União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo

PROGRAMAÇÃO – Ponta de Flecha Regional

2009

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

	SÁBADO	Responsável
8h00	RECEPÇÃO	
8h05	JOGO: QUEBRA CABEÇA	
9h00	ABERTURA	
9h15	QUEBRA GELO	
9h30	CARTA PREGO – 1 - CONSELHO DE PATRULHA	
9h45	CARTA PREGO – 2 - MONTAGEM DE CAMPO	
10h30	CARTA PREGO – 3 – JORNAL MURAL	
11h45	ATAQUE DA CHEFIA – CARTA PREGO 4	
12h30	ALMOÇO	
14h00	COMPETIÇÃO ENTRE PATRULHAS	
16h00	EMERGÊNCIA 190	
17h00	BANHO	
18h00	JANTAR	
19h00	CARTA PREGO – 6 - FOGO DE CONSELHO	
20h00	FOGO DE CONSELHO	
21h00	JOGO NOTURNO	
22h30	CORTE DE HONRA – CARTA PREGO – 5	
	DOMINGO	
7h00	CAFÉ	
8h30	INSPEÇÃO	
9h00	PATRULHAS EM AÇÃO	
12h30	ALMOÇO	
14h00	DESMONTAGEM	
17h00	ENCERRAMENTO	

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

Todas as atividades do Ponta de Flecha visam aplicar e transmitir as técnicas escoteiras, baseado no Sistema de Patrulha e no Método Escoteiro que fundamentam o Movimento Escoteiro.

Esta experiência proporcionará ao jovem a oportunidade de vivencia o sistema de patrulha e de perceber como a vida em grupo e aplicável no nosso dia a dia. O jovem também será incentivado a perceber a importância de sua participação ativa na sociedade, deixando de lado todo individualismo e aprendendo a atuar em equipe, visando sempre o resultado do grupo.

Desejamos sucesso aos escotistas na aplicação do Ponta de Flecha, e aos jovens, que desfrutem ao máximo e possam desenvolver principalmente seu caráter enquanto brincam e jogam.

SOBRE A PROGRAMAÇÃO:

A programação apresenta uma sugestão de horários, cabendo a cada Coordenador local fazer os ajustes necessários, adequando-os à sua realidade. As fichas de atividades sugerem o número de participantes e tempo de duração, que também permitem ajustes. O Ponto de Flecha foi desenvolvido para ser aplicado por Tropa. O Coordenador deve evitar ao máximo o uso de bases, e tentando fazer com que o Ponta de Flecha funcione como um acampamento normal de tropa sem deixar de lado o Sistema de Patrulhas. Em cada Tropa deve ter 1 Chefe de Tropa e 4 Escotistas (1 escotista por patrulha) todos os chefes e escotistas da tropa devem ser preparar com antecedência, para que todos passem à mesma informação, e não cada um ensine como sabe.

RECEPÇÃO DOS PARTICIPANTES:

Devem-se montar uma comissão para receber os escoteiros, orientando o local para desembarque e verificando os itens abaixo como sugestão.

- Relação de Participantes / Relação da Equipe de Escotistas
- Ficha de Inscrição/Crachás
- Ficha Médica
- Pagamento de Taxa
- Material pedido na Ficha de Inscrição
- Verificação do Material Individual e de Acampamento
- Entrega do Guia Escoteiro e Envelope com parte do Quebra Cabeça.

Estes cuidados na recepção diminuirão os imprevistos durante a atividade. Outra comissão deve verificar os materiais para as bases e as condições de infra-estrutura.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

SOBRE A DIVISÃO DE TROPAS E PATRULHAS:

A Coordenação deve, antecipadamente, dividir os escoteiros inscritos em Tropas e Patrulhas e, se possível, que escoteiros (as) das mesmas tropas ou grupos não fiquem juntos.
Para esta atividade, os jovens das Patrulhas formadas não devem ser separados para aplicação dos jogos nem mesmo na hora de dormir, para que possam vivenciar a vida em equipe prevista no nosso método.
Sugerimos também que, se o forem feitas camisetas, que elas sejam de cor diferente para cada patrulha se possível, ou que sejam feitos distintivos de patrulha, reforçando assim o Sistema de Patrulha.

SUGESTÃO DIVISÃO DAS PATRULHAS

Cada participante receberá na chegada ao evento, uma peça do Quebra-Cabeça que indicará a sua patrulha, o que já foi pré-definido pela organização.

O Quebra-Cabeça (8 peças), deve ter cores diferentes para cada patrulha.
(Arquivo: **PF9_quebra-cabeça.pdf**)

Cada patrulha terá um Chefe que a acompanhará, que também estará pré-definido, deve passar a patrulha parte do conteúdo do MANUAL TÉCNICO durante a sequencia do Ponta de Flecha.

• **Jogo de Chegada**
Assim que os participantes receberem a peça do Quebra-Cabeça, devem procurar os outros participantes em que sua peça se encaixe e o Quebra-Cabeça seja formado totalmente. Quando estiverem com o Quebra-Cabeça formado totalmente, lerão a mensagem que diz: " Agora que já se encontraram e o Quebra-Cabeça está totalmente montado, procure a organizacão para receberem a sua primeira Carta-Prego".

ABERTURA:
A abertura deve ser breve. Para isso, algumas providencias devem ser tomadas para evitar atraso:

• As bandeiras devem estar amarradas na adriça, previamente.
• A adriça deve estar desembaraçada.
• Os convidados para o hasteamento devem estar escolhidos e avisados.
• O convidado para oração deve estar avisado e preparado.
• As recomendações e avisos devem ser breves.
• Cumprir o horário estabelecido.

Após feita a Abertura Geral, as Tropas serão divididas para a aplicação do Jogo Quebra-Gelo e para a continuidade do Ponta de Flecha.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

QUEBRA GELO

Cada um escolhe um parceiro, forma-se um círculo com o seu parceiro (um na frente outro atrás). O Chefe no centro do círculo gritará 1, 2 ou 3.
Nº 1 - O companheiro de fora do círculo troca de posição com o de dentro
Nº 2 - O que estiver fora passa por baixo da perna da pessoa que esta dentro
Nº 3 - A pessoa que está fora dá uma volta no circulo, sentido ponteiros do relógio.
Nota: O Chefe pode gritar mais de um nº por vez e tudo mundo deve seguir esta ordem, o último par a ficar é o vencedor.
Ex: 01-02-03; 12-23-31; 13-32-21-23; 123-231-321; 213-312-132.

A partir desse ponto o chefe que acompanha a patrulha, deve supervisionar as decisões da patrulha e ajudar só quando for solicitado ou achar necessário.

ENTREGA DA CARTA PREGO – 1 – (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)

Após a entrega da Carta Prego os jovens devem ter um tempo para organizar os encargos. E suas decisões devem ser anotadas no Livro Ata do Conselho de Patrulha.

ENTREGA DA CARTA PREGO – 2 – **Montagem de Campo** (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)

Cada patrulha deve montar seu próprio campo, com a supervisão do escotista responsável pela patrulha, sempre utilizando o sistema de patrulhas.

O esquema do campo está na carta prego 2 já entregue.
É interessante dividir a Patrulha para priorizar a montagem do Toldo para que tenham um abrigo em caso de mau tempo ou sol quente, Barracas e Canto do Lenhador.
Algumas técnicas de montagem de campo deveram ser passadas pelo chefe da patrulha para o monitor durante a montagem.

ENTREGA DA CARTA PREGO – 3 – Jornal Mural (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)

Será entregue a carta prego 3 durante a montagem do campo pedindo a montagem de um jornal mural.

ATAQUE DA CHEFIA – Carta Prego 4 - Material Pessoal (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)

A chefia deve entrar no campo da tropa, Devem pedir as patrulhas que peguem as suas mochilas e o saco de dormir, e seguir em formação.
Perto do campo já deve estar preparada uma lona aberta para cada patrulha onde os escoteiros receberão a **Carta Prego 4 - Material Pessoal** – como arrumar o material pessoal para a Inspeção no outro dia pela manha. Após o termino da arrumação do material na lona a chefia deve verificar e apontar os “erros” avisar que “como organizar uma mochila” esta no Guia do Escoteiro. E devem organizar suas mochilas novamente. Esta dinâmica deve ser aplicada com alegria da chefia, fazendo barulho com apitos e cantando músicas.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

ALMOÇO
Para não perder tempo com o almoço, sugerimos que cada escoteiro (a) traga de casa um lanche reforçado, suficiente para se alimentar bem.

COMPETIÇÃO ENTRE PATRULHAS

Módulos:
As patrulhas da Tropa 1 passarão pelos Módulos seguindo a sequencia 1 - 2 - 3 - 4 e a Tropa 2 passarão pelos Módulos seguindo a sequencia 4 - 3 - 2 - 1 para que as patrulhas possam competir e participar com outras patrulhas.

Cada módulo terá 15 a 20 minutos para explicação do chefe sobre o assunto do módulo e mais 20 minutos para que os escoteiros apliquem o que acabaram de aprender e possam competir com a outra patrulha.

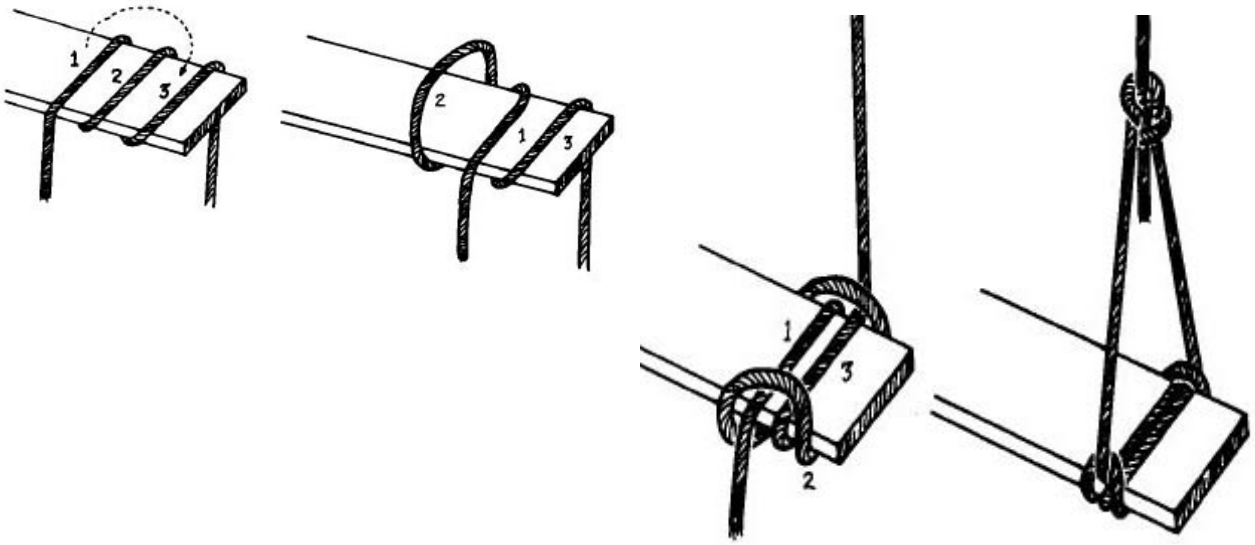
Módulo 1: Liteira – Uso do nó de prateleira

Cada patrulha deve montar uma liteira, a chefia deve defenir um percurso que as patrulhas vão competir entre si.

Construção da Liteira com 2 bastões escoteiros usando o nó de prateleira.

Repetir o nó de Prateleira (Amarra de Andaime) nas duas extremidades da tábua de 1 metro de comprimento por 30 centimetros de largura.
As pontas das cordas de um mesmo lado da tábua amarrar no bastão escoteiro usando o nó da volta redonda.

Nó de Prateleira



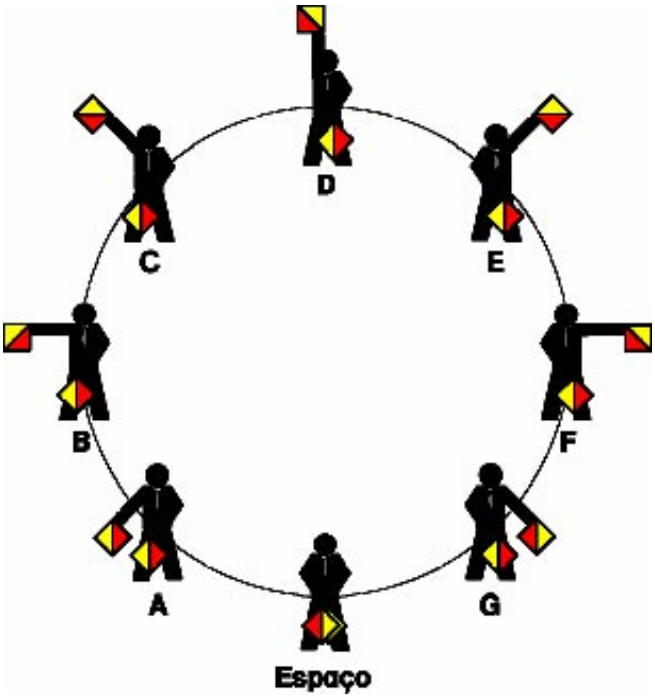
PROGRAMAÇÃO

Módulo 2: 1º Circulo de Semáforas

Material: 1 par de bandeirolas de semáfora. 1 xerox do 1º Ciclo de Semáfora. 1 papeis contendo as palavras que serão passadas. Lapis e papel. Para cada patrulha.
Descrição: O Chefe deve explicar como é o 1º ciclo de semáfora. Dar alguns minutos para a patrulha treinar. Cada patrulha deve ficar distante pelo menos 15 metros da outra. Eles receberão 12 sequências de semáfora e cada escoteiro deve passar para a outra patrulha pelo menos uma palavra, todos devem participar.

1ª Sequência: ABA – FEB – CADA – FACA – GABA – CAFE – BAGA – GAGA – ACABA – GEADA – FACADA – ACABADA

2ª Sequência: CAB – FAB – CABE – FADA – GABE – CEDA – BEBA – GECA – ACABE – ABAFE – CABECA – ABAFADA



Módulo 3: Orientação de Bússola

Material: uma bússola e 8 espeques por patrulha + 1 bastão.

Descrição: cada patrulha receberá a informação de como se usa a bússola e deverá formar o estado de SP a partir de um único ponto do Marco 0.

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo

Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

ANEXO 1:

A

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
360°	360°	60°	360°	300°	180°	240°	180°	120°

B

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
45°	45°	105°	45°	345°	225°	285°	225°	165°

C

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
90°	90°	150°	90°	40°	270°	330°	270°	220°

D

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
135°	135°	195°	135°	85°	315°	15°	315°	265°

E

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
180°	180°	240°	180°	130°	360°	60°	360°	310°

F

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
225°	225°	285°	225°	175°	45°	105°	45°	355°

G

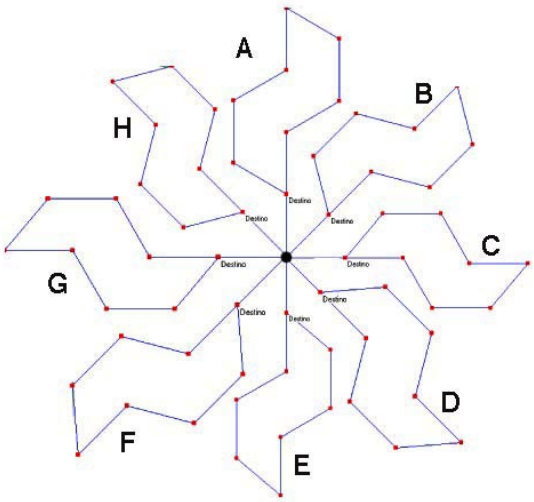
A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
270°	270°	330°	270°	220°	90°	150°	90°	40°

H

A partir do marco ZERO (indicado por um bastão) e tomando-se por base a medida de DOIS BASTÕES da patrulha, seguir os azimutes indicados nesta carta prego.

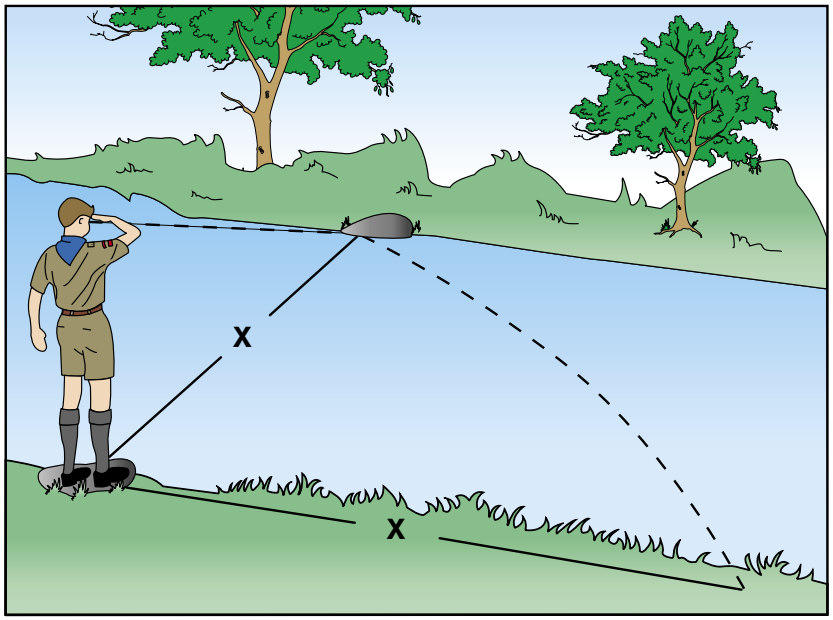
Estação 0	Estação 1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	Estação 6	Estação 7	Estação 8
315°	315°	15°	315°	255°	135°	195°	135°	75°



União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

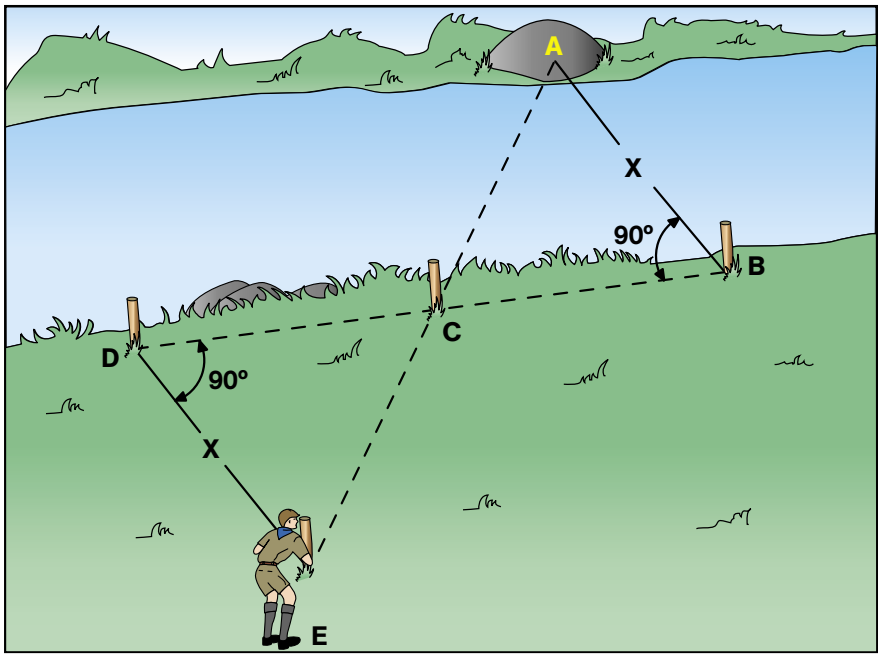
PROGRAMAÇÃO

Módulo 4: Avaliação de Largura – Medição do Lago



Metodo de napoleão
permaneça em uma margem. Incline sua cabeça e seu queixo contra o torax segure sua mão, virada para baixo contra a sua testa. Mova a sua mão para baixo até perceber que toca a margem oposta, então faça um giro de 90º (um quarto de volta) transferindo a distância para a margem que você está. A distância do ponta que a extreminada que sua mão parece tocar eh a largura do rio. Meça a distancia com passos. Napoleão usava a borda de seu chapéu em vez da mão. Assim poderá ser feito se você tiver sobre a cabeça um chapelão ou boné escoteiro de aba larga.

Processo do triangulo
Identifique uma pedra ou ponto do outro lado do Rio (A). Coloque um graveto deste lado da margem na mesma linha da pedra ou do ponto (B). Ande ao longo da margem em ângulo reto em relação a AB. De qualquer número de passos (ex: 15 passos) e coloque outro graveno no loca (C). Continue andando ao longo na mesma margem, na mesma linha, com o mesmo número de passos (neste caso 15). Coloque outro gravento (D). Deste ponto ande em ângulo reto em relação DB quando você vir o graveto C alinhado a A em linha reta, marque o ponto E. A distância da largura do rio está entre o ponto DE.



PROGRAMAÇÃO

Módulo 2: Avaliação de Largura – Medição do Lago

EMERGÊNCIA 190:
Itens para Atividade: Lenço, cinto, bastões, caixa de 1os socorros, caraterização.
A tropa será dividida em duas equipes sendo que uma equipe receberá instruções de primeiros socorros e isolamento da área a ser atendida. A segunda equipe simulará um grande acidente, estarão todos caídos pelo chão, maquiados, gemendo e pedindo socorro. Teremos também pessoas tentando atrapalhar o atendimento, tais como, bêbados, repórteres, parentes e curiosos. A equipe um devera por em pratica as instruções recebidas, atendendo os feridos, isolando a área e mantendo os curiosos distantes.

JANTAR

Sugerimos que cada patrulha prepare seu próprio jantar, a chefia deve preparar um cardápio de fácil preparo, podendo ser cozinhado em fogareiro. O chefe que acompanha a patrulha deve estar atento ao tempo e ajudar os jovens se for necessário para cumprir o horário.

ENTREGAR A CARTA PREGO - Fogo de Conselho - (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)

O Fogo de Conselho é um momento especial e muito querido pelos escoteiros. Depois de um dia cheio de atividades físicas e intelectuais, os jovens devem ser levados a um estado de reflexão e até mesmo de consciência espiritual, em um clima descontraído e informal, de bom humor, de alegria e de jovialidade, embora com respeito ao próximo e ordem.
O tema do Fogo de Conselho será o CIRCO DO SEO LEO. É interressante que o tema seja avisado antes do acampamento para que todos possam trazer suas fantasias.

Cada patrulha irá criar uma esquete em cima do nome da patrulha em cima do tema. As apresentações podem ser feitas por Patrulhas. Se houver mais de uma tropa, deve-se realizar um Fogo de Conselho por tropa, não devendo a atividade durar mais de 60 minutos. Um Fogo de Conselho muito longo torna-se cansativo e perde a atratividade.

No caminho para o Fogo de Conselho os escoteiros deverão carregar a sua Tocha. Ela pode ser usada em alguns pontos para ajudar na iluminação, não se esquecer da segurança na confecção e manuseio das Tochas. Os chefes de patrulha deve acompanhar todo o processo da confecção das tochas.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

JOGO NOTURNO

Materiais:
1 folha de perguntas por patrulha e uma copia com a chefia para correção
1 folha de solicitacoes por patrulha e uma com a chefia para conferencia
1 tirinha de couro para cada jovens na teia
O fio de alta tensao, deve ser visto os locais para a composicao, mas seria interessante +- 50 metros de barbante no minimo para deixar a pista interessante ao jovem.

Descrição: Cada tropa iniciará por uma fase do Jogo Noturno, conforme abaixo.:

Tropa 1.: Perguntas - Alta tensão - Gincana
Tropa 2.: Gincana - Alta tensão - Perguntas

A Tropa 1 receberá o questionário de perguntas e deverá responder inteiro, conforme a patrulha consiga responder todo o questionário, poderá iniciar a retirada da sua lembranca do fio de alta tensao, e quando sair do fio, deverá aguardar as demais equipes.

O caminho do fio de alta tensão consiste em um fio de barbante bem esticado passando apenas por voltas (nunca preso), onde em uma ponta existe uma tira de couro (que é a lembranca da atividade), que o jovem deve conduzir o mesmo passando por todo o caminho que o fio estiver (alto, baixo, em volta de locais. É realmente transpassar o fio de barbante por locais que o jovem tenha que ter uma certa dificuldade para chegar ao final.

Pode-se soltar cada jovem com uma distancia media de 30segundos de um para o outro, avisando aos mesmos o cuidado com a pista para não quebrar o barbante.

A Tropa 2 receberá a relacao de solicitacao de material e deverá providenciar os mesmos, quando ela tiver conseguido reunir pelo menos 5 dos 6 ítens poderá realizar a entrega dos materiais para a chefia, mas antes de entregar deverá cantar o Hino Alerta inteiro (que vale pontos sem errar), a partir da entrega e liberacao do chefe, poderá se dirigir ao locar do inicio da alta tensao e retirar sua lembranca, e após sair deverá esperar as demais equipes para a entrega das perguntas.

O roteiro é mesmo para as duas tropas, 1 realiza uma parte primeiro e a outra a segunda parte.

Todos passaram pelo fio de alta tensao onde retirará sua lembranca.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

PERGUNTAS JOGO NOTURNO

1. Qual o nome completo de BP? **Robert Stephenson Smyth Baden-Powell**

2- No Futebol, em que posição Baden-Powell jogava? **ele era goleiro**

3- Qual o nome da Escola de Baden-Powell estudou? **Escola Charterhouse**

4- Onde foi realizado o primeiro acampamento em 1907? **Brownsea**

5- Qual o nome das 4 patrulhas do acampamento de Brownsea? **Maçarico- Real, Corvo, Lobo, Touro**

6 - Na guerra dos Boers, e durante 217 dias (a partir de 13 de Outubro de 1899) B-P defendeu qual cidade? **Mafeking**

7- Onde e em que dia BP morreu? **No Quênia, em 8 de Janeiro de 1941**

8- Quem escreveu a letra e a Música do Hino Alerta ? **Benevenuto Cellini**

9- Quem escreveu a letra do Hino Nacional Brasileiro ? **Osório Duque Estrada**

10- Quem compos a música do Hino Nacional Brasileiro ? **Francisco Manoel Da Silva**

GINCANA JOGO NOTURNO

1- Sua patrulha deve trazer a maior quantidade de camisetas amarelas que conseguir

2- Sua patrulha deve trazer a maior mochila que tem em sua patrulha para competir com as outras

3- Sua patrulha deve trazer 1 saco de dormir vermelho

4- Sua patrulha deve achar quem é o escoteiro (a) mais velho e o mais novo da mesma para competir com os das outras patrulhas

5- Sua patrulha deve adivinhar quem é o chefe da organização mais novo e o mais velho

6- Sua patrulha tem que reunir a maior quantidade de pares de meias brancas (totalmente brancas), vale 2 pontos por cada par de meia.

PROGRAMAÇÃO

SOBRE A CORTE DE HONRA
Após um dia repleto de atividades, é um momento importante para avaliarmos a participação dos jovens nas atividades e para orientarmos sobre o programa do próximo dia.
Toda a tropa deve participar da Corte de Honra como ouvinte e em silencio, para saberem como é que funciona uma Corte de Honra.
Durante a Corte de Honra deve ser avisado sobra a Inspeção de Gilwell na manhã seguinte.

Inspeção de material pessoal
Como sugestão, a Inspeção pela manhã deve ser feita em consenso com Escotistas e Monitores sobre os itens a serem avaliados.
Lembrando que o seu objetivo é orientar os jovens quanto à organização e higiene, o responsável deve comentar item por item, com argumentos práticos, os acertos e ajustes a serem feitos.
O esquema da Inspeção já deve ter sido apresentado na base do dia anterior.

Sobre atividade espiritual - (Arquivo: **PF9_Carta Prego. pdf**)
O propósito desta atividade é levar os jovens a refletir sobre sua prática espiritual.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

PATRULHAS EM AÇÃO:

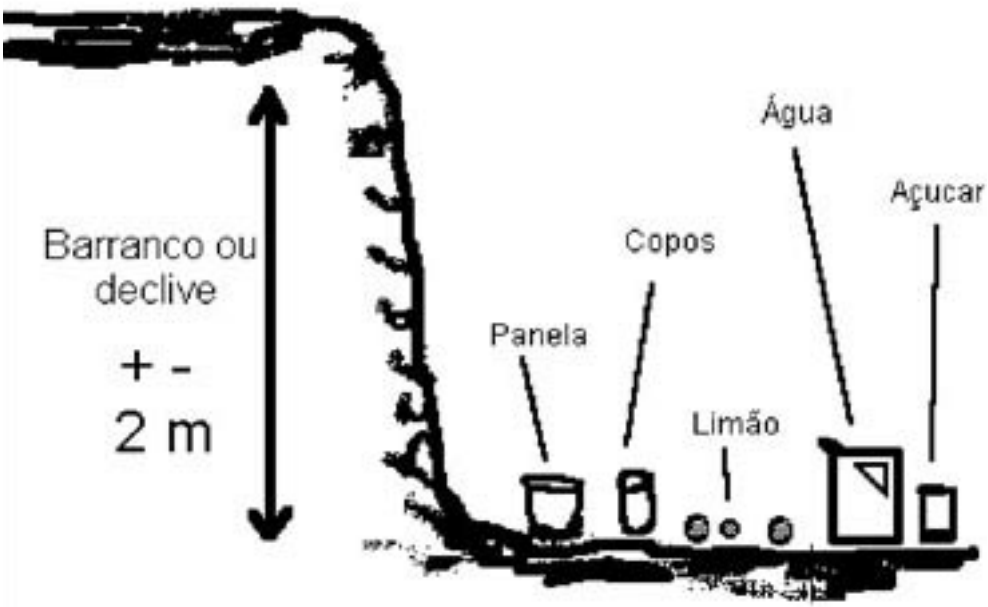
Descrição: a chefia deve preparar os modulos, as patrulha rodarão pelos módulos sozinhas. Quando as patrulhas chegarem ao módulos o chefes devem contar o fundo de cena:

Módulo1: O ANTÍDOTO
Material: corda - açucar - copo - panela - garrafa água - colher
Descrição: Vocês estão dentro de uma caverna, explorando o seu interior. As formações rochosas são incríveis e existem galerias e salões enormes.
Porém há um problema. Infelizmente a caverna está cheia de gás e todos estão se intoxicando. Voltar agora é impossível, pois antes de chegarem lá fora já estariam mortos.

Como bons escoteiros que são e, prevendo que poderia haver gases venenosos no interior da caverna, vocês trouxeram os ingredientes para preparar um antídoto polivalente. A formula do antídoto é o seguinte:
- 4 partes de água, 1 parte de limão, açúcar a gosto.

Mas nem tudo saiu como o planejado. Os ingredientes e utensílios necessários para preparar o antídoto caíram em um lago sulfúrico e estão afundando. A situação é de extrema emergência, pois se não recuperarem os ingredientes e prepararem o antídoto a tempo, então será o fim de todos !!!

Usem de todos os materiais que encontrarem ao redor e também aquilo que trouxeram para recuperar os ingredientes. E lembrem-se. Nunca toquem a superfície do lago, pois a água é sulfúrica e altamente letal.



PROGRAMAÇÃO

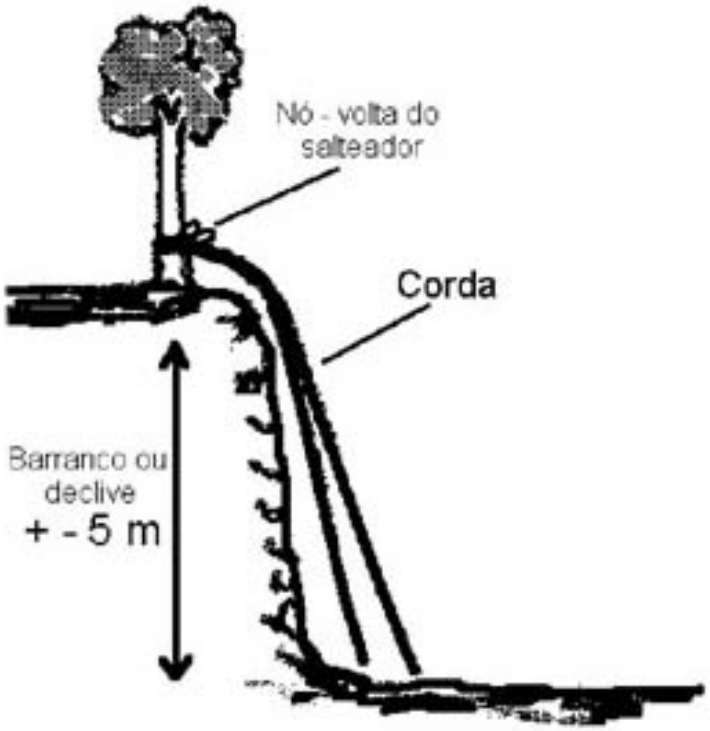
Módulo 2: PERDIDOS NA SELVA

Material: corda
Descrição: Vocês estavam sobrevoando a selva amazônica, quando uma pane no motor do avião obrigou-os a fazer um pouso de emergência. Ninguém se feriu, porém a aeronave foi destruída e não foi possível estabelecer contato e avisar a posição em que vocês estão.

Como estavam próximos do destino final, calcularam que dois dias de caminhada na direção norte os levaria até a cidade mais próxima.
Partiram em caminhada, levando tudo que puderam. Algumas barras de chocolate, água, uma corda e a maleta de primeiros socorros.

A caminhada estava tranquila, porém agora há um obstáculo que vocês terão que transpor, que vai exigir muita perícia e cautela.
Vocês terão que descer o penhasco que está logo a frente, utilizando o material que trouxeram. Mas terão que fazê-lo o quanto antes, pois a noite está chegando e caso não se abriguem podem correr um enorme perigo.

Lembrem-se que após a descida deverão levar a corda consigo, pois certamente ela será de grande ajuda durante a jornada.



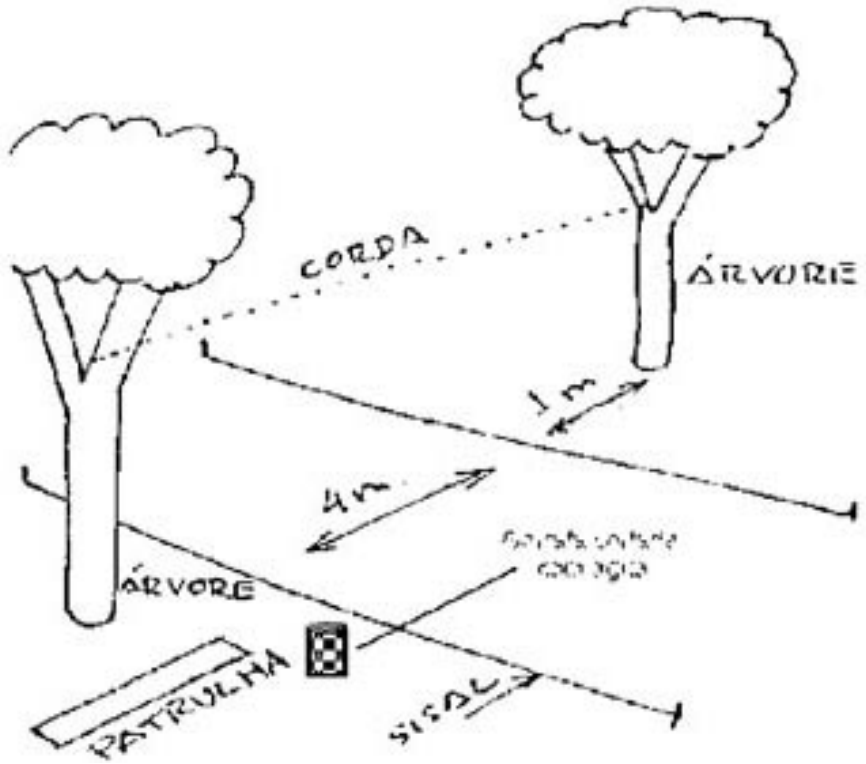
PROGRAMAÇÃO

Módulo 3: NITROGLICERINA

Material: corda - sisal

Descrição: Vocês foram incumbidos de transportar uma carga altamente explosiva até um depósito, onde a carga será devidamente armazenada.
Porém não foram avisados que para chegar até o depósito teriam que atravessar um rio cheio de piranhas e extremamente caudaloso !!!

Agora não tem jeito. Vocês devem improvisar com o material a disposição, uma engenhoca que transporte a carga de um lado até o outro do rio, sem derramar uma gota da nitroglicerina, pois qualquer gota que cair causará uma explosão imensa. Além disso vocês devem atravessar o rio, sem entrar na água e assim, prosseguir com sua missão.



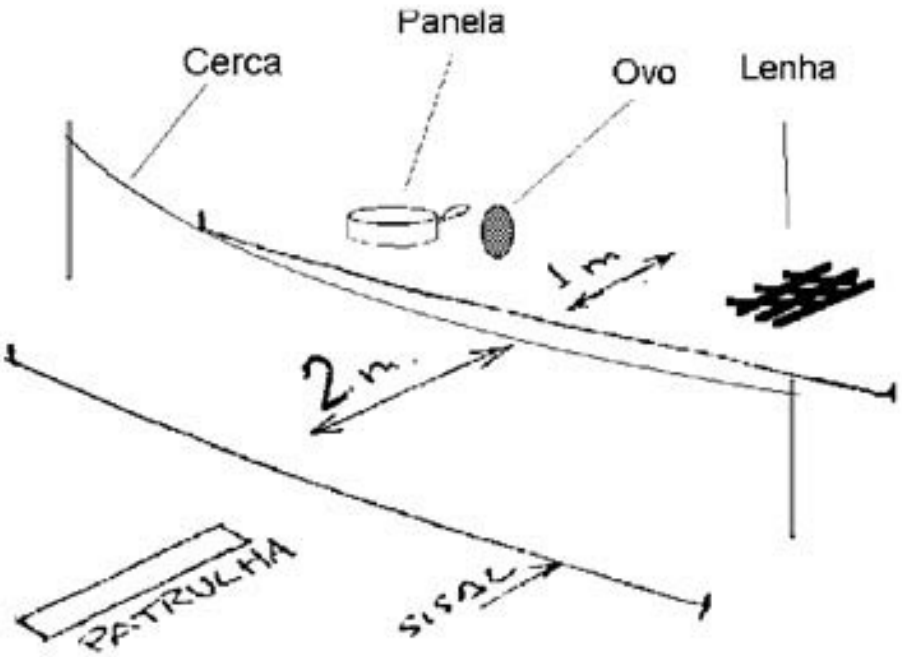
PROGRAMAÇÃO

Módulo 4: CAMPO MINADO

Material: corda - sisal - panela - ovo - lenha
Descrição: Vocês estão em uma missão secreta em terreno inimigo, procurando a localização das bases inimigas para relatar aos seus superiores. Porém a comida acabou a dois dias e vocês já começam a sentir muita fome.
Felizmente encontraram um acampamento inimigo que está farto de comida e aparentemente abandonado.

Porém, antes de partir, os inimigos deixaram algumas armadilhas para evitar "visitas" indesejadas. Um campo minado foi instalado na frente do acampamento. Caso alguém toque o pé no chão, BUM !!!
Além disso, há uma cerca eletrificada, que está colocada à um metro do chão, no meio do campo minado.

Para entrar no acampamento sem nenhum arranhão, vocês terão que construir algo para servir de ponte, lembrando de tomar muito cuidado com a cerca eletrificada.
Ao entrar no acampamento deverão acender uma fogueira e cozinhar o alimento que está lá dentro.



União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

Módulo 5: OPERAÇÃO LIMPEZA

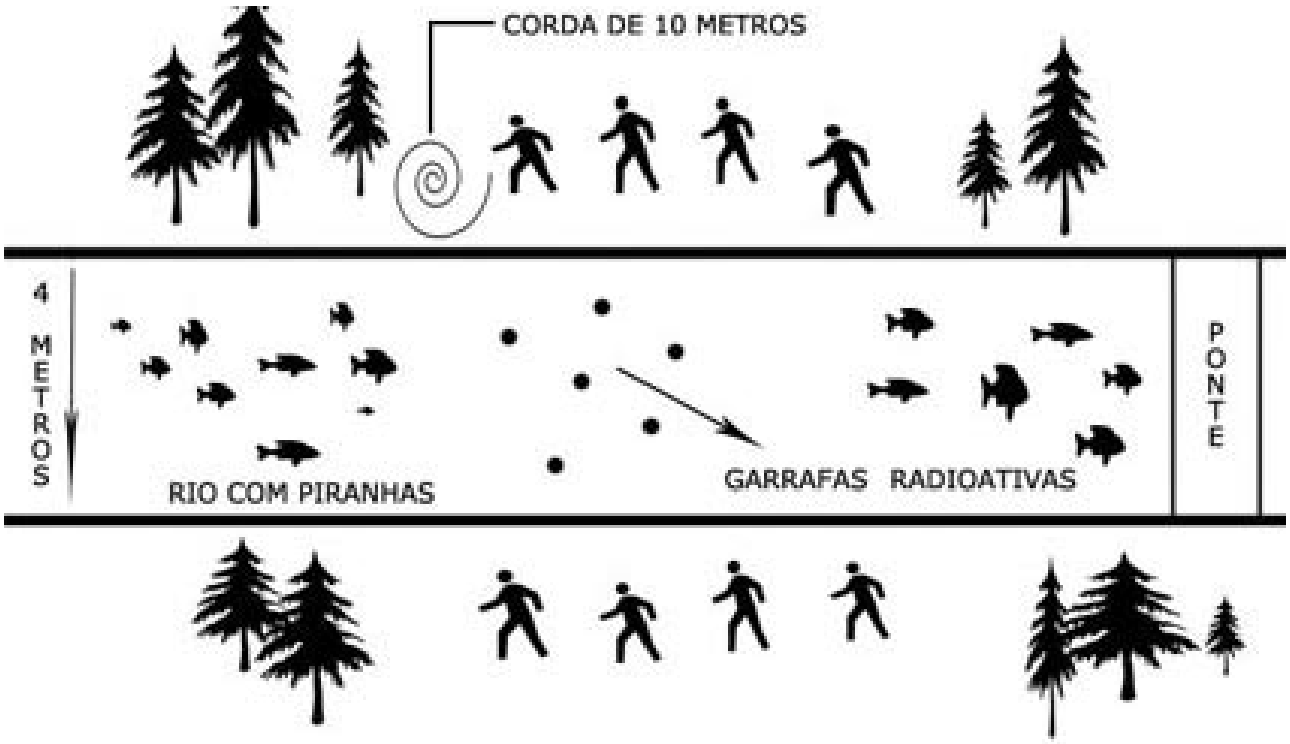
Material: corda - sisal - garrafas pettis com areia no fundo.
Descrição: Vocês estavam andando pela mata a beira de um rio quando perceberam uma placa "Material Radioativo" e puderam ver garrafas dentro de bóias de contenção.

Como bons escoteiros, amigos das plantas e dos animais, vocês precisam retirar esse material da água, caso contrario a contaminação será fatal, mais não pode mexer nas bóias, para não haver um desastre maior.

PROBLEMAS! O rio esta infestado de piranhas e vocês não podem se quer pisar nas margens. Ainda bem que vocês trouxeram uma corda bem longa e são sabedores de vários nós que os ajudarão a realizar essa missão.

Porém tudo deve ser feito com muito cuidado não esquecendo da segurança de todos.

Corram, corram.... o tempo esta passando.



PROGRAMAÇÃO

Módulo 6: PLUTONIO ESCONDIDO

Material: tampa de lata de lixo - uma mangeira de uns 2 metros - bastão - lata e despertador.
A chefia com atecedência deve enterrar um despertador, montar um estetoscópio com a tampa de lixo, a mangueira e o bastão. A patrulha deve achar o despertador "plutonio" perdido, que estará enterrado.

Descrição: Sua patrulha deve procurar o PLUTONIO que os terroristas esconderam.

Usem o estetoscópio e façam muito silencio.

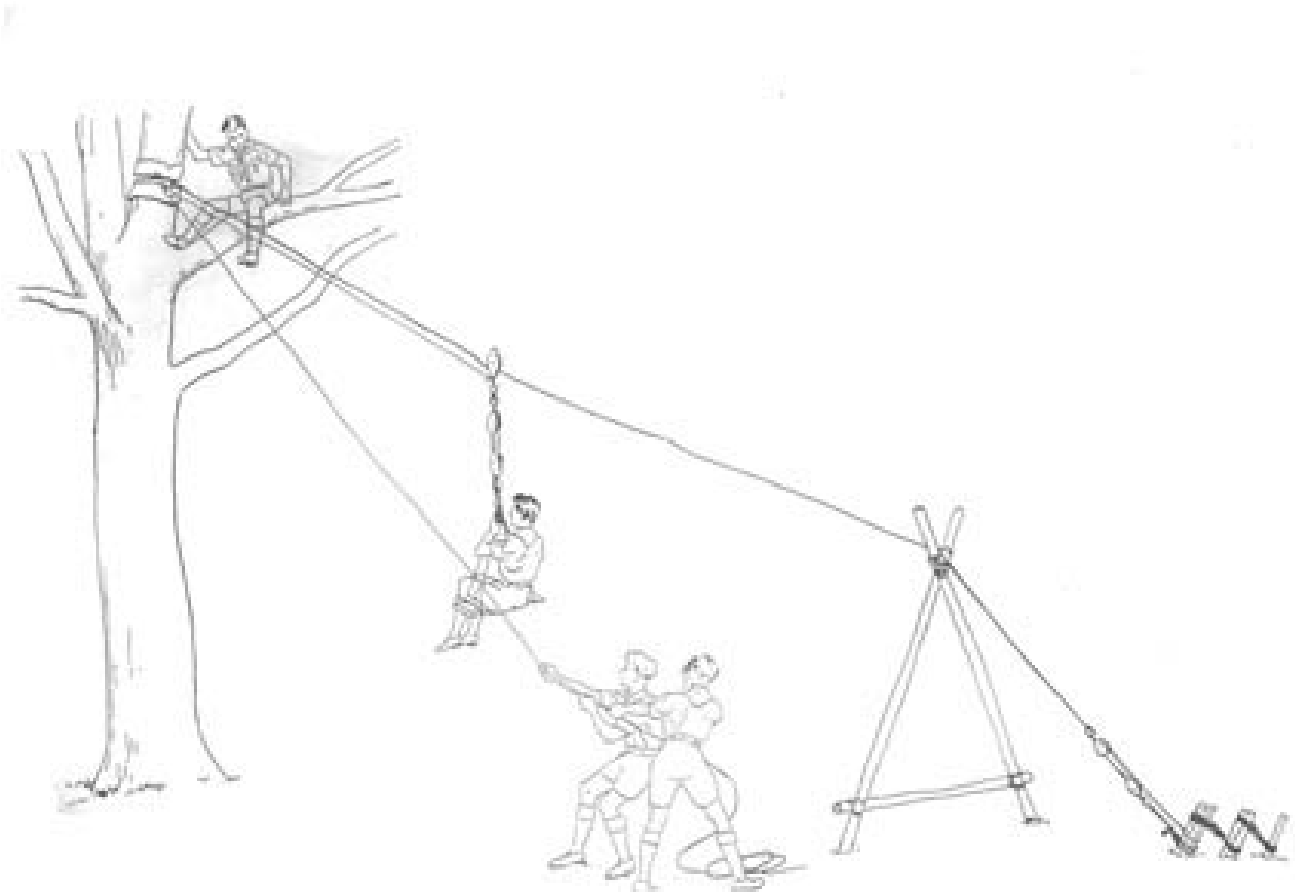
PROGRAMAÇÃO

Módulo 7: VAI-VEM ELEVATÓRIO

Material: Cabos para tração de ± 10 mm., cabos para sustentação de ± 20 mm., uma roldana pára o cabo de tração, uma roldana para o cabo de sustentação, um banco de balanço, bambus para um tripé, estacas para ancoragem, 02 recipiente de 5 Litros, copos ou latas descartáveis para transporte da água.

Descrição: Um elemento por vez devera ser elevado ate o topo da arvore onde devera encher um recipiente com água. Essa operação será repetida quantas vezes seja necessária para que o recipiente esteja cheio. Vence a Patrulha que mais rapidamente encher o recipiente ou aquela que tiver o maior volume de água ao final do tempo. Usem o estetoscópio e façam muito silencio.

Fundo de cena: Os Escoteiros deverão salvar uma Bromélia muito rara que esta em perigo devido a um longo período de seca e a mesma necessita de muita água. Para tanto deverão usar os meios possíveis para regala.



União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
Ponta de Flecha Regional - 2009

PROGRAMAÇÃO

Módulo 8: EPIDEMIA

A patrulha deverá produzir uma pequena fogueira a fim de aquecer água ate o ponto de ebulição. A água estará dentro de uma lata tapada e com a pressão causada pela ebulição "explodira" a tampa. Pode-se adicionar um pouco de sabão em pó para alimentar e facilitar a ebulição. A lata com água deverá estar suspensa em cima da fogueira por um tripé. O chefe deve salientar as regras de segurança mantendo a patrulha a pelo menos 3 metros de distancia da fogueira. Para acender a fogueira a patrulha recebera um palito de fósforo e a cada palito solicitado a mais a patrulha receberá um ponto negativo. Vence a patrulha que tiver menos pontos negativos. Para critério de desempate o tempo deverá ser marcado e vence a patrulha que "estourar" a tampa da lata primeiro.

Material: 1 lata tipo leite ninho por patrulha, lenha, fósforos, sisal, bambus e sabão em pó.

Descrição: Um cientista estrangeiro que pesquisava vírus e bactérias na floresta desapareceu misteriosamente. Porem antes de desaparecer ele deixou para traz uma lata com milhões de vírus e bactérias mortais. Se essa praga escapar da lata a humanidade será extinta.

A única forma de matar os microorganismos é aquecê-los ao máximo, ate que sua lata exploda com o calor.

Como bons escoteiros vocês sabem preparar e acender uma fogueira como ninguém.
Pendurem a lata em um tripé em cima da fogueira ate que ela exploda.
Rápido !!! As bactérias estão quase escapando !!

Boa sorte!

PROGRAMAÇÃO

DESMONTANDO O ACAMPAMENTO

Esta parte é a mais rápida e a mais triste, porque depois de tanto esforço é chegado o fim do acampamento. Mas tudo que é bom dura pouco.

1° - Desmontar as barracas:
- deixando-as limpas por dentro e por fora, para não criar mofo e assim não danificando um material de muito uso e caro também.

2° - Desmontar as pioneirias:
- Desfazer as amarra e estirantes guardando para uso futuro, recolher o lixo e juntar as madeiras em um só lugar.

3° - Limpar panelas e ferramentas:
-É bem mais fácil limpar no acampamento, para assegurar que esse material dure durante um bom tempo. E quando chegar à sede é só afiar as ferramentas e passar um óleo queimado para assegurar futuro uso.

4° - O toldo:
-Tente limpar antes de guardar, e evitar guardar a lona molhada.

5° - Fazer o "pente fino":
-Limpeza total, assegurando que tudo esteja mais limpo possível. Deixando o campo como se ninguém tivesse acampando antes.
O lixo deve ser levado junto para ser jogado onde possa ser coletado.
E importante observar se não foi esquecido nenhum material da patrulha e individual.