A CONFIANÇA

O líder deve conquistar a confiança de todos aqueles que se relacionam com as atividades do grupo, mesmo que não o integrem diretamente, como o caso das famílias dos membros de uma Patrulha. Os integrantes do grupo, diretamente empenhados no cumprimento das tarefas, e quaisquer outras pessoas cujas atitudes possam influenciar os resultados alcançados pelo grupo, devem depositar no líder uma grande dose de confiança, a qual deve ser conquistada por ele.

5 - COLOCAR OS INTERESSES DO GRUPO ACIMA DE INTERESSE MENORES

Isto é, dedicar-se, sem exageros prejudiciais, aos interesses do grupo. Não são raros os líderes que caem no exagero de colocar os interesses do grupo acima de quaisquer outros interesses, terminando por causar prejuízos ao grupo em decorrência dos prejuízos que causam a si próprios e aos demais integrantes.

6 - ESTAR DISPONÍVEL

O líder deve estar disponível nos momentos em que o grupo dele necessita, sem buscar desculpas para eximir-se de suas responsabilidades.

7 - COOPERAR PARA O SUCESSO DO GRUPO

O líder deve limitar-se a *mandar fazer*, mas *metendo*, ele próprio, a "mão na massa". Um líder que se considera acima dos demais e que assume, diante das tarefas, uma atitude superior, julgando que executá-las pode prejudicar sua imagem de grande autoridade, estará demonstrando mais preocupação com as honras do cargo do que com os legítimos interesses do grupo cuja liderança lhe foi confiada.

O monitor paternalista - Como o nome indica, é o monitor que tem com o seu pessoal um relacionamento de pai para filho; é um monitor que usa a bondade para obter o que quer dos seus subordinados. Dá presentes, distribui somente tarefas agradáveis pensando que: "Eu fui bom para você, então espero que você seja bom para mim "

O Deixar fazer - são aqueles que deixam ficar para ver como esta. Em geral este tipo de pessoa é muito insegura, e tem receio de assumir responsabilidade. Ao contrario do outro que dava ordens, este não dá instrução nenhuma, cada um de seus auxiliares faz o que quer e como bem entende. Na divisão do trabalho, na repartição das responsabilidades, a confusão é completa.

A Direção liderada ou liderança - A liderança é a direção na qual se procura concentrar toda a atenção sobre as atitudes e interesses dos subordinados, que não são tratados como simples auxiliares, mas, sim, como colaboradores.

O monitor é a pessoa que procura dirigir com a cooperação, a participação espontânea e a boa vontade das pessoas que ele dirige. O monitor não diz: <faça isto, faça aquilo>, mas sim <é preciso fazer isto, quer-me fazer um favor, nós temos necessidade de levar este trabalho para a frente>, etc.

O monitor considera o grupo mais capacitado em resolver os problemas do que ele sozinho. Respeita, Os membros e crê neles. Consegue a cooperação do grupo, pela sua competência, paciência e tolerância. Não dá ordens: dá o exemplo, estimulando, em vez de ralhar.

II - AS FUNÇÕES DO LIDER

Como para nós, a liderança é muito mais um encargo do que uma qualidade, não tem sentido falar de **características** do líder. O líder, para nós, é uma pessoa absolutamente igual às outras, e não nos interessam suas **características** pessoais e sim, analisar o papel que lhe está reservado dentro do grupo pôr ele liderado. Assim, em lugar de características do líder, eis aqui as funções do líder:

1 - ESTAR PRESENTE

O líder acompanha muito de perto toda e qualquer atividade do grupo. Sua presença é ponto importante para que haja a necessária convergência de esforços.

Os passos para mudar



Para chegar ao programa de jovens atualizado, o MACPRO avançou em diferentes passos. O Brasil esteve presente em todos os passos. Vamos lembrar esta seqüência

PASSO 1

Definição do Projeto Educativo

PASSO 2

Definição das Áreas de Desenvolvimento Estabelecidas com base na estrutura da personalidade: Físico - Intelectual - Social - Afetivo - Espiritual - Caráter

PASSO 3

Definição dos Objetivos Finais

PASSO 4

Definição das linhas do Desenvolvimento Evolutivo

PASSO 5

Definição das idades

Ramo Escoteiro

		PUBERDADE	
PRÉ PUBERDADE		13	14
11	12		
ETAPA DAS PISTAS	ETAPA DA TRILHA	ETAPA DA RUMO	ETAPA DA TRAVESSIA

PASSO 6

Definição dos objetivos educacionais

Estágio de desenvolvimento em que se encontra o jovem, e se ordenam por Áreas de Desenvolvimento e propõem aprendizagem (Saber), a incorporação de atitude (Saber Ser) ou motivam o domínio de uma ação (Saber Fazer)

PASSO 7

Propostas de atividades

PASSO 8

Publicação dos Manuais e Guias

Enriquece a variedade de atividades realizadas pelos membros juvenis e aproxima o Programa das necessidades pessoais de cada membro juvenil.

CAPÍTULO II - NOSSOS MARCOS SIMBÓLICOS

Representado pela expressão: "Explorar novos territórios com um grupo de amigos".

Os marcos simbólicos se apóiam em três pontos próprios de nossa idade.

- Nosso gosto em explorar
- Nosso interesse em conquistar novos territórios
- Nosso interesse em pertencer a um grupo de amigos

O objetivo dos marcos simbólicos é reforçar a vida em comum na patrulha e na tropa, também incentiva a imaginação e desenvolve nossa sensibilidade.

Como reforçar os marcos simbólicos da nossa Tropa e Patrulha? A Tropa deve ter sua bandeira, seu grito e zelar por eles, seu livro onde pode ser afixado as fotos das atividades de Tropa, fotos das Patrulhas entre outras coisas, o museu de Tropa com recordações e presentes.

Na Patrulha os cuidados com seu canto que é o seu território, espaço exclusivo da Patrulha, o seu livro onde deve estar registrado toda a vida da Patrulha, quando foi criada, quais os primeiros escoteiros, quem conquistou a Lis de Ouro. Logicamente o nome da Patrulha, seu bastão, os distintivos e seu grito também guardam uma importância simbólica, pois eles representam a sua patrulha. Este conjunto de atitudes que criam não somente a unidade da patrulha como fortalecem a Tropa criando sua história e sua tradições.

Quando arrumamos nossa mochila, é como se fosse as grandes expedi-

CAPÍTULO XIV - O QUE É SER LÍDER

É muito difícil encontrar-se uma definição de liderança que satisfaça a todo mundo. Dependendo das missões que se espera sejam cumpridas pôr uma liderança, variam as conceituações que a definem. Uma liderança militar tem missões muito diferentes, pôr exemplo, daquelas que são atribuídas a uma liderança política ou uma liderança.

O QUE É UM MONITOR

MONITOR, É TODO INDIVÍDUO QUE, GRAÇAS À SUA PERSONALIDADE, DIRIGE UM GRUPO SOCIAL, COM A PARTICIPAÇÃO ESPONTÂNEA DOS SEUS MEMBROS.

Você só pode ser considerado um monitor se obter a participação voluntária dos membros do grupo.

QUAIS SÃO OS TIPOS DE MONITOR

O Autocrático - aqueles que não se importam com o que seu subordinado pensa. Ele os trata como simples servidores (faça isto, faça aquilo). Em geral é uma pessoa irritável, brutal, egoísta e incapaz de compreender os outros. Muitas vezes trata os outros assim., porque, ele mesmo foi criado dessa mesma maneira.

parte da bandeirola consigo, cabendo honrar essas fitas da mesma forma que honra a sua bandeirola.

As fitas devem ser usadas no ombro esquerdo e são feitas de quatro tiras de tecido, nas cores características de sua Patrulha, medindo 1,5cm de largura e 10cm de comprimento.

Devem ser mantidas sempre limpas e bem passadas para manter o garbo, a honra e o bom nome da sua Patrulha.

O Monitor maquiavélico - Utiliza-se de intrigas: nunca reúne os membros do grupo para trocar idéias; mas conversa em particular com cada um deles. É um mestre em <cochicho>

O Monitor vaidoso e ambicioso - Torna-se monitor pôr causa da idade e das etapas que tem o escotismo. Não consegue ser imparcial, pois tem tendência a favorecer os que o bajulam.

O monitor instável - Seus subordinados não conseguem seguir as suas instruções diferentes ou contrárias, enquanto ainda estão executando as primeiras ordens.

CAPÍTULO XIII - COMO CHEGAR A LIS DE OURO

Todos nós durante a nossa vida escoteira, sonhamos com o Distintivo Especial: Lis de Ouro, mas para chegarmos até ele temos vários objetivos a conquistar e o principal é ser um bom escoteiro de acordo com a Lei e a Promessa Escoteiras. Sabemos que para conquistar esse distintivo devemos cumprir algumas etapas no caminho, começando com as especialidades, sendo algumas delas obrigatórias e outras de acordo com as nossas características pessoais, fora às especialidades devemos ter a insígnia mundial de conservacionismo, pois para sermos um grande escoteiro devemos estar de bem com a natureza, mas não basta apenas conquistarmos essas etapas, mas temos que nos dar bem com o próximo e sempre ajudá-los, e é na verdade o nosso próximo que vai poder avaliar se estamos sendo escoteiros de caráter e se estamos agindo de acordo com os nossos princípios, após termos conquistado todos os requisitos para a conquista da Lis de Ouro, precisaremos de algumas recomendações neste caminho, são as recomendações da Corte de Honra e dos Escotistas, pois eles é que estão conosco bastante tempo e nos indicarão para o recebimento primeiro do Cordão Verde e amarelo, depois vermelho e branco e por fim nos recomendarão ao Distintivo Especial de Lis de Ouro, mas é claro que se não formos escoteiros e escoteiras Limpos de Corpo e Alma, não seremos escoteiros de caráter e muito menos escoteiros Lis de Ouro, por isso lembrem-se que a vida é uma só, então façam dela a melhor possível pois só depende de nós mesmos.



ções viajando rumo ao desconhecido.

CAPÍTULO III - MINHA PATRULHA



Todas as nossas descobertas experiências e aventuras são vividas em um grupo de amigos, dentro do Movimento Escoteiro, A PATRULHA, e é nessa patrulha que toda a magia do Escotismo acontece, onde aprendemos a crescer, é ela que nos dá força e que nos apóia em nossas peripécias diárias.

As patrulhas têm características gerais estabelecidas pelo Movimento Escoteiro, mas também tem características pessoais determinadas pelos seus membros, e é isto que torna a patrulha é o melhor lugar do mundo para aprender e se divertir.

- Na patrulha todos se conhecem e se respeitam, você escolhe a patrulha em que vai participar e esta patrulha também te escolhe como companheiro e te aceita como membro da patrulha. É igual as outras turmas de amigos que temos fora do Escotismo.
- Todos temos funções na patrulha para que ela ande bem.

Na sede:

- ✓ Almozarife: guarda e conserva o material da patrulha;
- ✓ Secretário: faz as atas e arquiva os documentos;
- ✓ Tesoureiro: arrecada fundos e faz as compras;
- ✓ Administrador: organiza e a mantém o Canto de Patrulha;
- ✓ Bibliotecário: mantém os livros, manuais e demais publicações;

- ✓ Recreacionista: responsável pelos jogos e canções;
- ✓ Outros, de acordo com as necessidades da patrulha.

Em atividades externas e acampamentos:

- ✓ Almozarife: como na sede;
- ✓ Intendente: responsável pelas compras e pela guarda dos alimentos e materiais de limpeza;
- ✓ Cozinheiro: prepara as refeições;
- ✓ Auxiliar de cozinha: limpa o material de cozinha;
- ✓ Sanitarista: limpa o campo, fossas, latrinas e incinerador;
- ✓ Aguadeiro: abastece água para a cozinha e outras necessidades;
- ✓ Enfermeiro: responsável pela caixa de primeiros socorros e sua utilização;
- ✓ Outros, de acordo com as necessidades da patrulha ou da atividade em que a patrulha está envolvida.

Estas funções são essenciais para o bom funcionamento da patrulha, uma das funções de maior responsabilidade na patrulha é o de MONITOR, pois é ele que representa, defende, ajuda, organiza, lidera, conduz e contribui para que a patrulha alcance seus objetivos. Como é um exercício de liderança, deve se dar oportunidade a todos para passar por esta experiência. O monitor é escolhido e eleito no Conselho de Patrulha, para auxiliá-lo o Conselho elegerá um Sub-monitor ou deixará o Monitor escolher o seu braço direito, que tem a função de auxiliá-lo na administração da patrulha. Lembre-se que o monitor deve ser substituído de tempos em tempos para dar chances a todos os jovens.

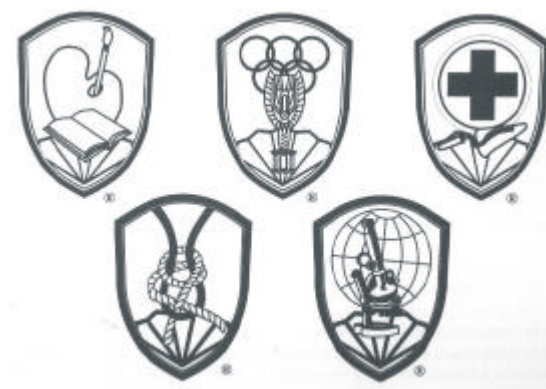
- O Conselho de Patrulha, que é a reunião de todos os membros da patrulha, é presidida pelo monitor que é auxiliado pelo secretário da patrulha, que fará as devidas

CAPÍTULO XII - ESPECIALIDADES: QUAL A SUA IMPORTÂNCIA

No Movimento Escoteiro, os jovens são incentivados a desenvolver e conquistar especialidades, mas a decisão de fazê-lo é inteiramente voluntária. As especialidades devem ser desenvolvidas individualmente, embora nada impeça que você e mais um pequeno grupo de amigos tenham interesse comum e, por isso decidem conquistar, ao mesmo tempo, uma determinada especialidade. Mesmo que isso aconteça, cada um trabalhará segundo o seu ritmo, desenvolverá seus próprios esforços e, é claro, conservará a liberdade de, a qualquer tempo, desistir do empreendimento, se perceber, num determinado ponto da caminhada, que perdeu o interesse pelo assunto se acontecer qualquer coisa que o impeça de prosseguir.

Não existe nenhuma regra que defina em que etapa da sua progressão você pode conquistar especialidades, assim como você pode conquistar em cada uma dessas etapas.

Para o melhor conhecimento dos temas existentes para a conquista de uma especialidade vocês devem recorrer ao Guia de Especialidades e Insígnia Mundial de Conservacionismo, nele você encontrará todos os requisitos para a conquista das especialidades e para a criação de uma nova especialidade se for o caso.



que embora as fases aconteceram uma por semana (fase um, dois e três), elas podem durar mais de uma reunião ou até uma reunião inteira, dependendo das relações internas das Patrulhas e da Tropa.

anotações no livro da patrulha. Se discute e decide, por exemplo:

- * As eleições da Patrulha
 - * Aprovação das atividades de Patrulha e Tropa
 - * Avaliação das atividades
 - * Administração dos recursos da Patrulha
 - * Comentar e avaliar a Progressão Pessoal de cada jovem.
-
- Quando e quantos podem entrar na Patrulha (entre 5 a 8 membros).
 - Mudanças de membros da Patrulha para outra Patrulha.
 - A continuidade das tradições e da história da Patrulha.
 - Zelar pela Lei e a Promessa.
 - Programar e executar as atividades de Patrulha.
 - Zelar pela segurança.
 - Usar materiais apropriados.

CAPÍTULO IV - EU E O MÉTODO ESCOTEIRO



Método é a forma ou maneira de como executamos algo, na escola o método utilizado é o da sala de aula onde os professores passam o conteúdo através do quadro negro ou lousa. No Escotismo o método utilizado é o Método Escoteiro que foi, e ainda é aplicado a gerações e gerações de escoteiros em todo o mundo.

É através deste método de ensino que o Programa de Jovens e o sistema educacional escoteiro é passado.

Os elementos do método escoteiro são:

- ✓ Um sistema progressivo de objetivos e atividades;
- ✓ A presença estimulante do adulto;
- ✓ A aprendizagem pela ação;
- ✓ A adesão à Lei e à Promessa;
- ✓ O marco simbólico;
- ✓ O sistema de patrulhas;
- ✓ A aprendizagem por meio do serviço;
- ✓ A vida em contato com a natureza; e
- ✓ A aprendizagem por meio do jogo.

CAPÍTULO V - NOSSA TROPA



2. Desenvolver habilidades de expressão artística e musical.
3. Desenvolver a capacidade de trabalhar em equipe.

Outro ponto para realizar um bom projeto é Ter estas perguntas em mente:

- ❖ Onde seria melhor realizá-la?
- ❖ Quanto tempo vai durar?
- ❖ Se for uma atividade de Tropa, de que forma as patrulhas participam?
- ❖ Quais e em que quantidade são os recursos materiais e humanos necessários para esta atividade?
- ❖ Quanto custa e onde podem ser obtidos os recursos exigidos?
- ❖ É desenvolvida de uma só vez ou em partes?
- ❖ Oferece riscos que podem ser prevenidos?
- ❖ Admite variações?
- ❖ Como se avalia esta atividade?
- ❖ Quais os critérios desta avaliação?

FASE 4 - DESENVOLVIMENTO E AVALIAÇÃO DE ATIVIDADES E ACOMPANHAMENTO DA PROGRESSÃO PESSOAL

DURAÇÃO: todo o Ciclo

DESENVOLVIMENTO

Nesta fase que vai durar praticamente todo o restante do ciclo, é a fase mais interessante para nós, porque é justamente onde temos ação de verdade, é onde colocamos em prática tudo aquilo que escolhemos e desenvolvemos nas fases seguintes, e sabe porque é legal, é porque fui eu, foi você e foram nossos amigos que criamos e escolhemos estas atividades.

Para encerrar esta parte, cabe apenas dizer que de todas as atividades que você executar, serão avaliadas mais tarde, pois ao final do Ciclo e ao começo de um novo serão avaliados os objetivos educativos conquistados, para efetuar as entregas de selos e o distintivo de progressão (se for o caso), todavia, cabe também dizer

preciso considerar as prioridades estabelecidas no processo de seleção. (as alterações devem ser aprovadas pela Assembléia de Tropa).

- ✓ Sem afetar a ênfase poderão ser acrescentadas atividades, para que todas as áreas de desenvolvimento sejam contempladas.
- ✓ Deve-se Ter um equilíbrio entre as atividades fixas e variáveis, entre as de Patrulha e de Tropa.
- ✓ Para começar a montar um calendário, primeiramente coloque as atividades fixas, e em seguida as variáveis de Tropa e de Patrulha.
- ✓ O calendário deve ser flexível, permitindo substituir atividades e redistribuí-las diante de situações imprevistas.

Terminado o calendário, se convoca a Assembléia de Tropa e apresenta-lhe o mesmo, para que todos os membros possam apreciar a sua organização e aprová-lo, também para que todos fiquem cientes das atividades a serem realizadas (posteriormente seria interessante que todos tenham uma cópia do calendário). Terminada a Assembléia e com as informações na mão (uma cópia do calendário já deve estar descrita no Livro de Patrulha, "o Monitor esteve na Corte de Honra!!!"), começam os Projetos de Patrulha e de Tropa, pois na semana seguinte já começam as atividades do Ciclo de Programa estabelecido no calendário que acabamos de aprovar.

Nas atividades de Patrulha devemos definir os objetivos da atividade, isto é definir com exatidão os objetivos que determinam sua realização, exemplo:

Atividade: A Patrulha com RI TMO

Escolher uma melodia, criar uma paródia, confeccionar os instrumentos musicais para executá-la, organizar um festival, apresentar as canções e eleger a ganhadora.

Objetivos:

1. Conhecer e aprender a fabricar instrumentos musicais simples.

É na Patrulha que a maioria das atividades devem acontecer, as vezes nos reunimos com as outras patrulhas na reunião da Tropa, para testar nossos conhecimentos, participar de jogos maiores e desafios, se relacionar com os outros companheiros. Qual é o papel da Tropa e de suas relações com o Programa de Jovens e a Patrulha?

A tropa escoteira é onde as patrulhas se integram, através das diversas atividades:

- Nas atividades que as Patrulhas escolheram para participarem juntas;
- Nos projetos onde cada patrulha assume uma tarefa diferente;
- Nos acampamentos, excursões, fogo de conselho e etc.;
- Nas Cortes de Honra e Assembléias de Tropa.

Isso faz com que as patrulhas aprendam umas com as outras, avaliando seu próprio rendimento e procurando se superar, cooperar, a trabalhar em equipe, entender a democracia, respeitar a opinião da maioria.

A tropa tem de preferência 4 patrulhas, mas é aceitável tropas com 3 ou 5 patrulhas, desde que a equipe de escotistas esteja preparada em qualidade e quantidade.

A tropa tem uma estrutura dividida em três componentes:

- Assembléia de Tropa.
- A Corte de Honra.
- A equipe de escotistas.

Assembléia de Tropa

É constituída por todos os escoteiros e/ou escoteiras onde cada jovem participa individualmente, e não como representante da patrulha, ou seja, é uma reunião geral da tropa onde todos participam e dão suas opiniões, independente da opinião da patrulha ou de seus membros. Quem preside a Assembléia de Tropa é um membro qualquer da Tropa eleito para esta Assembléia. Os escotistas também

participam da Assembléia, mas apenas orientando, pois o trabalho todo deve ser nosso.

A Assembléia se reúne pelo menos duas vezes a cada ciclo, pois as decisões e tudo o que diz respeito ao bom andamento de toda a tropa devem ter uma consulta de todos os seus membros. Ex.: modificar a cor da camiseta da tropa; vamos acampar na praia ou nas montanhas?; Vamos mudar o horário das reuniões? e etc...

As normas de funcionamento vão sendo estabelecidas de acordo e com o jeito de cada tropa, A tropa deve ter uma visão compartilhada que é a proposta do grande objetivo a ser alcançado naquele ano. Essa visão não é só minha, sua ou dele, ela é a visão de toda a tropa, como eu disse, compartilhada por todos. Ex. de Visão: "Este ano vamos construir nossos cantos de patrulha"; "Vamos acampar 20 noites"; "Vamos participar de todas as atividades nacionais e regionais deste ano" e etc...

Dentro do Ciclo de Programa a função principal da Assembléia de Tropa é decidir quais são atividades a serem realizadas dentro daquele ciclo e aprovar o calendário de atividades elaborado pela Corte de Honra.

Corte de Honra

É o órgão que coordena e organiza as atividades de tropa; é formada pelos monitores e presidida por um de seus membros, os sub-monitores podem ou não participar de acordo com suas necessidades. É feita uma relação dos temas que serão discutidos na Corte de Honra, para que os jovens possam se preparar e formar sua opinião. A seguir temos algumas de suas funções:

- Preparar o Diagnóstico e a Ênfase para o Ciclo de Programa e Pré Selecionar as atividades de Tropa
- Organizar o Calendário de atividades
- Avaliar as atividades realizadas em cada Ciclo de Programa e fixar Critérios de Avaliação
- Aprovar a entrega de distintivos
- Obter e administrar valores
- Apoiar, supervisionar e motivar as patrulhas
- Receber os novos integrantes da tropa e organizar seu período introdutório.

caracterizados e etc., outro exemplo é o dia de feira, onde os produtos (Frutas) são as atividades e cada membro da tropa possuem algumas cédulas de dinheiro de mentira para comprar os produtos, a atividade mais paga é a primeira e assim por diante (depois dá até para fazer uma gostosa salada de frutas e saciar a Tropa, ou arrecadar alguns trocados para as patrulhas), a Equipe de Escotistas conhecem outros jogos democráticos, descritos em seu manual ou através dos cursos de formação. Terminado o jogo e apresentado o resultado aos integrantes da Tropa, encerra-se a Assembléia de Tropa.

FASE 3 - ORGANIZAÇÃO, PROJETO E PREPARAÇÃO DE ATIVIDADES

DURAÇÃO: Uma reunião (Terceira semana). Participantes diretos: Assembléia de Tropa e Corte de Honra.

ORGANIZAÇÃO

Voltamos mais uma vez para uma nova reunião de Tropa, onde desde que começamos com o Ciclo na primeira fase, chegamos a nossa terceira semana. Nesta fase como nas outras executamos as mesmas atividades como em uma reunião de Tropa qualquer, e em um determinado momento, os monitores são chamados para a Corte de Honra, deixando a Tropa com outros afazeres, com Escotistas assistentes ou tarefas com o sub-monitor. A missão desta reunião da Corte de Honra não é nada fácil, pois você (monitor ou monitora) deverá organizar as atividades de Patrulha e as atividades de Tropa num calendário, observando-se todos os outros aspectos, feriados, atividades fixas harmonia e equilíbrio entre as atividades, diferentes tempos de duração, controlando os recursos e o tempo disponível para cada uma delas, para isso a patrulha e a Tropa está representada na Corte de Honra pelos seus Monitores e se necessário for, pelo Sub-monitor.

A seguir vou dar algumas recomendações e sugestões para a elaboração de um bom e eficiente calendário:

- ✓ Considerar todas as atividades de Tropa e de Patrulha, e mesmo que seja necessário adiar ou modificar alguma atividade, será

fazendo uma somatória de oito atividades, sobrando quatro, onde três são as atividades fixas descritas acima, restando um dia que poderia ser de tropa ou de patrulha para preparação de um acampamento (barracas, painéis, sisal, ferramentas, cardápio e etc.), assim o que parecia ser pouco se transformou num período intenso cheio de atividades interessantes, pois foram escolhidas por nós. Todas estas observações são descritas no livro de patrulha, encerrando o Conselho de Patrulha, continua-se as atividades normalmente, até serem chamados para a Assembléia de Tropa.

A Assembléia de Tropa, praticamente encerra a Segunda fase, onde acontece os seguintes fatos:

- Cada patrulha apresenta as atividades de Patrulha que decidiu realizar, incluindo a ordem de prioridade que estabeleceu para elas e a duração estimada de cada uma;
- Em seguida cada patrulha apresenta sua proposta de atividade para a Tropa, utilizando um Jogo Democrático (veremos em seguida);
- Através do Jogo Democrático se elege as atividades de Tropa por ordem de prioridade.

Depois de apresentar as atividades que as Patrulhas realmente realizarão, se tem início ao Jogo Democrático. Este jogo nada mais é que uma forma diferente e gostosa e alegre de se escolher uma atividade. Imagine-se você a cada três meses sentado junto com a tropa discutindo sobre as atividades de tropa e votando sobre qual é a melhor, no começo poderá até ser interessante, mais com o passar do tempo será a atividade mais chata do mundo, pensando nisto é que foi criado o Jogo Democrático, que funciona da seguinte maneira: são simulações da vida real. Como se fosse um RPG, exemplo: Um dia de Eleições, onde cada patrulha será um partido político e o candidato (qualquer membro da patrulha) deverá apresentar sua plataforma política (atividade), como se fosse um grande comício em praça pública, ao final cada um se dirige a urna eleitoral e escolhe a melhor plataforma política (atividade), a mais votada é a primeira a ser contemplada e a Segunda a Segunda e assim por diante, pode ser realizada na hora da Assembléia, ou planejada algumas semanas antes, onde cada patrulha poderá fazer cartazes, preparar faixas e enfeites, virem

Equipe de Escotistas

É formada pelos escotistas. Se temos 4 patrulhas, o ideal é que tenhamos pelo menos 4 escotistas, sendo um o Chefe de Tropa. Suas funções são:

- Projetar as condições que a Tropa deve atuar
- Zelar pelo cumprimento da missão e promover a visão
- Aplicar o Método Escoteiro
- Preparar as reuniões do Conselho de Pais
- Assumir o acompanhamento da Progressão Pessoal de uma patrulha
- Participar e orientar a Corte de Honra e a Assembléia de Tropa, sem tomar as decisões no lugar dos jovens.

Toda tropa tem uma identidade e o que caracteriza esta identidade de tropa são os seguintes itens:

- Quando B.P. iniciou o Movimento Escoteiro em 1907 com jovens da nossa faixa etária, ele deu o nome de Escoteiro, "SCOUT" que designava os exploradores, guias mateiros, montanhistas, pesquisadores, ou seja, aqueles que "vão a frente", para descobrir caminhos por onde os outros possam seguir.
- As tropas são designadas por um número que identificam a ordem com que elas foram criadas dentro do Grupo Escoteiro. Nos grupos que contam com uma única tropa, ela pode ser identificada com o nome do Grupo ou por um nome que seja o de uma pessoa que inspire qualidades e virtudes, de um lugar significativo ou um fato, pois através destes ideais conseguiremos construir nossa própria história
- O Traje ou o Uniforme Escoteiro é fundamental no Escotismo, porque é a maneira como a comunidade pode nos identificar em todos os lugares. Lembre-se sempre em usar o seu uniforme ou traje em todas as atividades, vá vestido com ele para as reuniões e não simplesmente levá-lo na mochila, utilizá-lo durante os 15 ou 20 minutos do hasteamento da bandeira e retirá-lo para as atividades. Assim, mostraremos mais o Escotismo.

Nunca use equipamentos e vestimentas que possam confundir com o dos militares.

- A saudação escoteira é outra tradição muito interessante que foi baseada nos guerreiros Ashantis, onde para cumprimentar uma pessoa em que eles podiam confiar eles davam a mão esquerda, abaixando o escudo. Por isso todos os escoteiros se cumprimentam com a mão esquerda, pois são pessoas em que se pode confiar, assim espero o mesmo de você e é lógico, você de mim.
- Embora não seja um símbolo, o livro de tropa é algo que representa um histórico da tropa, de sua vivência, do seu passado e de suas tradições, nele está contido as decisões tomadas na Assembléia de Tropa e Corte de Honra. É uma espécie de diário especial onde se registram todo o histórico da tropa, contribui para a preservação de sua identidade.
- O símbolo universal dos escoteiros, é a Flor de Lis, ela representa a "direção certa a seguir", o norte indicado nos antigos mapas, através de uma Flor de Lis estampada na direção norte na rosa dos ventos. E como dizia B.P. "é o bom caminho que todo escoteiro há de seguir".
- O lenço escoteiro é também muito importante, é um pedaço triangular de tecido, enrolada sobre si mesmo e usado ao redor do pescoço, preso por um anel. O lenço escoteiro além de representar o teu Grupo pode servir para muitas utilidades, sem dizer que identifica os escoteiros em todas as partes do mundo.

(Uma semana depois), semana que talvez tenha deixado muitos dos companheiros de patrulha pensativos sobre quais atividades deveria escolher, se inicia mais uma reunião de Tropa, depois de algumas atividades, brincadeiras e treino de técnicas, voltamos a nos reunir no Conselho de Patrulha: nele você apresentará a ênfase (o sub-monitor, poderá auxiliá-lo se assim quiser), comentando sobre seu significado e sua fundamentação, pois todos devem saber sobre os aspectos que levou a Corte de Honra a estabelecer tal ênfase. Relatam sobre todas as atividades pré-selecionadas pela corte de Honra. Neste momento abre-se a palavra a Patrulha e cada um dará sua opinião sobre as sugestões criadas anteriormente, sobre as sugestões da Corte de Honra e sobre as novas sugestões criadas a partir do estabelecimento da ênfase. Esta troca de idéias se encerra com a escolha das atividades que a patrulha realizara no próximo Ciclo: Quantas atividades? Se você não sabe responder esta pergunta, eu mesmo lhe respondo!!! A Corte de Honra também deverá fornecer o tempo de duração do Ciclo, e as Atividades fixas, nele contidos, exemplo: Ciclo de Programa de 03 meses agosto/ setembro/ outubro, sendo que no dia 04/ago tem a festa do abacaxi verde, 07/set o desfile cívico e 28/set aniversário do Grupo Escoteiro, como em média são 04 reuniões por semana, e 12 nos 03 meses do ciclo, você deverá escolher apenas algumas atividades de patrulha, que sejam fora da sede e que tenham um certo custo e planejamento antecipado, sem falar que teremos as atividades de tropa e as fixas descritas acima, mas com certeza, poderemos caprichar nas atividades de curta duração, como exemplo: treinamento de nós (que poderá ser feita durante a semana na casa de alguém, ou antes ou depois da reunião de Tropa), e assim por diante, algumas das atividades que escolhemos podem ser encaixadas dentro de outras atividades, ou realizadas em outros dias e horários, contudo nas atividades maiores do tipo excursões e acampamentos, deveremos planejar bem para que tudo de certo (programação, taxas, visita ao local, autorizações e etc.). Fora as atividades de Patrulha, será escolhida ou escolhidas a atividade de Tropa. Por ser um ciclo relativamente curto, onde cada patrulha escolheu uma atividade para fazer com a Tropa, quatro grandes atividades de tropa em doze reuniões esta de bom tamanho, pois digamos que cada patrulha escolheu mais quatro atividades de patrulha,

Corte de Honra (também pode ser ao final da reunião), com certeza todos os monitores levarão os livros de patrulha, portanto não esqueça o seu, pois é na Corte de Honra que serão analisados todos os dados colhidos, depois de todas as formalidades da Corte de Honra (Saudação à bandeira, oração e etc) cada monitor expõe seu diagnóstico, conforme organizado pelo presidente da Corte de Honra, na sua vez você deverá ler o diagnóstico de tropa, onde completarão um único diagnóstico de tropa, inclusive com observações dos escotistas (pois nem sempre enxergamos tudo). Com este diagnóstico de tropa definimos a ÊNFASE que nada mais é que a solução para resolver os problemas detectados no diagnóstico. De acordo com esta ênfase e as idéias formuladas pelas patrulhas se faz a pré-seleção, isto quer dizer analisar as sugestões de atividades das patrulhas se estão de acordo com a ênfase, as que estiverem muito desfocadas dos objetivos da ênfase, poderão ser sugeridas correções as patrulhas (é claro que quem decide se irão ou não realizar a atividade, é a patrulha), poderão ser acrescentadas outras idéias de atividades para cada patrulha (as mesmas ou diferentes para cada uma), que são sugeridas pelos monitores e Escotistas (da Corte de Honra). Da mesma forma são sugeridas as atividades para serem realizadas com a Tropa, encerra-se a Corte de Honra e cada Monitor volta a sua patrulha com a ênfase, as sugestões de atividades da Patrulha e as sugestões de atividades para a Tropa. Se desejar, no final da reunião de Tropa ou durante a semana, você poderá transmitir aos membros da Patrulha as propostas de atividades para a Tropa e para a Patrulha e a ênfase com que trabalharemos neste Ciclo que esta por começar, a finalidade desta, é fazer com que eles reflitam sobre as atividades e a ênfase e tenham uma visão mais aprofundada na hora de tomar suas decisões finais, quanto as atividades a realizar

FASE 2 - PROPOSTA E SELEÇÃO DE ATIVIDADES

DURAÇÃO: Uma reunião (Segunda semana). Participantes diretos: Conselho de Patrulha e Corte de Honra.

SELEÇÃO DE ATIVIDADES

Como na fase anterior chamaremos esta fase com um nome mais resumido "Seleção de Atividades", até que você esteja mais acostumado com os nomes das fases e outros do Ciclo de Programa.

CAPÍTULO VI - VIVENDO A LEI E A PROMESSA



A Lei Escoteira é uma só, porém em 10 artigos:

- 1º - O Escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais do que a própria vida;
- 2º - O Escoteiro é leal;
- 3º - O Escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação;
- 4º - O Escoteiro é amigo de todos e irmãos dos demais escoteiros;
- 5º - O Escoteiro é cortês;
- 6º - O Escoteiro é bom para os animais e as plantas;
- 7º - O Escoteiro é obediente e disciplinado;
- 8º - O Escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades;
- 9º - O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio;
- 10º - O Escoteiro é limpo de corpo e alma.

A Promessa é desvinculada das etapas de progressão, ou seja, como é muito importante, não pode ficar vinculada a etapas ou regras, outra coisa é que quem decide que está pronto para realizar a sua é você mesmo, ou seja, se você acha que está preparado para PROMETER e viver sua vida baseado nos artigos da LEI ESCOTEIRA é só avisar o monitor, que ele encaminha o pedido a Corte de Honra que preparará junto com a Equipe de Escotistas a cerimônia, mas lembre-se, como dizia o meu chefe escoteiro "ninguém é obrigado a prometer, mas se prometeu é obrigado a cumprir"!!! É claro que ninguém vai ficar no

teu pé te obrigando a cumprir, mas lembre-se de TUA RESPONSABILIDADE, vivendo um dia de cada vez!!!

CAPÍTULO VII - EU E AS ÁREAS DE DESENVOLVIMENTO

Só aplicando o Método Escoteiro é que conseguimos desenvolver nossa personalidade, principalmente pela proposta contida na Lei e Promessa Escoteira, que reúne os valores essenciais do Projeto Educativo do Escotismo.

Para que o jovem desenvolva de forma equilibrada todas as dimensões de sua personalidade, e para alcançar esse propósito, a personalidade humana foi dividida em 6 dimensões, e dispostas em 6 áreas de desenvolvimento no Movimento Escoteiro.

DIMENSÃO DA PERSONALIDADE	ÁREA DE DESENVOLVIMENTO	INTERESSES EDUCATIVOS NESTA IDADE
O corpo	Físico	Esquema corporal, afirmação do papel sexual.
A inteligência	Intelectual	Desenvolvimento de novas formas de pensar, juízo crítico e maior compreensão do mundo.
A vontade	Caráter	Auto-estima, opção por valores, formação da consciência moral e busca da identidade.
Os afetos	Afetivo	Administração e orientação da afetividade e vivência da amizade
A integração social	Social	Aprendizagem do respeito pela opinião alheia, construção de normas por meio do consenso e integração à sociedade mais imediata.
O sentido da existência	Espiritual	Uma fé pessoal construída a partir de dentro

FASE 1 - CONCLUSÃO DA AVALIAÇÃO PESSOAL, DIAGNÓSTICO DA TROPA E PRÉ-SELEÇÃO DE ATIVIDADES.

Duração: Uma reunião (Primeira semana). Participantes diretos: Conselho de Patrulha e Corte de Honra.

DIAGNÓSTICO

Para facilitar a compreensão desta fase, vamos chamá-la de "Diagnóstico". Antes que comecemos a nossa exploração, vamos acertar alguns pontos para ficar mais clara a sua compreensão do Ciclo de Programa. Você a partir de agora é o Monitor de uma patrulha, cuja tropa tem mais três patrulhas, num belo dia a Corte de Honra e os escotistas decidiram que iniciariam o Ciclo de Programa daqui a 2 semanas. No dia marcado, que é apenas mais uma reunião normal de tropa, procede-se normalmente a cerimônia da bandeira, jogos, canções e etc., num momento oportuno da programação, os Escotistas dispensam as patrulhas para o Conselho de Patrulha, você reúne sua patrulha no Canto de patrulha, ou num lugar agradável, onde possam conversar sossegados, o tempo previsto na programação é de 40 minutos (exemplo), não esqueça que é um Conselho de Patrulha especialmente reunido com a finalidade do Ciclo, você pegará o livro da patrulha e juntos escreverão o Diagnóstico da Patrulha, que nada mais é que os pontos positivos e negativos da patrulha, naquilo que vão bem ou vão mal, nas dificuldades que sentem e as facilidades encontradas, suas qualidades e defeitos e etc., logicamente voltados para a vida de patrulha. Logo em seguida você direciona sua patrulha a formular idéias sobre as atividades de patrulha que gostariam de fazer, principalmente para os pontos levantados na relação anterior (exemplo: não saímos da sede, os pais não participam, somos uma patrulha muito alegre. Sugestões: Vamos fazer visitas a outros grupos escoteiros, fazer um encontro de pais vamos espalhar esta alegria na tropa), feito isso faremos a mesma coisa com relação à tropa, ou seja, como ela está e sugestões de atividades, se você conseguir gerenciar, poderá fazer os dois diagnósticos ao mesmo tempo e as sugestões igualmente juntas, encerrado o Conselho de Patrulha, volta-se às atividades normais da tropa, assim num outro momento da reunião, enquanto a patrulha participa das atividades, os monitores são retirados para a

CAPÍTULO XI - COMO FUNCIONA E COMO PARTICIPAR DO CICLO DE PROGRAMA

- ✓ Tem 4 fases;
- ✓ Tem duração de 2 a 5 meses;
- ✓ Contempla as atividades de tropa e de patrulha;
- ✓ Aciona o Conselho de Patrulha, a Corte de Honra e a Assembléia de Tropa;
- ✓ Tem a estrutura flexível;
- ✓ Engloba as atividades fixas e variáveis.

A seguir veremos detalhadamente como se processa o Ciclo de Programa:



CAPÍTULO VIII - EU E AS ATIVIDADES EDUCATIVAS

Já sabemos que existem as áreas de desenvolvimento e nelas existem os objetivos educativos, e que para cumpri-los devemos realizar atividades. Exemplo: construir um acampamento é uma boa forma de entender certas leis da física, plantar uma árvore e ajudá-la a crescer é a melhor maneira de valorizar a natureza, repartir o que se tem ensina a vivenciar a solidariedade, cozinhar a própria comida e lavar as panelas incorpora à personalidade, habilidades do cotidiano, etc. Classificamos as atividades em quatro tipos:

- Atividades Internas
- Atividades Externas
- Atividades Fixas
- Atividades Variáveis

CAPÍTULO IX - EU E OS OBJETIVOS EDUCATIVOS

Tudo o que você ou eu façamos, tem sempre um objetivo, até mesmo o simples ato de atravessar uma ponte, por exemplo, talvez seja o de chegar do outro lado, ou ver o que tinha lá, ou testar a ponte, ou apenas pelo prazer de atravessar. Assim o Movimento Escoteiro propõe ao jovem também a conquista de objetivos, onde:

- ✓ Ajudam a desenvolver nossa personalidade;
- ✓ Dá diretrizes para que cada um alcance este propósito de acordo com sua idade e modo de ser; e
- ✓ Serve de base na avaliação de nosso desempenho e desenvolvimento pessoal.

CAPÍTULO X - MINHA PROGRESSÃO PESSOAL

Com a implantação do Programa de Jovens, observa-se a necessidade de criar um período de adaptação, chamado Período Introdutório, que se inicia com o ingresso de novos jovens e termina com a entrega do distintivo da etapa de progressão (pistas, trilha, rumo, travessia) em que se iniciará sua progressão. Mesmo cada um de vocês que estão na transição de um sistema ao outro, todos devem passar pelo Período introdutório, nele através de conversas e avaliações é determinado em que etapa estaremos, já os que estão entrando agora na tropa, tem o período de conhecimento das patrulhas, ou seja, decidir onde é o melhor local para ele, e que ele também se

sinta bem. No período introdutório é que é designado um escotista para fazer o acompanhamento da progressão pessoal do novo escoteiro, ou seja, é ele que irá ajudar na verificação dos objetivos, para avaliar em qual etapa de progressão está. O Período introdutório dura de 2 a 4 meses, dependendo de cada jovem avaliado.

DISTINTIVOS DE PROGRESSÃO

PISTAS

A primeira fase de toda a exploração é seguir as pegadas, os rastros, indícios e sinais deixados pelas pessoas, pelos animais e pelos fatos e que, mais ou menos ocultos entre as coisas de todos os dias, nos desafiam a segui-los, partindo para a aventura de descobrir novos territórios. Tudo depende de aprender a ver e observar. Deve ser entregue quando o jovem começa a trabalhar com os objetivos pessoais correspondentes ao período dos 11 aos 13 anos, segundo a idade de ingresso e dependendo do número de objetivos que tenha conquistado antes do ingresso, como se depreende do que se estabelece para a etapa seguinte.



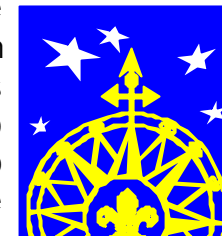
TRILHA

As pistas nos levam a descobrir novos caminhos que, provavelmente, já foram percorridos por outros, mas que são desconhecidos para nós. São caminhos estreitos, escarpados, sinuosos, que sobem e descem, mas que encerram a esperança de que, em uma de suas curvas, se abrirão sobre campos extensos e abertos que nos mostrarão com mais clareza onde estamos e para onde vamos. Deve ser entregue quando o jovem conquistou aproximadamente a metade dos objetivos para a faixa que vai dos 11 aos 13 anos. Isto pode ocorrer antes de seu ingresso e, neste caso, sua progressão já se inicia nesta etapa, ou depois de algum tempo de permanência na Tropa, conquistando objetivos na etapa anterior.



RUMO

Quando a trilha se abre sobre o vale e vemos mais clara nossa rota, podemos recorrer à bússola, observar a rosa dos ventos e definir, no plano do horizonte, a direção que seguiremos. Nosso caminho se alarga e sabemos exatamente por onde vamos prosseguir para chegar ao propósito que fixamos. Deve ser entregue depois que o jovem tenha alcançado a quase totalidade dos objetivos pessoais para a faixa dos 11 aos 13 anos. Isto pode ocorrer antes do seu ingresso, e neste caso a progressão se inicia nesta etapa, ou depois de um tempo de permanência na Tropa, conquistando objetivos na etapa anterior.



TRAVESSIA

Para um homem ou uma mulher que sente o chamado para seguir continuamente na exploração de novas terras, a busca nunca termina e sua missão nunca se conclui, mesmo que deva enfrentar as montanhas mais altas, atravessar o deserto mais inóspito ou cruzar os mares, atrás de novas experiências e aprendizagens, tentando sempre superar a si mesmo. Entregue no momento em que o jovem conquistou com êxito aproximadamente a metade dos objetivos pessoais para a faixa dos 13 aos 15 anos. Embora não seja muito freqüente que, no momento do ingresso, os jovens comecem sua progressão nesta etapa, isso poderia acontecer se, durante o período introdutório e atendendo a sua idade e a seu nível de desenvolvimento, se entende que o jovem já alcançou o número de objetivos mencionados.

