



ESCOTEIROSdoBRASIL
SÃO PAULO

COMO FAZER INSPEÇÕES NAS PATRULHAS

Elmer S. Pessoa - DCIM

Lenita A. Pessoa - DCIM

Reflexões de um Velho Lobo

Místicas e Tradições do Movimento Escoteiro



INSPEÇÕES NAS PATRULHAS

Um pouco sobre o assunto

Todos sabem que somos julgados pelo público pela nossa aparência. Sabemos também, como diz o ditado, que a primeira impressão é a que fica. Não existe a possibilidade de deixarmos pela segunda vez, uma primeira boa impressão! Isto são fatos e, portanto, temos que nos preocupar com eles!

Se a aparência causou boa impressão, nós nos aproximamos da pessoa, mesmo que depois, com a convivência, chegamos à conclusão que estávamos enganados. Mas, se a primeira impressão é desagradável, normalmente se exclui essa pessoa e se evita a convivência. Também essa atitude pode ser enganosa, e leva-se muito mais tempo para corrigir o engano.

Nos dias de reunião normal das seções são normalmente aplicadas as inspeções de Patrulha, procurando preparar seus elementos para o Hasteamento da Bandeira. É feita antes de proceder à cerimônia, para que estejam em perfeitas condições em garbo e boa ordem.

Geralmente estas inspeções acabam se tornando monótonas, feitas como rotina e dando a impressão de ato reflexo, uma obrigação que deve ser cumprida... Contribui para esse estado, o fato que a reunião ainda não começou e que os Escoteiros estão fora de ritmo aguardando a movimentação...

Para evitar esse clima de rotina, o chefe deve ser criativo, realizando as inspeções de formas diferentes, fazendo com que se tornem interessantes e atrativas, procurando iniciar a reunião com entusiasmo!

E, todos nós, Chefes de Tropa, sabemos que a Tropa é inspecionada através das Patrulhas, pois estando elas em perfeita ordem, a Tropa será consequência.

A inspeção é uma ótima oportunidade para que a chefia da seção vá corrigindo os erros de uniforme/vestuário e, com o passar do tempo, a Tropa tenderá a perfeição.

Não tem como meta ridicularizar ou dar “broncas homéricas” na Tropa e sim, corrigir as distorções, com tato e respeito.

Deve inspecionar se o jovem está limpo e em condições de sair à rua sem causar má impressão ou desleixado. Seu comportamento e postura devem ser recomendados, lembrando que é um “embaixador do Escotismo”. Distintivos, botões, lenço escoteiro, etc. também são inspecionados, tudo à luz do POR!

As inspeções devem ser variadas e para isso, apresentamos algumas sugestões.

Inspeções com a Tropa formada em ferradura:

- + **O monitor** inspeciona a sua Patrulha.
- + **Cada monitor inspeciona** outra Patrulha que está na formação.
- + **Os quatro monitores juntos**, inspecionam cada qual um item, nas Patrulhas.
- + **Os chefes inspecionam** as Patrulhas.
- + **Os submonitores** inspecionam a sua Patrulha.
- + **A Patrulha de Serviço naquela reunião**, faz a inspeção em toda a Tropa.

Em forma de bases:

- + **Cada monitor vai para um local** perto e as Patrulhas sob comando dos submonitores, percorrem as bases para a inspeção (neste formato, dá-se o grito de guerra). Cada monitor inspeciona tudo ou itens específicos.
- + **A Sombra** - As patrulhas ficam frente a frente, duas a duas, e se inspecionam mutuamente em todos os itens.

Inspeção através de jogos:

+ **Cartão Amarelo/Cartão Vermelho** - O Chefe prepara uma série de cartões de papelão (uns 15, cm x 10, cm) nas cores amarelo e vermelho, aproximadamente uns vinte de cada cor. A Tropa está em formação de ferradura, em posição “alerta”. O Chefe percorre a ferradura e vai inspecionando com o olhar e, sem falar nada. Dá para o jovem um cartão amarelo se encontrar alguma irregularidade. Assim procede com toda a Tropa. Na próxima reunião, na mesma formatura, o Chefe percorre novamente, e o jovem tendo corrigido o motivo de ter recebido o cartão, o devolve ao Chefe. Este aceita se de fato a irregularidade estiver corrigida. Se não foi, o chefe entrega novamente o cartão. O jovem terá mais uma semana para corrigir, procurando comparar seu vestuário/uniforme com o POR. Na próxima reunião, repete-se o processo.

Se for corrigido, o chefe recolhe o cartão. Se apesar das duas semanas (duas chances), o erro permanecer, o chefe dará o “cartão vermelho” e a Patrulha perderá pontos e aí o chefe comunica o que está irregular na sua vestimenta. Naturalmente, estes pontos farão falta na contagem da Patrulha Campeã do Mês! Se for corrigido na primeira ou na segunda semana, a Patrulha não perde pontos. Se chegar a receber o vermelho, perderá pontos, a critério do chefe.

O forte desse jogo é que o jovem irá procurar no POR onde está o(s) erro(s) e corrigir, aprendendo mais sobre toda a uniformização, garbo e boa ordem!

+ **Kim do uniforme** – Com as Patrulhas separadas, o Chefe tira duas fotos c/ o seu celular, dos erros de cada Patrulha que percebeu no uniforme, de modo que não identifique o Escoteiro que foi fotografado. Imprime as fotos e entrega duas fotos (trocadas) para cada Monitor. As Patrulhas terão que procurar em toda Tropa dispersa na área de hasteamento e identificar quem está na foto e entrega-la ao Monitor da Patrulha para ele identificar seu elemento e providenciar a correção do erro de seu uniforme, para a próxima reunião.

+ **O Espelho do Chefe** - O chefe faz a inspeção calado verificando os erros e, a seguir “prepara” o seu uniforme c/ os erros observados. Se alguém está sem o cinto, o chefe retira o seu, se o bolso está desabotoado, o chefe imita etc. A seguir, uma Patrulha de cada vez, irá até o chefe observa-lo comentando os erros do uniforme do chefe. Em continuação, o monitor e sub, farão a comparação com os uniformes da sua Patrulha, comentando os erros. As irregularidades não detectadas, o Chefe comentará à Patrulha sem falar em quem está a falha. Note que o Chefe tem em seu uniforme, irregularidades das quatro Patrulhas. Naturalmente, não irá descosturar e costurar seus distintivos errados, para igualar-se ao Escoteiro.

A Patrulha terá que identificar a pessoa e o erro, e corrigi-lo. Poderia usar como gabarito uma cópia Xerox da folha do POR que trata do uniforme/vestuário. As irregularidades de correção difícil, o chefe dará um prazo razoável para corrigi-las, tolerando pelo período combinado.

Poderá atribuir pontos pela quantidade de erros observados no chefe.

Sempre recomendamos um “fechamento” da atividade, comentando em poucas palavras, apresentando os objetivos e alertando sobre a responsabilidade com a aparência. Na Corte de Honra poderá ser avaliado com mais profundidade.

Depois de feita a inspeção na Tropa, o Chefe e seus assistentes chamam a Patrulha de Serviço para proceder ao Hasteamento da(s) Bandeira(s). Recomenda-se a seguinte ordem (porem não é obrigatório): Inspeção, Hasteamento, Hino, Oração e Jogo Quebra Gelo. Parece a mais lógica!

Alguns Grupos costumam cantar o Hino Nacional e o Hino Rataplan (Alerta) que deve ser logo após o Hasteamento. No arriamento da Bandeira, pode ser adotada a mesma ordem, não havendo o Jogo Quebra Gelo. Não se esquecer de que a Bandeira Nacional é a primeira a chegar ao topo do mastro e a última a ser arriada! Dia 19/11 – Dia da Bandeira do Brasil, se hasteia somente ao meio dia! Arria-se normalmente às 18 horas.

É recomendado que cada Seção tenha o seu mastro, no canto em que ela se reúne. Uma vez por mês (ou a cada 2 ou 3 meses) fazer um Hasteamento Geral, no qual participa todo o Grupo. Deve ser simples, objetivo e valorizado. É um dia especial, porem a cerimônia não deve se prolongar por mais que uma hora.

Se houver alguma cerimônia de Promessa, Integração, entrega de distintivos, passagem de ramo etc. deve ser feita após a Oração (ou Hino), antes do Quebra Gelo.

Pode ser feita na seção ou em um Hasteamento Geral. Normalmente essa cerimônia é feita em dia marcado para tal, quando necessário. Caso haja distintivos especiais ou certificados de cursos para escotistas, devem ser entregues neste Hasteamento Geral. Quando for feita a Promessa, sempre se deve chamar a família para participar, pois a Cerimônia da Promessa é a mais importante de toda a vida escoteira! Você, Escotista ou Dirigente, ao assumir uma função em outro nível (Distrital, Regional ou Nacional) ou mesmo mudar de função em um mesmo nível, na cerimônia de posse irá “reafirmar” a Promessa Escoteira, sozinho, se você é o único, ou em conjunto, se houver outros. Alguns chamam de “refazer” que a meu ver não é correto, pois dá a impressão que você está corrigindo o que fez mal feito da primeira vez, o que não é verdade.

Elmer S. Pessoa – DCIM – Lenita A. Pessoa – DCIM
Nov. 2012.



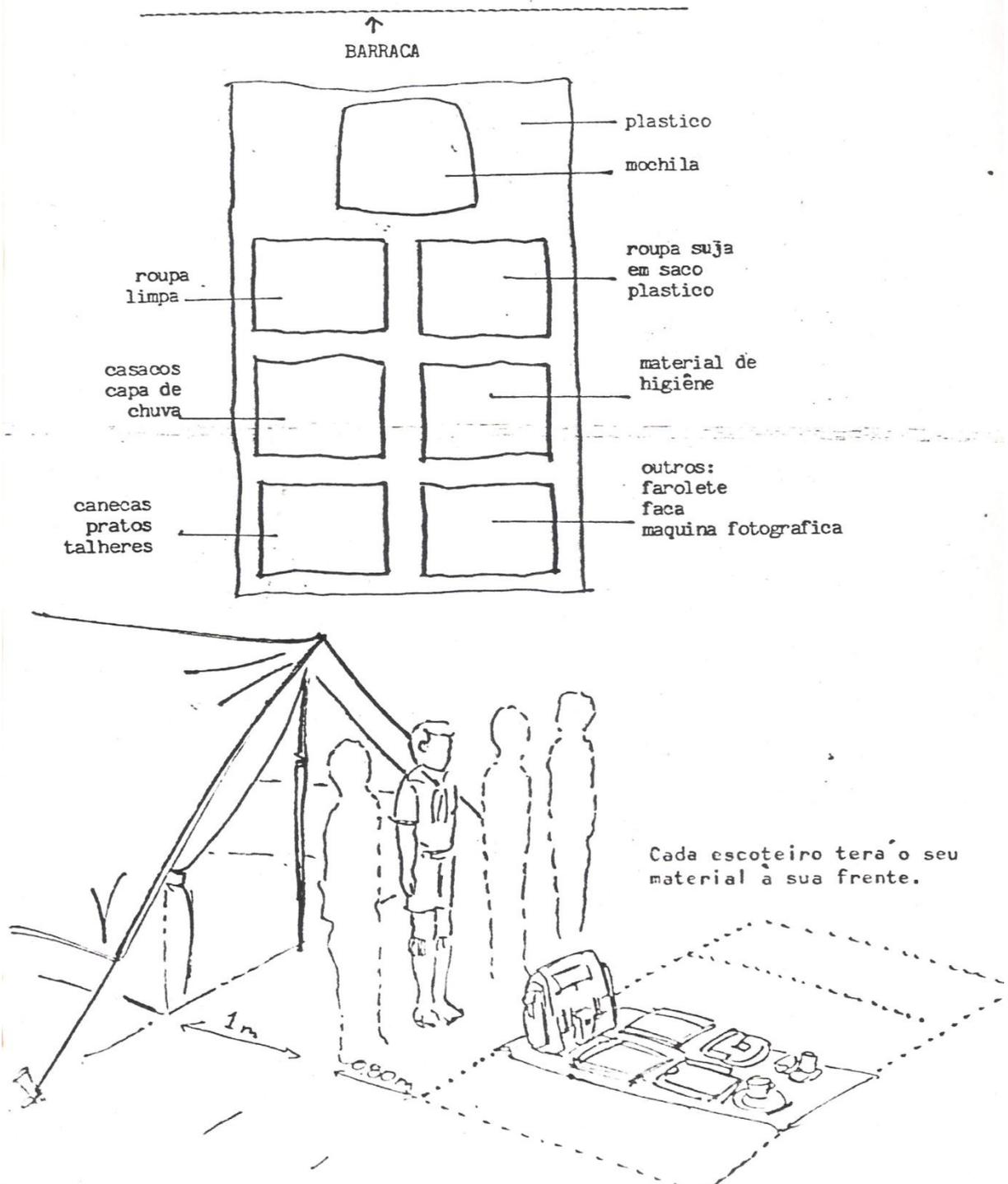
Sistema de Patrulhas: É a única forma de se praticar Escotismo!

DICAS:

INSPEÇÃO NO CAMPO DE PATRULHA EM ACAMPAMENTO

INSPEÇÃO DE GILWELL

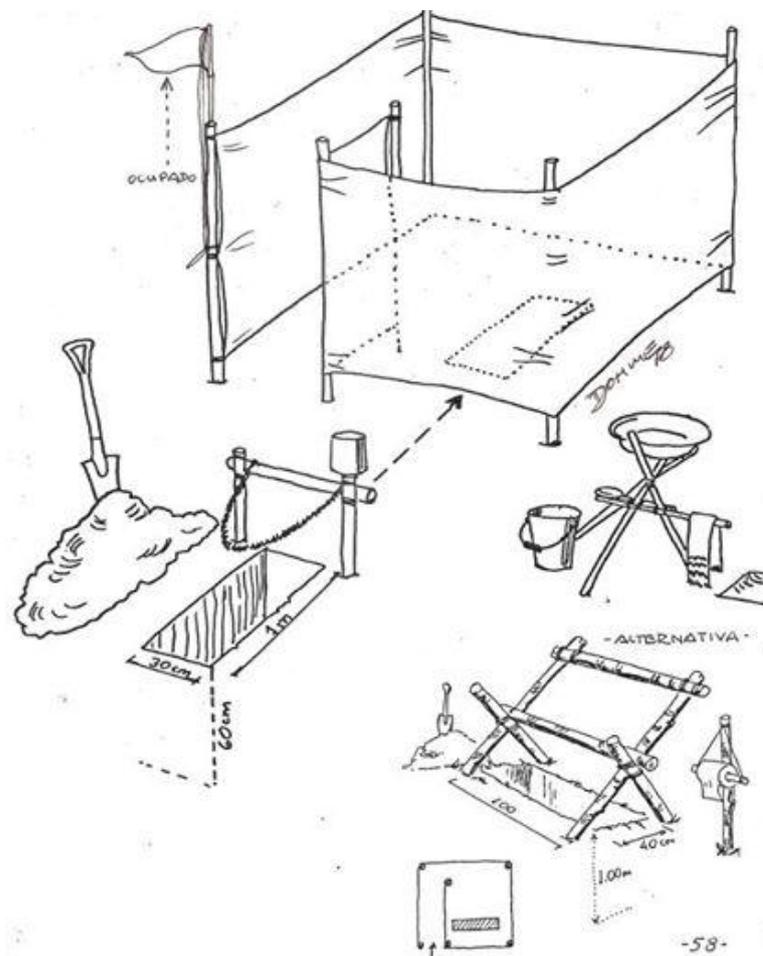
- Cobertores e Slippers expostos em varal(geral).
- Sapatos nas sapateiras(geral).
- Paredes das barracas levantadas, para arejar.
- Material individual exposto em cima do plastico.
- Em frente à barraca. Conforme desenho.



A inspeção do Campo da Patrulha deve avançar alguns metros além da cerca, evitando-se sujeira, restos de sisal, cascas de frutas, alimentos e outros objetos que possa juntar insetos ou mesmo causar fermentos. Cuidados com buracos abertos, que podem causar acidentes.

DICAS:

LATRINA DE ACAMPAMENTO



Deve ser coberta com um toldo do mesmo tipo que é armado para cozinha. Não necessita de porta. Basta um sisal com uma placa "ocupado", atravessado na porta, ou hastear a bandeirinha de "ocupado". Não esquecer da pá junto ao montinho de terra da latrina.

Manter no lavatório sabonete e toalha de mão.

Fazer um cabide para pendurar a roupa e a lanterna ou lampião.

DICAS: COMO PONTUAR COM SIMPLICIDADE

Muitas vezes, a complexidade da pontuação na avaliação do desempenho das Patrulhas, causa confusão e suspeita de parcialidade. Sem falar no trabalho de apuração do resultado, muitas vezes necessitando até de somadoras.

Qualquer recurso usado para facilitar o trabalho do Chefe deve ser levado em consideração tendo em vista o acúmulo de tarefas.

Há muitos anos adotamos o processo de fichas. São simples fichas usadas em vários jogos de salão, geralmente do tamanho de uma moeda de centavos, de qualquer cor e são encontradas em casas de brinquedos, esportes e jogos.

Mas, qualquer coisa que as possa substituir pode ser usada, como exemplo, botões, arruelas, contas de colar etc.

Precisam ser iguais e para facilitar, cada unidade valerá um ponto.

Neste processo não interessa o valor direto das tarefas. Tudo que o Chefe desejar pontuar, ele dá fichas, entregando na mão do Monitor, quantas fichas “merecer”!

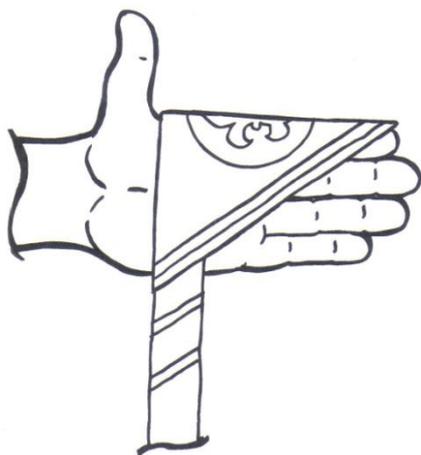
Por exemplo, sendo quatro Patrulhas, a vencedora de algum trabalho receberia quatro fichas, a segunda três fichas, a terceira duas e a quarta uma ficha.

Para tanto, basta que o Chefe tenha várias fichas no bolso, desde o início da reunião. Assim, ele vai distribuindo fichas pelos méritos das Patrulhas e tem uma grande vantagem que não “retira “ pontos das Patrulhas. Se alguma delas mereceu a perda de pontos por algum ato inadequado, o Chefe dá uma ficha para cada uma das outras, “punindo indiretamente” aquela Patrulha.

No final da reunião, cada Monitor conta suas fichas e o número é igual ao número de pontos, apurando com facilidade a Patrulha Campeã do Dia.

Somando-se os pontos de todos os dias teremos a Patrulha Campeã do Mês e da mesma forma, a Campeã do Ano!

Desta forma simples e rápida de se apurar a vencedora, na grande maioria da vezes nem mesmo o Chefe conhece o resultado antes do encerramento da reunião.



DICAS: Como dobrar o lenço para ficar do tamanho proporcional a sua altura.

REGIÃO DE SÃO PAULO
Rua Cel. Xavier de Toledo, 316 – 3º andar –
São Paulo/SP – CEP 01048-000
Centro – tel. 3237-1588 –
www.escotismo.org.br –
ueb.sp@escotismo.org.br

