
Equipe Programa de Jovens

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL – REGIÃO SÃO PAULO



FOGO DE CONSELHO

UMA NOITE DE PINÓCHIO



PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada em apostilas de cursos no Campo Escola do Pico do Jaraguá (SP), em sites escoteiros do Brasil e de Portugal e principalmente da vivência de vários escotistas, pensando única e exclusivamente na possibilidade de *sugerir* novas esquetes, pegadinhas e principalmente em auxiliar na organização de um evento que venha a ser lembrado nos próximos encontros.

Trata-se de um guia para ser impresso e guardado na sede para futuras consultas. Havendo possibilidade incrementa-o com as músicas preferidas do seu Grupo Escoteiro, com suas esquetes, pegadinhas e mensagens. A sua 1ª edição data de 20.03.2006 e o último exemplar foi Revisto & Impresso em 2 de abril de 2008.

Sempre Alerta Para Servir

õçõ Lecão
Coordenador de Espiritualidade
UEB-SP (2005/2006)
lecaotabapua@gmail.com

FOGO DE CONSELHO



Para o Escotismo o Fogo de Conselho é um evento noturno, em que todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças folclóricas, refletir ou aprender algo novo, iluminados pela luz de uma fogueira. É uma reunião para rir, cantar, jogar alegremente em ambiente fraterno.

Neste **3º Encontro Escoteiro**, em São Paulo, muitos Grupos estarão recebendo seus *irmãos* de outras cidades. O tema será centrado em: ***Uma Noite de Pinóchio*** (personagem da literatura infantil conhecido por seu nariz crescer a cada mentira falada) já que será realizado na noite de **1º de abril**, conhecido como o ***Dia da Mentira***.

O assunto é polêmico, mas será devidamente explicado durante O ***Minuto do Chefe***.

O QUE É FOGO DE CONSELHO ?

O Fogo de Conselho, como muitas das atividades que caracterizam a mística e ambientação do Programa Escoteiro, tem sua origem nas observações do Fundador sobre os costumes, valores e tradições culturais dos muitos povos que conheceu durante suas viagens.

Os nativos da Ásia, os selvagens africanos, os peles-vermelhas da América e mesmo os colonizadores brancos, reuniam-se em torno de fogueiras, que com sua luz e calor espantava as trevas, o frio e os animais selvagens. Era um momento em que todos se encontravam para conversar, cantar, contar estórias ou para planejar caçadas, a paz ou a guerra.

As fogueiras ao ar livre já existiam muito antes do fundador ter imaginado o Escotismo. Seus efeitos mágicos e práticos acompanham o homem desde a sua origem até hoje. Essa origem se perde no tempo, remontando desde os tempos mais remotos, quando o homem dormia ao ar livre. O fogo era utilizado para afastar animais ferozes e também como local de reunião dos grupos familiares, aquecendo, iluminando e alimentando. Pois, era sobre ele que os alimentos eram preparados e ao seu redor, eram consumidos. O fogo já era um símbolo da energia da vida, da luta pela sobrevivência.

Baden Powell, ao criar o Fogo de Conselho se inspirou em rituais semelhantes. Os índios americanos faziam reuniões em torno das fogueiras, para comentar seus feitos do dia, suas aventuras e suas preocupações. Era ali, que eram tomadas as grandes decisões. Já na África, aparecia a figura do "contador de histórias", o homem que sabia de cor toda a história da tribo e era o guardião de todas as tradições. Era ele quem, nas horas importantes, relembra os exemplos mais adequados.

Muitas vezes dessas reuniões em torno do fogo, constituíam-se em solenidades, quando se aproveitava a ocasião para levar a efeitos cerimônias ou reuniões de conselhos, onde eram discutidos os problemas da comunidade ou reverenciados seus deuses.

Para o Escotismo o Fogo de Conselho é uma reunião noturna, em que todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças folclóricas, refletir ou aprender algo novo, iluminados pela luz de uma fogueira.

Essa atividade é uma forma de restabelecer o equilíbrio, após a excitação provocada por um dia cheio de empreendimentos mais ou menos esgotantes. É uma reunião para rir, cantar, jogar alegremente em ambiente fraterno.

Importância para o Programa Escoteiro

O Fogo de conselho é uma atividade muito importante, sobretudo em acampamentos. É uma ocasião que pode e deve ser utilizada como elemento de desenvolvimento de caráter e da personalidade dos jovens.

Através das representações, jogos, pequenas palestras, canções e danças, num clima jovial e alegre, movimentado, interessante e informal cria situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem: a criatividade e a imaginação; a facilidade de expressão.; a alegria; a sociabilidade; a espiritualidade; cultivo às tradições; a autoconfiança; habilidades artísticas.

Para que essa finalidade educacional seja alcançada e indispensável que o Chefe ou Dirigente cuide sempre para que as atividades do Fogo de Conselho caracterizem sua expressão pelos **Princípios Escoteiros**.

É importante que o Chefe conheça previamente o conteúdo das esquetes, canções e brincadeiras que serão apresentadas, recomendando alterações quando julgar necessárias.

Portanto é necessário que situações inconvenientes sejam tratadas com cortesia e firmeza. O Dirigente pode valer-se desses acontecimentos, que serão raros, para propor uma reflexão de todos os presentes sobre o acontecido. Isso também é educação.

Tipos de Fogos de Conselho

O tipo e o tamanho da fogueira dependem do Fogo de Conselho que queremos fazer. A concepção inicial de Baden Powell era de uma reunião íntima de uma Seção. Este continua sendo o mais significativo de todos os Fogos de Conselho.

Atualmente são realizados Fogos de Conselhos maiores, envolvendo várias Seções, um Grupo, uma Região ou grandes atividades. Neste caso, os pais e membros da comunidade podem ser convidados.

Diferenças para a Lamparada

Normalmente a lamparada é realizada quando as condições do tempo não permitem a realização de atividades ao ar livre. Mas nada impede que seja programada uma lamparada, pois nesse caso

podemos solicitar às Patrulhas ou equipes uma melhor preparação e utilização dos recursos de iluminação e som, não possíveis em um Fogo de Conselho.

Devemos estar sempre preparados para substituímos a fogueira por um lampião, ou até mesmo uma engenhoca bem criativa. Veremos que a criatividade dos jovens é muito grande.

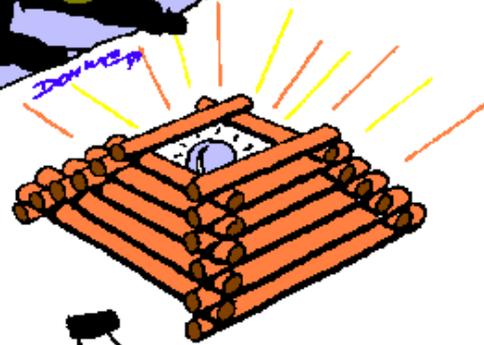
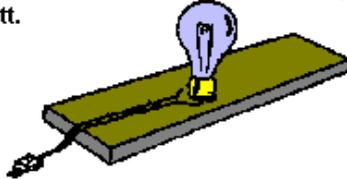
PORTÁTIL & ELÉTRICO

1 FOGO DE CONSELHO



O clima místico de uma noite em volta do fogo pode ser alcançado mesmo dentro de uma sala. As patrulhas ou matilhas podem usar este recurso numa noite de chuva ou mesmo simplesmente para uma reunião de canções.

Faça uma base de madeira com uma lâmpada vermelha de 15 watt.



Enrole duas folhas de jornal, e amarreas nas extremidades

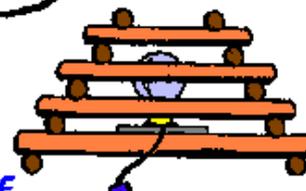


Pinte o jornal já enrolado em diversos tons de marrom. Utilize tinta a base de látex que fará com que o jornal fique duro.



Depois da tinta seca, empilhe a "madeira" colando cada um com cola branca. Deixe secar bem. Coloque a lâmpada por debaixo e acenda a luz. Apagando a luz da sala formando o clima de noite de acampamento.

Ilustrações e textos: WALTER DOLME



Fonte: www.lisbrasil.com.br

Quanto aos participantes

a) de seção:

Normalmente realizados em acampamentos. Dele participam apenas os membros da seção e seus chefes. As apresentações são por Patrulha ou individuais.

b) de grupo

É realizado com menos frequência que o primeiro. Dele devem participar todas as seções do Grupo Escoteiro, que prepararão as apresentações por seção.

c) de relações públicas

É uma atividade programada com o objetivo de dar ao público ou a determinada parcela da comunidade uma amostra desse tipo de atividades escoteira.

Sua realização deve ser cercada de maiores cuidados na preparação do local, da fogueira e todos os outros detalhes.

Esse tipo de Fogo de Conselho é mais um espetáculo de Teatro de Arena à luz do fogo e que por isso perde muito da característica do Fogo de Conselho: o improviso, a espontaneidade e o clima informal.

É uma atividade válida mas a sua organização tem que ser cuidadosa, pois muitas vezes pequenos detalhes distorcem a imagem que gostaríamos de transmitir aos convidados.

Componentes

No Fogo de Conselho a chave do sucesso também se chama planejamento. É preciso portanto tomar as medidas necessárias para que essa atividade cumpra os seus objetivos.

Local

Não deve ser muito afastado do acampamento, mas será ótimo que não tenha sido usado para outras atividades. Normalmente, forma-se uma ferradura em torno da fogueira, devendo ser observada a direção do vento, para evitar que a fumaça atrapalhe.

O local deve permitir que todos se sentem, e exista espaço para as apresentações e recuar os participantes, caso o fogo ficar muito quente. Deve oferecer a privacidade ao público a que se destina. Por exemplo, num Fogo de Conselho de Seção, outras Seções não devem participar. Esta privacidade faz com que os jovens se sintam mais à vontade.

Características

- De preferência plano;
- Em forma de anfiteatro;
- Amplo;
- Afastado de entradas ou outras fontes de ruídos
- Chão seco

O local pode ser:

- Livre (planalto, terraço de uma casa velha; etc.)
- Rodeado (clareira, terraço de uma casa velha, etc.)
- Tapado (tendo como fundo uma barreira de árvores, uma sebe, muro, etc.)

Dirigente

É recomendado que os jovens dediquem parte do tempo das reuniões de sede (de Tropa ou de Patrulha), para prepararem-se para o Fogo de Conselho.

O Dirigente deverá planejar e dividir as tarefas. Escolher o(s) animador(es) e elaborar a programação. Realizar a abertura e o encerramento. Elaborar e apresentar o Minuto do Chefe. Cuidar para Qualquer atividade, bem planejada com a devida antecedência, tende produzir melhores efeitos. Um Fogo de Conselho anunciado no próprio acampamento, para o qual os jovens não tiveram oportunidade de se prepararem, perderá parte dos aspectos educacionais e o interesse dos participantes.

Para que os Princípios do Movimento Escoteiro sejam observados, o dirigente do Fogo de Conselho deve reunir as seguintes características: jovialidade; cortesia firmeza; entusiasmo liderança; conhecer canções e atividades próprias de Fogos de Conselho.

Preparação do Fogo de Conselho

Aquilo que se vai realizar

- Tipo de fogo
- Grupos participantes e tempo de atuação (O fogo de conselho tem uma duração limitada, normalmente de 1h a 1h30)
- Levantamentos dos números (É feito pelo animador do Fogo que na altura se informa do tipo de números que vai ser apresentado para estes serem organizados segundo o nº de entrada)

Preparação do programa

Os números poderão ser organizados da seguinte forma:

- Números dramáticos
- Números cômicos
- Canções rápidas
- Canções Lentas
- Cânones
- Diversos

Programa

Um bom programa tem os seguinte ingredientes: canções calmas e movimentadas, alegres ou inspiracionais; jogos calmos ou agitados; concursos; estórias e palestras curtas; representações e oração. Esses elementos intercalados da maneira adequada e dirigidos com entusiasmo, resultarão no sucesso da atividade.

Os aplausos também são fator de animação para o Fogo de Conselho. Deve-se estimular a criatividade e a rapidez. Muitas vezes, os aplausos e agradecimentos relacionam-se com a apresentação que acabou de ser encerrada.

Para conseguir um bom programa é preciso duas coisas: um bom dirigente ou animador do Fogo de Conselho e uma preparação prévia.

É necessário que o dirigente ou o Chefe da Tropa avise aos Monitores, confirmando o dia e a hora do Fogo de Conselho com antecedência, pedindo então que cada Patrulha prepare um representação ou um número que seja de interesse e adequado à ocasião.

Nas seções novas, é convenientes dar temas, que facilitem e orientem o trabalho dos jovens, sem no entanto impedir sua criatividade. Melhor ainda é apresentar uma lista de sugestões e deixar que escolham ou sugiram algo equivalente. O importante é que não façam algo medíocre por falta de inspiração.

Uma hora antes da atividade o dirigente terá montado o programa, ficando as canções, jogos e estórias sob sua responsabilidades e as representações das Patrulhas intercaladas adequadamente, para produzir um conjunto equilibrado.

Como parte importante do programa estão à abertura e o encerramento, ambos tem que ser momentos marcantes. Não precisa ser graves, mas devem ser inspiracionais.

Distribuição das tarefas

Com o programa traçado caberá ao Dirigente a tarefa de manter a animação e o interesse dos participantes. Daí a importância de reunir todas as características citadas acima e conduzir a atividade com entusiasmo. É necessário criar um clima de alegria, animação e movimento, mas disciplinado e apropriado para os momentos de reflexão.

Partes de um Fogo de Conselho

Abertura

Geralmente a abertura de um Fogo de Conselho tem caráter formal. Pode ser feita por uma ou mais pessoas. Abaixo estão relacionados alguns dos itens que podem compor a abertura: · saudação aos participantes e mensagem de otimismo; · acendimento do Fogo com tochas ou engenhoca. · declaração de abertura do Fogo feita pelo dirigente. · canção animada de abertura.

Canções

As canções podem ter temas variados, desde as mais tradicionais do Movimento Escoteiro até modernas ou músicas populares.

Um bom dirigente deve ter uma pequena lista agrupada por: movimentadas, alegres, calmas, tradicionais. O ambiente e animação dos participantes determinará a escolha ou introdução de mais canções.

Não se deve utilizar canções complicadas que ninguém conhece. Elas devem ser simples e de fácil assimilação.

Para criar um ambiente mais alegre podem ser utilizados toca-fitas ou instrumentos musicais; inclusive aqueles improvisados pelos próprios jovens, que criam efeitos especiais, tais como latas com pedras, areia, assopros em garrafas com água e outros.

Brincadeiras, concursos, charadas e jogos

Estas atividades alegam o Fogo de Conselho. Os Chefes devem cuidar para que elas não causem constrangimentos, humilhações ou medo nos participantes. Elas devem ser agradáveis a todos.

Histórias

Histórias bem contadas cativam os participantes. O escuro da noite e o fogo criam um clima propício para contar histórias.

Esquetes

São representações teatrais de curta duração feitas pelas Patrulhas ou por alguns jovens. Elas criam oportunidades para os jovens perderem a inibição, desenvolvendo a facilidade de expressão, a comunicação e a criatividade.

Assim como as outras atividades no Movimento Escoteiro, as esquetes também evoluem de forma progressiva. Quando os jovens têm pouca experiência, as apresentações e os papéis que representam são simples. Com passar do tempo é esperada (e incentivada) a busca de melhorias no conteúdo e na representação de esquetes.

Alguns jovens trazem de fora do Movimento Escoteiro habilidades de representação que contribuem significativamente para a qualidade das esquetes.

A escolha dos temas pode ser feita pela Tropa, pela Corte de Honra, pela Chefia ou pela livre escolha da Patrulha.

A falta de treinamento, criatividade, motivação ou tempo para a pesquisa do tema e elaboração do roteiro da esquete e ensaios, faz com que os jovens improvisem as esquetes, repetindo muitas vezes os programas de TV. Esse procedimento diminui a possibilidade do jovem se desenvolver.

Existem vários critérios de avaliação das esquetes que podem ser empregados pela Corte de Honra ou Chefia: o tema é apropriado para o momento e tipo de Fogo de Conselho ?

o tema trará interesse e novidade aos participantes ?

o tema é adequado? Está de acordo com os Princípios da Promessa Escoteira ?

a distribuição dos papéis dá oportunidade a todos os elementos da Patrulha ou Equipe ?

Minuto de Chefe

Antes do encerramento deve haver alguns minutos, nos quais o Chefe da Tropa fará uma palestra curta sobre um tema inspiracional.

Este momento representa uma mensagem final relacionada com valores, objetivando de levar os participantes a uma reflexão. A mensagem não deve ser lida, nem ser moralista, nem ter o objetivo de criticar. Deve ser contada como uma história e ser uma mensagem positiva.

Minuto do Chefe para Uma Noite de Pinóchio

Não há nada mais belo que uma luz de uma chama no meio da noite que nos aquece, que nos ilumina e nos monitora...

Ela envolve-nos de tal forma que quando está bem viva consegue fazer-nos mais vivos também... Mas quando a chama perde a sua força, também um pouco da nossa força se dissipa na imensidão da noite... O fogo que há em nós torna-se mais fraco....

Esta luz natural conhece-nos melhor que nós próprios pois está conosco desde o nosso nascimento, nos nossas refeições, no atingir do nosso caminho, iluminando-nos na escuridão... é ela que nos abraça quando temos frios... a luz, e o fogo em si, são um símbolo da nossa vida!

Quem já teve o prazer de se contemplar observando o centro de uma chama e ter sido como que consumido pela alegria e tristeza que ela emana, sabe o quanto é bom abstrairmo-nos em algo melhor, é ela que nos dá força de vontade depois de um dia cansativo e que nos faz pensar nos erros que precisam ser corrigidos...

Hoje em nosso Fogo de Conselho abordamos ***Uma Noite de Pinóchio***, nos divertimos muito: Todos já devem ter ouvido falar de Pinóchio, (conhecido por seu nariz crescer a cada mentira falada) e de que também o dia *1º de abril* é conhecido como o *Dia da Mentira*, mas esse assunto também nos leva a uma reflexão:

Será que estamos cumprindo com aquilo que afirmamos em nossa Promessa Escoteira? Será que estamos cumprindo com as Leis Escoteiras? Ou será que somos apenas escoteiros quando estamos de uniforme! Será por isso a pressa de tirá-lo ao fim das reuniões?

Escotismo não se pratica apenas durante nossos encontros aos finais de semana, pratica-se no dia a dia, em pequenos grandes momentos.

Também devemos aproveitar momentos como esse que estamos vivendo agora para fortalecer nossos laços de amizade... pois se andarmos com pessoas que pensam como nós, o acerto para não errarmos o caminho da vida será muito maior.

Hoje, ao olharmos para o fogo em si, veremos nele como que um mundo de sonhos, onde tudo é perfeito.. ele transmite-nos essa perfeição... ao olharmos melhor, repararemos na pessoa do outro lado da chama, essa pessoa não é nada mais nada menos, que um nosso irmão, ele está a pensar exatamente o mesmo que nós...

É esta a perfeição, a amizade e plenitude que nos enche e que transposta na chama, nos monitor e nos une, mostrando-nos que somos todos iguais e que juntos construiremos um mundo melhor... O mundo criado pela chama, sendo algo de perfeito, mostra-nos que coisas que no nosso mundo sejam más, lá conseguem ser melhores... a mão do homem é que as torna imperfeitas...

Esta chama não precisa ser vista para estar presente, pois está dentro de nós e este mundo que ela contém é uma representação do mundo melhor que os homens podem criar... basta quererem...

Aos nos reunirmos com amigos e irmãos mais novos ou mais velhos todos partilhamos os sentimentos com esta força sobrenatural que é o fogo, e todos nos deixaremos levar com ele... no início é a entrada em que começamos a senti-la e a vivê-la... a meio é o espante máximo dos nossos sentimentos e da própria vida.... Por fim a paz se deixa transparecer, e de todos os sentimentos até agora sentidos, um deles prevalece... o cansaço. É este que por vezes não nos deixa captar a mensagem que a fogueira nos procura transmitir...

Será que ela chegou até vocês?

(Adaptação livre das mensagens da Equipa Albatroz - Agrupamento 900 e do Grupo Escoteiro Tabapuã – 154SP)

O fogo que ilumina e aquece, tingindo de vermelho os nossos semblantes alegres e felizes, simboliza a pureza, lembrada e preceituada no décimo artigo da Lei: “O Escoteiro é limpo de Corpo e Alma”.

Não é o fogo que devasta e consome, o fogo que deixa, como sinal de sua passagem, o rastro da cinza e da destruição.

É o fogo que aquece para a vida e para a restauração, como o fogo da Sarça Bíblica, de cuja labaredas misteriosas saiu à voz de Jeová para ordenar a Moisés a libertação do povo Israelita.

No fogo tudo se purifica. No fogo o ferro se liberta da ferrugem, para se tornar ígneo e incandescente.

Assim, diante do fogo simbólico que crepita e arde no “Fogo de Conselho”, um mundo de emoções nobres, de sentimentos dignos, de desejos invulgares de aperfeiçoamento do carácter, deve emergir de nossas almas.

Como as chamas dessa fogueira se alteiam procurando o espaço, assim devem os nossos corações procurar o alto, sobrelevar-se as altiplanuras místicas onde residem os grandes ideais de Deus e da Pátria.

(Do “No Fogo do Conselho”. De Mons. Bernardino Adrião de Carvalho)

Encerramento

Geralmente o encerramento do Fogo de Conselho também tem um carácter formal. Pode ser formada a Cadeia da Fraternidade e cantada uma canção calma. É muito usadas a Canção da Despedida, com sua saudação apropriada no final.

“O erro comum do principiante é querer fazer uma fogueira muito grande. É coisa que o sertanejo nunca faz. Ele gasta menos lenha possível”.

B.P.

PLANEJANDO O SEU FOGO DE CONSELHO

A estrutura de um Fogo de Conselho é igual à de sua fogueira. Ela cresce desde que é acesa, até atingir um pico, a partir de onde ela diminui gradualmente, até que o fogo dá lugar às brasas.

A abertura inclui a formação do círculo, introdução, o acendimento do fogo, e uma significativa frase, que dá o tom e as linhas gerais para a cerimônia, e convida os presentes a experimentar a mágica da ocasião.

Você deve dizê-la dramaticamente, com os braços levantados, ou com uma mão esticada sobre o fogo. Você deve envolver todos os participantes, fazendo-os repetir as frases que forem ditas, ou, se estiver usando um tipo de acendimento “mágico” da fogueira, pedir-lhes que se concentrem, para fazer o fogo nascer. Também se pode acender o fogo com tochas, carregadas por alguns dos participantes, enquanto você declara aberto o Fogo de Conselho.

Após a abertura, entre com algumas canções bem conhecidas, algumas divertidas, outras com movimentos, e uma ou duas brincadeiras. Quando a excitação estiver no auge, entre com as esquetes e aplausos. Depois, diminua o ritmo lentamente, com algumas canções mais lentas, uma pequena história para reflexão (o Minuto do Chefe), e a Canção da Despedida.

Você pode incluir um momento de silêncio, antes do Minuto do Chefe, ou convidar os participantes a escutar os ruídos da noite, ou refletir e agradecer. Depois, todos devem seguir em silêncio para suas barracas.

Dicas para o sucesso

Antes da cerimônia, reveja a etiqueta do Fogo de Conselho com sua turma. O círculo do Fogo de Conselho á sagrado, deve estar sempre silencioso, antes e depois da cerimônia.



Se possível, não permite que luzes e lanternas sejam acessas durante o Fogo. Crie uma regra de silêncio, solicite que desliguem os celulares e Pager.

Se for necessário adicionar madeira à fogueira, somente o condutor do Fogo de Conselho poderá fazê-lo.

Aplausos devem ser do tipo Escoteiro, e não “bater de palmas”.

Escolha um lugar mágico (ao lado de um lago, etc.), e, depois de acesa, mantenha a fogueira em tamanho médio. Fogueiras muito grandes (e / ou muitas fagulhas) podem tirar a mágica de um Fogo de Conselho. Para acentuar a mística, você pode adicionar cinzas do Fogo passado à nova fogueira. E, se você limpar os carvões e outros sinais do lugar onde foi feita a fogueira, antes da manhã seguinte, os participantes sempre pensarão nela como um lugar especial.

Mantenha o programa curto. Se você oferecer algum tipo de pausa (o que não é recomendável) – por exemplo, para tomar um pouco de água ou um refresco – planeje o tempo de maneira que o não seja quebrado um bom programa.

Para conseguir o maior sucesso possível, envolva tantas pessoas quanto possíveis no Fogo, puxando canções, aplausos, ou participando das “esquetes” e brincadeiras. Se você puder, conheça antecipadamente as músicas e “esquetes” que serão apresentadas, para evitar possíveis problemas, seja de dificuldade, seja de mau gosto.

Procure fazer com que as músicas apresentadas sejam do gosto dos seus membros jovens. Prenda-se ao familiar, em vez de tentar ensinar uma nova canção, a não ser que seja algo fácil, repetitivo e divertido.

Certifique-se de incluir os pais e os demais assistentes do programa.

A Árvore da Montanha



Evite usar letras de músicas escritas, pois uma maneira certa de destruir a atmosfera é fazer com que os participantes se voltem de costas para a fogueira, tentando conseguir alguma luz para ler o que está escrito.

Preste atenção na reação da platéia. Eles estão cantando e tomando parte da cerimônia, ou estão parecendo entediados? Mantenha a cerimônia viva. Se uma canção é muito lenta, acelere-a. Se ela realmente se “arrasta”, simplesmente pare-a, e mude para aquela canção já testada, e animada, que você tem no bolso do colete.

Mantenha um ritmo constante, com um intervalo mínimo entre as canções. Às vezes, os participantes ficam tão animados com as canções, que querem continuar cantando todas as músicas que conhecem e gosta. Você deve ser firme, e lembrá-los que eles poderão continuar cantando mais tarde, depois que o Fogo estiver terminado formalmente, e antes de dormir.

Se alguém trazer um instrumento musical, assegure-se que ele some algo à cerimônia. Se a apresentação começar a se tornar um “solo”, porque ninguém conhece as músicas, ou elas forem muito lentas, pare o “artista”, polida mas firmemente.

Anuncie a próxima canção ou “esquete” pelo menos uma apresentação adiante, para que as pessoas envolvidas possam se preparar. Se você sabe quem será o próximo número ainda não esteja pronto a tempo, ou caso você tenha que interromper uma apresentação por algum motivo.

Se, por exemplo, apesar de seus esforços, algum grupo começar a apresentar uma canção ou “esquete” de mau gosto, pare-a. Indique simplesmente que ela não é apropriada, e siga em frente. Após a cerimônia, procure os convidados, explique a razão de sua atitude. Uma vez que você eliminou o problema do mau gosto, as esquetes e brincadeiras podem fracassar, se seus participantes falarem muito baixo, ou se posicionarem de maneira errada (por exemplo, de costas para a audiência). Essa é uma outra boa razão para assistir às “esquetes” antes do Fogo.

Para funcionar corretamente, uma “esquete” necessita de boa iluminação. O mantenedor do Fogo pode adicionar pequenos gravetos a um fogo fraco. Você pode também providenciar luzes que não sejam muito brilhantes como lâmpadas a querosene, que não destoam da atmosfera.

Mantenha um firme controle dos acontecimentos, para evitar coisas como intervenções fora de hora, que podem destruir a mágica. Se alguns participantes começam a causar algum tipo de distração, como conversas paralelas, faça uma de duas coisas: Faça um sinal a algum participante, para que dê um “tapinha” no ombro dos envolvidos, chamando discretamente sua atenção; ou, faça uma rápida referência a algum artigo da Lei Escoteira, relacionada com o comportamento apresentado pelos envolvidos. Para o Fogo de Conselho para dar lições aos indisciplinados é tremendamente desanimador. Pode-se também pedir a algumas pessoas escolhidas, que se responsabilizem pela disciplina durante o Fogo de Conselho. Porém, nunca se deve chamar a atenção de alguém em voz alta ou de forma a chamar a atenção dos outros participantes do Fogo.

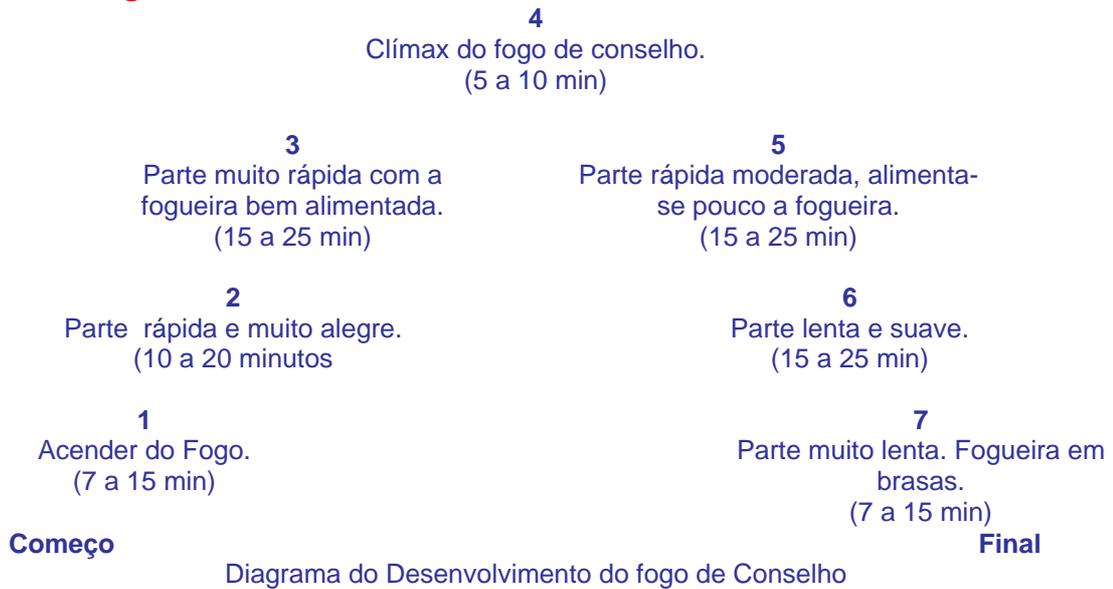
Um Fogo de Conselho pode ser mágico, mas não existe nenhum truque para isso, apenas bom planejamento e um pouco de bom senso. Que você seja sempre tocado pela magia, nos muitos Fogos de Conselho de que ainda participará.

Michael Lee Zwiers, em The Leader”, junho/julho 1989

9 Dicas IMPORTANTES para o Fogo de Conselho

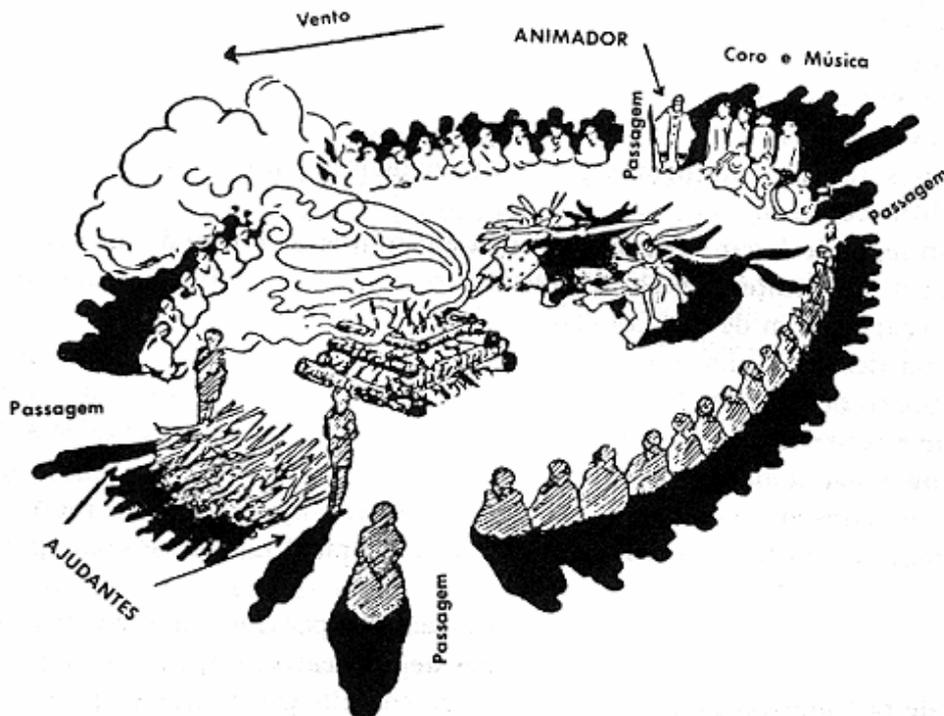
1	<p>AUMENTE O VOLUME</p> <p>Este é o item mais importante em uma encenação que tem diálogo. Não se pode desfrutar de uma encenação que não se pode ouvir. Trabalhe com seus Escoteiros (especialmente os Lobinhos) para que falem mais alto que normal. O volume deverá ser suficiente para uma alcatéia ou <i>Fogo de Conselho</i>.</p>
2	<p>LIMITE A VELOCIDADE</p> <p>Se os escoteiros falam muito rápido, as palavras encavalam umas nas outras. Lembre àqueles que o fazem que devem falar mais lentamente.</p>
3	<p>USE UMA RECEITA</p> <p>Não espere memorização - especialmente se o diálogo é longo. Se precisar, escreva as palavras em um cartão (ficha de receita) para cada escoteiro. É melhor poder ler sua parte do que ficar envergonhado porque você esqueceu a fala e a encenação não pôde continuar.</p>
4	<p>QUEM RI POR ÚLTIMO...</p> <p>Lembre aos escoteiros que devem esperar até que os risos parem antes de continuar falando, de forma que todo mundo possa ouvir as palavras.</p>
5	<p>EXAGERE NO PALCO</p> <p>Sempre exagere! Sorrisos GRANDES - carrancas GRANDES - gritos ALTOS, etc</p>
6	<p>COMPLICAR, PRA QUÊ?</p> <p>Aquele ditado deve sempre ser seguido: se pudermos simplificar, porquê complicar? Reorganize, mude, apague, o que seja. Mas sempre simplifique, simplifique, simplifique.</p>
7	<p>A PRÁTICA FAZ O CONFORTO</p> <p>Mantenha os ensaios curtos, mas para os lobinhos ensaie mais de uma vez.</p>
8	<p>CADA UM COM O SEU</p> <p>Certifique-se de que cada elemento de sua seção tenha um papel a desempenhar ou serviço a fazer na encenação. Não deixe ninguém de fora!</p>
9	<p>OS NOVATOS AINDA NÃO SÃO CORAJOSOS</p> <p>Às vezes os novatos ou noviços podem ficar muito envergonhados na frente de um grupo. Se você é Akelá, levante-se e participe com seus lobinhos na primeira vez para lhes dar apoio moral. Um noviço dará conta do recado se outros escoteiros estiverem no palco com ele. Se um escoteiro é extremamente tímido, faça com que ele participe, em sua primeira encenação, com alguma coisa que não envolva palavras.</p>
<p>Se, no princípio, seus escoteiros tiverem uma boa experiência, logo você poderá relaxar e desfrutar o espetáculo.</p>	

Ritmo do fogo



Disposição dos elementos num Fogo de Conselho

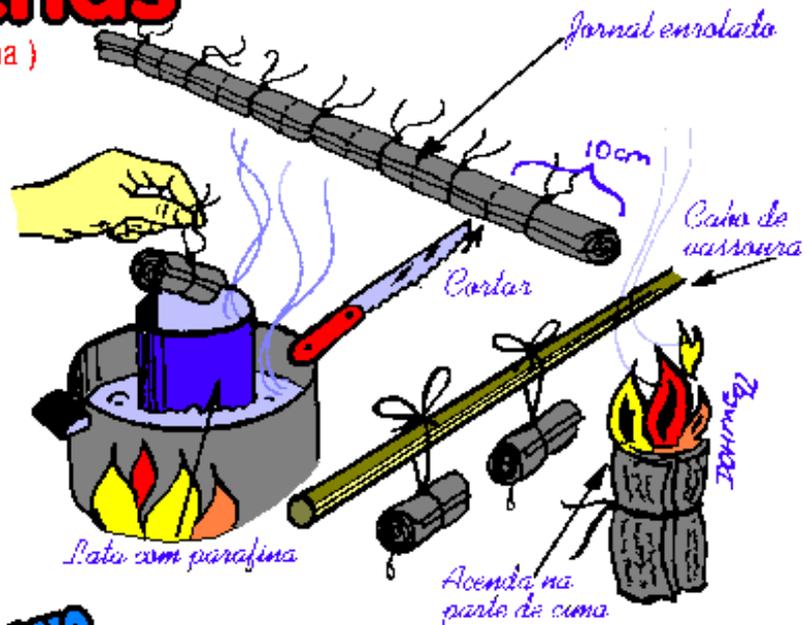
- Animador situa-se a barlavento da fogueira para não ser importunado pela fumaça;
- Deverá haver passagem para as entradas e saídas dos atuantes;
- Os ajudantes ficarão no chamado local de apoio;
- O animador devera situar-se afastado da fogueira para que a sua figura não seja tapada pelas chamas e possa ser visto por todos os participantes;
- Para se dirigir aos escoteiros o animador não sai, do local onde se encontra (se este assim não proceder não se fará perceber, como perderá o controlo do "fogo");
- Todos os instrumentos deverão estar no mesmo local, juntamente com o coro que suportará toda a parte musical do "fogo";
- Deve-se evitar que durante a apresentação dos números, haja escoteiros de pé (perturba e distrai a assembléia);



ISCAS PARA FOGO

VIVA AS mechas
(com parafina)

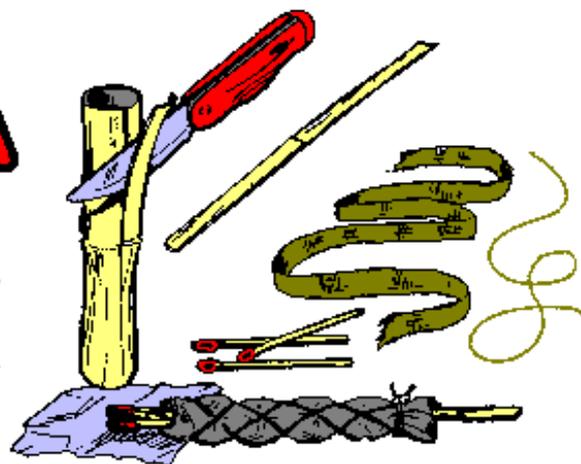
Aproveite uma reunião de sede para ensinar a fazer mechas para acender fogo. Enrole 1 folha de jornal pela parte menor, bem apertada, em seguida amarre com barbante de 10 em 10 cm deixando 15 cm de barbante para segurar. Com uma faca de serra corte em diversos gomos. Numia lata derreta parafina em "banho Maria", mergulhe os gomos de jornal e deixe secar, pendurando num cabo de vassoura. Tome muito cuidado pois a parafina é inflamável.



Corte vários pedaços de barbante no formato de 10 cm, mergulhe-os na lata de parafina derretida, até ficarem bem encharcados. Retire-os e deixe que sequem retos. São ótimas mechas para começar um fogo.

Mini TOCHA

Corte alguns gravetos de bambú com 20 cm de comprimento. Amarre 3 palitos de fósforos com uma tira de pano, numa das extremidades do graveto. Enrole as cabeças dos palitos em papel alumínio e mergulhe toda a mini tocha na parafina. Deixe secar. Retire a proteção de alumínio somente quando for acender.



Ilustrações e textos: WALTER DOHME

Fonte: www.lisbrasil.com.br

Você pode também utilizar:

Algodão e parafina - Mergulhar um pedaço de algodão na parafina derretida.

Saquinho de pano - Esfarele uma vela e coloque dentro de uma pequena trouxinha de pano.

Caso se utilizem líquidos combustíveis (álcool, gasolina, querosene, parafina e outros) **nunca deve ser colocado após o fogo ter sido aceso** a partir da garrafa ou recipiente que a contém, pois existe o risco do fogo residual incendiar o líquido e explodir a garrafa. O procedimento correto é colocar o líquido em uma lata ou recipiente de boca larga e utilizar uma haste ou bastão para levá-lo ao fogo.

Fogueira

Deve ser preparada com antecedência pela Patrulha de Serviço, que deverá possuir conhecimentos adequados para essa tarefa. Se não for esse o caso, um chefe poderá estar presente para orientar os trabalhos de preparação. Cobrir a fogueira para evitar o orvalho.

Não esquecer de observar a direção do vento e o tamanho da fogueira, para que o calor de chamas muito altas não perturbem os participantes nem danifiquem a vegetação próxima. Deve durar o tempo do Fogo de Conselho, evitando-se fogueiras muito grandes, que além de consumirem muita lenha, fazem com que os participantes tenham que ficar muito distantes para evitar o seu calor.

A fogueira pode ser do tipo: pirâmide (bastante luz); estrela (pouca fumaça, luz e calor), caixa de doce (duradoura, bastante luz e calor) ou canadense (bastante luz e calor e mais duradoura)

É importante existir pessoa encarregada de realizar o trabalho de alimentar a fogueira, se houver necessidade. Nesse caso, deverão fazê-lo entre um número e outro, para não interferir nas apresentações, palestras, etc. O material para alimentar a fogueira, deve ser colocado fora da ferradura do Fogo de Conselho.

Todos os cuidados com a segurança devem ser tomados, o local para o fogo deve ser limpo e sem grama. No caso de existir grama, ela deve ser removida em quadrados de 12 cm de espessura.

Após o Fogo de Conselho devemos nos assegurar que não existam brasas que possam provocar algum incêndio. No dia seguinte realizar o rescaldo, a eliminação dos vestígios, a troca do solo, se necessária, bem como o replantio da grama.

Abastecimento da Fogueira

- O estoque de lenha é preparado previamente antes do 'Fogo' começar;
- O estoque tem local próprio no espaço do 'Fogo';
- O estoque deve estar em local que não atrapalhe o 'Fogo';
- O abastecimento é feito pelos ajudantes do Animador;
- O abastecimento deverá ser feito no intervalo dos números para não perturbar as apresentações;
- Os Troncos deverão ser colocados em forma de pirâmide;

Cuidados e Prevenção

- O local tem de estar bem limpo e num raio de 3 a 4m em redor;
- O local escolhido deve ser uma clareira, bastante larga, de tal forma que as labaredas e fagulhas subam rapidamente e se extingam. no ar sem chegar às árvores ou vegetação;
- Não usar papéis e palhas como mechas, porque se elevam no ar com facilidade e demoram em apagar;
- Colocar junto do abastecimento da lenha, vários "batedores", dois baldes com areia, uma pá, que servirão para apagar a fogueira no fim do "fogo".

BRAVOS

Os BRAVOS ESCOTEIROS são utilizados para elogiar, agradecer ou homenagear alguém. Antes de cada bravo, coloque todos de pé. Indique como será sua execução, quais as palavras ou ruídos que cada um fará, quais gestos ou deslocamentos, enfim como cada um participará.

Arco e Flecha: os escoteiros seguem silenciosamente os movimentos do Animador, tirando calmamente uma seta da aljava atrás das costas, colocam-na na corda do arco, esticam-no e disparam a seta dizendo "PFFFTT".

Bravo Cantado: Bravo, bravo, bravo, bravíssimo.
Bravo, bravo. Bravo, bravíssimo.
Bravo, bravíssimo. Bravo, bravíssimo.
Bravo, bravo, bravo, bravíssimo.

Bravo Crescente: Convoque três ajudantes: um bem alto, um bem baixinho e um de estatura mediana. Você indicará cada um deles para ditar o ritmo do bravo pois um irá gritar: BRAVO,
o outro gritará: BRAVINHO,
e o outro gritará: BRAVÃO.
Repetir três vezes

Bravo Crescente: Você divide a platéia em três grupos e você indica com o braço cada setor, para ditar o ritmo:
pois uma irá gritar: BRAVO,
a outra gritará: BRAVINHO,
e a outra gritará: BRAVÃO.
Repetir três vezes

Bravo Com Movimento: Pedir para todos ficarem de pé e imitarem seus gestos e ruídos: bater as duas mãos nas coxas (EM REPIQUE) e gritar: BRA A A A A A; erguer as duas mãos para cima e gritar: VO O O.
Repetir três vezes.

1 Bravo: gritar uma única vez, BRAVO e bem forte.

3 Bravos: Gritar: BRAVO, BRAVO, BRAVO.

3 X 3: Gritar: BRAVO, BRAVO, BRAVO.
Repetir três vezes e na última acentuar o último Bravo.

Cavalo: Pedir para todos se ajoelharem e imitarem seus gestos e ruídos: bata as mãos nas coxas em ritmo de trote, por uns 5 segundos, erga as mãos para cima e imite um relincho de cavalo, repetir três vezes.

Chão: Bata uma palma escoteira no chão, três vezes.

Chapéu: Avise que vai jogar um chapéu para cima, e enquanto ele estiver no alto todos devem gritar: BRA, e quando ele chegar no chão: VO.
Repetir três vezes.

Chuva: a chuva geralmente começa bem lenta - UM DEDO;
Bata palmas apenas com os dedos indicadores.
A chuva vai engrossando - DOIS DEDOS; bata palmas com os indicadores e médios.
A chuva fica mais forte - TRÊS DEDOS; bata palmas com os indicadores, médios e anulares.
Ta molhando muito - QUATRO DEDOS; bater indicadores, médios anulares e mínimos.
Não dá para fugir - CINCO DEDOS; bater palmas com toda a mão.
Ta diminuindo - QUATRO DEDOS; ficou mais fraca - DOIS DEDOS.

Ta bem fraquinha - TRÊS DEDOS; tá acabando - UM DEDO.
Acabou.

Cuco: Uma pessoa de pé grita BRA, e abre as pernas; uma outra pessoa põe a cabeça entre as pernas e grita: VO.
Repetir três vezes e você pode fazer com 3 pares de pessoas.

Estádio: Divida o círculo em quatro grupos. Avise que cada grupo terá uma função dentro da torcida, que será executada no momento em que você apontar cada grupo.

Uma turma gritará PENALTI.

Uma turma gritará JUIZ LADRÃO.

Uma turma gritará FORA,

Uma turma gritará FALTA.

Avise que quando você erguer os dois braços, todos devem gritar GOOOL, e quando baixar os dois braços SILÊNCIO.

Repita APENAS três vezes, se você conseguir.

Fogueteiro: começa a contagem decrescente de 6 para 1, e a cada número vai-se dobrando cada vez mais os joelhos até ficar na posição de cócoras. No fim da contagem, saltam para o ar gritando "VROUMM!"

Girando: Todos devem gritar BR - R - R - R - R, enquanto você ficar com o braço estendido, e quando você erguer o braço, gritar ÁVÔ.
Repetir três vezes.

Hip Hip Urra: os que comandam gritam: Hip, hip; os demais respondem URRRA. Repetir três vezes.

Índio: Pedir para todos se ajoelharem e te imitarem:

bata uma palma escoteira no chão,

bata outra palma escoteira na coxa,

bata uma última palma escoteira no peito.

Japonês: Gritar três vezes: IÁ SAKÁ. O agradecimento correspondente pode ser ARIGATÔ.

Máquina de Escrever: Pedir para todos imitarem seus gestos e ruídos:

As duas mãos para frente, um pouco à esquerda, fazendo os movimentos de digitar numa máquina de escrever e seus ruídos: CLEC, CLEC, CLEC, CLEC, CLEC.

Movimente as mãos para a direita, como que caminhando até o fim da linha, imite o sino: PLIM

Dê um tapa com a mão esquerda, como que mudando de linha, e grite um PÁ.

Repetir três vezes.

MELANCIA: Imitar os gestos e ruídos do comer um pedaço de melancia.

Comendo a melancia:

CHUA Á Á Á Á Á e fazendo o gesto de enfiar a cara num pedado de melancia.

Cuspindo os caroços:

TIU, TIU, TIU, TIU, TIU e mandando caroços para todos os lados.

Repetir três vezes.

Moto: fazer gestos característicos de uma moto com partida no pedal. subir na moto, segurar o guidom, puxar o pedal e bater o pé. Não esqueça do ruído BARÁ PA PA PA PÁ. Depois de duas tentativas o motor vai pegar: VO VO VO VO VO. Se quiser dê uma voltinha, com cuidado para não bater.

Ornitólogo: este aplauso começa com o animador (ou outro escoteiro qualquer que queira iniciar o Grito) a gritar "Olha ó passarinho!". Todos os escoteiros colocam as mãos debaixo dos sovacos e agitam os braços como as asas de uma ave, enquanto imitam o som de uma ave à sua escolha (peru, galinha, pardal, canário, cuco, pato, etc.) três vezes seguidas.

Palma Escoteira:

É uma palma escoteira normal, mas cantando em voz alta uma das opções, batendo uma palma para cada sílaba

1-2-3-4	Maracujá,
1-2	cuja,
1-2	cuja.
1-2-3-4	Maracujá,
1-2	cuja,
1-2	cuja.
1-2-3-4	Maracujá,
1-2-3-4	Maracujá,
1	Já.

Palma Gaúcha: Para ensinar o ritmo recomende que cantem mentalmente: “O sapo não lava o pé. Não lava porque não quer. Ele mora lá na lagoa. Não lava o pé porque não quer”. Bata uma palma para cada sílaba.

Parcelado: Divida a platéia em duas metades e você indica com o braço cada setor, para ditar o ritmo: pois uma irá gritar: BRA, e a outra gritará: VO. Repetir três vezes

Pólvora Negra: cada escoteiro finge ter nas suas mãos um mosquete. Calmamente, seguindo silenciosamente os movimentos do Animador, deitam a pólvora com cuidado para dentro do cano, calcam-na várias vezes, erguem o mosquete ao ombro, apontam para o céu e aguardam a ordem do animador. Este diz: "Prontos? Fogo!!!" e todos gritam "BANG!!!", ao mesmo tempo em que fingem o impacto do disparo da arma no ombro.

Porteira: Peça para todos imitarem seus gestos e ruídos; braço esquerdo para o lado; braço direito sobre o mesmo. Diga: A porteira abriu, NHÉ É É É ÉQUI - movimente o braço direito, abrindo a porteira para o lado direito.

Diga: A porteira fechou, PÁ Á Á FI TI - e faça o gesto de fechar a porteira: movimente o braço direito até a posição do braço esquerdo. Repita três vezes.

Puxar Um Bravo: Um pequeno grupo de pessoas, puxa pela mão uma das pessoas, que está muito brava, se debatendo, urrando e tentando fugir deles.

Quifa: Avisar que você gritará: QUIFA, e a platéia deve gritar REI. Serão três vezes, mas na última eles gritam REI, REI, REI.

Rojão: Peça para todos imitarem seus gestos e sons:

braço esquerdo para a frente como que segurando o rojão, braço direito junto.

Diga: O rojão subiu, SHI I I I I UUUU - movimente o braço direito para cima, imitando a subida do rojão.

Diga: O rojão explodiu, BUUMMM (bem forte) - e faça o gesto de abrir os braços, como que explodindo o rojão. Repita três vezes.

Sapo: Divida o círculo em quatro grupos.

A turma da frente e de trás repetem sempre UM, UM, UM (com a boca fechada).

A turma da direita diz FOI quando você indicar com a mão direita.

A turma da esquerda diz NUM FOI quando você indicar com a mão esquerda.

Misture de dois à quatro FOI com um NUM FOI, procurando acompanhar o compasso do UM, UM.

Soletrado: Pedir para, ao seu comando, gritarem BÊ - ERRE - Á - VÊ – Ô. Repetir três vezes e na última gritar Um BRAVO bem forte.

Trem: Pedir para todos imitarem seus gestos e ruídos:

antebraço esquerdo para frente com a mão fechada (parado); braço direito com a mão fechada,

movimentando como o pistão de uma locomotiva, faça o ruído de um trem "Maria Fumaça": CHUC

CHUC CHUC CHUC CHUC. Em determinado momento, erga a mão e como que puxando a cordinha do apito da locomotiva, faça o ruído do apito: PI I I I I Repetir três vezes.

ROTEIROS PARA PEÇAS DE FOGOS DE CONSELHO

José Silva

Um homem entra usando uma camisa; o interlocutor pergunta: "Onde você conseguiu esta camisa?" O homem responde: "de José Silva" e vai embora. Mais escoteiros entram em cena, um de cada vez, cada um com uma peça de roupa diferente. As mesmas perguntas são feitas e as mesmas respostas são dadas. Finalmente um escoteiro entra em cena só de toalha e o interlocutor pergunta quem ele é... Ele responde: "Eu sou José Silva".

Suicídio

Um repórter entra em cena e reclama que não há nenhuma notícia para dar. Ele vê um precipício e decide se matar, saltando. Ele está na extremidade do precipício pronto para saltar; começa a balançar os braços e contar até três. 1... 2... ao chegar em dois uma segunda pessoa corre gritando "PARE! O que está fazendo?" O repórter explica. O segundo decide que ele também saltará já que ele é o delegado desta cidade pequena e também não há nenhum crime para desvendar e as celas estão vazias. Quando os dois se preparam para saltar um terceiro homem chega correndo. Os outros dois homens explicam o que estão prestes a fazer. Ele decide que ele também saltará porque ele é um Médico sem pacientes. Então um fazendeiro chega em cena e se junta aos demais porque ele tem um rebanho de vacas leiteiras que não dão nenhum leite. Finalmente eles todos saltam, com exceção do repórter. Ele grita entusiasmadamente "Puxa vida! Agora eu realmente tenho uma história para escrever - Quatro pessoas pulam de um precipício num suicídio em massa!"

O Choro

A primeira pessoa da equipe entra chorando. A próxima pessoa vem, pergunta a primeira qual é o problema e a primeira sussurra na orelha dela. Então elas começam a chorar, alto. Várias outras pessoas entram sem cena, uma de cada vez e repetem a mesma ação. Quando todo mundo está em cena chorando, gemendo, uivando, fungando e assim por diante (torcendo lenços grandes que foram imersos em água antes da entrada delas) a última pessoa vem e pergunta em voz alta: "Por que todo mundo está chorando?" Elas todas respondem ao mesmo tempo: "Porque nós não temos uma esquete pronta pra mostrar!"

O Café do Acampamento

Você precisa de uma chaleira no centro da cena e quatro escoteiros.

O 1º escoteiro caminha até a chaleira carregando seu caneco. Mergulha o caneco na chaleira e o traz até os lábios para dar um gole. Então diz "Este café do acampamento está cada vez pior!"

O 2º escoteiro também caminha até a chaleira carregando seu caneco. Mergulha o caneco na chaleira e o traz até os lábios para dar um gole. Então diz "Este chá do acampamento está cada vez pior!"

O 3º escoteiro também caminha até a chaleira carregando seu caneco. Mergulha o caneco na chaleira e o traz até os lábios para dar um gole. Então diz "Este chocolate do acampamento está cada vez pior!"

O 4º escoteiro caminha até a chaleira, mergulha as mãos nela e tira um par de meias molhadas. Então começa a torcê-las e diz "Eu sabia que deixando de molho elas ficariam limpinhas!"

O Debate

Seis ou oito elementos, com caras de cansados entram em cena. Em silêncio, circulam o fogo de conselho uma vez, e se sentam em círculo ao redor do fogo. Depois de uma pausa, suspira o primeiro elemento e diz "Que dia, esse!" Há outra pausa para deliberação antes do segundo elemento suspirar e dizer "Que dia, esse!", e ainda outro antes do terceiro repetir, e assim por diante ao redor do círculo até que chega a vez do último elemento. Ele suspira e diz, "É mesmo!"

Depois de um silêncio longo, o primeiro elemento diz, achando ruim: "Se você vai ficar mudando de assunto, eu vou embora daqui!". Então ele sai de cena, seguido pelos demais.

Eu sou um Coelho

Lobinho1: Pergunte se eu sou um coelho.
Lobinho2: Ta bom. Você é um coelho?
Lobinho1: Sou sim. Agora pergunte se eu sou um avestruz.
Lobinho2: Você é um avestruz?
Lobinho1: Não, seu bobo. Eu já disse que era um coelho!

Linha Ruim

João: Alô, aqui é o João!
Pedro: Oi, João! O que você manda?
João: Olha, eu estou aqui em Goiânia e estou precisando de R\$100 emprestados com urgência!
Pedro: Como é, João? Não estou ouvindo direito, a linha está muito ruim.
João: Eu disse que preciso de R\$100 emprestados!
Pedro: João, continuo sem ouvir. A linha está péssima!
Telefonista: Alô, aqui é a telefonista. Eu posso ouvi-lo perfeitamente.
Pedro: Ah! Então empresta você os R\$100 pra ele...

Incêndio na Escola

João vagueia nervosamente pela cena, carregando um copo d'água.
Pedro: O que você está fazendo?
João: A escola está pegando fogo! A escola está pegando fogo!
Pedro: E você espera apagar o incêndio com um simples copo d'água?
João: Que água? Isso é gasolina!

Homem-Aranha & Capa Negra

O Capa Negra é interpretado por um escoteiro disfarçado de bandido ou personagem suspeito, o que é facilmente conseguido com uma capa negra e mais uns pequenos adereços. O Homem-Aranha pode ser substituído por qualquer herói conhecido ou mesmo por um inventado pelos executantes. Este número pode ter infinitas variações, mas o básico resume-se a uma perseguição feroz do Homem-Aranha ao Capa Negra, acabando por o encurralar num canto. O final pode ser, por exemplo, o Homem-Aranha dizendo: "Okay, você não escapa desta! Vai lá buscar as bolas de ping-pong que eu busco as raquetes e encontramos-nos daqui a 5 minutos!". Uma das variações possíveis pode ser o Capa Negra fugir para um compartimento e trancar-se lá dentro, acabando o Homem-Aranha por dizer: "Okay, okay! Pronto! Eu vou ao banheiro lá de cima!"

Último adeus a Napoleão e suas Tropas

Este número requer um executante com um certo jeito para a representação, uma vez que é um número extremamente rápido e simples, e que por isso delega muito do seu êxito na interpretação. Deve ser ensaiado repetidas vezes, e com atores diferentes, até se conseguir obter um resultado mais desejável. O número chama-se "o último adeus de Napoleão às suas tropas" e pretende representar um episódio histórico verídico. Deve, pois, haver um narrador que faça uma introdução histórica ao número, de modo a criar uma certa expectativa no público. Pode e deve fazer-se um bocadinho de investigação ao escrever a introdução. Assim que o narrador termina a sua parte, entra em cena Napoleão. O ator dá uma volta à fogueira e, pára num local estratégico. Coloca a mão direita no interior do casaco e diz, com voz onipresente: "Adeus tropas!", retirando-se de seguida. Normalmente demora uns segundos até a assistência chegar à conclusão de que aquilo é que foi o que eles esperavam ser uma peça de teatro de grandes proporções.

O Pescador

Um pescador está sentado num banco, em cima de um lago gelado, pescando através de um buraco que abriu no gelo. Junto a ele está um saco cheio de peixes acabados de pescar, fruto abundante de uma pescaria bem sucedida. O pescador mantém a boca fechada, como se tivesse alguma coisa dentro dela. Esta é a explicação inicial de um narrador. Em seguida, entra em cena um homem que, admiradíssimo com o êxito do pescador, não hesita em que quer saber o seu segredo: "Caramba!

Tanto peixe! Qual é o teu segredo?". E o pescador continua sem responder, mas esbracejando e apontando para a boca fechada. O homem fica desapontado por o pescador não revelar o seu segredo. Entretanto, chega outro homem que igualmente fica fascinado com o resultado da pescaria e curioso em saber o segredo do pescador, mas este continua sem responder, esbracejando e apontando para a boca fechada. Aparece outro homem e a cena repete-se. Pode-se repetir com quantos homens se quiser, e se for um número de Patrulha podem aparecer todos os elementos. Por fim, farto de ser incomodado, o pescador decide-se, cospe qualquer coisa para as mãos, e diz, zangado. "O segredo é manter a minhoca quente!". Para fingir a minhoca, pode-se usar um objeto qualquer que se possa parecer com uma minhoca.

Olimpíadas:

É a largada para a final dos cem metros rasos na olimpíada. Os corredores se alinham para o momento tão esperado. Um elemento (o juiz da prova) dá o tiro pro alto, dando a largada. Todos correm ao redor da fogueira para vencer, menos um. Ele, caminhando, bate em um prato (de preferência de metal) com uma colher ou garfo (como se estivesse preparando um omelete). O juiz para tudo, manda todos voltarem, reclama do maluco e torna a dar a largada. Faz isto 3 ou 4 vezes, sendo que a cada largada a indignação dos concorrentes aumenta. Na última vez, todos perguntam o que o maluco está fazendo. E ele, calmo, e novamente caminhando e batendo o talher no prato diz : Estou batendo recorde...."

Sol & Lua

Dois bêbados estão discutindo:

Bêbado 1: É Sol

Bêbado 2: É Lua

Depois de algumas vezes repetindo a mesma frase entra o terceiro bêbado:

Bêbado 1: Isso ta ficando complicado, vamos tirar a dúvida.... Hei, venha cá !!!

Bêbado 3 se aproxima

Bêbado 1: Afinal, diga pra gente, é Sol ou é Lua ?

Bêbado 3 olhando para o alto, responde: Não sei, não sou daqui...

O Barqueiro

Na cidade de Jarinú, interior de São Paulo, turista necessita passar para a outra margem do rio e chega no barqueiro:

Turista: Por favor, o senhor pode me levar para a outra margem do Rio?

Barqueiro: Claro, Senhor...

Turista: Quanto que fica ?

Barqueiro: 5 Cruzeiros

Turista: Okay

Entrando no barco, sentam-se e começa a puxar prosa com o barqueiro que finge estar remando

Turista: O senhor conhece Nova York?

Barqueiro: Não senhor...

Turista: Ihhh, o senhor perdeu 5 anos de vida

Depois de alguns segundos

Turista: O Senhor conhece Taiwan?

Barqueiro: Não senhor

Turista: Ihhh, o senhor perdeu 10 anos de vida

Depois de alguns segundos

Turista: O Senhor conhece Cancun?

Barqueiro: Não senhor...

Turista: Ihhhh, o senhor perdeu 20 anos de vida...

Narrador: Depois de alguns segundos o barqueiro nota um furo por onde começa a entrar muita água e:

Barqueiro: E o senhor, sabe nadar ?

Turista: Não, não sei !!!

Barqueiro: Então o senhor perdeu a vida toda ...

O Anel Perdido

Um escoteiro aparece na arena procurando ansiosamente qualquer coisa no chão. Entretanto chega uma patrulha de escoteiros, que o cumprimentam com alegria e o Guia pergunta o que ele está à procura, que talvez possam ajudar a procurar. O escoteiro responde que perdeu o anel do lenço.

A patrulha vai começar a procurar mas o Guia ainda lhe pergunta onde é que ele perdeu o anel, ao que ele responde que foi lá longe, numa zona com árvores muito escura. Os elementos da patrulha entreolham-se, espantados, e o Guia pergunta-lhe porque está ali à procura e não no local onde o perdeu. O escoteiro responde: "Você deve estar brincando! Lá está muito escuro... não se consegue ver nada!".

Os escoteiros entreolham-se novamente, fazendo sinais de que o rapaz é doido, e resolvem todos pegar nele e levá-lo ao chefe, conversando pelo caminho "onde está o teu chefe?", "que idade tens?", "os teus pais sabem que estás aqui?", "é o teu primeiro acampamento?", "andas na escola?"... etc., saindo todos da arena e terminando a peça.

O Hambúrguer Peludo

Material: camiseta de alças, um prato, talheres e algo que possa imitar um hambúrguer e que possa ser esborrachado (por exemplo um pedaço de pano castanho costurado com areia dentro).

Um cliente entra no restaurante e pede um hambúrguer, que é trazido pelo empregado. Quando vai para comer, o cliente descobre que há um pêlo no meio da carne, e chama o empregado para que lhe seja trazido outro.

O segundo hambúrguer também traz um pêlo e a cena repete-se.

Quando o terceiro hambúrguer também traz um pêlo, o cliente chateia-se e exige falar com o cozinheiro. Quando este chega, vestido com uma camiseta e o "bola de carne", o cliente reclama calorosamente e pergunta-lhe como é que faz o hambúrguer já que sempre vem com pêlos. O cozinheiro então explica o processo todo, corta a carne em pedaços, pica na máquina e fazer bolas de carne. Com as bolas, e para esborrachar o hambúrguer, o cozinheiro exemplifica metendo a carne debaixo do sovaco (onde estão os pêlos) baixando o braço com força.

O cliente, chocado, levanta-se e sai do restaurante, terminando a peça.

A Sentinela

Um "soldado" monta guarda ao portão principal do Quartel do Regimento de Infantaria 19, marchando de um lado para o outro num vaivém acertado, espingarda ao ombro. Entretanto, um homem com ar suspeito (por exemplo: óculos escuros, gabardina, barba postiça, etc.) aproxima-se trazendo na mão um bloco de notas.

Homem: Boa noite! Eu sou do KGB... perdão, err... do "Diário de Notícias". Gostaria de saber algumas informações sobre o vosso regimento, por favor.

O soldado ignora o homem, continuando sempre no seu vaivém. O homem tenta acompanhá-lo de um lado para o outro, colocando-se ao seu lado ou ligeiramente atrás. E começa a fazer as suas perguntas.

Homem: Quantos soldados existem aqui no regimento?

O soldado pára, pensativamente, contando pelos dedos

Soldado: cerca de 19.

Homem: Hum, hum! Pode-me emprestar a sua caneta, por favor?

O soldado empresta-lhe a sua caneta e continua a caminhar no seu vaivém. O homem continua a fazer-lhe perguntas, e de cada vez o soldado pára para pensar (e contar) antes de dar a sua resposta.

Homem: E quantos oficiais existem no regimento?

Soldado: cerca de 19.

Homem: E quantos tanques existem no regimento?

Soldado: cerca de 19.

Homem: E quantos jipes existem no regimento?

Soldado: cerca de 19.

Homem: E quantos helicópteros existem no regimento?

Soldado (depois de pensar mais do que o costume): acho que 2.

Homem: E quantas baterias antiaéreas existem no regimento?

Soldado: cerca de 19.

Homem: E quantos botes de borracha existem no regimento?

Soldado (sem perder tempo a pensar): um.

Homem: E quantos torpedos tem o bote?

Soldado: Torpedos? Quais torpedos?

Homem: E quantos lança-rockets existem no regimento?

Soldado: cerca de 19.

Homem: Pronto! Agradeço-lhe a informação. Obrigadíssimo e passe bem.

O homem vira-se e vai-se embora, mas o soldado grita-lhe:

Soldado: Alto! Pensava que se ia escapar com isso, não pensava? Olhe que eu não me deixo enganar assim tão facilmente! Eu sei muito bem o que é que o senhor queria desde o princípio, mas não se vai escapar! Passe para cá a minha caneta!

O Muro Misterioso

Uma pessoa finge andar de um lado para o outro junto a um muro (pode tentar seguir uma linha no chão para se orientar), encostando repetidamente o ouvido ao muro como que a tentar escutar, abanando a cabeça de cada vez em sinal de que não conseguiu ouvir nada.

Entretanto chega uma patrulha de escoteiros, com a sua bandeirola, cantando com grande alegria e animação. Quando aproximam-se dela e perguntam-lhe o que está fazendo.

A pessoa com um ar misterioso responde: “Ouçam!...”. E continua a escutar o muro. Os escoteiros dramaticamente, com olhos esbugalhados e curiosos, espalham-se ao longo do muro tentando também ouvir alguma coisa, experimentam num lado e noutro, abanam a cabeça para o Guia em sinal que não ouvem nada, até que o Guia se vira para a pessoa e diz: “Ouça, ta vendo...não se ouve nada!”.

E ela responde: “Pois é! Tem estado assim o dia todo...”, continuando depois de um lado para o outro a tentar ouvir alguma coisa.

Na Patrulha, os escoteiros discutem se devem ou não levar a pessoa para o hospital psiquiátrico e acabam por decidir que sim, sem que ela ofereça resistência, abandonando todos a arena e terminando a peça.

Os Brigões

Dois escoteiros estão deitados nos seus sacos de dormir, dois outros escoteiros, aparecem, fingem ser ciclistas e tentam passar por cima de um que está deitado e começam a bater-lhe. Os ciclistas fazem tudo o que quiserem desde que pareça que estão batendo no rapaz que está deitado, contudo o que está deitado finge que não está a sentir os murros e pontapés dos ciclistas, e quando este mexe-se, os ciclistas fogem com as bicicletas.

O rapaz que foi espancado vira-se para o companheiro e diz-lhe :- “Olha...apareceram 2 ciclistas, dali dos arbustos e me bateram muito...” o companheiro responde “não é nada... isso foi um sonho, volta a dormir...”.

E esta cena repete-se mais duas vezes, só que na terceira vez, o rapaz que não era espancado disse “Olha para você se sentir melhor, vamos trocar de lugar” Trocam de saco de dormir. Quando os ciclistas apareceram e depararam-se com o mesmo saco de dormir,, um vira-se para o outro e diz “Este já apanhou bastante, vamos bater no outro!”

Agora já sei

Entardecia. O caminhante respirou esperançado. Ali junto àquela casa de campo um homem ceifava erva. Dizia a si mesmo - que aquele bom homem lhe saberia dizer quanto lhe faltava ainda para chegar à próxima aldeia.

"Boas tardes, amigo - saudou o caminhante - Falta muito para chegar à aldeia? Quanto tempo vou ainda demorar para chegar até lá?"

A resposta do camponês foi um encolher de ombros. O caminhante, admirado por o outro não lhe ter respondido e mal-humorado pela sua falta de educação, retomou o caminho.

Tinha andado apenas uns cem metros, quando ouviu um grito nas suas costas: "Ouça, amigo! Vai demorar umas duas horas para chegar à aldeia". "Certo, muito obrigado - gritou do mesmo modo e com mau gênio o caminhante - E porque não teve a amabilidade de me dizer quando lhe perguntei?". "Desculpe, senhor - respondeu o camponês - é que há pouco eu não sabia a velocidade que o senhor andava... agora já sei!".

O Papel Real

O Rei está sentado no seu trono, revelando alguma inquietude e agitação. Chama um dos funcionários da corte e pede-lhe com urgência o papel real.

O funcionário corre para fora e aparece com uma folha na mão que diz ser um decreto real. O Rei diz que não é nada disso, quer é o papel real.

Entretanto aparecem mais funcionários e todos procuram vários papéis trazendo-os até ao Rei: mais decretos, o do seu casamento, a declaração de guerra contra a Espanha, etc.

Até que um dos funcionários se lembra e traz um rolo de papel higiênico. Nisto, o Rei, com grande alívio e alegria, grita “Ah!... É esse mesmo!”, abandonando o trono a correr.

O Tarzan

Material: saia, baton e outro material para disfarçar um homem de mulher.

Personagens: 2 homens fazem de Tarzan e outro faz de Jane (este quanto mais peludo melhor)

Os dois Tarzans entram em cena (pode ser de tanga, faca de mató à cintura, etc.) batendo com os punhos no peito e gritando um para o outro “Mim, Tarzan”, “Nãó, mim Tarzan”, com alarido cada vez maior, quase se pegando à pancada.

Nisto entra o 3º, vestido de Jane (a assistênciã bate palmas e assobia), e anuncia: “Mim, Jane”. Os outros dois fazem uma pausa, pasmados a olhar para a Jane, e voltam à discussãó, mas agora: “Tu, Tarzan!”, “Nãó, tu, Tarzan!”, e termina a peça.

O Grande Show

Material: uma viola (e quem a saiba tocar)

O apresentador fala com grandes floreados sobre a honra que é para todos assistirem a mais um espetáculo do grupo vocal “Patrulha Lobo”, internacionalmente conhecido e com grandes êxitos de vendas, discos de platina, etc. O grupo aparece na arena, marchando ritmadamente, demonstrando grande coordenaçãó de movimentos entre todos, e o apresentador anuncia (depois de muitas palmas da assistênciã) que vãó cantar o êxito mundial “Balada da Ovelhinha Perdida no Monte”.

Um escoteiro com viola começa a tocar uma música lenta durante meio minuto e, combinado com o grupo, termina a música, para que se cante. Os escoteiros do grupo vocal enchem o peito de ar e soltam um profundo “Méeéééé...”, terminando a sua brilhante atuaçãó. (o apresentador é o primeiro a pedir os aplausos para que a assistênciã perceba que a balada acabou).

O Pic-Nic

Elenco : 6 a 8 Lobinhos

Material necessário : Sacos de papel ou de plástico

A peça passa-se num pátió, em que os lobinhos estãó todos, juntos de pé.

1º Lobinho : xxxi, nãó se faz nada...

2º Lobinho : Sim, eu sei...

3º Lobinho : Vamos fazer um pic-nic no pátió !!!

Todos : SIM !!!!

4º Lobinho : Mas vai chover.

1º Lobinho : Eu nãó acho, mas se chover fazemos o piquenique dentro de casa.

2º Lobinho : Eu trago as batatas fritas.

3º Lobinho : Eu trago os cachorros quentes.

4º Lobinho : Eu trago a mostarda e ketchup.

5º Lobinho : E eu trago as bebidas.

6º Lobinho : humm...vou trazer uma coisa especial!

(Todos os atores saem de cena e voltam carregando os sacos)

2º Lobinho : Aqui estãó às batatas fritas!

4º Lobinho : Trouxe a mostarda e o ketchup!

3º Lobinho : Os cachorros quentes estãó aqui!

5º Lobinho : Eu trouxe as bebidas!

6º Lobinho (deixa cair o saco no chão) : Opsssss! Ó não!

1º Lobinho: O que aconteceu???

6º Lobinho : Eu trouxe as formigas!

Uma entrevista no manicômio

São precisos 5 escoteiros e nenhum material.

A cena passa-se num manicômio, onde estão 4 malucos, cada um entretido a fazer uma coisa diferente. O primeiro maluco finge estar apanhando objetos do ar, bem alto, atirando depois esses objetos para junto do segundo maluco. Este, finge apanhar os objetos do chão, lavá-los numa bacia, limpá-los com um pano e colocá-los junto ao maluco seguinte. O terceiro maluco, apanha os objetos do chão, dá-lhes uma limpeza final para dar o brilho e finge colocar os objetos no ar, endireitando os que "ficarem tortos". O quarto e último maluco finge estar a "correr" com os dedos da mão direita sobre o braço esquerdo.

Um entrevistador aproxima-se e interroga cada um dos malucos, pela ordem indicada nos desenhos, da esquerda para a direita, um de cada vez: «Desculpe, mas o que é que o senhor está fazendo?».

Respostas (pela seqüência):

«Estou apanhando estrelas do céu...»

«Estou lavando e a limpando as estrelas...»

«Estou colocando as estrelas no céu...»

«Estou fugindo... aqueles três são doidos!...»

Os Bebês e os Pais

Elenco : Doutor e 3 pais

Local de cena : Maternidade

Doutor : - Sr. Ferreira, parabéns, o sr é pai de gêmeos!

Srº Ferreira : - olha que engraçado, eu vim de Duas Montanhas.

Mais tarde.

Doutor : - Srº Costa, teve trigêmeos!

Sr º Costa: É bastante impressionante, eu sou de Três Rios.

O doutor aproxima-se do terceiro pai que de repente, desmaia.

Doutor : - Srº Silva ! o Que se passa ? a sua esposa nem sequer deu à luz!

Srº Silva :- Eu sei, srº Doutor, só que eu vim de Mil Ilhas!

Está na hora

Material: um toldo do tamanho do chão de uma tenda.

Participantes: uma patrulha com o seu Monitor.

O Monitor toca o apito, anunciando que está na hora de irem todos dormir na barraca. Um a um, afastando a porta da barraca, entram e enfiam-se dentro do saco de dormir. Como a barraca é pequena, ficam todos apertadinhos, encostados uns aos outros, todos virados para o mesmo lado, ficando o Monitor junto à porta. Adormecem todos, uns ressonam, outros se coçam, um mete uma perna em cima do vizinho, outro se agita com um sonho, etc. A certa altura, o escoteiro que está ao fundo da tenda acorda, olha o relógio e abana o do lado dizendo: “Olha! Acorda! Diz ao Monitor que está na hora!”. O escoteiro que foi avisado, por sua vez acorda o que está a seguir, transmitindo a mesma mensagem, que é passada entre todos até chegar ao Monitor. Este, ao acordar, olha o relógio e exclama “Oh! Ainda não!”, e todos voltam a adormecer. Passado mais um bocado, a cena repete-se com o escoteiro do fundo a acordar e a passar a mensagem até ao Monitor.

Conforme esta cena demore muito ou pouco, assim se pode repetir quantas vezes se achar por bem, desde que não fique demasiado enfadonho para os espectadores.

Numa das vezes, a última, o Monitor verifica as horas no seu relógio e exclama “Agora está na hora,!” e todos se viram para o outro lado (com as dificuldades de a tenda ser pequena) e voltam a adormecer, terminando a peça.



“No Fogo de Conselho não se cozinha; é um fogo simbólico; é o fogo da paz, é o fogo do amor”
(Guia do Escoteiro – Velho Lobo)

CANÇÕES PARA O FOGO DE CONSELHO

SOBEM AS CHAMAS

Sobe a chama, Sobe a Chama
Mais Alto, Mais Alto
Ilumina e Aquece
Nossas Vidas Nossas Almas...

QUERO FICAR AQUI

Quero ficar aqui hum hum
Mais um pouquinho só hum hum
Mais um pouquinho com você Hum Hum
A noite vem eu sei hum hum
Não quero crer que vou hum hum
Para bem longe de você Hum Hum
Por isso eu canto assim hum hum
Para alegrar a Deus hum hum
E esta amizade não ter fim Hum Hum.
Uma grande amizade hum hum
Conosco se formou hum hum
E para sempre a de ficar Hum Hum)

EM SILENCIO ACAMPAMENTO

Em silêncio acampamento
Este canto vinde ouvir
São fagulhas da fogueira que nos dizem,
Bandeirantes, a servir. (BIS)

FIM DO DIA

Fim do dia, foi-se o Sol
Lá no céu, nas colinas, no mar
Veio à noite, tudo em paz
Deus nos Guarde

CANÇÃO DA DESPEDIDA

Por que perder as esperanças
De nos tornar a ver
Porque perder as esperanças
Se há tanto querer

REFRÃO:

Não é mais que um Até logo
Não é mais que um breve Adeus
Bem cedo junto ao fogo
Tornaremos a nos ver.

Com nossas mãos entrelaçadas
Ao redor do calor
Formamos nesta noite
Um símbolo de amor

REFRÃO:

Pois o Senhor que nos protege
E nos há de abençoar
Um dia certamente
Vai de novo nos juntar

Hum hum hum hum....

CANÇÃO DA DESPEDIDA (versão)

Será que vamos nos deixar
Sem cantar esta canção
Dizendo a cada um de nós
Meu amigo, meu irmão

REFRÃO:

É só um breve Adeus, irmão
É só um breve Adeus
Havemos de voltar , irmão
é só um breve Adeus.

Unamos nossas mãos assim
E esqueçam a saudade
Pois estaremos sempre unidos
Na corrente da amizade

REFRÃO:

E heis que Deus nos vendo assim
Lá no céu põem-se a sorrir
Pois nós sabemos que um dia
Haverá de nos unir.

REFRÃO:

Fonte: Lista de Discussão Jogos & Canções

Para receber gratuitamente Cancioneiro Escoteiro com 326 músicas + Cancioneiro utilizado no curso técnico realizado no Pólo Borda do Campo com Acordes para Violão e Guitarra [envie um e-mail para jogosecancoes-subscribe@yahoogrupos.com.br](mailto:jogosecancoes-subscribe@yahoogrupos.com.br)

Como utilizar a ficha de Programação do Fogo de Conselho

No Fogo de Conselho todos os detalhes devem ser checados minuciosamente. É interessante que durante o ensaio o Animador acompanhe para verificar a duração e se os diálogos estão dentro de padrões, digamos, de conduta...

Para Animar um Fogo de Conselho é necessário saber tudo o que irá acontecer. A surpresa deve ser apenas para os convidados, o animador tem a obrigação de conhecer em detalhes o material que será utilizado, quantas pessoas estarão envolvidas, etc...

Na seqüência um exemplo de ficha que pode ser impressa e levada para ajudá-lo na devida condução, onde os seguintes itens devem ser obedecidos:

Ramo: Coloque a inicial para saber quem estará apresentando: Ex: **Alcatéia**; **Sênior**, etc.

Título: Nome da peça ou canção a ser apresentada

Responsável: Jovem que organizou e ensaiou a peça ou canção

Descrição: Um resumo do que irá acontecer

Material: o que será necessário para a sua realização

Tempo: duração

Programação do Fogo de Conselho

Ramo	Título	Responsável	Descrição	Material	Tempo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					