

União dos Escoteiros do Brasil

2º JAMBOREE NACIONAL



PROGRAMA

O CAMPO

OS SUBCAMPOS

- O programa do 2º Jamboree Nacional é oferecido para um total de 1.300 participantes, divididos em 8 SUBCAMPOS.
- Cada SUBCAMPO reúne 160 participantes, distribuídos em 4 TROPAS.
- Cada TROPA reúne 40 pessoas, sendo formada por 4 PATRULHAS.
- Cada PATRULHA é composta por 9 jovens, e acompanhada obrigatoriamente por 1 ESCOTISTA.
- Para efeito administrativo os Subcampos são numerados de 1 a 8, recebendo nome de praias do Ceará.
 - Subcampo 1 – **Praia CANOA QUEBRADA**
 - Subcampo 2 – **Praia de CUMBUCO**
 - Subcampo 3 – **Praia do MORRO BRANCO**
 - Subcampo 4 – **Praia FLEXEIRAS**
 - Subcampo 5 – **Praia de ICARAÍ**
 - Subcampo 6 – **Praia de IRACEMA**
 - Subcampo 7 – **Praia da BALEIA**
 - Subcampo 8 – **Praia das FONTES**
- Cada Subcampo será orientado por uma EQUIPE DE SUBCAMPO, formada por 2 escotistas, coordenada por um dos seus membros nomeado pela organização como CHEFE DE SUBCAMPO.

AS TROPAS

- As Tropas são compostas por 40 pessoas, compostas na origem, das quais 36 são jovens e 4 são escotistas, um dos quais deve ser o Chefe da Tropa.
- Para efeito administrativo cada Tropa será numerada com dois algarismos, sendo o primeiro o indicativo do Subcampo (de 1 a 8) e o segundo o indicativo da Tropa (1 a 4). Exemplo: A Tropa 62 é a Tropa 2 do Subcampo 6.
- As Tropas são heterogêneas no que se refere aos Ramos e sexo.

AS PATRULHAS

- As patrulhas podem ser mistas quanto ao gênero, mas as barracas devem ser, obrigatoriamente, separadas por sexo, coordenada por 1 Monitor e 1 Submonitor.

ROTINA DO ACAMPAMENTO

O dia do Jamboree Nacional está dividido em períodos, reservados para atividades específicas. Algumas das atividades devem ser realizadas por iniciativa dos próprios jovens, outras orientadas pelos Escotistas das Tropas ou Equipe de Subcampo.

Abaixo segue a rotina do campo, de forma genérica. Os Módulos podem ter horários diferentes, considerando a necessidade de deslocamento.

HORÁRIO	ATIVIDADES	SERVIÇOS	REUNIÕES
06:00 às 08:30 horas.	Alvorada Ginástica Asseio Pessoal Limpeza do campo Desjejum Reflexão (opção 1)	Serviço de café da manhã, das 6:00 às 8:30 horas.	
08:30 às 11:30 horas.	Desenvolvimento dos Módulos de programa.		
11:30 às 14:30 horas.	Intervalo do meio-dia.	Serviço de almoço, das 11:00 às 14:00 horas.	
14:30 às 17:30 horas.	Desenvolvimento dos Módulos de programa		
17:30 às 20:30 horas.	Asseio Pessoal. Conselho de Tropa. Jantar	Serviço de jantar das 18:00 às 20:30 horas	18:30 Programa c/ Ch. Subcampo. 19:00 Equipes de Subcampo.
20:30 às 22:00 horas	Atividade Noturna ou de Subcampo		
22:00 horas	Reflexão Descanso noturno		

REUNIÕES IMPORTANTES DE ROTINA

REUNIÕES DE PROGRAMA COM CHEFES DE SUBCAMPO

Todas as noites, desde o dia 13 (domingo), às **18:30 horas**, os **Chefes de Subcampo** se reunirão com a **Coordenação de Programa, Coordenadores de Módulos** e representantes das **equipes médica, comunicação, transporte e segurança**, para detalhar sobre o programa dos dias seguintes e fornecer orientações sobre a movimentação dos Subcampos.

REUNIÕES DAS EQUIPES DE SUBCAMPO COM CHEFES DE TROPA

Todas as noites, desde o dia 13 (domingo), às **19:15 horas**, o **Chefe de Subcampo e sua Equipe** se reunirá com os **Chefes de Tropa** do Subcampo, para avaliar atividades do dia, detalhar sobre o programa dos dias seguintes e fornecer orientações sobre a movimentação das Tropas. A participação de todos é obrigatória.

MÓDULO DE ATIVIDADES POR SUBCAMPO

ATIVIDADE DE CHEGADA

Na chegada ao campo, no dia 13, além da montagem específica do acampamento de cada Tropa, os jovens podem desenvolver alguma atividade interessante.

- Participar da montagem do pórtico de entrada do Subcampo
- Pintar bandeira do subcampo e de cada patrulha para hastear no pórtico

INSÍGNIA DO SOL

Cada Subcampo deve nomear um dos membros da Equipe para coordenar a Insígnia do Sol em seu Subcampo. Este responsável deverá distribuir um **Cartão para controle das tarefas** para todos os jovens, a partir da chegada no campo, onde se encontram as tarefas necessárias para conquistar a Insígnia. O escotista responsável verificará, no último dia, se as tarefas foram cumpridas e fará a entrega do distintivo respectivo.



As tarefas serão individuais e coletivas (fazendo com que o jovem se reúna com outros jovens que não sejam de sua patrulha ou tropa original):

- Formar uma equipe de no mínimo 7 e no máximo 10 jovens, necessariamente de diferentes Grupos Escoteiros e executar as seguintes tarefas em equipe:
 1. Realizar uma atividade de caráter espiritual, que conste de pelo menos uma reflexão e uma canção, que deverá ser assistida por um escotista convidado, que assinará nos cartões específicos comprovando a execução da tarefa.
 2. Realizar uma atividade de recreação para outros jovens, em qualquer parte do campo, podendo ser a apresentação de uma canção, coral, execução instrumental ou uma peça. Qualquer escotista que assista à apresentação poderá assinar no cartão comprovando sua execução.
- Realizar as seguintes tarefas, individuais:
 1. Participar de pelo menos uma oficina da Aldeia Global de Desenvolvimento.
 2. Participar de pelo menos uma oficina do Módulo Artesanato.
 3. Visitar, durante o acampamento, um dos estandes que funcionarão anexos a Aldeia Global (Radioescotismo, Núcleo de Jovens Líderes, etc.)

ATIVIDADE NOTURNA POR SUBCAMPO

Na noite do dia 15 cada Subcampo deverá programar e oferecer alguma atividade para seus membros. Esta atividade deverá ser uma oportunidade para a confraternização entre os jovens do subcampo, e sua escolha fica a critério da Equipe de Subcampo. Desenvolvida dentro da área do subcampo,

podem ser alguma coisa como:

- Fogo de Conselho
- Show de Talentos
- Festival de Teatro
- Jogos

FESTIVAL NACIONAL DO FOLCLORE

As Tropas serão convidadas a trazer ao Jamboree Nacional apresentações folclóricas típicas de suas regiões de origem. Na noite do dia 14 acontecerá o Festival, organizado e desenvolvido por subcampo.

REFLEXÃO DIÁRIA

Cada Chefe de Tropa deve receber um guia para realizar a Reflexão Diária, que pode acontecer pela manhã ou à noite, a critério da própria Tropa. O guia será um conjunto de mensagens e dinâmicas de grupo, que devem levar os jovens a refletir sobre os valores propostos pelo Movimento Escoteiro.

MÓDULO ATIVIDADES NOTURNAS

CERIMÔNIA DE ABERTURA

Para dar as boas vindas e comemorar a fraternidade, acontecerá na noite do dia 13 a Cerimônia de Abertura, que deverá constar de:

- Apresentação das delegações regionais e internacionais
- Boas Vindas
- Mensagem sobre o espírito escoteiro
- Apresentação Folclórica ou Musical

SHOW NOTURNO

No dia 16 deve ser realizado um show musical que anime os participantes. Mais importante que o nome do grupo que fará o show é a capacidade de animar os jovens, e com imagem e atitude compatível com os princípios do Movimento Escoteiro.

LUAL

Na noite do dia 17 deve ser realizado um Lual, em área próxima do acampamento, compreendendo:

- Local único para todos os Subcampos.
- Fogueiras e tochas
- Comida apropriada
- Música e danças

CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

Marcando o final do 2º Jamboree Nacional, na noite do dia 18, será realizada a cerimônia de encerramento, constando:

- Despedida das delegações
- Imagens do evento
- Renovação dos princípios
- Mensagem de despedida

MÓDULO ALDEIA GLOBAL

Na Aldeia Global os jovens devem ter oportunidade de **vivenciar atividades interativas em oficinas**, enfocando o Homem e suas relações com a Cultura, Tecnologia, Meio Ambiente e os outros Homens.

A Aldeia Global será oferecida em **4 TEMAS**:

- Ciência e Tecnologia
- Arte e Cultura
- Paz e Compreensão
- Saúde e Meio Ambiente



Em **cada um dos TEMAS** serão oferecidas **4 diferentes OFICINAS**, totalizando **16 oficinas em toda a Aldeia Global**, e mais alguns estandes de atividades compatíveis ao escotismo, tal como Radioescotismo e Núcleo Nacional de Jovens Líderes.

Cada **OFICINA funcionará** em dois momentos diferentes a cada período do dia (ou seja, 4 vezes durante o dia – 2 de manhã e 2 à tarde), recebendo **até 20 jovens** em cada vez.

A Aldeia Global receberá a cada dia 2 subcampos. Um subcampo ficará no **PERÍODO DA MANHÃ** exclusivamente nas OFICINAS de CIÊNCIA E TECNOLOGIA e PAZ E COMPREENSÃO, e o outro subcampo nas OFICINAS de ARTE E CULTURA e SAÚDE E MEIO AMBIENTE. No **PERÍODO DA TARDE** se fará a inversão de oficinas.

ALDEIA GLOBAL

TEMA: CIÊNCIA E TECNOLOGIA

OFICINA: FOTOGRAFIA

DIA 15/07/2003

9:00 HORAS

ATENÇÃO:

ESTE INGRESSO SERVE SOMENTE PARA O DIA E HORA DETERMINADO. CASO VOCÊ TENHA INTERESSE EM OUTRA OFICINA PARA ESTE MOMENTO, TENTE TROCÁ-LO NO BALCÃO DE NEGÓCIOS.

O acesso às OFICINAS se fará por um **INGRESSO**, específico para cada Oficina num horário determinado. Esses INGRESSOS serão distribuídos às **TROPAS**, no dia anterior, na condição de 5 INGRESSOS para cada uma das 8 OFICINAS disponíveis para aquele momento, totalizando 40 INGRESSOS por TROPA, para cada momento de funcionamento. Serão 4 momentos (dois de manhã e dois à tarde), fazendo com que cada jovem tenha 1 ingresso para cada um deles.

A distribuição desses INGRESSOS se fará na própria Tropa, usando critério decidido por ela, que pode ser sorteio, escolha pelos Monitores, etc. O importante é que cada jovem chegue à Aldeia Global com 4 ingressos (1 para cada momento).

Existirá na Aldeia Global um espaço chamado **BALCÃO DE NEGÓCIOS**, que funcionará meia hora antes do início de funcionamento da Aldeia, e no intervalo de cada período, possibilitando que os jovens troquem entre si os ingressos para aquele momento próximo, buscando acesso à oficina de sua preferência.

A duração de cada OFICINA será de **60 minutos**, e a movimentação acontecerá obedecendo ao seguinte quadro:

	HORA	TEMPO	ATIVIDADE
PERÍODO DA MANHÃ	08:30	30'	• Chegada ao local • Funcionamento do Balcão de Negócios
	09:00	60'	• MOMENTO 1 - OFICINAS
	10:00	30'	• Movimentação • Funcionamento do Balcão de Negócios
	10:30	60	• MOMENTO 2 - OFICINAS
	11:30		• Retorno ao campo
PERÍODO DA TARDE	14:30	30'	• Chegada ao local • Funcionamento do Balcão de Negócios
	15:00	60'	• MOMENTO 3 - OFICINAS
	16:00	30'	• Movimentação • Funcionamento do Balcão de Negócios
	16:30	60	• MOMENTO 4 - OFICINAS
	17:30		• Retorno ao campo

AS OFICINAS

CIÊNCIA E TECNOLOGIA

1. Uma experiência explosiva
2. Fotojamboree
3. No mundo das ilusões
4. Rádio Galena

ARTE E CULTURA

1. Arte em textura
2. Arrasta pé dos homi e das muié
3. Intercâmbio culinário
4. Jornal – notícia em primeira mão

PAZ E COMPREENSÃO

1. Reconstruindo o Brasil
2. Sexualidade e drogas
3. Jogo do Gustavo
4. Explorando o Mundo (uma viagem escoteira)

SAÚDE E MEIO AMBIENTE

1. Analisando contaminação da água
2. Socorros de urgência
3. Combate a Incêndios
4. Energia limpa alternativa

OUTROS ATRATIVOS:

A Aldeia Global abrigará, também, estandes e painéis permanentes, em que instituições vão expor seus projetos, instalados em lugar de acesso constante, onde os jovens podem receber informações rápidas, nos intervalos entre as Oficinas ou mesmo no caso de jovens que não queiram participar de uma ou outra Oficina.

- Stand do Protagonismo Juvenil
- Stand de Les Scouts de France
- Stand de Radioescotismo

MÓDULO AQUÁTICO

O Módulo Aquático se desenvolverá na Lagoa de Cauíbe, cerca de 17 quilômetros do campo.

A participação será de 1 subcampo por cada período do dia, que fará deslocamento de ida e volta com ônibus.

PERÍODO	HORA DE SAÍDA DO SUBCAMPO	HORA DE INÍCIO DO MÓDULO	HORA DE TÉRMINO DO MÓDULO	HORA DE CHEGADA DE VOLTA
Manhã	08:00	08:30	11:00	11:30
Tarde	14:30	15:00	17:30	18:00

No local serão instaladas **4 BASES**, na forma sendo que cada **uma receberá 1 TROPA (40 pessoas)** por um tempo de 30 minutos. Usando um sistema de rodízio, com tempo de 10 minutos para deslocamento de uma base à outra, ao final de 2:30 horas as Tropas (sempre em duplas) terão passado pelas 4 Bases.

O Coordenador do Módulo deve fazer o controle do tempo e criar um sistema para informar os momentos de mudança de Base.

Bases:

1. Jangadas
2. Corrida de bote
3. Caiaque
4. Caça ao tesouro

MÓDULO AREIAS

O Módulo Areias se desenvolverá nas dunas de Combuco, que cercam o local do acampamento

A participação será de 1 subcampo por cada período do dia, que fará deslocamento a pé para o local de início.

PERÍODO	HORA DE SAÍDA DO SUBCAMPO	HORA DE INÍCIO DO MÓDULO	HORA DE TÉRMINO DO MÓDULO	HORA DE CHEGADA DE VOLTA
Manhã	08:30	09:00	11:30	12:00
Tarde	14:00	14:30	17:00	17:30

No local serão instaladas **4 BASES**, na forma sendo que cada **uma receberá 1 TROPA (40 pessoas)** por um tempo de 30 minutos. Usando um sistema de rodízio, com tempo de 10 minutos para deslocamento de uma base à outra, ao final de 2:30 horas as Tropas (sempre em duplas) terão passado pelas 4 Bases.

O Coordenador do Módulo deve fazer o controle do tempo e criar um sistema para informar os momentos de mudança de Base.

Bases:

1. Esqui-bunda
2. Beach Soccer
3. Beach Volei
4. Esculturas de areia

MÓDULO ARTESANATO

O Módulo Artesanato se desenvolverá em estandes dentro do campo.

A participação será de 1 subcampo por cada período do dia.

O Módulo oferecerá **8 OFICINAS** interativas diferentes, em que, orientados por artesões da Associação dos Artesões de Caucaia, os jovens aprenderão a fazer produtos típicos do artesanato nordestino, tais como de:

1. **palha de carnaúba**
2. **cerâmica**
3. **garrafas de areia**
4. **bonecos de barro**
5. **cipó**
6. **sisal**
7. **quenga de coco**
- 8.

Cada **OFICINA funcionará** em duas etapas diferentes, recebendo **até 20 jovens** em cada vez. Cada jovem poderá, portanto, participar de 2 oficinas.

O **acesso às OFICINAS** se fará por um **INGRESSO**, específico para cada Oficina num horário determinado. Esses **INGRESSOS** serão distribuídos às TROPAS, no dia anterior, na condição de **5 INGRESSOS** de cada uma das OFICINAS, totalizando 40 INGRESSOS por TROPA para cada etapa de funcionamento.

**MÓDULO
ARTESANATO

GARRAFAS DE AREIA

DIA 15/07/2003
9:00 HORAS**

**ATENÇÃO:

ESTE INGRESSO SERVE SOMENTE
PARA O DIA E HORA DETERMINADO.
CASO VOCÊ TENHA INTERESSE EM
OUTRA OFICINA PARA ESTE
MOMENTO, TENTE TROCÁ-LO NO
BALCÃO DE NEGÓCIOS.**

A distribuição desses INGRESSOS se fará na própria Tropa, usando critério decidido por ela, que pode ser sorteio, escolha pelos Monitores, etc. O importante é que cada jovem chegue ao Módulo com 2 ingressos (1 para cada etapa).

Existirá junto ao Módulo Artesanato um espaço chamado **CENTRO DE TROCA**, que funcionará meia hora antes do início do Módulo, e no intervalo entre as etapas, possibilitando que os jovens troquem entre si os ingressos, buscando acesso à oficina de sua preferência.

A duração de cada OFICINA será de 60 minutos, e a movimentação acontecerá obedecendo ao seguinte quadro:

	HORA	TEMPO	ATIVIDADE
PERÍODO DA MANHÃ	08:30	30'	• Chegada ao local • Funcionamento do Centro de Troca
	09:00	60'	• ETAPA 1 - OFICINAS
	10:00	30'	• Movimentação • Funcionamento do Centro de Troca
	10:30	60	• ETAPA 2 - OFICINAS
	11:30		• Retorno ao campo
PERÍODO DA TARDE	14:30	30'	• Chegada ao local • Funcionamento do Centro de Troca
	15:00	60'	• ETAPA 1 - OFICINAS
	16:00	30'	• Movimentação • Funcionamento do Centro de Troca
	16:30	60	• ETAPA 2 - OFICINAS
	17:30		• Retorno ao campo

MÓDULO VENTOS

O Módulo Ventos se desenvolverá dentro do campo.

A participação será de 1 subcampo por cada período do dia.

PERÍODO	HORA DE SAÍDA DO SUBCAMPO	HORA DE INÍCIO DO MÓDULO	HORA DE TÉRMINO DO MÓDULO	HORA DE CHEGADA DE VOLTA
Manhã	08:30	09:00	11:30	12:00
Tarde	14:00	14:30	17:00	17:30

No local serão instaladas **4 BASES**, na forma sendo que cada **uma receberá 1 TROPA (40 pessoas)** por um tempo de 30 minutos. Usando um sistema de rodízio, com tempo de 10 minutos para deslocamento de uma base à outra, ao final de 2:30 horas as Tropas (sempre em duplas) terão passado pelas 4 Bases.

O Coordenador do Módulo deve fazer o controle do tempo e criar um sistema para informar os momentos de mudança de Base.

As Bases serão espaços onde se transmitirá informação técnica e material para que os jovens possam produzir instrumentos que utilizem os ventos.

Bases:

1. Construção de Pandorgas (Pipas)
2. Construção de Planadores
3. Construção de Birutas
4. Construção de Cataventos

MÓDULO TRILHA

O Módulo Trilha se desenvolverá como uma pista de orientação, partindo do campo e seguindo pelo terreno próximos.

A participação será de 1 subcampo por cada período do dia.

PERÍODO	HORA DE SAÍDA DO SUBCAMPO	HORA DE INÍCIO DO MÓDULO	HORA DE TÉRMINO DO MÓDULO	HORA DE CHEGADA DE VOLTA
Manhã	08:30	09:00	11:30	12:00
Tarde	14:00	14:30	17:00	17:30

Cada Tropa receberá orientações para fazer um percurso, em que deverá manter a regularidade, usando bússola e cronômetro, passando por cinco postos de controle, onde deverão executando algumas tarefas que devem envolver todos os membros da Tropa.

PARQUE PARAÍSO PERDIDO

O Módulo se desenvolverá Parque Paraíso Perdido, distante cerca de meia hora do campo.

A participação será de 2 subcampo por cada dia, que farão deslocamento de ida e volta com ônibus, saindo de manhã do campo e retornando ao final da tarde.

PERÍODO	HORA DE SAÍDA DO SUBCAMPO	HORA DE INÍCIO DO MÓDULO	HORA DE TÉRMINO DO MÓDULO	HORA DE CHEGADA DE VOLTA
Manhã	09:00	09:30		
Tarde			17:00	17:30

No parque os jovens poderão desfrutar de todo o complexo de lazer existente.

Ao meio-dia será distribuído lanche para os jovens e seus escotistas, no próprio parque.