

BOLETIM 2



Escoteiros do Brasil
Pernambuco



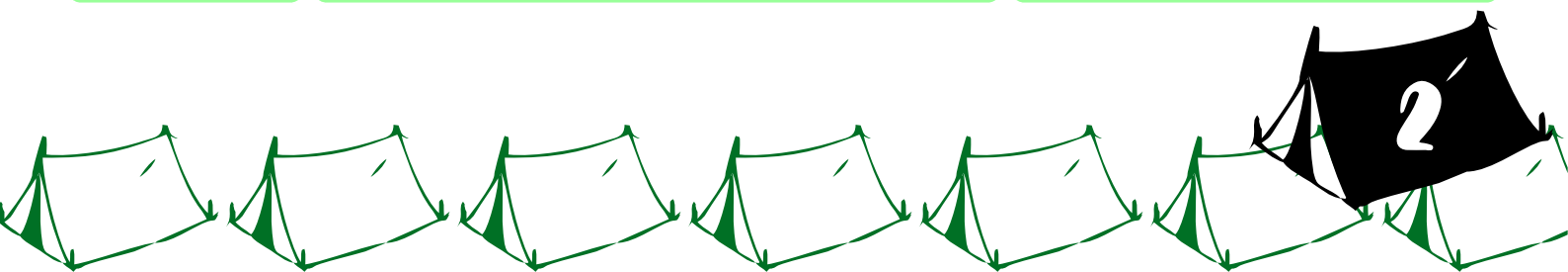
1. PROGRAMAÇÃO

SEXTA (23/11)

HORÁRIO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÃO
16h	Abertura do local de acampamento e início do credenciamento	-
16h às 19h	Montagem do local de acampamento	O Local de acampamento da patrulha será designado pelo chefe de campo
19h	Jantar	O Jantar é de inteira responsabilidade da chefia da seção e dos integrantes da patrulha (Não será servido jantar no local)
20h às 21h30min	Escoteca	Os jovens podem levar músicas previamente selecionadas em pen drive
22h	Reunião geral com os Staffs	-
0h	Silêncio	-

SÁBADO (24/11)

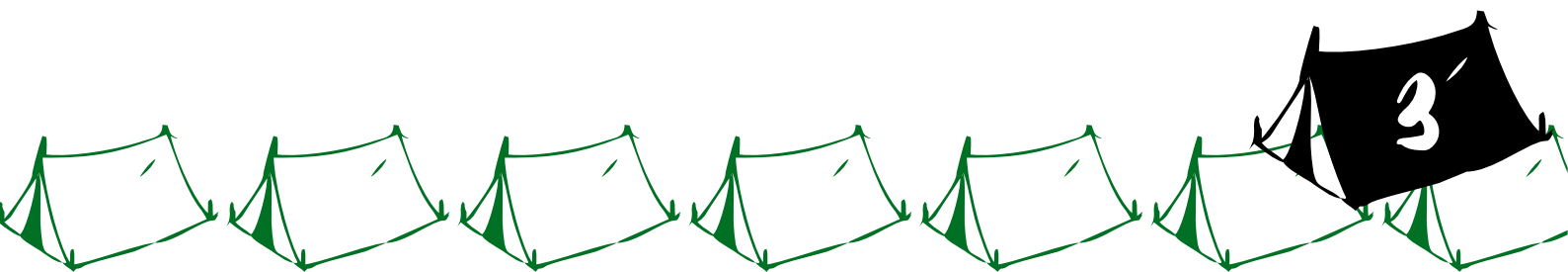
HORÁRIO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÃO
06h	Alvorada	-
06h30min	Higiene pessoal	O sanitarista da patrulha deverá buscar informações sobre locais de banho com o chefe de campo.
07h	Café da manhã	O intendente da patrulha deverá verificar com o Chefe de Campo os locais onde serão servidas todas as refeições, os integrantes da patrulha deverão conduzir consigo a máquina de comer .
08h	Abertura Oficial	O sub monitor da patrulha deverá se inteirar dos locais das atividades.
08h30min à 08h50min	Quebra Gelo	Atividade do modulo 6 – O ladrão de sapatos





SÁBADO (24/11) - CONTINUAÇÃO

HORÁRIO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÃO
9H à 11h15min	Modulo 1	Comida Mateira
12h	Almoço	As patrulhas deverão consumir a comida mateira confeccionada no módulo 1
13h30min	Módulo 6 - Resgate Marinho	Cada patrulha deverá resgatar uma garrafa pet devidamente identificada com a cor designada par a patrulha, a qual estará no laguinho. O resgate deverá ser feito somente com o material que a patrulha tiver consigo no momento do jogo. A medida que a patrulha realizar o resgate seguirá para a próxima base.
14h às 17h	Modulo 2, 3, 4 e 5	Trilha da Aventura
17h às 19h		O sanitarista da patrulha deverá buscar informações sobre locais de banho com o chefe de campo
19h	Jantar	O intendente da patrulha deverá verificar com o Chefe de Campo os locais onde serão servidas todas as refeições, os integrantes da patrulha deverão conduzir consigo a máquina de comer .
21h	Fogo de Conselho	Todas a patrulhas deverão apresentar um sket e uma canção sobre o tema: " A Educação para todo a vida"
22h30min	Seção de Cinema	Modulo 7 – Todas as patrulhas deverão seguir a dica informada.
0h	Silêncio	-





DOMINGO (25/11)

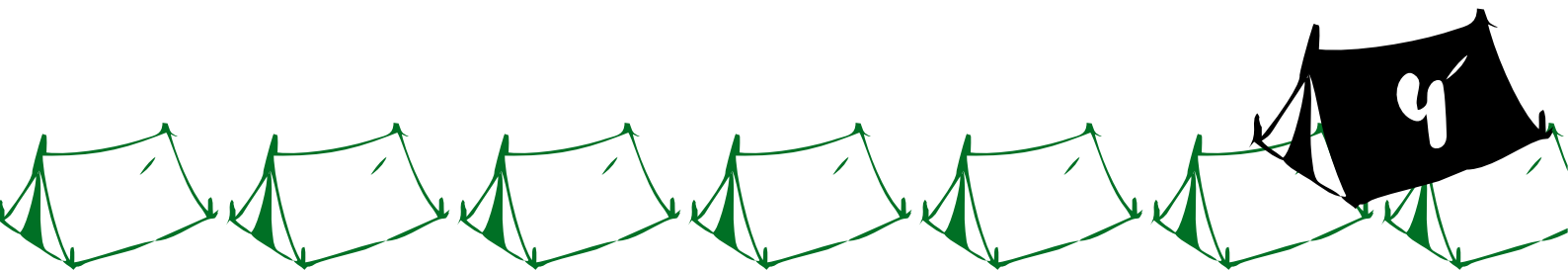
HORÁRIO	ATIVIDADE	OBSERVAÇÃO
06h	Alvorada	-
06h30min	Higiene Pessoal	O sanitarista da patrulha deverá buscar informações sobre locais de banho com o chefe de campo
07h	Café da Manhã	O intendente da patrulha deverá verificar com o Chefe de Campo os locais onde serão servidas todas as refeições, os integrantes da patrulha deverão conduzir consigo a máquina de comer .
08h	Bandeira	Equipe de Serviço
08h às 10h		Batalha do pentagrama, Jogo da velha e vôlei de lençol
10h às 12h	Tempo Livre	Piscina, jogar bola, explorações, etc... Sempre junto com um STAFF.
12h	Almoço	O intendente da patrulha deverá verificar com o Chefe de Campo os locais onde serão servidas todas as refeições, os integrantes da patrulha deverão conduzir consigo a máquina de comer .
13h às 14h	Desmontagem de Campo	Todos
15h	Encerramento	Todos

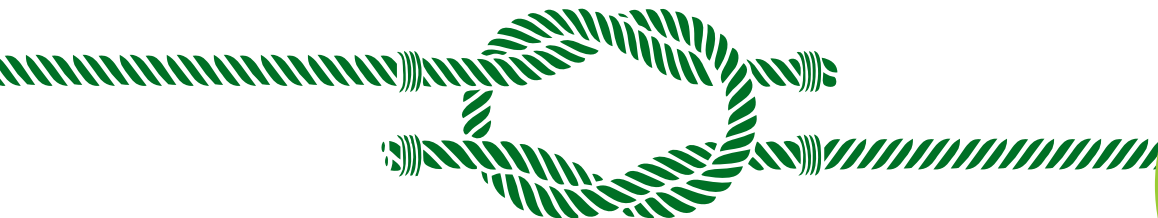
2. MÓDULOS

a) Módulo 1: Comida mateira;

b) Módulo 2: Orientação, rali fotográfico, sinais de pista, código morse e coleta de pegadas com gesso;

c) Módulo 3: Primeiros socorros (Transporte de feridos);



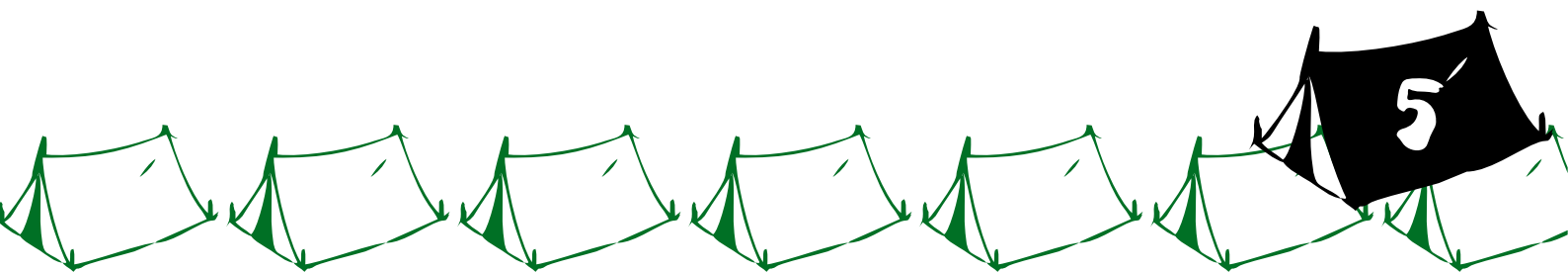


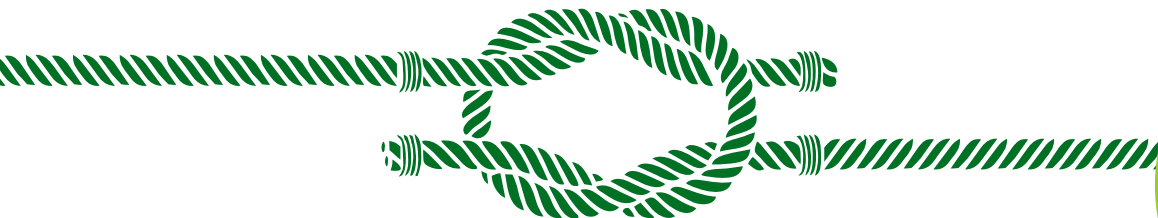
- d) Módulo 4: Avaliação de altura e jogo do kim;
- e) Módulo 5: Acerte os alvos;
- f) Módulo 6: Jogos – Batalha do pentagrama, Jogo da velha escoteiro, vôlei de lençol, resgate marinho e ladrão de sapatos; e
- g) Módulo 7: Seção de cinema: As patrulhas deverão confeccionar uma TV de papelão, de modo que consigam dramatizar um dos seguintes temas: História do Escotismo, Caio Viana Martins, História de BP, Mafeking, Batalhão de Hussardos, Oxford, Charterhouse, Ilha de Brownsea, Índios Zulu, Impisa, Guerra dos Boers e Transval. (Cada patrulha escolhe um tema acima para apresentar).

Muito importante - Sigam a dica: <http://www.dicasmiudas.com.br/tags/televisao-de-papelao/>

2. MÓDULOS

- a) Rali fotográfico: As patrulhas devem ter equipamento fotográfico para cumprir as tarefas determinadas;
- b) Orientação: As patrulhas devem ter no mínimo 01 (uma) bússola;
- c) Código Morse: A patrulha deverá ter o código morse impresso;
- d) Máquina de comer: Prato, copo, caneca, garfo, faca e colher;
- e) Todas as patrulhas devem ter: Sabão neutro, saco de lixo, esponja, etc.... (Limpeza da máquina de comer);
- f) Acampamento: Barraca, toldo, cordas, isolantes (Material de acampamento) por conta da patrulha;
- g) O Sistema de Patrulha tem que funcionar; e
- h) A patrulha tem que ter material de anotação (Papel, caneta, lápis, prancheta, etc....).

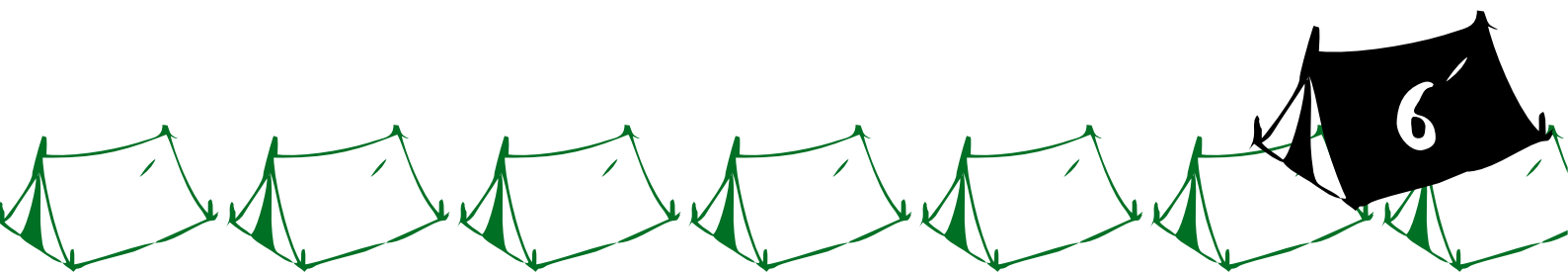




Recife, 07 de novembro de 2018

Coordenação

Fabio Gomes da Silva
Diretor Presidente





20
18



ESCOTISMO
Educação para a vida



Escoteiros do Brasil
Pernambuco



/escoteirospernambuco



@escoteiros.pe



<http://escoteirospe.org.br>