



Manual Escoteiro Distintivos de Especialidades e Insígnias.

Manual de Distintivos e Insígnias **IMPISA** dos ramos Lobo, Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

Primeira Edição 2012.

Segunda Edição 2017.

Autoria e compilação: Marcos Antonio Felisbino.

Desenhos, arte e editoração: Marcos Antonio Felisbino

Revisão ortográfica: Keyla Ap. Santos Felisbino e Jones Pedro Marcon.

O autor autoriza a Grande Fraternidade Escoteira IMPISA utilizar, sem restrições, este manual.

Bibliografia:

Todo o conhecimento aqui explícito vem de Manuais disponíveis na rede mundial de computadores, pesquisas de campo com profissionais de várias áreas de atuação e de troca de informações com vários escotistas.

Agradeço a todos os envolvidos.

Agradeceremos a todos os chefes e grupos que dividiram seus conhecimentos, ou nos ajudaram a manter este manual atualizado e correto.

Para dúvidas ou correções envie um e-mail para chefemarquinhos@yahoo.com.br. Estaremos a disposição. SAPS!



“ Ser escoteiro é acima de tudo honrar sua promessa, se mostrar prestativo, fazer o que precisa ser feito pelo próximo e fazer tudo isso com alegria e orgulho!”

Chefe marquinhos.

Páginas

Assuntos

01.....Incentivo

02.....Distintivos de Especialidades,
Conquistas e Insígnias do RAMO LOBINHO

Distintivos de Especialidades, Conquistas e Insígnias dos Ramos LOBO, ESCOTEIRO, SÊNIOR e PIONEIRO.



SEMPRE EM FRENTE!

Para que o membro escoteiro se envolva e tenha sempre um objetivo a frente é importante que ele tenha desafios e metas a serem alcançadas.

Assim como tudo na vida, precisamos estar constantemente evoluindo e se mostrando cada vez mais interessados em aprender e mostrar seu valor.

Uma boa forma de mostrar essa evolução é estar com seus distintivos e insígnias em seu uniforme. O escoteiro deve ter orgulho dos distintivos e insígnias que carrega, pois é a prova de que ele está evoluindo e aprendendo cada vez mais.

O escoteiro deve saber que os seus distintivos e insígnias também lhe trazem a honra e o dever de ser um exemplo em sua alcatéia ou tropa, ensinando o que sabe aos seus companheiros. Aplicando no seu dia a dia.

De nada vale um escoteiro cheio de distintivos e insígnias, com todo seu conhecimento e não servir aos demais escoteiros e ao seu grupo.

Distintivos de Especialidades, Conquistas e Insígnias do Ramo LOBO



O tamanho dos distintivos de Promessa Ramo Lobo é 50 x 41 mm.

A cor é:

O Amarelo - Pantone Yellow C - Amarelo 100%.

O Azul - Pantone Blue 072C - Cyan 100%. Magenta 97%. Amarelo 2% e Preto 3%.

O Preto - Pantone Black C - Black 100%

O ideal é que a cor de fundo seja a cor do tecido com o bordado amarelo, branco e preto por cima.

As especialidades e Insígnias aqui apresentadas seguem o manual do Ramo Lobo.

INTRODUÇÃO

As especialidades são o ponto de partida para o estímulo, obtenção e o exercício de habilidades em torno de um ponto específico, ajudando o escoteiro Lobinho a desenvolver novas aptidões, motivando a exploração de novos interesses e como consequência, ajudando o escoteiro Lobinho a se tornar uma pessoa melhor preparada para enfrentar os obstáculos da vida.

A conquista de uma Especialidade não torna o Lobinho um especialista, porém pode ser um bom começo, pois ele poderá ter contato com os mais variados temas, para mais tarde, eleger aquele ou aqueles em que você efetivamente vai querer se especializar, podendo até definir sua futura profissão.

Para conseguir as especialidades o Lobinho deverá escolher sua especialidade e aplicá-las seguindo o manual de Guias de Especialidades Lobinho aqui apresentado.



Fica aberto ao chefe do ramo Lobo apresentar as demais especialidades que se apresentam no ramo Escoteiro se assim for possível ao escoteiro Lobinho, sempre respeitando a capacidade e individualidade de cada Escoteiro Lobinho.

O tamanho dos distintivos de especialidades são 20 x 25 mm.

A cor é:

O verde - Pantone 802 C - Cyan 60%. Amarelo 100%.

O ideal é que a cor de fundo seja a cor do tecido com o bordado branco e preto por cima.

DIVISÃO DAS ESPECIALIDADES RAMO LOBO

1 - HABILIDADES ESCOTEIRAS

- 100 – Cozinheiro
- 101 – Campista
- 102 – Pioneiria
- 103 – Guia Mateiro

2 – SERVIÇOS

- 200 – Amigo das Plantas
- 201 – Amigo dos Animais
- 202 – Segurança no Trânsito
- 203 – Orientação
- 204 – Socorrista
- 205 – Habilidade Manual

3 - CIÊNCIA E TECNOLOGIA

- 300 – Comunicações

4 - CULTURA

- 400 – Animador
- 401 – Teatro
- 402 – Música
- 403 – Colecionador
- 404 – Artes Plásticas

5 - DESPORTOS

- 500 – Esportes

HABILIDADES ESCOTEIRAS



100 - COZINHEIRO

- 1 – Mostrar total higiene na confecção dos alimentos.
- 2 – Saber cuidar e organizar os materiais de cozinha.
- 3 – Saber abrir uma lata, cortar legumes e preparar uma bebida (com a supervisão de um adulto).
- 4 – Preparar um cardápio equilibrado para uma atividade na Alcatéia.
- 5 - Fazer uma refeição quente e outra fria (com auxílio de um adulto).



101 - ACANTONADOR

- 1 – Ter participado de no mínimo 3 acantonamentos e 3 passeios ou excursões.
- 2 – Saber arrumar uma mochila, colocando os materiais básicos para a atividade proposta.
- 3 – Saber acender uma fogueira simples, tomando os cuidados necessários e com a supervisão de um velho lobo.
- 4 – Saber montar uma barraca.
- 5 – Escolher um local apropriado para montar a barraca, fazendo canaletas para escoação da água.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



102 - PIONEIRO

- 1 – Saber fazer os nós do manual do lobinho.
- 2 – Saber fazer as amarras quadrada e diagonal, montando algo para ser usado no acampamento.
- 3 – Saber construir um canto do lenhador.
- 4 – Fazer uma maquete do campo da Alcatéia.
- 5 – Saber os cuidados básicos com as ferramentas usadas.



103 - GUIA METEIRO

- 1 – Saber seguir uma trilha natural.
 - 2 – Identificar 5 árvores frutíferas de sua região.
 - 3 – Saber conhecer uma das maneiras corretas de se orientar dentro da mata.
 - 4 – Conhecer o método de obter água no mato.
 - 5 – Conhecer sinais de bom e mau tempo.
-

SERVIÇOS



200 - AMIGO DAS PLANTAS

- 1 – Saber como funciona o sistema de nutrição das plantas.
- 2 – Organizar e manter um jardim produtivo.
- 3 – Demonstrar cuidado no cultivo de verduras, hortaliças e flores.
- 4 – Conhecer as partes de uma planta.
- 5 – Plantar uma árvore.



201 - AMIGO DOS ANIMAIS

- 1 – Ter cuidado de um animal no mínimo 3 meses.
- 2 – Conhecer os hábitos alimentares e tudo mais que depende o bem estar dos animais de estimação.
- 3 – Visitar um abrigo de animais e apresentar um relatório para a Alcatéia, do trabalho ali desenvolvido.
- 4 – Elaborar e executar com a ajuda da Alcatéia, uma campanha de preservação de um animal em extinção.
- 5 – Saber como proceder em caso de acidentes com os animais.

SERVIÇOS



202 - SEGURANÇA NO TRÂNSITO

- 1 – Saber identificar o significado das cores do semáforo.
- 2 – Saber os principais sinais de trânsito.
- 3 – Saber segurança nas estradas e nas ruas.
- 4 – Saber os principais telefones em caso de acidentes no trânsito.
Ex: samu, polícia, bombeiro...
- 5 – Saber as regras básicas para sinalização de um acidente de trânsito.



203 - ORIENTAÇÃO

- 1 – Desenhar uma rosa dos ventos; com pontos cardeais colaterais.
- 2 – Fazer um trajeto de 2,5 km, orientando-se através de carta e bússola, com a supervisão de velho lobo.
- 3 – Fazer um mapa turístico num raio de 250 metros ao redor de sua casa, sede ou cidades.
- 4 - Fazer um percurso com sinais de pista.
- 5 – Saber fazer azimute.

SERVIÇOS



204 - SOCORRISTA

- 1 – Demonstrar como fazer curativos para pequenos ferimentos e arranhões.
- 2 – Conhecer os recursos da caixa de primeiros socorros da Alcatéia.
- 3 – Saber como cuidar de pequenas queimaduras.
- 4 – Saber fazer uma tipoia.
- 5 – Saber medir a temperatura.



205 - HABILIDADE MANUAL

- 1 – Saber pregar um botão (2 ou 4 furos).
- 2 – Saber encapar um livro.
- 3 – Fazer um trabalho manual. Ex: pintar um tecido, bordar, tricotar...
- 4 – Fazer elementos decorativos para uma data festiva.
- 5 – Saber amarrar os sapatos.

CIÊNCIA E TECNOLOGIA



300 - COMUNICAÇÃO

- 1 – Demonstrar como fazer uma ligação no celular e telefone público.
- 2 – Endereçar uma carta ou cartão postal e colocar no correio.
- 3 – Enviar um e-mail acompanhado de um texto e uma imagem para um velho lobo.
- 4 – Estabelecer uma conversa por um sistema de comunicação via online com um velho lobo, por no mínimo uma semana.
- 5 – Conhecer o sistema de comunicação Zenite Polar (alfabeto invertido). Escrever uma carta para um velho lobo de no mínimo 10 linhas.

CULTURA



400 - ANIMADOR

- 1 – Fazer e recitar uma poesia, tendo como tema questões relacionadas à Alcatéia.
- 2 – Saber fazer as danças da Alcatéia (Dança do Baloo, Dança da Baguera, Dança da Kaa...)
- 3 – Atuar com fantoches ou marionetes para a Alcatéia.
- 4 – Participar como animador pelo menos 3 vezes do grito da Alcatéia.
- 5 – Apresentar e animar uma Roca do Conselho.



401 - TEATRO

- 1 – Entreter a Alcatéia (sozinho ou acompanhado) por no mínimo 5 minutos.
Pode ser: Mágica, Música, Poesia, Dança, Fantoches, etc.
 - 2 – Montar com o auxílio de um adulto (sozinho ou acompanhado) uma peça teatral, de no mínimo 40 minutos.
 - 3 – Participar de uma peça teatral.
 - 4- Maquiar-se para representar o personagem para uma peça teatral.
 - 5 – Ajudar na confecção e arrumação do cenário para peça teatral.
-

CULTURA



402 - MÚSICA

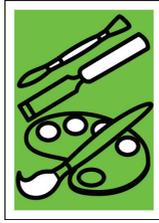
- 1 – Saber tocar algum tipo de instrumento musical.
- 2 – Saber as noções básicas sobre leitura de tablatura.
- 3 – Fazer uma apresentação para a Alcatéia de uma música de sua escolha.
- 4 – Apresentar uma composição de sua autoria para Alcatéia.
- 5 – Saber tocar no mínimo 5 canções do cancionero da Alcatéia.



403 - COLECIONADOR

- 1 – Ter uma coleção de no mínimo 25 objetos.
 - 2 – Fazer exposição de sua coleção.
 - 3 – Explicar as características, classificação e porque de sua coleção.
 - 4 – Demonstrar como e onde adquirir ou trocar os objetos de sua coleção.
 - 5 – Demonstrar cuidado e conservação da sua coleção.
-

CULTURA



404 - ARTES PLÁSTICAS

- 1 – Copiar um desenho a olho.
 - 2 – Fazer um desenho sobre uma caçada da Alcatéia.
 - 3 – Fazer um fantoche.
 - 4 – Fazer um postal de uma data comemorativa.
 - 5 – modelar com argila no mínimo 2 personagens da historia da Jangal.
-

DESPORTO



500 - ESPORTES

- 1 – Participar de algum esporte ativamente.
 - 2 – Saber as regras (medidas e pontuação...),do esporte que pratica.
 - 3 – Organizar um jogo na Alcatéia do esporte que pratica, atuando como arbitro na partida.
 - 4 – Fazer um desenho ou maquete do esporte que pratica.
 - 5 – Conhecer e aplicar os exercícios de aquecimento (inicio)e alongamento (final) na hora do jogo.
-

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO LOBINHO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de Progressão Lobinho 1ª Estrela seguir o Manual Escoteiro Ramo LOBINHO IMPISA.

Tamanho 43x30 mm



Cores:
Amarelo
Ocre escuro
Azul
Verde
Preto

ETAPAS LOBINHO 1ª ESTRELA

INTELECTUAL

CIDADANIA

ECONOMIA

SAÚDE

DESTREZA

NÓS

SERVIÇOS

SEGURANÇA

ESCOTISMO

ESPIRITUAL

AVALIAÇÃO

ÁREAS DE INTERESSE

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO LOBINHO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de Progressão Lobinho 2ª Estrela seguir o Manual Escoteiro Ramo LOBINHO IMPISA.

Tamanho 43x30 mm



Cores:
Amarelo
Ocre escuro
Azul
Verde
Preto

ETAPAS LOBINHO 2ª ESTRELA

INTELECTUAL

CIDADANIA

ECONOMIA

SAÚDE

DESTREZA

NÓS

SERVIÇOS

SEGURANÇA

ESCOTISMO

ESPIRITUAL

AVALIAÇÃO

ÁREAS DE INTERESSE

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO LOBINHO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de Progressão Lobinho de Ouro seguir o Manual Escoteiro Ramo LOBINHO IMPISA.

Tamanho 40x40 mm



Cores:
Fio Dourado (ouro)
Azul
Marrom
Preto

ETAPAS LOBINHO DE OURO

INTELECTUAL

ESCOTISMO

REQUISITOS

CONHECIMENTOS GERAIS

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO LOBINHO

O Distintivo de Trilha Escoteira não depende dos conhecimentos do Lobinho, mas sim sua idade. Mas é muito importante que suas habilidades e conhecimentos estejam bons para acompanhar melhor a Tropa Escoteira.

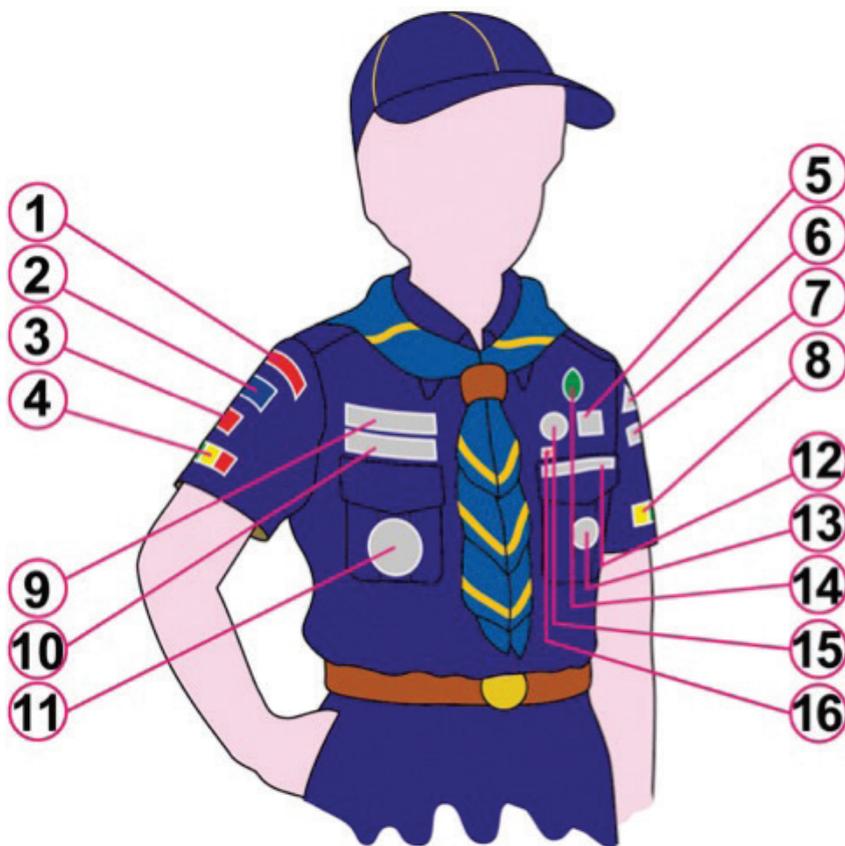
Tamanho 26x90 mm



Cores: Amarelo, Verde,
Azul e Preto.

O Lobinho recebe quando esta com idade de 10 anos e 8 meses. Quando passa a alternar entre a Alcatéia e a Tropa Escoteira para melhor adaptação quando se tornar membro da tropa Escoteira aos 11 anos.

UNIFORME ESCOTEIRO RAMO LOBINHO



- | | |
|---|--|
| 1 - Listel do Estado. | 9 - Trilha Escoteira. |
| 2 - Bandeira da Cidade. | 10 - Distintivo de Primo ou Segundo. |
| 3 - Numeral do Grupo. | 11 - Distintivo de atividade. |
| 4 - Distintivos de ciências e tecnologia, cultura e desporto. | 12 - Distintivo Anual IMPISA. |
| 5 - Distintivo de Lobinho de Ouro. | 13 - Distintivo de Promessa. |
| 6 - Distintivo de Matilha. | 14 - Insígnia de federação mundial. |
| 7 - Distintivo de Conquista. | 15 - Insígnia de preservação. |
| 8 - Distintivos de serviços e habilidades escoteiras. | 16 - Insígnia de estrela de atividade. |

Distintivos de Especialidades dos Ramos ESCOTEIRO, SÊNIOR e PIONEIRO



O tamanho do distintivo de Promessa Ramo Escoteiro é 50 x 50 mm.

A cor é:

O Amarelo - Pantone 7406C - Cyan 12%. Magenta 18%. Amarelo 100%.

O Azul - Pantone Blue 072C - Cyan 100%. Magenta 97%. Amarelo 2% e Preto 3%.

O Verde - Pantone 356 - Cyan 96%. Magenta 26%. Amarelo 100% e Preto 15%.

O ideal é que a cor de fundo seja a cor do tecido com o bordado amarelo, branco e verde por cima.

INTRODUÇÃO

As especialidades são o ponto de partida para o estímulo, obtenção e o exercício de habilidades em torno de um ponto específico, ajudando o escoteiro a desenvolver novas aptidões, motivando a exploração de novos interesses e como consequência, ajudando o escoteiro a se tornar uma pessoa melhor preparada para enfrentar os obstáculos da vida.

A conquista de uma Especialidade não torna o escoteiro um especialista, porém pode ser um bom começo, pois ele poderá ter contato com os mais variados temas, para mais tarde, eleger aquele ou aqueles em que você efetivamente vai querer se especializar, podendo até definir sua futura profissão.

Para conseguir as especialidades o membro juvenil deverá escolher sua especialidade e aplicá-las seguindo o manual de Guias de Especialidades aqui apresentado. O nível de especialidade deve seguir o seguinte:



VERDE - 1/3 (um terço) dos itens - Nível 1.

AMARELO - 2/3 (dois terços) dos itens - Nível 2.

VERMELHO - 3/3 (três terços) dos itens - Nível 3.

O tamanho dos distintivos de especialidades são 20 x 25 mm.

As cores são:

O verde - Pantone 802 C - Cyan 60%. Amarelo 100%.

Amarelo - Pantone 109 C - 15% Magenta. 100% Amarelo.

Vermelho - Pantone 485 C. 100% amarelo. 100% Magenta.

O ideal é que as cores de fundo sejam a cor do tecido com o bordado branco e preto por cima.

DIVISÃO DAS ESPECIALIDADES ESCOTEIRAS JUNIOR E SÊNIOR

1 - HABILIDADES ESCOTEIRAS

- 100 – Acampador
- 101 – Cozinheiro
- 102 – Pioneiria
- 103 – Sapador
- 104 – Rastreador
- 105 – Excursionista

2 – SERVIÇOS

- 200 – Agricultura
- 201 - Amigo das Plantas
- 202 - Amigo dos Animais
- 203 - Auxílio ao Deficiente Físico
- 204 – Brigadista
- 205 – Carpinteiro
- 206 – Cartografia
- 207 - Defesa Civil
- 208 – Internet
- 209 – Jornalista
- 210 – Marcenaria
- 211 - Mecânico Automotivo
- 212 - Meio Ambiente
- 213 – Pedreiro
- 214 – Pintor
- 215 - Prevenção ao Crime
- 216 - Prevenção as Drogas
- 217 - Reparador Doméstico
- 218 – Segurança no Trânsito
- 219 – Socorrista
- 220 – Sobrevivência
- 221 - Cidadão do Mundo
- 222 – Animador da Fé
- 223 – Línguas
- 224 – Criação de Animais de Estimação.
- 225 - Salvamento

3 - CIENCIA E TECNOLOGIA

- 300 – Comunicações
- 301 – Eletricista

- 302 – Eletrônica
- 303 – Informática
- 304 – Robótica
- 305 – Aerodelismo

4 - CULTURA

- 400 – Teologia
- 401 – Colecionador
- 402 – Cultura Brasileira
- 403 – Livro Sagrado
- 404 – Fotografia
- 405 – História Regional
- 406 – História Sagrada
- 407 – Música
- 408 – Tradições Indígenas
- 409 – Tradições Regionais
- 410 – Vida em Família
- 411 – Dança
- 412 – Dança Folclórica
- 413 – Dança Erudita
- 414 – Dança Regional
- 415 – História do Escotismo
- 416 - Maquiagem
- 417 – Artes Cênicas

5 - DESPORTOS

- 500 – Ciclismo
- 501 – Artes Marciais
- 502 – Esportes
- 503 – Natação
- 504 – Rapel
- 505 – Futebol
- 506 - Capoeira
- 507 - Skate
- 508 – Corrida de Rua
- 509 – Corrida de Orientação
- 510 – Cubo Mágico
- 511 – Arqueria

HABILIDADES ESCOTEIRAS



100 - ACAMPADOR

- 1- Ter acampado com sua Seção ou Patrulha, no mínimo, 6 noites para o “Nível 1”, 12 noites para “Nível 2” e 25 noites para o “Nível 3”.
- 2- Saber montar, desmontar, dobrar e acondicionar uma barraca.
- 3- Conhecer as técnicas de conservação de uma barraca, sabendo fazer pequenos reparos.
- 4- Saber escolher locais seguros para montar sua barraca.
- 5- Saber os cuidados em caso de temporais e alagamentos.
- 6- Saber cozinhar ao fogo de lenha.
- 7- Saber cuidar e tratar do lixo, quando em acampamento.
- 8- Montar, com auxílio de sua Patrulha, um canto de patrulha, considerando os padrões de acampamento.
- 9- Saber fazer pioneirias básicas e uteis para um acampamento.
- 10- Saber se orientar com o uso de bússola, sem bússola e com cartas topográficas.
- 11- Saber improvisar barraca, mochila, espeques, esteios e demais artigos, utilizando-os durante um acampamento e jornada.
- 12- Demonstrar que conhece e sabe utilizar os seguintes nós: correr, escota duplo, em oito, balso pelo seio, arnês, fiel, ribeira, volta redonda com cotes e volta do salteador.
- 13- Demonstrar os cuidados para com o material necessário para um acampamento.
- 14- Elaborar um cardápio e lista de gêneros para as refeições de sua Seção

durante um acampamento e uma jornada, ambos com duração igual a um fim de semana.

15- Saber acondicionar os gêneros alimentícios para um acampamento e uma jornada.

16- Preparar o material individual para um acampamento e para uma jornada, ambos com duração igual a um fim de semana.

17- Elaborar a programação de um acampamento da sua Patrulha, com duração igual a um final- de-semana.



HABILIDADES ESCOTEIRAS



101 - COZINHEIRO

- 1- Abrir latas de conserva, cortar legumes e preparar uma bebida.
- 2- Cozinhar durante um acampamento em fogão a gás, sabendo as regras básicas de utilização.
- 3- Mostrar total higiene na confecção dos alimentos.
- 4- Saber cuidar e manter organizado os materiais de cozinha.
- 5- Cozinhar durante 3 (três) dias para sua patrulha, com fogo a base de lenha.
- 6- Preparar peças de carne com total higiene.
- 7- Saber fritar, preparar saladas, bebidas quentes e decorar os pratos.
- 8- Demonstrar saber preparar um cardápio equilibrado para um acampamento de 3 (três) dias.
- 9- Saber o cálculo de quantidades dos gêneros para uma patrulha completa, para um cardápio de 3 refeições diárias. Saber como conservar os alimentos conforme sua temperatura.
- 10- Saber listar os materiais e objetos que serão utilizados para confeccionar uma refeição em campo.
- 11- Fazer e organizar uma lista de mantimentos com quantidades necessárias para uma refeição festiva para sua seção.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



102 - PIONEIRIA

- 1- Fazer e saber as utilidades de pelo menos 15 nós, explanando a sua tropa.
- 2- Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação e demonstrando a sua tropa.
- 3- Fazer a amarra paralela e de tripé, conhecendo sua aplicação e demonstrando a sua tropa.
- 4- Construir uma pioneiria de médio porte, apresentando a chefia de tropa.
- 5- Construir uma maquete de canto de patrulha completa, deixando de exposição em sua sede.
- 6- Mostrar conhecimento sobre um dos seguintes assuntos: movimentação de grandes pesos e estiramento de cabos; ancoragem de sustentação; jangadas; cabos de vai-e-vem; e passagens com cabos.
- 7- Liderar ou ser o executante na construção de 3 (três) diferentes estruturas em um acampamento.
- 8- Construir um canto de lenhador, de acordo com as regras de segurança.
- 9- Construir um abrigo natural para duas pessoas, utilizando meios existentes no local.
- 10- Construir uma cozinha de acampamento.
- 11- Saber fazer um fogão suspenso, mesa de campo e um pórtico.
- 12- Saber afiar ferramentas e conhecer os cuidados com sua manutenção.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



103 - SAPADOR

- 1- Limpar o local do terreno onde ficará o material de sapata.
- 2- Saber fazer uma fossa para líquidos e outra para sólidos.
- 3- Demonstrar os cuidados no manuseio das ferramentas de sapa.
- 4- Saber montar uma latrina de campo que seja para uso da tropa, em pelo menos em 3 (três) atividades externas.
- 5- Saber utilizar a serra traçante.
- 6- Saber afiar com segurança as ferramentas de sapa.
- 7- Enumerar os materiais de sapa, sabendo seus nomes e sua aplicação.
- 8- Demonstrar saber os métodos para boa conservação e manutenção do material de sapa.
- 9- Recuperar com perfeição um material de sapa danificado.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



104 - RASTREADOR

- 1- Demonstrar reconhecer, pelo olfato 8 (oito) em dez substâncias de uso comum.
- 2- Demonstrar reconhecer, pela audição, 8 (oito) em dez ruídos comuns.
- 3- Demonstrar reconhecer, pelo tato 12 (doze) em quinze objetos.
- 4- Demonstrar reconhecer e explicar características que distinguem cinco pegadas humanas (pessoa correndo, caminhando, com peso nas costas, andando para trás, mancando, etc.).
- 5- Saber seguir satisfatoriamente 3 (três) pistas naturais de aproximadamente 500 metros.
- 6- Saber seguir uma pista com, pelo menos 1500 metros e 40 (quarenta) sinais de pista, identificando pelo menos 35 (trinta e cinco) sinais.
- 7- Desenhar e descrever corretamente um objeto ou estrutura, depois de observá-lo durante 1 (um) minuto.
- 8- Fazer os moldes em gesso de rastro de pássaros, animais, humano, automóveis e bicicletas, rotulando-os com informações alusivas à data e ao local onde foram colhidos.

HABILIDADES ESCOTEIRAS



105 - EXCURSIONISTA

- 1- Conhecer o material individual necessário para os diferentes tipos de excursões, de acordo com o programa da atividade (acampamento, acantonamento, volante, fixa, etc.), e saber arrumá-lo em sua mochila.
- 2- Organizar pelo menos 3 (três) excursões com sua tropa, sendo elas bivaque, acampamentos ou acantonamento, em locais diferentes e realizadas a pé.
- 3- Ter conhecimento de primeiros socorros, sabendo agir em casos de acidentes e resgates, sabendo organizar e manter o material de primeiros socorros.
- 4- Ter total conhecimento de como usar a bússola e mapas, sabendo interpretá-los.
- 5- Saber organizar seu equipamento para cada tipo de excursão, tais como; botas, mochila, sacos de dormir, barracas, roupas, etc... Para cada tipo de excursão.
- 6- Organizar uma caminhada noturna para sua tropa, com segurança e equipamentos necessários.
- 7- Saber usar um radio comunicador "HT".
- 8- Saber identificar trilhas naturais e se orientar pelo ambiente (matas, montanhas, pedras, rios, etc...).
- 9- Montar uma mochila, carregando os materiais para uma excursão não ultrapassando 1/3 de seu peso, atendendo o objetivo para um acampamento ou acantonamento.

SERVIÇOS



200 - AGRICULTURA

- 1- Preparar a terra, na presença de um examinador experiente, para um pequeno plantio (duas verduras).
- 2- Explicar as diferenças entre fruta e verdura, fazendo uma lista dos produtos e anotando as suas principais características (nutrientes).
- 3- Conhecer o manejo dos seguintes instrumentos de trabalho: pá, enxada, ancinho e colher de jardineiro.
- 4- Realizar um processo de germinação e o transplante de uma planta.
- 5- Listar verduras e frutas que se plantam e consomem em maior quantidade em sua comunidade.
- 6- Explicar o que é agronomia, agricultura, fruticultura, horticultura, floricultura e hidropônia.
- 7- Conhecer de forma geral as máquinas agrícolas tradicionais e modernas, utilizando-as num processo produtivo de um cultivo qualquer.
- 8- Fazer uma apresentação sobre a importância da agricultura no Brasil.
- 9- Ter cooperado nas tarefas de uma fazenda durante pelo menos 5 (cinco) dias, à razão de 6 (seis) horas diárias.
- 10- Desenvolver uma horta, utilizando a hidropônia.
- 11- Verificar os níveis de desgaste da terra e conhecer as ações de recuperação, pelo manejo e remanejo do plantio.
- 12- Mencionar as pragas, enfermidades, insetos e parasitas que afetam os cultivos da região, indicando medidas corretivas naturais.

13- Ter conhecimentos, adquiridos pela prática, dos seguintes trabalhos: arear, semear, transplantar, cultivar, regar, irrigar, ceifar, colher, secar, encinzar, trilhar, ensacar etc., de acordo com os costumes de região, com as práticas da agricultura local e com as ferramentas existentes ao seu alcance.

14- Conhecer os modos de manter fértil a terra - adubagem (fertilizantes químicos e naturais), rotação das culturas etc. - e quando utilizá-los.

15- Conhecer plantas medicinais da sua região e seu uso.

SERVIÇOS



201 - AMIGO DAS PLANTAS

- 1- Saber a importância e onde se encaixa as plantas na vida da terra.
- 2- Plantar uma árvore.
- 3- Saber como funciona o sistema de nutrição das plantas.
- 4- Construir um pequeno viveiro de plantas.
- 5- Conhecer as principais ferramentas usadas no trabalho com a terra.
- 6- Visitar uma reserva natural, parque nacional ou uma área florestal mais preservada possível e relatar as suas impressões.
- 7- Ter conhecimentos sobre os efeitos dos incêndios nas matas e florestas e da erosão dos solos.
- 8- Visitar um reflorestamento e expor a sua tropa o que lá é feito.
- 9- Fazer um mostruário fotográfico (exposição) das plantas existentes em sua região. No mínimo 15 plantas.
- 10- Conhecer as partes de uma planta.
- 11- Fazer uma visita ao jardim botânico ou alguma área delimitada dentro de sua cidade destinada a preservação e manutenção de vegetais de grande porte, árvores, etc...
- 12- Organizar e manter um jardim.
- 13- Apresentar uma coleção de flores e folhas de pelo menos 15 espécies de sua região.
- 14- Demonstrar os cuidados no cultivo de verduras e hortaliças.
- 15- Demonstrar os cuidados no cultivo de flores.

SERVIÇOS



202 - AMIGO DOS ANIMAIS

- 1- Conhecer os hábitos, alimentos e tudo mais de que depende o bem estar de dois animais de fácil manuseio.
- 2- Conhecer as doenças e outros males que possam ter os animais que escolheu para relatar e os respectivos tratamentos e remédios a serem ministrados.
- 3- Ter tratado durante um período mínimo de 3 (três) meses de pelo menos um animal, mantendo-o sempre em boas condições de conforto e saúde.
- 4- Identificar as formas de crueldade a que estão expostos os animais, e estar ciente de ações para impedir o maltrato. Conhecer as leis existentes nestes casos.
- 5- Saber como proceder em casos de acidentes com animais.
- 6- Participar ativamente como voluntário em uma clínica veterinária por pelo menos 8 horas, fazendo relatório da experiência e apresentado a sua tropa.
- 7- Participar como observador de uma cirurgia em um animal, fazer um relatório explicativo com fotos sobre a cirurgia em questão e apresenta-lo a sua tropa.
- 8- Visitar uma entidade dedicada à proteção de animais em sua cidade e apresentar para sua tropa um relatório sobre os trabalhos que ali se desenvolvem.
- 9- Apresentar conhecimento sobre a cadeia alimentar no reino animal e a consequência no caso da extinção de um dos animais participante da cadeia alimentar.
- 10- Elaborar e executar junto com sua patrulha uma campanha de preservação aos animais, na escola ou qualquer outro local de visão pública.

SERVIÇOS



203 - AUXÍLIO AO DEFICIENTE FÍSICO

- 1- Saber o que é escotismo de extensão.
- 2- Citar alguns tipos de deficiências de nascença e adquiridos.
- 3- Descrever algumas formas de como o deficiente pode ser útil e produtivo a comunidade.

1. Cegos;

- 4- Saber ler um texto de pelo menos 40 palavras em braile.
- 5- Saber escrever um texto de pelo menos 40 palavras em braile.
- 6- Saber como um cego se guia e saber guia-lo pelas ruas, lojas e passeios.
- 7- Conhecer as associações de cegos em sua cidade.
- 8- Organizar e participar de uma atividade para cegos em uma instituição de sua escolha por pelo menos duas horas.
- 9- Conversar com o responsável dessa área de saúde e preparar um relatório sobre o assunto, apresentar a sua Alcateia ou Tropa.

2. Surdos e Mudos;

- 4- Conhecer o alfabeto das libras e conversar com um surdo ou mudo por pelo menos 3 (três) minutos.
- 5- Saber como se comunicar com pessoas que sabem ler lábios.
- 6- Fazer uma visitação a uma entidade de sua cidade que atendam surdos ou mudos.

7- Organizar e participar de uma atividade para surdos ou mudos em uma instituição de sua escolha por pelo menos duas horas.

8- Conversar com o responsável dessa área de saúde e preparar um relatório sobre o assunto, apresentar a sua Alcateia ou Tropa.

3. Paraplégicos;

4- Visitar uma entidade em sua cidade que atendam este tipo de deficiência.

5- Pesquisar e saber quais necessidades para que todos fiquem a par de como ajuda-los.

6- Organizar e participar de uma atividade para eles em uma instituição de sua escolha por pelo menos duas horas.

7- Conversar com o responsável dessa área de saúde e preparar um relatório sobre o assunto, apresentar a sua Alcateia ou Tropa.

8- Organizar um passeio para os deficientes físicos em algum ou alguns ponto turísticos de sua cidade.

9- Convidar um ou mais deficientes físicos para uma reunião escoteira.

OBS.: As tarefas a serem cumpridas referem-se a uma das deficiências acima. Cegos, surdos, mudos ou paraplégicos.

SERVIÇOS



204 - BRIGADISTA

- 1- Conhecer os tipos de extintores e suas utilizações.
- 2- Conhecer a localização das estações de bombeiros de sua localidade, bem como seus telefones em casos de emergência.
- 3- Conhecer os tipo de incêndio, e os extintores de incêndio adequados para cada caso.
- 4- Conhecer os principais materiais inflamáveis que existem em sua casa e a forma correta de armazená-los.
- 5- Ter conhecimento sobre a prevenção e o combate a incêndios florestais.
- 6- Demonstrar saber usar os diferentes tipos de extintores de incêndio.
- 7- Ser aprovado em um curso ministrado pelo Corpo de Bombeiros ou pela Brigada de Incêndio de sua localidade.
- 8- Demonstrar conhecimento detalhado sobre os riscos de incêndio e as precauções de segurança apropriadas para os seguintes casos: navios, minas, fábricas, hospitais, escritórios, escolas e edifícios.
- 9- Demonstrar que conhece e compreende o significado de combustão espontânea, quando é possível sua ocorrência e as precauções para evitá-la.
- 10- Demonstrar que conhece os riscos de incêndio e as precauções que devem ser adotadas em locais de diversão pública e no uso de fogos de artifício.
- 11- Saber as ações de salvamento de pessoas acidentadas, utilizando escadas e decida por meio de cabos.
- 12- Saber lidar com mangueiras, hidrantes e extintores, compreender o funcionamento dos alarmes de fumaça, de incêndio e das portas resistentes ao fogo.

SERVIÇOS



205 - CARPINTEIRO

- 1- Conhecer cinco tipos diferentes de madeira e suas aplicações.
- 2- Saber utilizar com segurança as diversas ferramentas de carpintaria, tais como serrotes e serras (manuais ou elétricas).
- 3- Aplainar manualmente uma tábua de, no mínimo, três metros de comprimento.
- 4- Projetar uma estrutura de telhado de, no mínimo, 50 m², em qualquer estilo, incluindo quantidade de material a ser utilizado e ferramentas necessárias; fazer uma maquete do seu projeto, em escala.
- 5- Conhecer os sistemas de medição de madeira (metragem e cubagem), explicando suas diferenças e equivalências.
- 6- Preparar um modelo de forma para concretagem de vigas em concreto armado, explicando métodos de travamento e escoramento de segurança.
- 7- Montar uma caixa de ferramentas de carpintaria para uso de sua Seção ou Patrulha.
- 8- Conhecer e explicar a diferença entre a montagem de uma forma de madeira para concretar lajes em concreto armado e lajes pré-moldadas.
- 9- Visitar uma carpintaria e apresentar a sua Seção um relato da sua visita.

SERVIÇOS



206 - CARTOGRAFO

- 1- Conhecer e ler uma carta topográfica.
- 2- Saber orientar uma carta pela bússola.
- 3- Trabalhar com escalímetro, curvímetro, cordão, transferidor e outros.
- 4- Saber manusear um GPS.
- 5- Visitar alguma instituição que realize trabalhos topográficos.
- 6- Fazer um mapa de um local de escolha do patrulheiro ou lobinho, com bússola e caderno de encargos ou livro de campo, numa extensão de 3.500 metros, mostrando todos os principais aspectos e o que se encontra de ambos os lados da estrada, dentro de distâncias razoáveis, usando escala de 1:20.000.
- 7- Demonstrar como funcionam as curvas de nível.
- 8- Demonstrar que conhece os sistemas de escalas utilizados em cartas topográficas.
- 9- Demonstrar que conhece e sabe utilizar as convenções tradicionalmente empregadas em cartas topográficas.

SERVIÇOS



207 - DEFESA CIVIL

- 1- Demonstrar que sabe o que é um vendaval e identificar os seus principais efeitos devastadores.
- 2- Descrever três medidas de prevenção a se tomar antes, durante e depois de um vendaval.
- 3- Saber o que é um extintor de incêndio, bem como devem ser utilizado; conhecer a localização do Corpo de Bombeiros, da Defesa Civil e saber acioná-los por telefone.
- 4- Saber descrever dois tipos de acidentes naturais causadores de situações de emergência.
- 5- Organizar um exercício simulado de evacuação da sala de sua Seção, em situação de emergência.
- 6- Elaborar uma lista para a formação de um kit de emergência doméstico (estojo de primeiros socorros).
- 7- Conhecer quais são as origens das enchentes e saber listar e descrever três medidas de prevenção a tomar em tais casos.
- 8- Listar as principais causas e os procedimentos de emergência a adotar em casos de incêndio em prédios residenciais e comerciais (cinemas, shoppings, etc.).
- 9- Saber agir corretamente de maneira a evitar que se instale o pânico, resgatar feridos e prevenir novos acidentes, nos casos de desmoronamento e explosões nos locais mencionados no item anterior.

10- Conhecer a estrutura da Defesa Civil de sua comunidade, bem como os planos para os casos de emergência.

11- Possuir a especialidade de Brigadista.

12- Possuir a especialidade de Primeiros Socorros.

13- Identificar as áreas de alto risco em sua comunidade (refinarias, usinas nucleares, depósitos de armas e munições, etc.), listando os riscos de acidentes.

14- Elaborar um plano de emergência e realizar um treinamento junto com sua Seção, para atender os seguintes casos:

- Controle de Tráfego de veículos;

- Controle de multidões;

- Serviços de comunicação e mensagens;

- Distribuição de alimentos, instalação de abrigos e adoção de medidas emergenciais de saneamento.

15- Saber agir nos seguintes casos: - Acidentes de trânsito;

- Queda de barreiras;

- Queda de redes elétricas;

- Enchentes e inundações;

- Desmoronamento de estradas

SERVIÇOS



208 - INTERNET

- 1- Conhecer a história e a evolução da Internet no Mundo e no Brasil e expor a sua tropa através de recortes, cartazes, etc...
- 2- Incluir seu E-Mail pessoal em uma Lista de Discussão sobre Escotismo, enviar um E-Mail para outro membro do movimento e receber sua resposta e apresentar o assunto a sua tropa.
- 3- Configurar um computador para acessar a Internet.
- 4- Saber instalar, configurar e utilizar adequadamente pelo menos dois navegadores para Internet (browsers).
- 5- Apresentar um trabalho a sua tropa com números estatísticos sobre a Internet identificando quais as faixas etárias, sexo e o tipo de informação procurada pelos Internautas, bem como a origem destas informações.
- 6- Conhecer o significado e origem, a utilização de pelo menos 10 termos comuns na Internet, tais como: WWW, FTP, HTTP, Telnet, Browser, TCP/IP, Java, HTML, ASP, JavaScript, VBScript, Links Dedicados, CableModem, WAP e ADSL.
- 7- Utilizar 1 (um) site de pesquisa para descobrir endereços relacionados aos escoteiros de outras nações de língua portuguesa.
- 8- Relacionar uma lista de 10 (dez) sites escoteiros na Internet. Nesta relação devem existir pelo menos: 1 de um Grupo Escoteiro/Seção Autônoma, 2 de sites regionais de outra associação e 1 site de alguma organização que represente nacionalmente o escotismo.
- 9- Identificar 8 (oito) endereços de páginas na Internet que auxiliem o Escoteiro Internauta na conquista de outras Especialidades.

10- Cadastrar-se e permanecer em uma “Sala de Chat” de tema escoteiro durante 1 (uma) hora, anotando os dados dos participantes (Nome, Região, Ramo, Grupo Escoteiro/Seção Autônoma) e elaborando um relatório sobre os assuntos tratados. Apresentar este relatório para tropa.

11- Instalar e configurar adequadamente um programa tipo IRC ((Internet Relay Chat), (yahoo grupo, facebook, etc...)) incluindo e solicitando autorização de contato com pelo menos 15 membros do Movimento Escoteiro em sua lista de contatos, sendo ao menos 2 de outro país e apresentar a sua tropa.

12- Conhecer o que é um domínio para Internet, sabendo quais os tipos de domínio no Brasil, quais os sufixos de domínios de, pelo menos, 10 países e qual é o processo para o registro de um novo domínio no Brasil.

13- Criar e desenvolver um Web Site ou blog para sua patrulha, publicando-o na Internet e cadastrando-o em 2 sites de busca nacionais. Este Web Site deverá ser formado por pelo menos 3 (três) páginas interligadas, contendo textos, imagens, animações e links para outros sites interessantes ao movimento.

15- Entrar em contato por e-mail com seu Examinador, com cópia para um E-Mail regional da sua associação, comunicando-os que é para o cumprimento das etapas necessárias para a conquista desta especialidade. Envie cópia para a chefia de sua tropa.

SERVIÇOS



209 - JORNALISMO

- 1- Fazer uma reportagem sobre um acontecimento escoteiro e elaborar um pequeno informativo para sua sessão.
- 2- Preparar a cobertura fotográfica de um acontecimento escoteiro.
- 3- Visitar a redação de um jornal ou revista, permanecendo na redação por um período mínimo de 3 (três) horas e relatar a experiência a sua tropa.
- 4- Digitar uma reportagem sobre tema escolhido pelo examinador de forma explícita e entendível.
- 5- Fazer uma entrevista sobre a profissão de jornalista e apresentar a sua tropa.
- 6- Demonstrar saber manusear uma fotocopadora e um scanner.
- 7- Utilizar um gravador portátil em uma entrevista e convertê-la em uma reportagem escrita.
- 8- Elaborar e diagramar um artigo para jornal ou revista, utilizando um software adequado, como word, in design, etc.
- 9- Ter conhecimento geral da história de imprensa e apresentar a sua tropa através de cartazes, folhetos, etc...
- 10- Conhecer as demais formas de imprensa (escrita e falada).
- 11- Entrevistar uma autoridade de sua localidade, tendo como tema o Movimento Escoteiro e divulgando o resultado no seu grupo escoteiro.
- 12- Colecionar matérias sobre o Movimento Escoteiro, preparando uma exposição para sua Seção.

SERVIÇOS



210 - MARCENARIA

- 1- Saber limpar e conservar um móvel, explicando a sua tropa.
- 2- Saber utilizar as principais ferramentas manuais de marcenaria, com os devidos cuidados e observando as regras de segurança, explicando a sua tropa.
- 3- Saber arrancar pregos e lixar corretamente a madeira.
- 4- Saber colar e unir com parafusos dois pedaços de madeira, com perfeição.
- 5- Saber escurecer a madeira, utilizando vernizes e tinturas, e encerá-la, explicando a sua tropa.
- 6- Fazer dois trabalhos em madeira de sua escolha, utilizando encaixes em um deles, comprovando ser o autor e mostrando a sua tropa.
- 7- Saber utilizar as ferramentas mecânicas de marcenaria, com os devidos cuidados e observando as regras de segurança, explicando a sua tropa.
- 8- Conhecer os tipos de madeira e sua utilização dando uma explicação a sua tropa.
- 9- Projetar e construir um móvel para seu grupo escoteiro.
- 10- Envernizar, polir e fixar dobradiças com perfeição.
- 11- Colocar ferragens, fixar uma fechadura e um vidro em um móvel ou janela.
- 12- Tornear uma peça ou reproduzi-la em outra forma.
- 13- Conhecer os diversos tipos de colas e vernizes, explicando a sua tropa.
- 14- Conhecer a história geral sobre a mobília expondo em forma de recortes, colagens, fotos e explanando a sua tropa.
- 15- Fazer reparos em um móvel ou janela, comprovando ser o autor dos reparos.

SERVIÇOS



211 - MECÂNICO AUTOMOTIVO

- 1- Conhecer e demonstrar o uso dos equipamentos de segurança, ferramentas e roupas utilizadas no reparo de automóveis.
- 2- Explicar o sistema de combustão interna e as diferenças entre motores a gasolina, álcool (etanol) e óleo diesel.
- 3- Saber verificar os níveis dos fluidos dos freios e da direção hidráulica, dos óleos do motor, da caixa de cambio e do diferencial, bem como compreender o funcionamento do sistema de refrigeração do motor e sua manutenção.
- 4- Saber verificar o nível do líquido da bateria e as condições dos terminais, localizar a caixa de fusíveis, sabendo trocá-los quando necessário, e verificar os cabos de distribuição.
- 5- Observar os itens da manutenção obrigatória dos veículos, respeitando os limites de quilometragem estabelecidos pelo fabricante.
- 6- Saber utilizar o vinil de proteção de borracha, explicando a importância dessa proteção.
- 7- Saber verificar as condições de tensão das correias e o estado de conservação das mangueiras.
- 8- Verificar o estado e estar apto a realizar trocas de lâmpadas em faróis, lanternas e sinaleiras; saber regular o alinhamento dos faróis.
- 9- Demonstrar que sabe verificar o sistema de escapamento de veículos.
- 10- Saber verificar as condições dos pneus, sua calibragem em diferentes situações, conhecer a importância do rodízio e saber efetuar corretamente a troca de pneus.

11- Conhecer e explicar:

- Cambagem; - Alinhamento de rodas; - Geometria e balanceamento.

12- Explicar o propósito do óleo de motor para sua tropa.

13- Explicar a diferença de viscosidade entre os diversos tipos de óleos para sua tropa.

14- Saber trocar filtro de óleo e o filtro de ar.

15- Explicar a sua tropa a diferença entre injeção eletrônica e carburação.

16- Conhecer e explicar a sua tropa o funcionamento do sistema de freios dos veículos e os cuidados que devem ser tomados na sua manutenção.

17- Conhecer que tipos de gases emitem os automóveis, como podem afetar os seres humanos e como essa emissão pode ser controlada, explicando para sua tropa.

SERVIÇOS



212 - MEIO AMBIENTE

- 1- Fazer parte, ou organizar uma campanha de recolhimento de lixo em uma área ambiental, comprovando a participação.
- 2- Dar uma pequena palestra a sua tropa sobre principais problemas causados pelo lixo com cartazes, colagens, etc...
- 3- Ter conhecimento e explanar a sua tropa outras formas de poluição do ambiente.
- 4- Fazer parte ou organizar junto a sua tropa uma campanha de conscientização à população sobre o meio ambiente (panfletos, adesivos, cartazes, etc...)
- 5- Saber como é feito o papel reciclado, aplicando (fazendo) com sua tropa.
- 6- Demonstrar ou executar um trabalho sobre energia alternativa não poluente, explanando a sua tropa.
- 7- Ser conhecedor dos problemas causados pelo homem ao meio ambiente, no mar, camada de ozônio, na terra e aos animais, explanando a sua tropa.
- 8- Saber a importância de se manter as florestas no equilíbrio do meio ambiente.
- 9- Apresentar um trabalho (cartazes, relatórios, fotos, etc...) mais completo sobre os outros tipos de poluições (sonora, água, ar, visual, etc...).
- 10- Demonstrar ter conhecimento sobre a flora e fauna local de sua região, apresentando a sua tropa.
- 11- Visitar uma usina de lixo e saber identificar os tipos de lixo. Assim como suas cores de lixeiras correspondentes, repassando as informações a sua tropa.
- 12- Organizar junto a sua tropa uma campanha para a separação de lixo orgânico do reciclável, demonstrando que sabe e participa do processo do lixo seletivo.
- 13- Ter contato com pelo menos uma empresa de recolhimento e processamento do lixo reciclável, apresentando a sua chefia de tropa.

SERVIÇOS



213 - PEDREIRO

- 1- Saber fazer argamassa, respeitando as proporções dos materiais necessários e apresentando a sua tropa.
- 2- Saber usar as ferramentas necessárias para a função de pedreiro (colher de pedreiro, peneira de areia, etc...), demonstrando a sua tropa.
- 3- Saber usar e improvisar um fio de prumo demonstrando a sua tropa.
- 4- Conhecer as ferramentas para a função de pedreiro, citando-as a sua tropa o nome e sua função.
- 5- Conhecer e demonstrar a sua tropa ou chefia a técnica de colocação de tijolos, levantando uma parede com um ângulo de 90°.
- 6- Demonstrar a sua tropa ou chefia que sabe aplicar o nível e a régua.
- 7- Cimentar um pedaço de chão e comprovar que a autoria é sua.
- 8- Saber colocar ladrilhos e mosaicos, demonstrando a sua tropa ou chefia.
- 9- Saber abrir rasgos em paredes e arruma-los, demonstrando a sua tropa ou chefia.
- 10- Demonstrar que sabe a diferença entre cimento e concreto, explanando a sua tropa.
- 11- Saber reconhecer os principais elementos da estrutura que forma uma construção, demonstrando a sua tropa através de fotos, colagens, etc...
- 12- Saber rebocar uma parede, fazendo arremates de alvenaria em peitorais e soleiras, comprovando que a autoria é sua.

SERVIÇOS



214 - PINTOR

- 1- Demonstrar a sua tropa que conhece os principais materiais necessários para uma pintura e para sua conservação.
- 2- Saber preparar a superfície para receber a pintura, comprovando a sua autoria.
- 3- Conhecer e explicar a sua tropa os diversos tipos de tinta e identificar a superfície ideal para sua aplicação.
- 4- Pintar uma porta. Comprovando que é de sua autoria.
- 5- Pintar uma parede de alvenaria. Comprovando que é de sua autoria.
- 6- Pintar um portão, porta ou cerca de ferro. Comprovando que é de sua autoria.
- 7- Conhecer e explicar a sua tropa as diversas técnicas de pintura.
- 8- Conhecer cores básicas, explicando a sua tropa com demonstrações.
- 9- Conhecer o processo de fabricação de tintas, explicando a sua tropa.
- 10- Saber aplicar massa corrida. explicando a chefia ou no caso de você fazer, comprovar que é de sua autoria.
- 11- Saber utilizar e demonstrar a sua tropa os distintos processos de limpeza de material segundo o tipo de tinta usada (tiner, água etc.).
- 12- Descrever os procedimentos de segurança pessoal, segurança a adotar na armazenagem e na utilização de tintas e solventes em ambientes fechados.

SERVIÇOS



215 - PREVENÇÃO AO CRIME

- 1- Saber a diferença entre crime, crime organizado e prevenção ao crime e explicar a sua tropa.
- 2- Assistir a um filme (nacional ou estrangeiro) de sua escolha que trate do problema da criminalidade, apresentando um relatório a sua chefia.
- 3- Preparar e expor um trabalho sobre criminalidade em sua cidade ou bairro, utilizando recortes de jornais, revistas, fotos, etc...
- 4- Conversar com o diretor de sua escola sobre as formas adotadas para a prevenção e o combate ao crime; especificar de que forma a juventude pode colaborar para a adoção de tais medidas e expor a sua tropa.
- 5- Definir para sua tropa o crime do colarinho branco e explicar de que forma ele afeta a todos os cidadãos brasileiros.
- 6- Conhecer a localização dos postos policiais e das delegacias de sua cidade ou bairro.
- 7- Saber utilizar corretamente as formas de prevenção a assaltos e arrombamentos, principalmente nas viagens de férias e longos períodos de ausência, explicando a sua tropa.
- 8- Desenvolver ou participar numa campanha ao combate as drogas em sua comunidade, comprovando-a a sua chefia.
- 9- Entrevistar uma pessoa que já esteve envolvida com o uso de drogas, apresentando o relatório a sua tropa.
- 10- Relatar a sua tropa casos de abusos cometidos contra crianças, em sua cidade ou bairro.
- 11- Visitar e conhecer o funcionamento de uma delegacia de polícia de sua cidade ou bairro e, conversando com o delegado, pesquisar sobre os crimes que mais ocorrem em sua cidade ou bairro e como evita-los, explanando a visita a sua tropa e comprovando a visita a chefia.
- 12- Visitar uma cadeia ou presídio e relatar a chefia suas impressões.

SERVIÇOS



216 - PREVENÇÃO AS DROGAS

- 1- Apresente um trabalho a sua tropa através de cartazes, recortes, etc... explorando o que são drogas lícitas e ilícitas.
- 2- Relatar a sua tropa os malefícios que as drogas podem causar para quem usa e para os que estão ao seu redor. Citando alguns sintomas e conseqüências na saúde do usuário.
- 3- Saber como se portar em caso que lhe seja oferecido qualquer tipo de drogas.
- 4- Conhecer e visitar alguma instituição que cuida do combate as drogas.
- 5- Organizar uma visita de sua tropa ou patrulha a uma instituição de amparo a dependentes químicos, ficando a par do tipo de ajuda terapêutica que existem aos dependentes.
- 6- Saber as diferenças entre usuário, dependente e traficante.
- 7- Saber a relação entre o uso de drogas e DSTs.
- 8- Conhecer a legislação e as penas previstas em lei para o usuário de drogas, dependente e traficante.
- 9- Participar, comprovando a seu chefe, de um curso ou palestra sobre o combate e prevenção ao uso de drogas, promovido por entidades reconhecidas ou pelo poder público.
- 10- Explicar a sua tropa onde a sociedade se encaixa ao combate do uso das drogas e como o sistema do tráfico funciona.

Observação: Os Escoteiros que fizeram PROERD ganham nível máximo.

SERVIÇOS

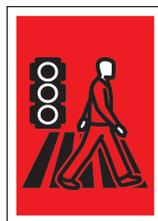


217 - REPARADOR DOMÉSTICO

- 1- Ajustar uma campainha elétrica. Comprovando que foi você.
- 2- Demonstrar que sabe substituir lâmpadas.
- 3- Demonstrar que sabe substituir arruelas de torneiras e caixas de descarga.
- 4- Demonstrar que sabe amolar facas com segurança e eficácia.
- 5- Saber substituir canos de água em caso de rompimento.
- 6- Demonstrar que sabe o que fazer em caso de ruptura dos canos de gás ou escapamentos de gás.
- 7- Demonstrar que sabe consertar goteiras e ou canos com vazamento.
- 8- Demonstrar que sabe consertar portões ou cercas.
- 9- Demonstrar que sabe por óleo e ajustar um aparelho doméstico.
- 10- Saber substituir os cabos de uma janela de guilhotina.
- 11- Demonstrar que sabe envidraçar uma janela.
- 12- Saber desentupir ralos e vasos sanitários.
- 13- Demonstrar saber consertar um estuque esburacado.
- 14- Demonstrar que sabe recolocar em uma porta a maçaneta, a fechadura e as dobradiças.
- 15- Demonstrar saber fazer pequenos consertos na mobília.
- 16- Limpar e ajustar um fogão ou aquecedor a gás. Comprovando que foi você.
- 17- Saber substituir botijão de gás com segurança e demonstrar como fazer para evitar vazamento.
- 18- Demonstrar que sabe verificar a voltagem local.

- 19- Demonstrar saber fazer uma extensão.
- 20- Saber consertar brinquedos.
- 21- Demonstrar que sabe colocar quadros e cortinas.

SERVIÇOS



218 - SEGURANÇA NO TRÁNSITO

- 1- Demonstrar que conhece o código nacional de trânsito.
- 2- Ser conhecedor dos sinais usados pelos policiais nos cruzamentos.
- 3- Demonstrar que conhece as regras de segurança em caso de acidentes de veículos em ruas ou estradas.
- 4- Demonstrar que sabe as regras de segurança para caminhadas em calçadas e ao longo das vias.
- 5- Preparar uma demonstração para sua tropa ou um público escolar sobre segurança viária.
- 6- Organizar ou cooperar com uma campanha que mantenha em bom estado as sinalizações de trânsito no seu bairro ou comunidade.
- 7- Elaborar um folder sobre a prevenção de acidentes de trânsito e difundi-lo no seu bairro ou comunidade.
- 8- Demonstrar que conhece as regras básicas para sinalizar um acidente.
- 9- Demonstrar que conhece o significado das luzes do semáforo para veículos e para pedestres.
- 10- Conhecer os principais telefones para contato em caso de acidentes de trânsito (polícia, samu, bombeiros, etc...).
- 11- Fazer e demonstrar uma estatística dos acidentes ocorridos no seu bairro ou comunidade.
- 12- Organizar e promover um debate com sua tropa sobre segurança no trânsito.

SERVIÇOS



219 - SOCORRISTA

- 1- Demonstrar como lavar um paciente, medir a temperatura, o pulso e os movimentos respiratórios.
- 2- Demonstrar como preparar curativos.
- 3- Organizar um estojo de primeiros socorros, demonstrando conhecer a utilização de cada item.
- 4- Demonstrar saber como agir nos casos de:
 - Picadas de insetos. -Picadas de serpentes. -Desmaios
 - Queimaduras -Ferimentos leves.
- 5- Saber como agir em caso de entorses, fraturas, luxações e estado de choque.
- 6- Demonstrar quatro métodos de transporte de pacientes com macas improvisadas e com pessoas.
- 7- Conhecer métodos de salvamento de afogados.
- 8- Saber aplicar e demonstrar respiração boca-a-boca, massagem cardíaca e lesão cerebral.
- 9- Conhecer e demonstrar a posição das principais artérias e como parar hemorragia externa, venal ou arterial.
- 10- Saber como proceder nos casos de ataques epiléticos.
- 11- Saber aplicar e demonstrar ataduras (triangular, em 8, X) na cabeça, nas mãos, nos pés, nos joelhos, nos tornozelos e nos cotovelos.
- 12- Demonstrar como aplicar os primeiros socorros nos casos de fratura na clavícula e demais fraturas (exposta ou não) e como imobilizá-las.
- 13- Elaborar e demonstrar a sua tropa um folheto ilustrado ou algo parecido

sobre as enfermidades mais comuns em acampamento e seus respectivos sintomas e tratamentos.

14- Saber e demonstrar como agir nos casos de hemorragia nasal, insolação, internação.

15- Saber e demonstrar tratar de casos de intoxicação alimentar e envenenamentos.

16- Demonstrar a forma adequada de pedir ajuda nos diferentes casos de acidentes.

17- Demonstrar saber como identificar e agir em caso de hemorragia interna.

18- Saber e demonstrar como tratar a obstrução de vias aéreas.

19- Ter participado de um curso de socorrista, comprovando-o.



SERVIÇOS



220 - SOBREVIVÊNCIA

- 1- Saber e demonstrar as recomendações que devem ser seguidas em caso de sobrevivência na mata.
- 2- Demonstrar saber os métodos de orientação.
- 3- Saber os princípios de como se obter água potável.
- 4- Demonstrar e explicar através de fotos, recortes, etc. quais os alimentos encontrados na natureza, e de que modo podem ser preparados para ingeri-los.
- 5- Saber o princípio do C.A.L.
- 6- Listar frutas, legumes, etc. encontradas na natureza. Quais os tóxicos e os não tóxicos.
- 7- Demonstrar conhecer as necessidades e características de um local onde se vai construir um abrigo natural.
- 8- Construir e mostrar um abrigo natural feito com objetos encontrados na natureza.
- 9- Conhecer primeiros socorros em caso de picadas de insetos, serpentes, aracnídeos, transporte de feridos e insolação.
- 10- Ter noções básicas de meteorologia.
- 11- Demonstrar conhecimento em pelo menos 3 (três) modos de acendimento de fogo.
- 12- Demonstrar conhecimento básico de caça e pesca, sabendo improvisar utensílios para essas tarefas.
- 13- Possuir conhecimento básico de flora e fauna.

SERVIÇOS



221 - CIDADÃO DO MUNDO

- 1- Conhecer a Organização Mundial do seu Movimento Escoteiro (WFIS), mostrando a localização do Escritório Mundial.
- 2- Identificar em um mapa mundial pelo menos 35 (trinta e cinco) países em que o Movimento Escoteiro tenha existência legal.
- 3- Conhecer o emblema da sua organização mundial escoteira e a bandeira nacional de pelo menos 30 (trinta) deles. Explicar o significado do emblema oficial da Organização Mundial do seu Movimento Escoteiro.
- 4- Correspondor-se com um escoteiro estrangeiro durante doze meses (mínimo de cinco cartas), procurando aumentar seus conhecimentos gerais sobre os costumes do país dele.
- 5- Acampar com escoteiros estrangeiros, em atividades nacionais ou internacionais.
- 6- Ter participado de alguma atividade de caráter internacional promovido por uma Organização Escoteira ou outra Organização Internacional (ONU, UNESCO, UNICEF, UNHCR etc.).
- 7- Escrever um artigo sobre os problemas atuais do mundo e como o Escotismo pode colaborar na busca de sua solução.
- 8- Identificar os 5 (cinco) países que possuem os maiores contingentes escoteiros.
- 9- Fazer um estudo sobre os principais Parques do Escotismo Mundial, apresentando a sua tropa uma palestra sobre o tema.

SERVIÇOS



222 - ANIMADOR DA FÉ

- 1- Ser participativo de eventos religiosos de seu credo.
- 2- Ter cumprido com suas obrigações dentro da sua religião.
- 3- Frequentar com assiduidade e interesse seu culto religioso.
- 4- Mostrar conhecimento sobre sua religião, resumindo-o para a sua Alcateia ou Tropa.
- 5- Desenhar ou narrar um grande acontecimento sagrado de sua religião.
- 6- Ter lido algum livro de formação religiosa da sua religião e resumi-la para sua Alcateia ou Tropa.
- 7- Saber onde fica a sede central de sua religião na sua cidade, país ou no mundo e conhecê-la.
- 8- Animar uma celebração religiosa em um acampamento, com textos de seu livro sagrado, orações e canções.
- 9- Conhecer a história da vida de algum profeta, santo ou martir de sua religião que tenha sido um defensor dos mais fracos e relatá-la a sua Alcateia ou Tropa.
- 10- Dirigir momentos de reflexão e oração para sua unidade local e em acampamentos.
- 11- Saber a oração do escoteiro.

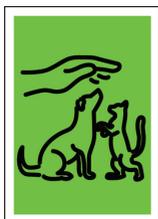
SERVIÇOS



223 - LÍNGUAS

- 1 - Conhecer as origens do idioma escolhido e da Língua Portuguesa.
- 2 - Citar os países onde se fala o idioma escolhido, sabendo a localização, no Brasil, dos órgãos oficiais (Consulados, Embaixadas, etc.) de pelo menos um destes países, bem como os serviços que prestam.
- 3 - Conhecer o vocabulário básico escoteiro no idioma escolhido (pelo menos vinte termos) e conhecer a organização do Escotismo em três países onde se fala este idioma, se o Movimento Escoteiro for reconhecido nesse número de países.
- 4 - Traduzir uma conversa de dez minutos, entre uma pessoa falando o idioma escolhido e outra falando português.
- 5 - Ler e traduzir, sem auxílio de outra pessoa, uma passagem de um livro, jornal ou revista no idioma escolhido.
- 6 - Ter trocado no mínimo duas correspondências com pessoas residentes em algum país que fale o idioma escolhido.
- 7 - Manter uma conversação durante quinze minutos, no idioma escolhido, com seu examinador.
- 8 - Escrever uma carta com um mínimo de quatrocentas palavras sobre um tema livre, no idioma escolhido.
- 9 - Alcançar um nível avançado de domínio do idioma em leitura, escrita, conversação, interpretação e tradução de textos.

SERVIÇOS



224 - CRIAÇÃO ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO

- 1 – Apresentar os hábitos, alimentos e tudo o mais de que depende o bem estar de dois animais de estimação.
- 2 – Apresentar as doenças e outros males que possam afligir aos animais que escolheu para relatar e os respectivos tratamentos.
- 3 – Ter tratado, durante um período mínimo de três meses, de pelo menos um animal de estimação, sempre em boas condições de conforto e saúde.
- 4- Identificar as formas de crueldade a que estão expostos os animais, conhecer a legislação que os protege e explicar como solicitar e obter a ação das autoridades competentes para impedir o maltrato.
- 5 - Explicar como proceder em caso de acidentes com animais.
- 6 - Explicar medidas de proteção requeridas pelos animais.
- 7- Construir, instalar e manter um bebedouro e comedouro para animais de estimação.
- 8 - Identificar os benefícios das vacinas, como medida preventiva, e os perigos representados pelos parasitas que provocam as principais zoonoses.
- 9 - Identificar, pelos sons que emitem seis diferentes animais de estimação.
- 10 - Preparar e apresentar à Seção, em presença de um médico veterinário, uma palestra sobre criação de animais de estimação.
- 11 - Visitar uma entidade dedicada à proteção de animais e apresentar à Seção um relatório sobre os trabalhos que ali se desenvolvem.
- 12 - Demonstrar conhecimento sobre o processo de reprodução de um animal de estimação e os cuidados recomendados em tal circunstância.

SERVIÇOS



225 - SALVAMENTO AQUATICO

- 1 – Ter a especialidade de Natação, no Nível 2.
- 2 – Atirar um cabo com boia de salvamento a um nadador afastado 10 m.
- 3 – Demonstrar como se aproximar, abordar e retirar da água uma pessoa em pânico.
- 4- Demonstrar os tipos de nado compatíveis com o salvamento, em função do meio onde ele ocorre.
- 5 - Ter noções básicas de primeiros socorros, na área de reanimação de afogados.
- 6 - Saber reconhecer lugares seguros e perigosos para banhistas (mar, rios e lagos).
- 7- Saber reconhecer locais com correntezas e como proceder para deles se afastar.
- 8 - Identificar peixes que representam riscos para banhistas, em mares, rios e lagos, e saber reconhecer sua presença em locais de banho .
- 9 - Elaborar e apresentar à Seção um trabalho ressaltando os perigos em atividades aquáticas, como se conduzir durante tais atividades e as medidas de segurança que devem ser adotadas para evitar acidentes.

CIÊNCIA E TECNOLOGIA



300 - COMUNICAÇÕES

- 1- Demonstrar através de fotos e recortes os principais meios de comunicação nos dias de hoje.
- 2- Estabelecer um sistema de comunicação em um acampamento de 3 (três) dias.
- 3- Possuir orador nível 3 e saber usar os principais meios de comunicação, telefone, computador, celular, internet, etc...
- 4- Montar em sua sede (fixa ou móvel) um sistema de comunicação de rádio para avisos rápidos.
- 5- Transmitir para sua sede uma mensagem através da comunicação dos sinais (linguagem dos sinais, morse, mímica, etc...).
- 6- Visitar uma empresa de rádio, televisão, jornal, relatando sua observação a sua Alcateia ou Tropa.
- 7- Organizar um debate em sua sede (sessão) com um jornalista, radialista ou apresentador de televisão, tendo como tema os meios de comunicação e sua eficácia nos dias de hoje.
- 8- Organizar e elaborar com sua Alcateia ou tropa um jornalzinho ou um editorial para um jornal.
- 9- Criar uma propaganda com a ajuda de sua Alcateia ou tropa para rádio ou televisão.
- 9 - Saber a linguagem do código Morse. Pelo menos as frases Básicas.
- 10 - Saber a linguagem de rádio Q.

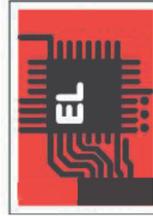
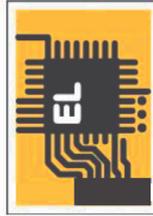
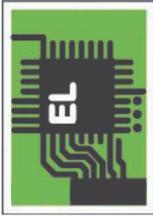
CIÊNCIA E TECNOLOGIA



301 - ELETRICISTA

- 1- Demonstrar a atração e repulsão, utilizando um eletromagneto simples.
- 2- Explicar a diferença entre corrente contínua e corrente alternada.
- 3- Conhecer os termos e unidades usados em medidas elétricas.
- 4- Entender o perigo de sobrecarga elétrica e como ela pode ser evitada.
- 5- Fazer pequenos reparos em aparelhos de uso doméstico.
- 6- Conhecer os materiais empregados em instalações elétricas (interruptores, disjuntores, fusíveis, conectores, terminais etc.).
- 7- Demonstrar que sabe usar corretamente e com os devidos cuidados as ferramentas adequadas.
- 8- Saber usar adequadamente instrumentos para medições elétricas.
- 9- Conhecer a construção de campainhas de telefone e elétricas.
- 10- Conhecer as medidas de segurança ao trabalhar com eletricidade, os primeiros socorros a lesionados por choques elétricos e os tipos de danos que os choques elétricos podem provocar.
- 11- Ter conhecimento do material básico usado em eletricidade, tais como condutores, isolantes, bobinas e transformadores, sabendo explicar seu funcionamento.
- 13- Saber substituir lâmpadas na sua residência.
- 14- Saber substituir resistência de chuveiro elétrico.
- 15- Confeccionar uma extensão de fio, conectando os terminais em suas extremidades.

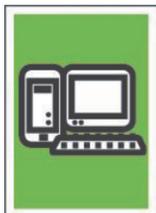
CIÊNCIA E TECNOLOGIA



302 - ELETRÔNICA

- 1- Projetar um diagrama esquemático simples de um aparelho eletrônico, utilizando resistores, capacitores, transistores e circuitos integrados, utilizando a simbologia correta para representar cada um deles.
- 2- Demonstrar a forma correta de soldar e dessoldar componentes eletrônicos, bem como os cuidados a serem tomados para evitar sua inutilização.
- 3- Investigar como se desenvolveu a válvula incandescente, como foi descoberta, que utilizações teve e que tipo de material seu inventor utilizou.
- 4- Investigar o que é um elemento “N” e um elemento “P”, de que materiais são elaborados e o que fazem estes elementos em dispositivos eletrônicos.
- 5- Conhecer os diodos e saber como funcionam.
- 6- Projetar, desenhar, preparar e montar um chapa de circuito impresso.
- 7- Construir um receptor simples de AM ou FM e entender o seu funcionamento.
- 8- Demonstrar que conhece o uso correto de ferramentas de aparelhos de medição mais comuns em um laboratório de eletrônica (osciloscópio, multímetro etc.).
- 9- Conhecer as principais áreas de aplicação da eletrônica, explicando uma delas.

CIÊNCIA E TECNOLOGIA

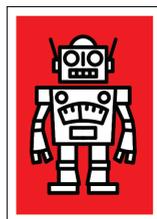
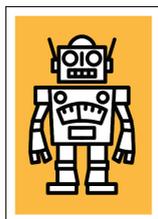
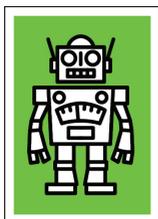


303 - INFORMÁTICA

- 1- Listar as partes básicas de um microcomputador, saber como ligá-lo, desligá-lo corretamente e apontar as boas e más práticas do uso do microcomputador.
- 2- Demonstrar conhecer 3 (três) periféricos, apontando sua utilização e funcionamento, explicando a sua tropa.
- 3- Saber dos perigos dos vírus de computador, como evitar o contágio e como combatê-los, explicando a sua tropa.
- 4- Conectar um computador pessoal à Internet, via telefone, cabo, modem móvel, utilizando modem interno ou externo, e enviar um e-mail. Acessar via www, a página de um grupo escoteiro localizada em uma cidade diferente da sua.
- 5- Expor de algum modo para sua sessão a história dos computadores, desde os primeiros instrumentos, como o ábaco, até os equipamentos mais modernos, dando ênfase as diferenças entre cada uma das gerações de computadores pessoais (PC).
- 6- saber instalar um computador pessoal (PC) e fazê-lo funcionar, demonstrando saber os cuidados necessários para a sua ligação à rede elétrica.
- 7- Demonstrar conhecer um sistema operacional e seus comandos, demonstrando seu uso e aplicações a sua tropa.
- 8- Explicar o que é um programa de computador, demonstrando saber usar no mínimo 2 (dois) softwares aplicativos (editor de textos, planilha eletrônica, banco de dados, software de apresentação, agenda, browser), explicando o seu uso e suas aplicações a sua tropa.
- 9- Usar o computador para executar uma das seguintes tarefas:

- Jornal do seu grupo escoteiro ou artigo de sua tropa para o jornal do Grupo Escoteiro. - Registrar e controlar os integrantes de sua tropa.
 - Tabelas de despesas e formulários de inscrição em atividades.
 - Tabelas de etapas de classe da sua Seção.
- 10- Identificar no mínimo 10 (dez) profissões em que o uso da informática seja uma ferramenta de trabalho, ou 10 aplicações da informática no mercado de trabalho, apresentando a sua tropa.
- 11- Demonstrar ser conhecedor de alguns softwares de editoração de textos, editoração e manuseio de fotos, editoração e criação de vetores, apresentando a sua tropa.
- 12- Mostrar conhecimento prático de uma linguagem de programação, executando algo que sirva como ferramenta para a resolução de um problema proposto pelo examinador, discutindo e apresentando a sua tropa.
- 

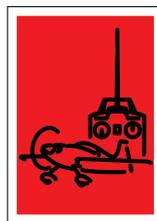
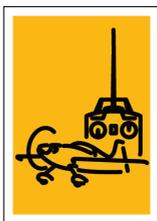
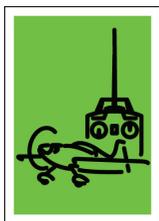
CIÊNCIA E TECNOLOGIA



304 - ROBÓTICA

1. Conhecer o significado da palavra Robótica.
2. Conhecer a história da Robótica no Brasil e no Mundo.
3. Conhecer os principais tipos de robôs, suas características e propriedades.
4. Montar um modelo com peças móveis e que tenha pelo menos um componente eletroeletrônico para controlar os movimentos dos componentes móveis.
5. Montar um modelo que tenha ao menos dois componentes móveis acionados por engrenagens, e seja rádio controlado ou controlado por dispositivo sem fio.
6. Montar modelo que tenha três ou mais componentes móveis acionados por engrenagens, polias e correntes e seja rádio controlado ou controlado por algum dispositivo sem fio.
7. Fazer uma exposição de modelos, apresentando a dinâmica da mecânica dos mesmos e também a utilização de comando sem fio ou rádio controlado.
8. Identificar fornecedores de modelos dinâmicos para montar ou construir, apontando custos e dificuldades.
9. Instruir os membros de sua Seção, apresentando a análise da dinâmica mecânica do modelo montado e também a utilização de comando sem fio ou radio-controle.

CIÊNCIA E TECNOLOGIA



305 - AEROMODELISMO

- 1 – Demonstrar quais os materiais empregados na construção de um aeromodelo e como deve ser a técnica utilizada.
- 2 – Construir um planador lançado à mão que voe pelo menos cinco segundos, na melhor de três tentativas.
- 3 – Construir um planador lançado à cabo (no máximo 50 m.) que voe pelo menos quinze segundos, na melhor de três tentativas.
- 4 – Construir um modelo à elástico que voe pelo menos sete segundos, na melhor de três tentativas.
- 5 – Operar um modelo U-control (vôo circular) ou R-control (rádio controlado) com segurança e precisão.
- 6 – Ter participado de pelo menos um torneio de aeromodelismo, com atuação destacada.
- 7 – Construir um avião em dobradura de papel e fazê-lo voar.
- 8 – Construir e apresentar à Seção uma miniatura de um avião ou foguete, importante para a história da aviação, construída de qualquer tipo de material (madeira, papel, metal, EPS, etc)
- 9 – Construir uma réplica em escala de uma aeronave importante para a história, utilizando técnicas de dobradura e colagem de papel.
- 10 – Montar um modelo simples que reproduza os principais componentes da estrutura interna das asas, ou da fuselagem, ou da empenagem de uma aeronave

de pequeno porte utilizando apenas material reaproveitado.

11 – Projetar e construir, com o auxílio da Patrulha, um modelo de aeronave utilizando unicamente as técnicas de construção com nós e amarras, contendo fuselagem, asas, empenagem, manche e pedais, tamanho suficiente para ser carregado pela Patrulha alojando em seu interior um piloto.

CULTURA



400 - TEOLOGIA

- 1- Saber e demonstrar a sua tropa sobre a sua religião e os aspectos mais relevantes dela.
- 2- Demonstrar conhecer a sua religião a ponto de tirar as dúvidas dos demais patrulheiros sobre ela.
- 3- Conhecer e explanar a sua tropa sobre outras religiões e as suas semelhanças entre elas.
- 4- Visitar no mínimo 3 (três) religiões ou igrejas diferentes e apresentar a sua tropa as suas opiniões sobre elas.
- 5- Demonstrar conhecer a história sobre alguma divindade ou membro importante. Onde se deu as origens, necessidades humanas, etc.
- 6- Conhecer e apresentar a sua tropa algumas simbologias de pelo menos 3 (três) religiões que você visitou no item 4.
- 7- Dirigir um culto sem definir religião em um acampamento.
- 8- Demonstrar a sua tropa o significado da palavra Teologia, explicando a sua decorrência histórica.
- 9- Conhecer e explicar a sua tropa a sua religião de forma histórica. Seu nascimento, ocorrências históricas e como esta hoje.
- 10- Organizar um debate com sua tropa sobre as diferenças entre as religiões e suas igualdades. Sendo capaz de ser imparcial sobre o assunto.

CULTURA



401 - COLECIONADOR

- 1- Possuir uma coleção de, no mínimo:
 - 100 (cem) objetos distintos, para o Nível 1;
 - 500 (quinhentos) objetos distintos, para o Nível 2;
 - 1000 (mil) objetos distintos, para o Nível 3.
 - 2- Demonstrar como e onde adquirir e trocar objetos de sua coleção.
 - 3- Mostrar objetos de observação e conservação de sua coleção.
 - 4- Demonstrar que sua coleção esta montada seguindo uma estrutura lógica.
 - 5- Demonstrar que mantém contato com outros colecionadores.
 - 6- Fazer uma exposição baseada em um estudo de sua coleção.
 - 7- Demonstrar que se relaciona com algum tipo de associação ou clube sobre sua coleção.
 - 8- Explicar o porquê de sua coleção, suas características, classificação e montagem.
 - 9- Demonstrar que possui literatura apropriada e referente a sua coleção.
-

CULTURA



402 - CULTURA BRASILEIRA

- 1- Fazer e organizar um álbum com as principais obras de Aleijadinho, comentando-as.
- 2- Apresentar à Seção uma palestra sobre a influência das raças negra e indígena na cultura brasileira.
- 3- Explique a sua tropa sobre a influencia que a família real portuguesa trouxe ao Brasil.
- 4- Monte um relatório sobre a evolução das artes plásticas brasileira, com fotos, recortes e explicativo.
- 5- Apresente o nome de pelo menos 3 (três) escritores brasileiros e algumas de suas obras, sendo que pelo menos 1 (um) deve ser da época colonial, entendendo-as e explanando a sua tropa.
- 6- Apresente o nome de pelo menos 3 (três) artistas plásticos brasileiros e algumas de suas obras, sendo que pelo menos 1 (um) deve ser da época colonial, entendendo-as e explanando a sua tropa.
- 7- Apresente o nome de pelo menos 3 (três) poetas brasileiros e algumas de suas obras, sendo que pelo menos 1 (um) deve ser da época colonial. Citar pelo menos 3 (três) poemas de cada poeta a sua tropa e explica-las.
- 8- Explanar algumas das grandes manifestações culturais brasileiras, citando datas, fazendo recortes em cartazes e qual a importância a sua tropa.
- 9- Organizar um debate com sua tropa sobre a cultura brasileira (pintura, construções, esculturas, etc...) e suas influências.

CULTURA



403 - LIVRO SAGRADO

- 1- Saber contar 2 (duas) ou mais histórias do livro sagrado da sua religião, que contenham algum ensinamento atual.
 - 2- Possuir o livro sagrado da sua religião, entender sua divisão e como se orientar, e explicar a sua tropa dando exemplos práticos.
 - 3- Participar de uma encenação de uma passagem de seu livro sagrado.
 - 4- Conhecer e localizar no mapa os principais lugares ligados a origem de sua religião.
 - 5- Citar uma parte de seu livro sagrado, sabendo interpretar o sentimento de quem o escreveu.
 - 6- Ter frequentado um curso ou encontro de formação de seu livro sagrado promovido pelo seu credo religioso apresentando o comprovante.
 - 7- Organizar uma celebração religiosa na Sede do grupo escoteiro ou acampamento, usando textos de seu livro sagrado para o momento apropriado.
 - 8- Relacionar 2 (dois) ou mais artigos da Lei do Lobinho ou da Lei Escoteira com textos do seu livro sagrado.
 - 9- Conhecer pelo menos 4 (quatro) autores dos textos de seu livro sagrado.
 - 10- Citar os principais profetas, ou os homens que por ação divina escreveram seu livro sagrado e quais seus principais ensinamentos.
-

CULTURA



404 - FOTOGRAFIA

- 1- Demonstrar que sabe os fundamentos da fotografia, relacionando os conhecimentos científicos que explicam seu funcionamento.
 - 2- Relatar a origem histórica da fotografia e sua evolução histórica com recortes cartazes, etc...
 - 3- Citar os modelos mais comuns de câmaras fotográficas, bem como os tipos de filme ou armazenagem digital e suas características.
 - 4- Saber as técnicas de foco, demonstrar que maneja adequadamente sua câmera e aplica os cuidados para sua conservação.
 - 5- Saber os materiais mais comuns empregados na fotografia, seu manuseio e cuidados, citando os termos técnicos mais utilizados.
 - 6- Organizar uma pequena exposição para sua sessão de no mínimo 24 fotos com tema a sua escolha e explicá-lo a seu chefe e monitores de tropa.
 - 7- Fazer uma máquina fotográfica com materias a seu alcance (uma caixa de sapatos ou uma lata), e mostrar uma fotografia obtida com seu uso.
 - 8- Organizar uma exposição para sua sessão de um trabalho fotográfico de no mínimo três meses com tema a sua escolha e explicá-lo a seu chefe e monitores de tropa.
 - 9- Monte um arquivo fotográfico de sua sessão de pelo menos seis meses, incluindo todas as atividades possíveis, apresentando um álbum fotográfico ou expondo a sua sessão.
-

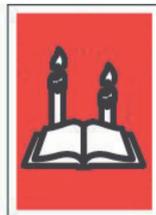
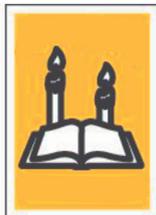
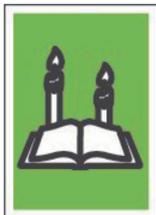
CULTURA



405 - HISTÓRIA REGIONAL

- 1- Saber a história de sua cidade natal ou região e explica-la a sua tropa.
 - 2- Saber a origem da população de sua cidade natal ou região e explica-la a sua tropa.
 - 3- Montar um álbum com fotografias, recortes, etc... sobre a história de sua cidade natal ou região.
 - 4- Montar um álbum com fotografias, recortes, etc... sobre a história de seu Estado.
 - 5- Demonstrar conhecer a influência dos imigrantes na comida, na música, na dança e no vocabulário da população de sua cidade natal e região.
 - 6- Saber demonstrar no mapa as principais cidades do seu Estado, apontando onde foi iniciada sua colonização.
 - 7- Entrevistar pelo menos três pessoas das diferentes origens (etnias) que formaram a população de seu Estado, apresentando um relatório ao seu chefe.
 - 8- Aprender uma dança típica dos povos que formaram seu Estado.
 - 9- Preparar três pratos típicos dos povos que formaram seu Estado.
 - 10- Apresentar um estudo sobre sua cidade natal com fatos históricos, nomes anteriores, data de fundação, colonizadores, etc... e apresentar a sua tropa explicando-as.
-

CULTURA



406 - HISTÓRIA SAGRADA

- 1- Escrever, desenhar ou recortar e colar uma história de seu livro sagrado e expor a sua tropa.
 - 2- Declamar a parte que mais toca você do seu livro sagrado e citar a sua tropa.
 - 3- Demonstrar que conhece resumidamente outra religião (muçulmana, budista, judeus, etc...) ou Igreja (luterana, assembleia de Deus...), suas crenças e saber onde se pratica (países), citando a sua tropa.
 - 4- Conhecer os graus hierárquicos de sua religião e demonstrar a sua tropa.
 - 5- Indicar onde fica a sede regional de sua crença e visitá-la, comprovando a visita (foto, comprovante, etc...).
 - 6- Demonstrar ser conhecedor da matéria doutrinária de sua religião (fé, costumes, culto, etc...).
 - 7- Ser conhecedor geral sobre as grandes épocas da história da sua instituição religiosa. Desde o início até os dias atuais.
 - 8- Estudar um importante personagem na vida da sua instituição religiosa (santo, mártir, profeta, etc...) e expor a sua tropa.
 - 9- Expor um trabalho a sua sessão com uma lição, exemplos da história da sua instituição religiosa.
 - 10- Expor a sua tropa sua mentalidade e opinião sobre casos ou personagens mais controversos em sua instituição religiosa. Casos como a inquisição católica, o assassinato dos batistas na Alemanha pelos Luteranos, a criação do budismo Tibetano, etc...
-

11- Conhecer as principais realizações de caráter social e educativo encabeçados pela sua instituição religiosa e expor a sua tropa.

12- Conhecer a doutrina mística mais importante de sua instituição religiosa, sua consequência na história de sua instituição religiosa e sua ação mais influente na civilização. (ex.: A ressurreição cristã, a Ascensão de Maomé, etc...)



CULTURA



407 - MÚSICA

- 1- Saber tocar algum instrumento musical e apresentar a sua tropa.
 - 2- Saber noções básicas sobre leitura de partituras e demonstrar a sua tropa.
 - 3- Possuir um cancionário com canções escoteiras e ensinar a sua tropa algumas das canções.
 - 4- Apresentar um trabalho sobre música clássica, sendo o compositor de sua livre escolha; utilizar recursos visuais, audiovisuais e explicar sobre as características da obra apresentada.
 - 5- Citar os instrumentos musicais mais utilizados em quatro gêneros musicais de sua livre escolha, tais como: clássico, erudito, rock, pop, MPB, samba, etc...
 - 6- Fazer um instrumento musical simples.
 - 7- Apresentar uma composição de sua autoria para uma platéia mínima de 32 (trinta e duas) pessoas.
 - 8- Conhecer a estrutura e funcionamento de uma orquestra e de um coral explicando a sua tropa.
 - 9- Apresentar duas canções escoteiras de sua autoria em um Fogo de Conselho com acompanhamento musical.
-

CULTURA



408 - TRADIÇÕES INDÍGENAS

- 1- Mencionar a sua tropa as principais culturas indígenas do nosso País, localizando as mesmas em um mapa.
 - 2- Conhecer e demonstrar a cultura indígena predominante em sua Região.
 - 3- Visitar uma reserva indígena ou um museu sobre a cultura indígena, apresentando uma exposição a sua tropa sobre o que foi observado.
 - 4- Confeccionar a maquete de uma tribo indígena, especificando a tribo à qual pertence.
 - 5- Aprender e demonstrar a sua tropa algumas palavras da língua indígena.
 - 6- Pesquisar e aplicar 2 (dois) jogos indígenas.
 - 7- Fazer 3 (três) pratos indígenas, prepara-lo e cozinhá-los da forma indígena.
 - 8- Mostrar e explicar a evolução de 4 (quatro) práticas ou costumes atuais que tiveram origem indígena.
 - 9- Citar uma lenda indígena, dramatizando e encenando a lenda, se caracterizando de índio da tribo que você escolheu no item 2.
 - 10- Montar um debate com sua tropa sobre o atual estado dos índios e como estão suas tradições. Discutindo a importância indígena em nosso país.
- Obs.: Todos os itens se referem a índios brasileiros.

CULTURA



409 - TRADIÇÕES REGIONAIS

- 1- Conhecer a cultura popular de sua região (antiga e atual).
 - 2- Realizar uma pesquisa sobre um aspecto da antiga cultura de seu Estado, buscando documentar os dados disponíveis e apresentá-la a sua tropa.
 - 3- Fazer uma exposição a sua sessão sobre a cultura popular visando sensibilizar a comunidade para a sua importância.
 - 4- Preparar uma apresentação no Fogo de Conselho sobre a antiga cultura popular de seu Estado, com detalhes de vestimentas, canções e artefatos tradicionais.
 - 5- Fazer um mapa de nosso País identificando as tradições culturais de cada Estado e apresentando a sua tropa.
 - 6- Ter um conhecimento geral sobre as vestimentas, costumes, festas populares, canções, instrumentos musicais, danças e artefatos de cerâmica em pelo menos 6 (seis) estados brasileiros.
- Obs.: Tradição é a transmissão de práticas ou de valores de geração em geração, o conjunto das crenças de um povo, algo que é seguido conservadoramente e com respeito através das gerações.

CULTURA



410 - VIDA EM FAMÍLIA

- 1- Demonstrar que sabe o papel da mãe, do pai, irmão, irmã e demais familiares.
- 2- Responder a seguinte pergunta a sua tropa. Qual a diferença entre respeito próprio e orgulho?
- 3- Escrever algumas coisas positivas sobre sua família, cite coisas que você se orgulha, as boas qualidades e realizações de sua família.
- 4- Participar em sua casa durante pelo menos uma semana, dos afazeres do tipo:
 - Tirar o lixo.
 - Lavar a louça.
 - Lavar a roupa.
 - Tirar o pó dos móveis.
 - Varrer o chão. Etc.
- 5- Demonstrar que sabe cuidar dos membros mais novos de sua família ou dos vizinhos durante pelo menos duas horas.
- 6- Ficar a par dos gastos de sua família, fazendo uma lista dos gastos desnecessários de sua família e explicando a sua responsabilidade nas finanças de sua família.
- 7- Fazer uma lista de atividades em família; passeios, viagens, pic-nic, etc. Discutir com sua família a possibilidade de realizá-las.
- 8- Organizar em seu lar, com sua família uma palestra instrutiva sobre como agir em caso de incêndios, vazamentos de gás e acidente doméstico.
- 9- Mencionar cinco maneiras de demonstrar atenção ou interesse por seus vizinhos.
- 10- Estudar atividades recreativas, aplicá-las em sua família.

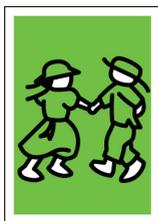
CULTURA



411 - DANÇA POPULAR

- 1- Elaborar e apresentar à Seção uma pequena monografia sobre 3 (três) ritmos populares diferentes, detalhando o de sua preferência.
- 2- Estar freqüentando aulas de dança por um período não inferior a 1 (um) ano.
- 3- Saber dançar 3 (três) ritmos diferentes, trajando-se e maquiando-se adequadamente para cada um deles.
- 4- Apresentar à Seção fotos ou fitas de vídeo obtidas em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
- 5- Preparar e apresentar à Seção uma coreografia com duração mínima de 3 (três) minutos.
- 6- Apresentar à Seção a biografia de 2 (dois) artistas destacados na modalidade que pratica.

CULTURA



412 - DANÇA FOLCLÓRICA

- 1- Fazer parte do quadro de dança de um grupo folclórico por um período não inferior a 1 (um) ano.
- 2- Apresentar à Seção fotos ou fitas de vídeo obtidas em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
- 3- Explicar à Seção as diferenças e/ou semelhanças entre folclore, tradições, lendas e mitos.
- 4- Ser reconhecido por seus colegas de grupo pela assiduidade, responsabilidade, dedicação e bom companheirismo, nos ensaios e apresentações públicas.
- 5- Saber localizar em um mapa as regiões de onde provêm as danças que seu grupo folclórico representa. No caso de grupos folclóricos que representam outros países, identificar em um mapa do Brasil onde se localizam as principais colônias de imigrantes.
- 6- Conhecer e explicar à Seção o significado dos movimentos de 3 (três) danças típicas.
- 7- Conhecer o significado das cores e adereços dos trajes típicos nas danças que representa, sendo obrigatórios pelo menos:
 - 1 (um) para o Nível 1.
 - 2 (dois) para o Nível 2.
 - 3 (três) para o Nível 3.
- 8- Saber trajar-se e maquiarse adequadamente para uma apresentação do grupo folclórico de que faz parte.

9- Capacitar sua Matilha ou Patrulha para uma apresentação em um Fogo de Conselho da Seção, utilizando os conhecimentos adquiridos no grupo folclórico de que participa.

CULTURA



413 - DANÇA ERUDITA

1. Elaborar e apresentar à seção uma pequena apresentação de dança Erudita.
2. Estar frequentando aulas de dança por um período não inferior a 1 (um) ano.
3. Dançar 3 (três) ritmos diferentes, trajando-se e maquiando-se adequadamente para cada um deles.
4. Apresentar à seção fotos ou vídeos obtidas em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
5. Preparar e apresentar à seção um trabalho do que significa a dança para você.
6. Apresentar à seção a biografia de 2 (dois) artistas destacados na modalidade que pratica.

Dança Erudita é uma das três principais artes cênicas da Antiguidade. As danças eruditas, representadas principalmente pelo Ballet.

Possui uma coreografia baseada em música clássica de grandes compositores.

CULTURA



414 - DANÇA REGIONAL

1. Elaborar e apresentar à seção um pequeno trabalho sobre pelo menos 3 (três) ritmos diferentes, detalhando o de sua preferência.
2. Estar frequentando aulas de dança por um período não inferior a 1 (um) ano.
3. Dançar 3 (três) ritmos diferentes, trajando-se e maquiando-se adequadamente para cada um deles.
4. Apresentar à seção fotos ou vídeos obtidas em 3 (três) apresentações públicas de que já tenha participado.
5. Preparar e apresentar à seção pelo menos 2 danças com duração mínima de 2 (dois) minutos.
6. Apresentar à seção a biografia de 2 (dois) artistas destacados na modalidade.

Dança regional é quando é apenas da região, mesmo que não seja folclórica nem tão popular.

CULTURA



415 - HISTÓRIA DO ESCOTISMO

1. Demonstrar que conhece a história do Fundador do Movimento Escoteiro Baden-Powell, destacando os principais marcos de sua vida, incluindo fatos da sua infância, carreira militar e atuação no Escotismo.
 2. Apresentar para sua seção a história das origens do escotismo, destacando o primeiro acampamento na Ilha de Browsea. A apresentação deve ser ilustrada através de cartazes, fotos, vídeos ou outros recursos.
 3. Identificar os principais momentos da história do escotismo no Brasil, demonstrando conhecimentos básicos sobre cada um deles, enfatizando as primeiras iniciativas e a fundação da AEBP.
 4. Fazer uma exposição de fotos históricas do Movimento Escoteiro em sua sede escoteira, incluindo fotos locais e de eventos internacionais. As fotos devem conter legendas explicativas, indicando o ano e detalhes sobre o fato.
 5. Pesquisar e apresentar a história da criação do Ramo Lobinho.
 6. Escolher um escotista que tenha sido importante para o desenvolvimento do escotismo (excetuando-se Baden-Powell) e pesquisar sua biografia, relatando oralmente ou por escrito para sua patrulha ou seção.
 7. Pesquisar e apresentar para sua seção informações internacionais sobre o escotismo, incluindo a estrutura mundial, o escritório mundial e os centros internacionais do escotismo.
-

8. Realizar uma enquete de fogo de conselho, ou peça teatral, que represente algum fato histórico do movimento escoteiro ou da vida de Baden-Powell. Os personagens devem estar todos caracterizados.

9 – Montar um álbum de fotografias e gravuras sobre Gilwell Park, apresentá-lo para sua seção, contando sua história.

10 – Conhecer a história de seu grupo escoteiro, identificando os principais fatos históricos relevantes, demonstrando conhecimentos sobre as cores de seu lenço, sua bandeira, sua sede e principais personagens.

11 – Demonstrar que conhece a biografia de benjamim de almeida Sodré, o “Velho Lobo”.

CULTURA



416 - MAQUIAGEM

- 1 - Apresentar para sua seção, através de exposição de imagens ou recurso audiovisual, a história da maquiagem, destacando as principais descobertas históricas.
 - 2 - Preparar a pele para receber a maquiagem destacando as etapas do processo.
 - 3 - Apresentar para o examinador a função de cada tipo de pincel de maquiar.
 - 4 - Aplicar, de forma correta, cílios postiços, demonstrando higienização e armazenagem próprias.
 - 5- Demonstrar conhecimentos quanto à aplicação de blush para diferentes tipos de rostos, destacando a que melhor se aplica a você.
 - 6 - Preparar um cosmético caseiro.
 - 7 - Saber quais os tipos de maquiagem ideal para cada tipo de pele (oleosa, mista e seca).
 - 8 - Fazer a limpeza correta de pincéis de maquiagem, destacando a diferença de higienização dos de cerdas naturais para os de cerdas sintética.
 - 9 - Executar 3 tipos diferentes de maquiagem: uma para o dia, uma para a noite e uma artística.
-

CULTURA



417 - ARTES CÊNICAS

Pré- Requisitos: Entreter (sozinho ou com companheiros) uma assistência mista de adultos, jovens e crianças, por um período mínimo de:

- 5 minutos para o Nível 1; - 10 minutos para o Nível 2; - 20 minutos para o Nível 3, com um programa que contenha, por exemplo: mímica, declamação, canções, danças, histórias, anedotas, mágicas, malabarismo, imitações, ventriloquismo, instrumentos musicais, etc.

1 - Analisar uma peça de teatro que tenha assistido, comentando o valor do roteiro, o trabalho dos artistas, a direção, os efeitos especiais, a maquiagem.

2 - Atuar como ator principal em uma das seguintes apresentações:

-1 Teatro musicado - canção ou dueto com dança ou movimentação interpretativa.

- 2 Comédia - uma comédia de um ato ou

- 3 Drama - um monólogo ou cena de peça clássica.

3 - Maquiar-se para representar um personagem.

4 - Planejar, organizar e executar uma peça de teatro de, no mínimo, 40 minutos de duração.

5- Conhecer o interior de um teatro e a terminologia empregada quanto ao palco, cenários, iluminação etc.

6 - Ler uma peça de teatro e comentar seu conteúdo com o examinador.

7 - Lidar com cenários, ou desempenhar as funções de contra-regra, ou lidar com iluminação e sonoplastia.

8 - Apresentar para a seção a história da origem do teatro.

9 - Ter ido ao teatro nos últimos 6 meses, pelo menos 3 vezes.



DESPORTO



500 - CICLISMO

- 1- Demonstrar que sabe andar de bicicleta com agilidade.
 - 2- Manter sempre a sua bicicleta em boas condições.
 - 3- Conhecer as regras de segurança para ciclistas, tanto na cidade como no campo.
 - 4- Demonstrar que sabe engraxar a corrente, fazer ajustes de freios e demais peças de uma bicicleta.
 - 5- Conhecer a importância da luz, buzina e demais acessórios de uma bicicleta.
 - 6- Ensinar alguém a andar de bicicleta. De preferência uma criança.
 - 7- Saber fazer pequenos reparos e ajustes de sua bicicleta, inclusive a do pneu furado.
 - 8- Conhecer os diferentes tipos de bicicleta
 - 9- Saber como prevenir acidentes com a bicicleta.
 - 10- Conhecer o código de trânsito para ciclistas.
 - 11- Organizar e participar uma excursão de no mínimo 40 km.
 - 12- Participar de um percurso de obstáculos, fazendo demonstração de destreza, sendo obrigatórios equipamentos de segurança.
-

DESPORTO



501 - ARTES MARCIAIS

Pré - Requisito: Participar da academia de treinamento por um período mínimo de:

- 8 meses para Nível 1
- 2 anos para o Nível 2
- 3 anos para o Nível 3.

- 1- Mostrar domínio na arte marcial que você escolheu.
 - 2- Demonstrar conhecimento histórico e filosófico da arte marcial escolhida no item 1.
 - 3- Conhecer as principais regras e normas da arte marcial escolhida no item 1.
 - 4- Fazer uma análise de como a arte marcial escolhida (item 1) influencia o praticante e explicar via oral para sua Alcateia ou Tropa.
 - 5- Participar de competições ou demonstrações da arte marcial escolhida no item 1.
 - 6- Fazer uma palestra com fotos, ou exposição dos benefícios de praticar a artes marcial escolhida no item 1.
 - 7- Possuir nível inicial da arte marcial escolhida no item 1.
 - 8- Possuir nível intermediário da arte marcial escolhida no item 1.
 - 9- Possuir nível superior da arte marcial escolhida no item 1.
-

DESPORTO



502 - ESPORTE

- 1- Ser participante ativo em algum tipo de esporte em equipe, ou qualquer outro esporte solitário, desde que comprovado pelo instrutor responsável.
 - 2- Conhecer esportes em equipe e outros que fazem parte dos jogos olímpicos, elaborar um trabalho contendo as suas regras, história, características e seu sistema de pontuação, apresentando a sua tropa.
 - 3- Demonstrar que conhece as regras, medidas da área onde se pratica o seu esporte, sistema de pontuação e demais características. Ser capaz de atuar como árbitro no esporte que pratica.
 - 4- Organizar um jogo do esporte que pratica ou um esporte de sua escolha aplicando a sua tropa e atuar como árbitro e aplicando as posições de cada um no esporte
 - 5- Organizar um pequeno torneio do esporte escolhido no item 1 para sua unidade local, sabendo e demonstrando como aplicar uma tabela de pontuação.
 - 6- Conhecer a estrutura nacional do esporte escolhido no item 1 e demonstrar a sua tropa.
 - 7- Organizar uma pequena exposição para sua tropa sobre o esporte escolhido no item 1, com recortes e colagens de fotos, reportagens e demais informações que ajudem a entender o esporte de sua escolha.
 - 8- Citar e dar uma pequena explanação sobre pelo menos 10 atletas de renome no esporte nacional, cada um de um esporte diferente.
-

DESPORTO



503 - NATAÇÃO

- 1- Saber dar um mergulho perfeito da borda de uma piscina.
- 2- Saber boiar de costas por um período mínimo de um minuto, sem bater pés ou mãos.
- 3- Saber nadar 50m, em qualquer estilo, sem parada.
- 4- Nadar 50m, vestido com calça, camisa e meias.
- 5- Buscar um objeto submerso em uma piscina com profundidade mínima de 3m.
- 6- Demonstrar, de forma prática, conhecimento de salvamentos e técnicas de recuperação de afogados, descrevendo as regras de segurança para os banhos.
- 7- Despir-se das roupas (calça, camisa e meias), dentro de uma piscina sem encostar os pés no fundo, em menos de um minuto.
- 8- Atravessar uma piscina submerso, numa distância mínima de 6m.
- 9- Nadar 100m em cada estilo (crawl, costas, peito e borboleta).
- 10- Nadar 800m em qualquer estilo.
- 11- Mergulhar de uma prancha colocada a uma altura mínima de 3m da superfície da água.
- 12- Rebocar outro nadador, em percurso mínimo de 15m.

DESPORTO



504 - RAPEL

1. Fazer os seguintes nós e suas aplicações: nó de fita, oito duplo, pescador duplo, prussik, fiel.
2. Exibir para a patrulha e explicar o uso dos principais equipamentos próprios para prática de descida e subida por cordas, com finalidade de lazer.
3. Conhecer as características das cordas estáticas em sua durabilidade, resistência, funcionalidade e confecção.
4. Demonstrar capacidade técnica para transpor um nó de junção de cordas, estando no mínimo a 9 metros de altura.
5. Montar ancoragem principal e reserva, e coordenar e orientar a descida em rapel dos elementos da patrulha com altura mínima de 15 metros, supervisionado pelo examinador ou adulto conhecedor das técnicas de segurança.
6. Realizar rapel auto - blocável com altura mínima de 15m, com emprego de aparelho de descida não automático, montando pelo menos um desvio e um fracionamento.
7. Subir no mínimo 15m de altura por cordas, utilizando técnica apropriada e segura.
8. Realizar uma apresentação para patrulha, sobre a gestão de riscos do uso de equipamentos e técnicas empregadas nas atividades em alturas com cordas.

9. Demonstrar conhecimento de Física aplicada ao sistema e aos pontos de ancoragem.
10. Apresentar ao examinador fotos de impactos ambientais, causados pela atividade de rapel praticado na natureza, expondo argumentos de boas práticas neste contexto.



DESPORTO



505 - FUTEBOL

1. Apresentar para a seção a história do futebol brasileiro: de campo e salão, citando seus principais títulos.
2. Escrever uma breve biografia sobre um jogador de futebol que você considere relevante.
3. Demonstrar conhecer os principais esquemas táticos e comentá-los.
4. Explicar as regras básicas de futebol de campo e salão, tais como impedimento, tiro de meta, escanteio, lateral e cartões.
5. Assistir a uma partida de futebol com o examinador e explicar durante o jogo os nomes e funções das posições dos jogadores em quadra e em campo.
6. Demonstrar conhecer pelo menos três tipos de dribles e passes.
7. Assistir a um jogo de futebol televisionado, fazer anotações, e nos intervalos fazer um retrospecto dos melhores lances. E assistir a um jogo em um estádio, apresentando um relatório no término.
8. Fazer uma visita a um estádio de futebol em um dia que não haja jogo e conhecer suas dependências.
9. Explicar as regras de segurança ao assistir a uma partida de futebol em um estádio, e o que fazer para evitar confusões e tumultos, dar sua opinião sobre o que os torcedores devem fazer para promover a paz nos estádios.
10. Organizar um torneio de futebol, na modalidade de sua preferência, entre sua tropa ou alcatéia, outros grupos escoteiros e convidados, com no mínimo quatro times.
11. Atuar como árbitro em um jogo de futebol de campo e um de salão.
12. Conhecer pelo menos dois sistemas de pontuação de campeonatos regionais e nacionais.

DESPORTO



506 - CAPOEIRA

Pré - Requisito: Participar de um Grupo de Capoeira por um período mínimo de:

- 8 meses para Nível 1
- 2 anos para o Nível 2
- 3 anos para o Nível 3.

- 1 - Explicar as diferenças entre os estilos de capoeira, Angola e Regional.
- 2 - Contar a origem histórica da Capoeira para os jovens da sua tropa.
- 3 - Demonstrar movimentos básicos da Capoeira (ginga, meia-lua, benção, esquivas, etc.).
- 4 - Convidar seu grupo de capoeira para realizar uma roda no seu Grupo Escoteiro e demonstrar seu jogo na mesma.
- 5 - Demonstrar que sabe tocar os instrumentos musicais da Capoeira (berimbau e pandeiro) e opcionais (agogô, reco-reco e atabaque).
- 6 - Cantar três músicas de Capoeira.

DESPORTO



507 - SKATE

Pré-Requisitos: Executar as manobras para os níveis a seguir:

- 03 manobras (na base) para nível 1.
- 06 manobras (03 na base + 03 em fakie) para nível 2.
- 12 manobras (03 na base + 03 em fakie + 03 em switch ou nollie) para nível 3.

- 1 - Contar para sua seção a Origem e a História do Skate.
- 2 - Reconhecer o sentido e as direções de cada pista, a fim de usá-la corretamente, tirando total proveito da mesma. (condição essencial para a segurança do esporte).
- 3 - Dominar o skateboard nos mais diversos tipos de piso (asfalto, cimento, calçadas irregulares).
- 4 - Relatar as diversas modalidades de skate.
- 5 - Demonstrar como se realiza a manutenção correta do skate, conhecendo o nome das peças e acessórios que compõe o skate, bem como as respectivas ferramentas necessárias para a manutenção do mesmo.
- 6 - Mostrar aos membros de sua seção as 4 bases do skate.
- 7 - Promover uma demonstração de Skateboard para a Seção e ensinar, no mínimo, 3 manobras para uma matilha ou patrulha.
- 8 - Desmontar e montar o skate em tempo hábil.
- 9 - Demonstrar os tipos de alongamentos principais para andar de skate. (importante para segurança e evitar fraturas, torções e contusões).
- 10 - Explicar os tipos de avaliações nas competições locais (para pontuação).

11 - Apresentar para sua seção a importância do skate como atividade física e sua importância na qualidade de vida e a sua motivação para a escolha desse esporte.

12. Possuir os itens 4, 5, 6 e 11 da especialidade de Primeiros Socorros.

DESPORTO



508 - CORRIDA DE RUA

Pré-requisitos: Participar de ao menos duas corridas, sendo:

- 1 Km para o nível 1;
- 4 km para o nível 02;
- 06 a 10 km para o nível 03.

1. Apresentar para sua seção a história da modalidade, os maiores Maratonistas da atualidade e a história do Etíope Abebe Bikila.
2. Conhecer o seu tipo de pisada, e descrever cada uma das existentes: neutro, pronada ou supinada.
3. Explicar para o examinador a diferença entre corrida de curta distância, meio-fundo e fundo.
4. Explicar ao examinador pelo menos 4 benefícios da prática de corrida.
5. Relatar a importância da hidratação em provas.
6. Explanar para o examinador sobre a importância de uma alimentação equilibrada, a ingestão de carboidratos e a preferência por alimentos de fácil digestão antes das provas.
7. Fazer uma apresentação para sua seção, mostrando a importância do aquecimento antes de uma corrida e da desaceleração e do alongamento ao final de uma prova.
8. Demonstrar conhecimento sobre as lesões mais comuns.
9. Conhecer uma associação de Corredores de Rua de seu Estado.
10. Conhecer as maiores corridas de Rua de seu país.

11. Demonstrar conhecimentos sobre o World Major Marathon Series, as cinco maiores Maratonas do mundo.
 12. Assistir a uma prova com percurso igual ou superior a 10 KM, fazendo um relatório de suas impressões ao examinador.
 13. Demonstrar conhecimento sobre os principais tipos de treinos para corridas: Intervalado, Fartlek, Tempo Run, Subidas e Descidas, Longão e Treinamento Regenerativo.
 14. Conhecer planilhas de treinos para uma prova de 10 km, uma Meia Maratona e para uma Maratona.
 15. Fazer uma pesquisa sobre a roupa e o calçado mais adequados para este tipo de esporte.
- 

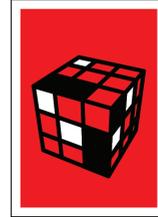
DESPORTO



509 - CORRIDA DE ORIENTAÇÃO

1. Citar as modalidades de orientação.
 2. Explicar as regras básicas dos campeonatos de orientação.
 3. Usar prisma, o mapa e a bússola.
 4. Estar filiado a um clube ou federação.
 5. Ter participado de competições oficiais.
 6. Citar a regra sobre consciência ecológica.
 7. Citar a simbologia usada nos mapas.
 8. Apresentar as imagens do uniforme e material usado nas competições.
 9. Apresentar para o GE um resumo sobre o esporte.
 10. Montar uma pista azimute distância para seu Grupo com utilização de prismas.
 11. Organizar uma competição que envolva três Grupos Escoteiros ou mais.
 12. Montar ou integrar uma equipe de membros do movimento escoteiro (selecionando, treinando) para participar de uma competição oficial.
-

DESPORTO



510 - CUBO MÁGICO

Nível 1 - resolver o cubo 3x3x3 em até um minuto e trinta segundos.

Nível 2 - resolver o cubo 3x3x3 em até um minuto.

Nível 3 - resolver o cubo 3x3x3 em até quarenta segundos.

1. Conhecer o mecanismo interno do cubo 3x3x3. Desmontá-lo, remontá-lo e fazer os ajustes necessários e manutenção (limpeza das peças, lubrificação).
2. Conhecer as notificações de movimentos e rotações e aplicá-las ao cubo 3x3x3.
3. Apresentar para sua seção um tutorial elaborado pelo próprio escoteiro com os primeiros passos para a montagem do cubo 3x3x3.
4. Saber montar outra modalidade de cubo mágico além do 3x3x3.
5. Demonstrar conhecimentos sobre a criação do cubo mágico e sua trajetória ao longo da história.
6. Conhecer os recordes nacionais, continentais e mundiais das principais modalidades.
7. Conhecer o significado das siglas usadas em campeonatos.
8. Saber o regulamento definido pela WCA (Associação Mundial de Cubo) para participação em campeonatos.
9. Participar de um campeonato homologado pela WCA.

DESPORTO



511 - ARQUERIA

- 1 – Elaborar um trabalho escrito sobre Arco e Flecha, citando sua origem, evolução histórica e características.
- 2 – Apresentar para a Seção um trabalho sobre regulamentação da prática do Arco e Flecha como atividade esportiva.
- 3 – Demonstrar todos os tipos de Arcos, tipos de Flechas, tipos de pontas e tipos de Competição. Pode ser através de colagem, etc.
- 4 – Demonstrar conhecimento sobre ancoragem, postura, nomenclatura e medidas envolvidas no esporte.
- 5 – Ter conhecimento das regras de segurança para manejar um Arco e Flecha.
- 6 – Explicar o que faz a Associação Nacional e Internacional de Arco e Flecha e o tipo de competições desse esporte.
- 7 – Ter conhecimento prático de Arco e Flecha mediante a ensino de um instrutor com experiencia no esporte. Este item é obrigatório para qualquer nível onde se conquiste itens que vão além da teoria fazendo uso do Arco e Flecha.
- 8 – Participar de uma prova simulada de tiro de Arco e Flecha com pontuação mínima: sendo 50% das flechas pontuando a 10 metros – Alvo FITA ou IFAA e 30% das flechas pontuando a 15 metros – Alvo FITA ou IFAA. Esse item só poderá ser efetuado, após Curso de Tiro com uso do Arco e Flecha conforme item 07.
- 9 – Participar de prova com monitoramento de Juiz habilitado, item esse que só poderá ser efetuado mediante participação anterior em uma Competição de Tiro de Arco e Flecha conforme item 08.

**Distintivos de Progressão
do Ramo**

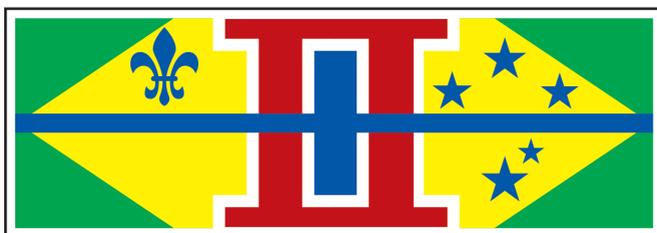
ESCOTEIRO



DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de Progressão Escoteiro 2ª Classe seguir o Manual Escoteiro 2ª Classe IMPISA.

Tamanho 30x86 mm



Cores:
Amarelo
Azul
Verde
Vermelho

ETAPAS ESCOTEIRO JUNIOR 2ª CLASSE

ESCOTISMO

PIONEIRIA

CIDADANIA

SAÚDE E SEGURANÇA

LEI, PROMESSA E RELIGIÃO

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de Progressão Escoteiro 1ª Classe seguir o Manual Escoteiro 1ª Classe IMPISA.

Tamanho 43x50 mm



Cores:
Amarelo
Azul
Verde
Vermelho

ETAPAS ESCOTEIRO JUNIOR 1ª CLASSE

ESCOTISMO

PIONEIRIA

CIDADANIA

SAÚDE E SEGURANÇA

LEI, PROMESSA E RELIGIÃO

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

O Distintivo de Rota Sênior não depende dos conhecimentos do Escoteiro, mas sim da sua idade. Mas é muito importante que suas habilidades e conhecimentos Escoteiros estejam bem para acompanhar melhor a Tropa Sênior.

Tamanho 26x90 mm



Cores: Amarelo, Verde,
Vermelho e Preto.

O Escoteiro recebe quando esta com idade de 14 anos e 8 meses. Quando passa a alternar entre a tropa Escoteira e a Tropa Sênior para melhor adaptação quando se tornar membro da tropa Sênior aos 15 anos.

CORDÃO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

O Cordão Verde e Amarelo é a primeira etapa que você precisa fazer para conseguir a Lis de ouro, que é o grau máximo do escoteiro.

Para conseguir o cordão verde e amarelo você precisara ter:

- Seis especialidades em pelo menos 3 (três) Ramos de Conhecimento diferentes.
- Especialidade de Primeiros socorros nível II.
- Ser Escoteiro 1ª Classe.
- Que seja aprovado pela Corte de Honra e pela Diretoria local.



Cores: Verde e Amarelo.

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

CORDÃO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

O Cordão Vermelho e Branco é a segunda e a penúltima etapa para conseguir a Lis de Ouro, que é o grau máximo de um escoteiro.

Para se conseguir o cordão vermelho e branco você precisara ter:

- Possuir Cordão Verde e Amarelo
- Possuir 12 (doze) especialidades em pelo menos 4 (quatro) Ramos de Conhecimento diferentes.
- Especialidade de Acampador nível II e Cozinheiro nível II.
- Que seja aprovado pela Corte de Honra e pela Diretoria local.



Cores: Vermelho e Branco.

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

INSÍGNIA DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO ESCOTEIRO

A **Lis de Ouro** é a mais alta graduação do ramo Escoteiro, e por isso não é fácil de conquistar.

Para ser consagrado um escoteiro lis de ouro é preciso:

- Possuir Cordão verde e amarelo.
- Possuir Cordão vermelho e branco.
- Possuir as especialidades de Prevenção ao uso de drogas, Defesa civil, Auxílio aos portadores de deficiência física e prevenção ao crime.
- Realizar um projeto, a sua escolha, que tenha como objetivo ajudar a sua comunidade.
- Ser especialmente recomendado por escrito pela corte de honra como um escoteiro leal aos seus companheiros; um escoteiro que vem cumprindo, desde de seu ingresso na tropa, a lei e a promessa escoteira; um bom companheiro de patrulha, que tem um elevado espírito escoteiro e, sobretudo, que este apto para receber o título de Escoteiro Lis de Ouro. Esta declaração por escrito deverá estar assinada, também pelo chefe de tropa.

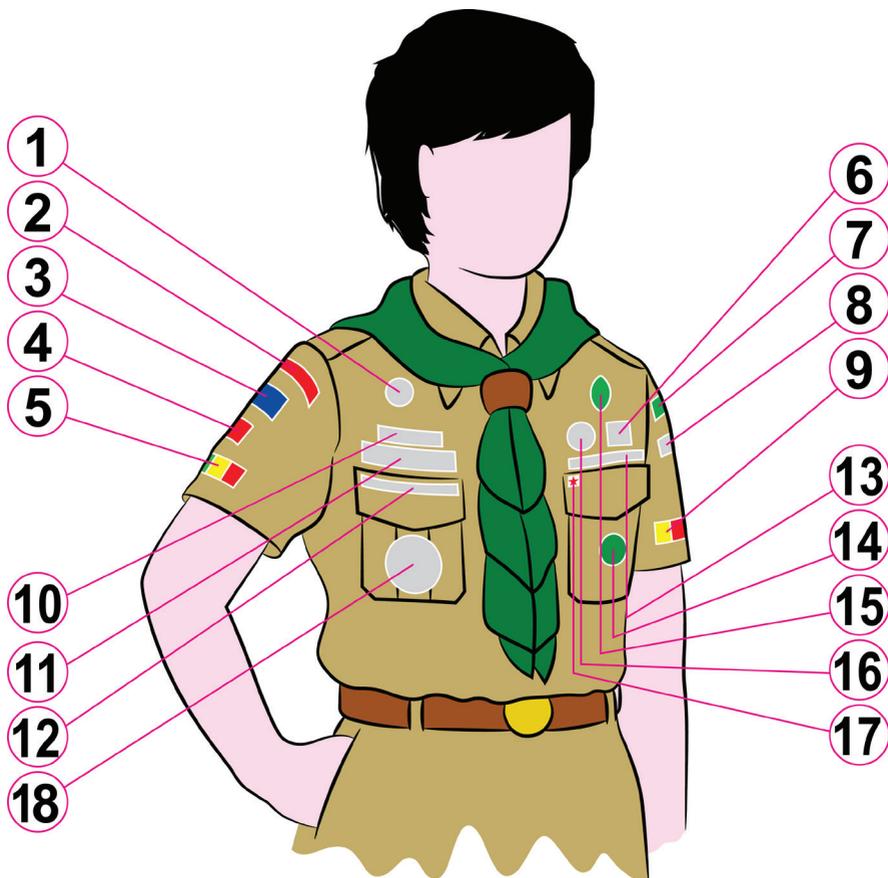
Tamanho 45x61 mm



Cores:
Azul
Branco
Ouro (Dourado)

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

Os uniformes podem mudar de cor ou modelo de um grupo para outro. Porém, estarão colocados de maneira semelhante no uniforme, como indicado abaixo.



- | | |
|---|--|
| 1 - Insígnia de rádio escotismo. | 10 - Rota Sênior. |
| 2 - Listel do Estado. | 11 - Distintivo de Monitor ou Sub-Monitor. |
| 3 - Bandeira da Cidade. | 12 - Distintivo de Cordão. |
| 4 - Numeral do grupo. | 13 - Distintivo Anual IMPISA. |
| 5 - Distintivos de ciências e tecnologia, cultura e desporto. | 14 - Distintivo de promessa. |
| 6 - Insígnia Lis de Ouro. | 15 - Insígnia de federação mundial. |
| 7 - Distintivo de patrulha. | 16 - Insígnia de preservação. |
| 8 - Distintivo de conquista. | 17 - Insígnia de estrela de atividade. |
| 9 - Distintivos de serviços e habilidades escoteiras. | 18 - Distintivo de Atividade. |

Distintivos de Progressão
do Ramo
SÊNIOR



DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Investidura Sênior**, **Estágio Probatório** seguir o Guia SÊNIOR Estágio Probatório IMPISA.

Tamanho 50x50 mm



Cores:
Caqui (Cor uniforme)
Grená (cor ramo Sênior)
Branco
Preto

ETAPAS ESCOTEIRO SÊNIOR INVESTIDURA, ESTÁGIO PROBATÓRIO

ESCOTISMO.

AR LIVRE.

CIDADANIA.

VALORES.

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Investidura Sênior**, seguir o Guia SÊNIOR Investidura IMPISA.

Tamanho 50x50 mm



Cores:
Caqui (Cor uniforme)
Grená (cor ramo Sênior)
Branco
Verde
Preto

ETAPAS ESCOTEIRO SÊNIOR INVESTIDURA

ESCOTISMO.

AR LIVRE.

VALORES.

SOCIABILIDADE.

ECÔNOMIA.

SAÚDE.

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Eficiência Sênior Nível I** seguir o Guia SÊNIOR Eficiência I Impisa.

Tamanho 50x50 mm



Cores:
Caqui (Cor uniforme)
Grená (cor ramo Sênior)
Branco
Azul
Verde
Amarelo
Preto

ETAPAS ESCOTEIRO SÊNIOR EFICIÊNCIA NÍVEL I

ESCOTISMO.

AR LIVRE.

CIDADANIA.

VALORES.

SOCIABILIDADE.

ECÔNOMIA.

SAÚDE.

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Eficiência Sênior Nível II** seguir o Guia SÊNIOR Eficiência II Impisa.

Tamanho 50x50 mm



Cores:
Caqui (Cor uniforme)
Grená (cor ramo Sênior)
Branco
Azul
Verde
Amarelo
Preto

ETAPAS ESCOTEIRO SÊNIOR EFICIÊNCIA NÍVEL II

ESCOTISMO.

AR LIVRE.

CIDADANIA.

VALORES.

SOCIABILIDADE.

ECÔNOMIA.

SAÚDE.

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

O Distintivo de Passagem Pioneira não depende dos conhecimentos do Escoteiro Sênior, mas sim da sua idade. Mas é muito importante que suas habilidades e conhecimentos estejam bons para acompanhar melhor a Tropa Pioneira.

Tamanho 26x90 mm



Cores: Verde, Vermelho, Vermelho
e Preto

O Escoteiro Sênior recebe quando esta com idade de 17 anos e 8 meses. Quando passa a alternar entre a Tropa Sênior e a Tropa Pioneira para melhor adaptação quando se tornar membro da tropa Pioneira aos 18 anos.

CORDÃO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

A Correia Mateira é concedida pela Diretoria de Nível Local, por proposta dos Escotistas da Seção, ao Sênior especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa que possuir a Insígnia de Preservação, em qualquer de suas etapas, e pelo menos 8 Especialidades, sendo obrigatória a de Excursionista e Acampador, essas duas no Nível 3.



Cores: Feito de Couro.

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro Sênior IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

CORDÃO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

O Cordão Dourado é concedida pela Diretoria de Nível Local, por proposta dos Escotistas da Seção, ao Sênior especialmente recomendado pela Corte de Honra de sua Tropa que possuir a Correia Mateira, Insígnia de Preservação e que completar 12 Especialidades.



Cores: Fios Dourados.

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro Sênior IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

INSÍGNIA DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO SÊNIOR

A insígnia de Escoteiro da Pátria é concedida pela Diretoria Regional, por proposta da Diretoria de Nível Local, ao Sênior especialmente recomendado pelos Escotistas e pela Corte de Honra de sua Tropa, portador do Cordão Dourado.

Deve possuir a Insígnia de Preservação, em qualquer de suas etapas.

Possuir entre as Especialidades conquistadas, um mínimo de 4 (quatro) do Ramo de Conhecimentos SERVIÇOS, todas no Nível 3.

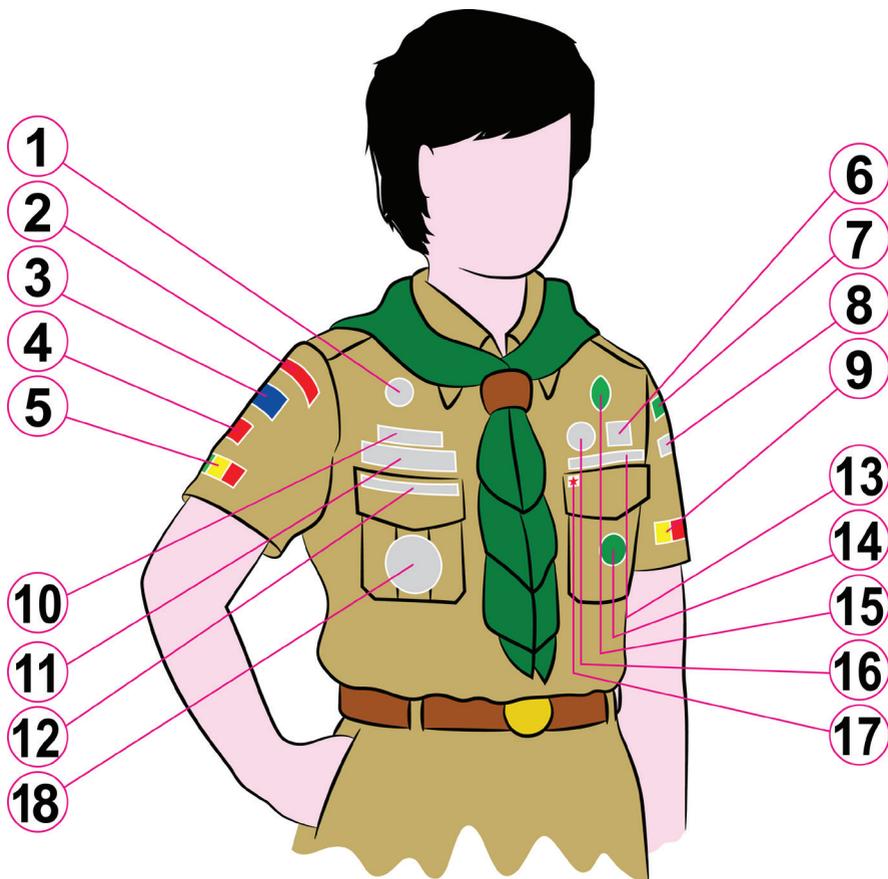
Tamanho 45x61 mm



Cores:
Azul
Branco
Ouro (Dourado)
Verde

Atenção: As etapas acima deverão ser feitas seguindo o Manual Escoteiro Sênior IMPISA e de especialidades. Os itens acima servem apenas para referência.

Os uniformes podem mudar de cor ou modelo de um grupo para outro. Porém, estarão colocados de maneira semelhante no uniforme, como indicado abaixo.



- 1 - Insígnia de rádio escotismo.
- 2 - Listel do Estado.
- 3 - Bandeira da Cidade.
- 4 - Numeral do grupo.
- 5 - Distintivos de ciências e tecnologia, cultura e desporto.
- 6 - Insígnia Escoteiro da Pátria.
- 7 - Distintivo de patrulha.
- 8 - Distintivo de conquista.
- 9 - Distintivos de serviços e habilidades escoteiras.

- 10 - Passagem Pioneiro.
- 11 - Distintivo de Monitor ou Sub-Monitor.
- 12 - Distintivo de Cordão.
- 13 - Distintivo Anual IMPISA.
- 14 - Distintivo de promessa.
- 15 - Insígnia de federação mundial.
- 16 - Insígnia de preservação.
- 17 - Insígnia de estrela de atividade.
- 18 - Distintivo de Atividade.

**Distintivos de Progressão
do Ramo**

PIONEIRO



DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO PIONEIRO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Estágio Probatório do Ramo Pioneiro**, seguir o Manual PIONEIRO Estágio Probatório IMPISA.

Tamanho 55x55 mm



Cores:
Branco.
Vermelho.
Preto.

ETAPAS ESCOTEIRO RAMO PIONEIRO, ESTÁGIO PROBATÓRIO

ESCOTISMO.

AR LIVRE.

CIDADANIA.

VALORES.

SERVIÇO.

DISTINTIVO DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO PIONEIRO

Para a aplicação das etapas do Distintivos de **Investidura do Ramo Pioneiro**, seguir o Manual PIONEIRO Investidura IMPISA.

Tamanho 55x55 mm



Cores:
Branco.
Vermelho.
Preto.

ETAPAS ESCOTEIRO RAMO PIONEIRO, INVESTIDURA

ESCOTISMO.

SOCIABILIDADE.

INSÍGNIA DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO PIONEIRO

Para a aplicação das etapas da Insígnia de **Cidadania**, seguir o Manual PIONEIRO Cidadania IMPISA.

Tamanho 55x55 mm



Cores:
Branco.
Vermelho.
Preto.

ETAPAS ESCOTEIRO RAMO PIONEIRO, INSÍGNIA CIDADANIA

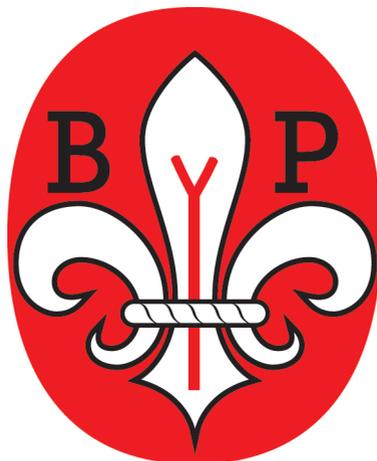
VALORES.

SOCIABILIDADE.

INSÍGNIA DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO PIONEIRO

A insígnia de B.P. é concedida pela diretoria de Nível Local, homologado pela Diretoria Regional e certificado pela Diretoria Executiva Nacional.

Tamanho 50x60 mm



Cores:
Branco.
Vermelho.
Preto.

Ao pioneiro portador da Insígnia de Cidadania ou da Insígnia Pioneira, especialmente recomendado pelos Mestres Pioneiros e pelo conselho de Clã e ter desenvolvido um projeto que ocupe no mínimo 6 meses sobre o assunto de relevância cívica ou social, cujo conteúdo esteja relacionado com uma das Prioridades do Milênio definidas pela Organização das Nações Unidas, a sua livre escolha, e aprovado pela Comissão Administrativa do Clã, que deverá cobrir os seguintes aspectos:

1 - Escolha da idéia:

Planejamento e programação;

Organização;

Coordenação;

Realização;

Avaliação;
Relatório;

2 – Enviar pelos canais competentes, ao Escritório Regional:

- a. Relatórios dos serviços comunitários e das atividades de desenvolvimento que participou.
- b. Relatório detalhado e ilustrado do seu projeto.
- c. Parecer do Conselho do Clã.
- d. Parecer do(a) Mestre Pioneiro(a).

INSÍGNIA DE PROGRESSÃO ESCOTEIRA RAMO PIONEIRO

A Insígnia de Partida não depende dos conhecimentos do Escoteiro, mas sim sua idade.

Tamanho 20x20 mm

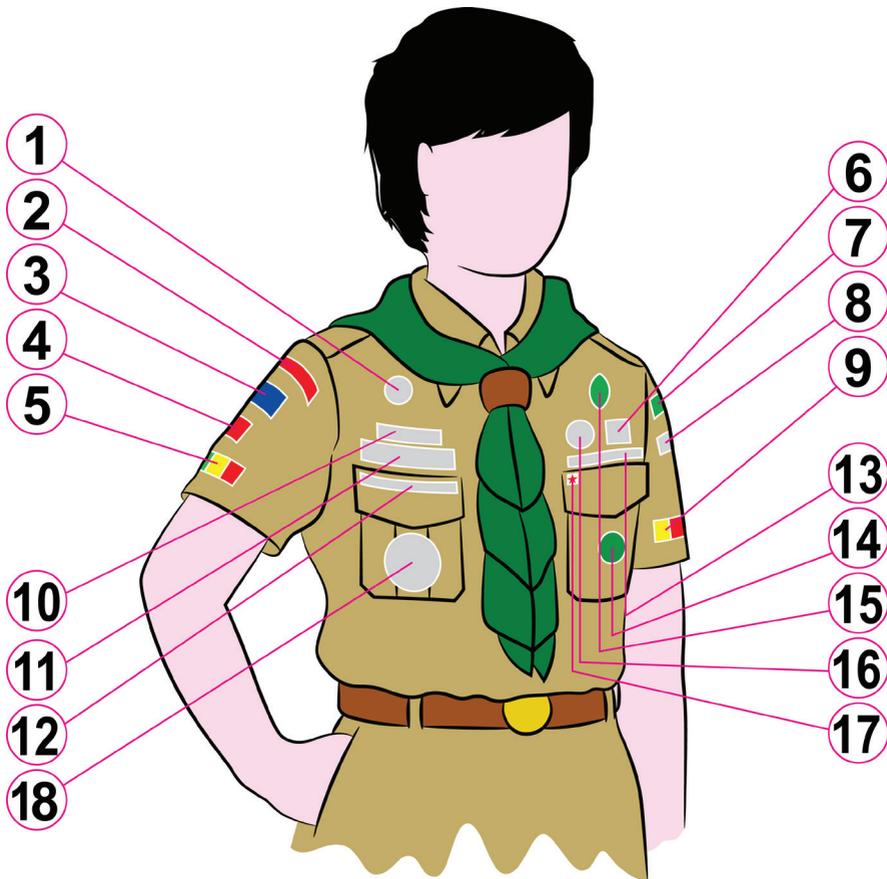


Cores:
Branco.
Vermelho.
Ocre.
Preto.

O Símbolo de Partida poderá ser entregue ao Pioneiro quando realizar a sua Cerimônia de Partida, ao completar 21 anos de idade ou um pouco antes disso, e poderá ser usado por toda a vida.

Seu formato pode ser brinco, pingente de colar, pin de lapela ou outra decidida pelo próprio Clã Pioneiro.

Os uniformes podem mudar de cor ou modelo de um grupo para outro. Porém, estarão colocados de maneira semelhante no uniforme, como indicado abaixo.



- | | |
|---|--|
| 1 - Insígnia de rádio escotismo. | 10 - Passagem Pioneiro. |
| 2 - Listel do Estado. | 11 - Distintivo de Monitor ou Sub-Monitor. |
| 3 - Bandeira da Cidade. | 12 - Distintivo de Cordão. |
| 4 - Numeral do grupo. | 13 - Distintivo Anual IMPISA. |
| 5 - Distintivos de ciências e tecnologia, cultura e desporto. | 14 - Distintivo de promessa. |
| 6 - Insígnia Escoteiro da Pátria. | 15 - Insígnia de federação mundial. |
| 7 - Distintivo de patrulha. | 16 - Insígnia de preservação. |
| 8 - Distintivo de conquista. | 17 - Insígnia de estrela de atividade. |
| 9 - Distintivos de serviços e habilidades escoteiras. | 18 - Distintivo de Atividade. |

Insígnia de Preservação
para os Ramos

LOBO ESCOTEIRO SÊNIOR e PIONEIRO



INSÍGNIAS DE PRESERVAÇÃO

Concedida pela Diretoria Internacional, mediante a comprovações por fotos, videos e certificados.

Está insígnia pode ser concedida para um escoteiro, patrulha, matilha, tropa, alcatéia ou grupo, desde de que seja compravada a participação de todos os envolvidos.



INSÍGNIAS DE PRESERVAÇÃO

Tamanho 40x40 mm



Cores:
Azul
Branco
Marrom
Preto

Para possuir a Insígnia de Preservação Terra é necessário:

1- Tomar parte, de preferência em um grupo, em dois projetos, tais como:

- Limpar um arroio, valo ou vertente de água natural.
- Fazer, colocar e manter um local pra banho, alimentação ou refúgio de aves ou pássaros.
- Tomar parte em um trabalho coletivo de observação da natureza, fazendo desenhos e expondo na sede.
- Preparar um trajeto natural ou uma competição do tipo “roteiro ecológico” na sua seção, desenvolvendo posteriormente o projeto.
- Escolher um animal selvagem, árvore, pássaro ou peixe, descobrir tudo o que puder sobre ele e fazer um relatório do trabalho com desenhos, fixando-os em cartolina na parede da sede.
- Visitar um Jardim Botânico, Jardim Zoológico, Parque Natural ou Museu de História Natural, ver um filme sobre animais ou plantas. Relatar todas as observações, ilustrando o relato com desenhos e apresentá-la a sua seção.
- Possuir uma mascote e zelar por ele cuidadosamente. Manter anotações sobre a conduta do mascote, de seus costumes de alimentação e dos cuidados a ele dispensados. Reconhecer e saber como tratar suas enfermidades mais comuns, e os cuidados especiais de que possam necessitar seus filhotes.

2- Fazer com sua tropa uma expedição ao campo, ilha ou praia para:

- Encontrar alguns exemplos de como o homem tem danificado a natureza e de como o homem contribuir para melhorá-la.
- Escrever algumas regras sobre o comportamento no campo, ilha ou praia (código de conduta), e demonstrar o que tem feito para cumpri-las.

3- Fazer um dos seguintes trabalhos, apresentando relatório a sua chefia:

- Descobrir um animal, pássaro, planta, peixe ou crustáceo que esteja em extinção ou ameaçado de extinção em nosso país, investigando o que poderia ser feito para salvá-lo.
- Descobrir que espécies de plantas ou animais estão em maior perigo de extinção no mundo, o que poderia ser feito para tentar salvá-las, e verificar se você, pessoalmente, poderia tomar alguma providência concreta para isso, procurando chamar a atenção de outros jovens de sua idade e adultos, por meio de palestras, cartazes, reuniões no colégio e na comunidade onde reside.

4- Em conjunto com seu grupo de trabalho, pesquisar sobre um dos seguintes processos naturais, preparando cartazes para exposições sobre o assunto, no grupo ou no colégio:

- Observar o desenvolvimento de uma planta, de uma borboleta, ou de um sapo e relatar este desenvolvimento, acompanhada de desenhos, fotografias, ilustrações, etc.
- Levar a cabo, com sua equipe de trabalho, uma experiência que demonstre o perigo de erosão do solo ou os efeitos produzidos pela contaminação da água ou do ar.
- Demonstrar um dos fenômenos naturais seguintes:
 - Como a água se eleva através da terra e umedece o solo (ação capilar).
 - A existência do oxigênio no ar.
 - Como as plantas produzem oxigênio.

5- Melhorar o ambiente do local da sua residência, trabalho ou estudo, plantando árvores, grama (em áreas nuas ou descobertas) ou semeando flores e folhagens (em floreiras, sementeiras ou jardins interiores) e promover um visita da seção ao ambiente melhorado.

6- Apresentar através de fotos, vídeos e relatórios à diretoria Nacional que comprovem que foram feitos as etapas 1, 2, 3, 4 e 5.

INSÍGNIAS DE PRESERVAÇÃO

Tamanho 40x40 mm



Cores:
Azul
Branco
Azul
Preto

Para possuir a Insígnia de Preservação Terra é necessário:

1- Realizar duas das seguintes atividades:

- Juntamente com outros membros da equipe, pesquisar as causas dos seguintes problemas, elaborando um relatório ilustrado se suas conclusões, para apresentação a sua seção: Contaminação da água, erosão do solo e poluição de rios ou praias (água e areia).
- Preparar, para distribuição entre excursionistas e campistas, uma lista de orientação sobre o que se deve fazer, em uma área de camping, para evitar a contaminação e destruição dos aspectos naturais do local.
- Descrever, explicar e ilustrar o ciclo geral do oxigênio, fazendo uma exposição detalhada para os demais membros de sua seção, sua classe escolar ou outros jovens de seu bairro, procurando interessá-los para o assunto.
- Levar a cabo um estudo de plantas e animais, preparando um relatório dos que estão em vias de extinção, destacando a região do país em que isso se verifica e as causas do fenômeno; o estudo pode incluir trabalhos de campo e outras formas de pesquisa.

2- Realizar individualmente duas das seguintes atividades:

- Recolher água lodosa de um arroio ou riacho em movimento, em um recipiente transparente de boca larga, e deixar em repouso por seis horas; observar a

quantidade de sedimentos que se acumulam no fundo e discorrer sobre a procedência do sedimento e porque ocorre esse fenômeno.

- Demonstrar por meio de uma experiência, como a terra se perde com os ventos, as chuvas e o seu mau uso pelo homem, e como se pode evitar que ocorram os fenômenos da desagregação e de erosão.
- Realizar o estudo de um bom solo, se possível com o auxílio de um especialista, fazendo desenhos e esquemas para apresentar a sua seção.
- Demonstrar a sua seção, por meio de uma experiência, os efeitos da qualidade do solo sobre o desenvolvimento de uma semente.
- Demonstrar o efeito do excesso de gases poluentes na atmosfera.
- Manter durante um mês, um registro diário do clima, gerando um boletim meteorológico que inclua: chuvas, sol, nuvens, temperatura, humidade do ar, direção e velocidade dos ventos, etc.
- Fazer um diagrama completo do ciclo da água, explicando o significado dos seguintes termos: precipitação, derramamento, evaporação, condensação e lençol freático.
- Estimular nas atividades da seção e em casa, o uso de produtos de limpeza biodegradáveis, explicando como atuam esses produtos e a importância de sua utilização e demonstrar o sistema de funcionamento de uma salina e como escolher um local para sua instalação.
- Conhecer e explicar o dinamismo de mares, correntezas, ondas e marés.

3- Como membro de uma equipe, executar duas das seguintes atividades:

- Selecionar um caminho natural, em região de mata, e conservá-lo durante um período não inferior a um mês.
- Fazer arranjos práticos para a alimentação de aves e outros animais silvestres em seu habitat natural.
- Fazer, manter e cuidar de um reservatório ou proteção para peixes, pássaros ou anfíbios.
- Construir um refúgio de observação da natureza; usá-lo e apresentar relatório de suas observações.
- Realizar sob a orientação de um especialista, um trabalho de poda e cirurgia vegetal em local apropriado e na época adequada.
- Planejar e realizar, com sua equipe, uma campanha sobre o lixo ou resíduos industriais, esclarecendo os colegas do colégio ou os vizinhos de bairro sobre medidas para evitar desperdícios.

INSÍGNIAS DE PRESERVAÇÃO

Tamanho 40x40 mm



Cores:
Azul
Branco
Verde
Preto

Para possuir a Insígnia de Preservação Terra é necessário:

1- Participar com a equipe de uma discussão com os escotistas e com especialistas no assunto, sobre o que constitui o meio ambiente natural, e o efeito da ação do homem sobre ele, destacando como tal ação está prejudicando o equilíbrio da natureza, e o que se pode fazer para restabelecer o equilíbrio ecológico.

2- Tomar parte em pelo menos duas atividades que tenham algo a ver com o meio ambiente, em cooperação com outras entidades e instituições conservacionistas; a tarefa deverá incluir o estudo atual de um problema ambiental, suas causas e suas possíveis soluções, e a apresentação à sua seção de um relato do trabalho de campo realizado, ilustrado com fotografias, mapas, diagramas ou outro material visual.

3- Familiarizar-se com alguns dos principais aspectos relacionados com o meio ambiente, tais como:

- Significado de termos como: Ecologia, conservação, cadeia alimentar, biófitos, reciclagem, fotossíntese, materiais orgânicos e inorgânicos, biodegradáveis, húmus, material não renovável, nicho ecológico e outros.
- Os efeitos do fogo, do desmatamento, da erosão pluvial e eólica, da contaminação das águas correntes, da poluição do ar e da ação do homem sobre a vida

vida na terra.

- As causas das inundações e seus métodos para controle, regime de chuvas, mananciais hídricos, lençol freático.
- Os efeitos da extinção de algumas espécies animais ou vegetais sobre o equilíbrio ecológico.
- Benefícios para o meio ambiente decorrente da atuação dos animais de rapina; prejuízos e benefícios decorrentes da atuação dos animais de rapina; prejuízos e benefícios decorrentes do uso de inseticidas nas lavouras.
- As atividades de caça realizadas pelo homem e pelos animais: diferentes das finalidades e dos efeitos.
- Apresentar os problemas decorrentes de colocar uma espécie (animal e vegetal) em um local que não seja o seu natural.

4- Realizar duas das tarefas abaixo:

- Organizar uma listagem de entidades conservacionistas que atuam no país e no exterior, mantendo contato com duas delas e expondo à sua seção o resultado desses contatos.
- Assinalar em um planisfério a localização das áreas das maiores reservas naturais; no mapa do Brasil, assinalar os parques nacionais e explicar à sua seção as razões que levaram à sua criação.
- Demonstrar que conhece a legislação brasileira relacionada com a preservação ambiental; por meio de pesquisa efetuada em literatura especializada, apresentar à sua seção um estudo comparativo entre a legislação brasileira e adotada em outros países.

5- Apresentar através de fotos, vídeos e relatórios à diretoria Nacional que comprovem que foram feitos as etapas 1, 2, 3 e 4.

INSÍGNIAS DE PRESERVAÇÃO

Tamanho 40x40 mm



Cores:
Amarelo
Azul
Azul
Verde
Preto

Para possuir a Insígnia de Conservacionista Ambiental é necessário:
Possuir comprovadamente as 3 (três) Insígnias de preservação Terra, Mata e Água.

