



Caderno de Descobertas

Exploradores e Moços

Caderno de Descobertas

II Secção

Exploradores/Moços

O Caderno de Descobertas divide-se em 7 partes às quais podes acrescentar fichas técnicas, informativas e outras que tu mesmo cries.

FICHA TÉCNICA

Título: Caderno de Descobertas - Exploradores e Moços

Autor: CNE – Secretaria Nacional Pedagógica

Revisão: CNE – Secretaria Nacional Pedagógica

Ilustrações: NÓSNALINHA - Miguel Gabriel

Capa e Paginação: NÓSNALINHA

Impressão: TAL SIMPLICIDADE! - PUBLICIDADE, LDA.

Ano: 2010

Depósito Legal:

ISBN: 978-972-740-164-2

Edição:



Corpo Nacional de Escutas
Escutismo Católico Português

Apoio:



INSTITUTO PORTUGUÊS DA JUVENTUDE



Introdução ao Caderno de Descobertas

O que é ser Explorador/Moço... p. 7
 Como funciona? p. 9

Apelo

O que se espera de ti na fase do Apelo? p. 13
 O que é isto de Escutismo? p. 14
 Corpo Nacional de Escutas - A Associação p. 16
 Como se organizam os Exploradores? p. 17
 O que é uma Patrulha? p. 18
 Em que acreditam? p. 22
 Como viver uma Aventura/Expedição? p. 27
 A minha vivência nos Exploradores p. 31
 Estou pronto para o meu compromisso? p. 34

Promessa

O dia da minha Promessa p. 37

Progresso

O meu percurso p. 43
 Objectivos Educativos da II Secção p. 49

Reconhecimento

Acabei o meu percurso p. 57

Adesão Informal

Estou no meu último ano dos Exploradores/Moços.
 E agora? p. 61

Passagem

O dia da minha passagem p. 65

**Introdução
 ao
 Caderno de Descobertas**



Ola! Bem-vindo!



Parabéns! Estás nos Escuteiros, nos **Exploradores/Moços**.

Antes de mais explicar-te porque temos dois nomes para os Escuteiros da mesma idade. É que existem alguns Escuteiros que vivem as suas actividades sobretudo na água. Por esse facto usam nomes diferentes, que estão mais de acordo com o meio aquático. São os Escuteiros Marítimos!¹

No Escutismo vais encontrar outros rapazes e raparigas que, como tu, também um dia vieram para os Escuteiros, os Exploradores.

Vais ainda ter alguém que estará ao teu lado para tudo o que precisares e que te vai ajudar em todas as situações. Os Dirigentes.

¹ Ao longo deste Caderno de Descobertas, sempre que se ler a palavra Explorador deve subentender-se dizer respeito, também, e relativamente aos Escuteiros Marítimos, aos Moços. Do mesmo modo, relativamente a Patrulha/Tripulação, Guia/Timoneiro, Sub-Guia/Sota-Timoneiro, Expedição/Flotilha, Aventura/Expedição, Pioneiro/Marinheiro, Comunidade/Frota, Equipa/Equipagem e Empreendimento/Cruzeiro.

Terás a oportunidade de descobrir um mundo fantástico!

Terás amigos e companheiros de inúmeras aventuras que vais poder preparar e viver.

Sim, isso mesmo! Vais ajudar a preparar tudo o que vais fazer porque aqui a tua opinião conta e é importante!

Nessas aventuras terás oportunidade de descobrir locais diferentes, de aprender a fazer coisas por ti próprio (já pensaste em comer numa mesa feita por ti?), de jogar muitos jogos divertidos (que não só o futebol ou jogos de computador), de partilhar uma fogueira à noite com os teus amigos, de “caçar tesouros” incríveis e muito, muito mais...

Para que tudo isto funcione há algumas regras que é preciso que todos cumpram (tem lógica, não achas?).

Vais ver que estas regras não são um conjunto de coisas chatas e difíceis de cumprir. Pelo contrário, já existem há muito, muito tempo e são cumpridas por todos os Escuteiros do Mundo, e facilmente as vais saber, entender e depois pôr em prática.

Nos Exploradores nunca vais estar sozinho!

Vais começar por pertencer a um grupo mais pequeno: a tua **Patrulha/Tripulação**. É com ela que vais ter a maior parte das aventuras.

Será com os amigos que vais criar na Patrulha que vais viver inúmeros momentos de alegria e de partilha que vão ficar bem gravados na tua memória e recordarás pela tua vida fora.



Como funciona?



A vantagem de seres Escuteiro é que vais jogar em conjunto com rapazes e raparigas da tua idade. Tu sabes que qualquer jogo tem regras próprias, pois estas servem para te ajudar a ti e aos outros a “jogar” de forma leal.

O esquema que se segue retrata o percurso natural que cada Escuteiro percorre na secção em que acabas de entrar. Cada um destes passos será explicado nos capítulos seguintes, mas antes vê o esquema que te apresentamos para perceberes como é que todo este “jogo” funciona.

Consegues identificar em que fase do percurso te encontras?

Apelo

Nesta fase vais perceber o que se espera de um Explorador e o que tens de fazer até que te sintas preparado para o teu compromisso. A tua Promessa.

Promessa

Já reflectiste e sentes-te preparado para assumir o compromisso de seres Escuteiro, Explorador do CNE? Usar um lenço ao pescoço ou mudar de lenço é para nós, Escuteiros, um marco importante na nossa vida!

Etapas de progresso

Agora vais encontrar um sistema de progresso com três etapas. Em cada uma delas, o Explorador deve crescer em seis áreas de desenvolvimento, as FACEIS. És tu que escolhes o teu percurso, com o apoio do teu Guia/Timoneiro e da equipa de animação.

Reconhecimento

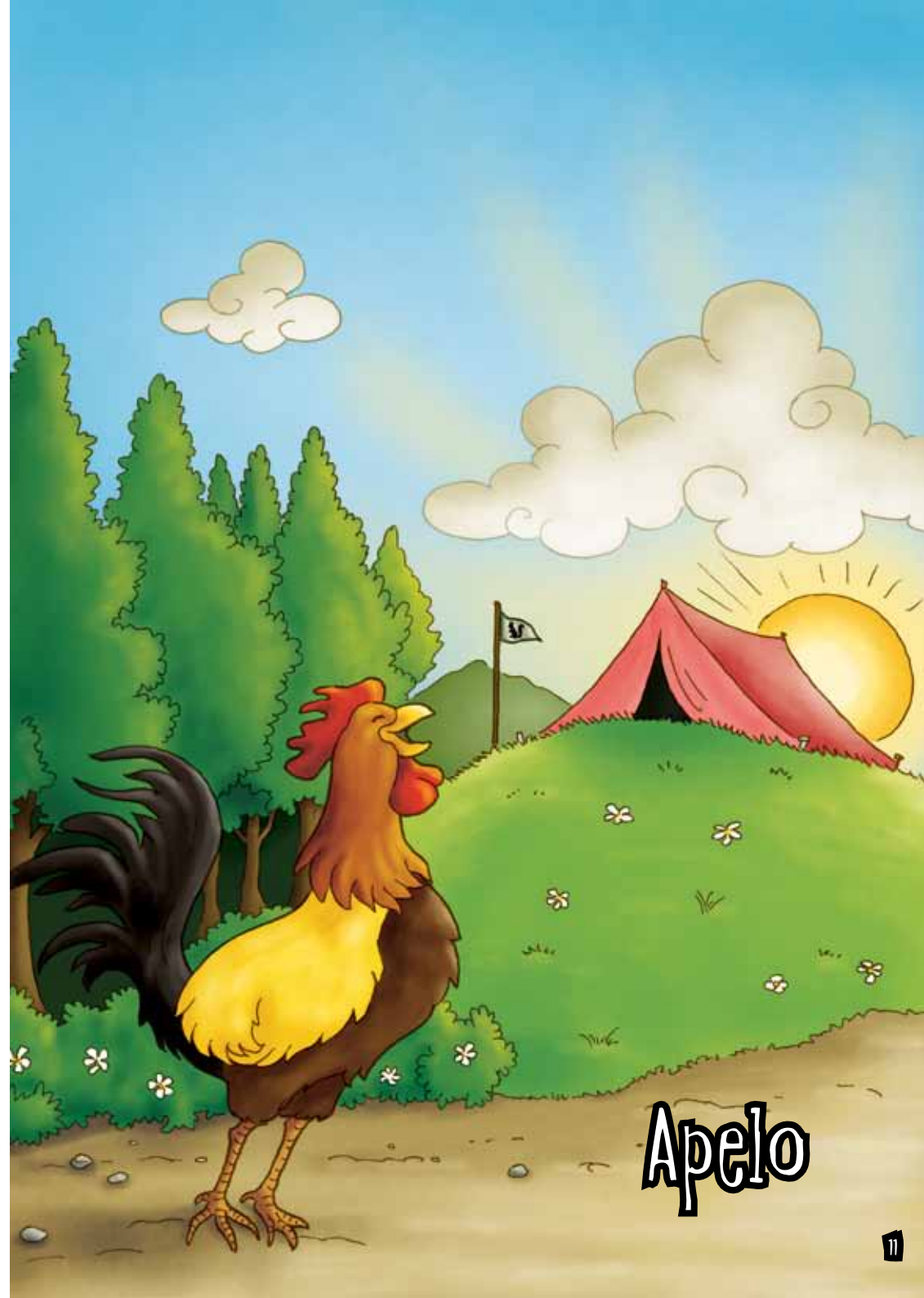
Concluíste o teu progresso? Então estás de parabéns. Mereces um prémio de mérito. Sabes qual é?

Adesão Informal

Chegou a altura de começares a perceber o que te espera no final desta tua passagem nos Exploradores. Os Pioneiros/Marinheiros têm muitas propostas interessantes para ti.

Passagem

Acabaste o teu percurso nos Exploradores! Estás preparado para dar um passo em frente na tua caminhada escutista? Dentro de pouco tempo vais passar para os Pioneiros, uma secção onde vais ter novos desafios e novas vivências que te farão crescer ainda mais!



Apelo

O que se espera de ti, na fase do APELO?

Quando chegas a um novo sítio, deves primeiro conhecer a sua história, quem lá esteve, como funciona... No fundo, o que se espera de ti, depois de estares integrado algum tempo nesta secção, é preciso que saibas responder às seguintes perguntas:

O que tens de saber responder na fase do Apelo ...	Cumprido?
Quando e como surgiu o Escutismo e o CNE?	
Como se organiza o CNE?	
Quem foi Baden-Powell?	
Conheces a Lei, os Princípios e a Oração do Escuta?	
Como se organizam os Exploradores?	
Quais são os Cargos existentes nas Patrulhas dos Exploradores?	
Qual o Imaginário e Mística dos Exploradores?	
Conheces o Patrono dos Exploradores (São Tiago)?	
E o da tua Expedição/Flotilha?	
Já sabes trabalhar e viver em Patrulha?	
Já conheces as Áreas de Desenvolvimento e os Trilhos que terás de escolher para a tua 1ª etapa - Aliança?	
Já participaste numa Aventura/Expedição?	

Aqui a tua equipa de animação pode (não é obrigatório) acrescentar algumas perguntas ou tarefas específicas à realidade local do teu agrupamento.

O que é isto do Escutismo?



Robert Baden-Powell of Gilwell (B.-P.)
(1857 – 1941)
Fundador do Movimento Escutista, em 1907

“O Escutismo é um alegre divertimento ao ar livre, onde homens, rapazes e raparigas podem, em conjunto, entregar-se à aventura como irmãos mais velhos e mais novos, colhendo saúde e felicidade, habilidade manual e espírito de auxiliar o próximo.”



O Escutismo é uma viagem de descoberta e, sem dúvida nenhuma, um dos períodos mais fantásticos da tua vida. E é pelo jogo que, no Escutismo, vais conseguir viver aventuras em reinos imaginários e vais adquirir novos conhecimentos e uma nova forma de olhares para as coisas.

Como escuteiro, vais aprender a conhecer-te melhor e a amar o mundo, brincando, aprendendo, explorando, descobrindo, etc. E o Escutismo vai-te ajudar a tornares-te mais responsável e capaz de te ajudares a ti, à tua família e à tua comunidade.



O Escutismo - Movimento Mundial

O Escutismo é uma fraternidade mundial, um organismo que, na prática, não olha a diferenças de classe, crença, país ou etnia. Talvez por causa disto, nunca parou de crescer desde que foi fundado em 1907 e agora abrange mais de 216 países e territórios.

É coordenado pela **Organização Mundial do Movimento Escutista** (OMME ou WOSM, em inglês). É por causa desta dimensão à escala mundial que há uma enorme possibilidade de fazeres actividades internacionais e conheceres outros jovens, outros países e outras culturas. Aí vais ter a possibilidade de sentires a magia única de pertenceres a este grande movimento, de estares em comunhão com milhões de outras pessoas, de partilhares os mesmos ideais, os mesmos símbolos,...

Vê mais em www.scout.org

Corpo Nacional de Escutas - A Associação?

O **CNE – Corpo Nacional de Escutas** é a maior organização de juventude de Portugal, é um movimento da Igreja Católica e está implantado em mais de 1000 Agrupamentos, distribuídos por todas as regiões do país, que são geridos por Juntas Regionais e Juntas de Núcleo. Há também uma Junta Central, sediada em Lisboa, onde se concentram todas as informações e se gere tudo o que diz respeito à Associação.

Tu agora fazes parte desta Associação!

Vê mais em www.cne-escutismo.pt



Como se organizam os Exploradores?

A **Expedição** é constituída por um conjunto de rapazes e raparigas divididos em Patrulhas, com idade entre os 10 e os 14 anos, e pela equipa de animação.

Para poder funcionar de forma correcta, esta unidade tem várias reuniões, que tratam diferentes assuntos e onde estão presentes diversas pessoas. Confuso?... Vais ver que é fácil de entender!



O que é uma Patrulha?

Assim que entras na Expedição, vais ser integrado numa Patrulha! Ora, o que é uma Patrulha?

- Uma Patrulha é um grupo de rapazes e raparigas, entre 4 e 8 pessoas, de diferentes idades, que constituem um pequeno grupo dentro da Expedição. Cada Expedição deve ter no máximo 5 Patrulhas e no mínimo 2. A tua Expedição não tem 2 Patrulhas? A tua equipa de animação deve estar preocupada com isso... É importante esse número para poderem jogar "uns contra os outros".
- A Patrulha tem o nome de um animal, designado por Totem de Patrulha, que é escolhido pelas suas características e com as quais todos os elementos da Patrulha se identificam. No caso das Tripulações o animal escolhido deve ser um animal ligado ao meio aquático. Esse animal aparece na Bandeirola da Patrulha, o seu som é usado pelos elementos em jogos, reuniões e para se chamarem uns aos outros (Grito de Patrulha) e as suas características servem ainda de inspiração para se criar um Lema ou Divisa de Patrulha (Ex: Patrulha Cão - Sempre Fiéis).
- Cada Patrulha deve ainda possuir o seu Livro de Ouro/Livro de Bordo, onde vai guardando a sua história ao longo dos anos. Dá-lhe uma vista de olhos... Vais ver que alguns elementos mais velhos do teu Agrupamento já passaram pela Patrulha em que estás agora!! O quê? Ainda não existe? Então está na altura de serem vocês a iniciar este Livro.

Começa já hoje!



- Na Base (local de encontro da Expedição), a Patrulha deve ter o seu Canto de Patrulha, decorado pelos seus elementos, onde se reúnem e onde estão guardados os seus materiais e troféus.

Dentro da tua Patrulha vais ver que todos têm um cargo a desempenhar: há quem seja o secretário, o tesoureiro, o responsável de material, o socorrista ou o animador. Nas Tripulações os cargos têm nomes diferentes: o escrivão, o moço do detalhe, o moço do paiol, o cozinheiro ou o botica. Também tu vais ser chamado a desempenhar um cargo dentro da tua Patrulha e deves fazer o possível por aprender a desempenhá-lo bem, pois os outros elementos contam contigo para ajudares sempre que for preciso. Não precisas de ter receio de não saber fazer. Todos te devem dar uma ajuda, desde os elementos da tua Patrulha aos mais velhos da equipa de animação.

Dentro da tua Patrulha há ainda dois elementos que têm uma grande obrigação de te ajudar em tudo o que precisares: o Guia de Patrulha/Timoneiro e o Sub-Guia de Patrulha/Sota-Timoneiro.

Normalmente são Exploradores já mais velhos e mais experientes. O Guia deve dirigir e animar a Patrulha e o Sub-Guia ajuda-o em todas as tarefas necessárias ou substitui-o quando o Guia não está.

Para ter todos estes grupos a funcionar correctamente há várias reuniões que acontecem:

- **Conselho de Guias** - é uma reunião que acontece pelo menos de 15 em 15 dias, onde estão presentes o Guia de Expedição, os Guias de Patrulha, os Sub-Guias e o Chefe de Unidade e seu Adjunto, bem como o Assistente de Agrupamento. O Conselho de Guias decide sobre todos os assuntos gerais da Unidade.

É aqui que se tomam as decisões sobre a vida da Unidade e onde os Guias de Patrulha transmitem a opinião e as ideias da sua Patrulha aos restantes Guias e ao Chefe.

O Conselho de Guias é dirigido pelo Guia de Expedição/Flotilha (um Guia escolhido de entre os Guias pelo Chefe) ou por um Guia/Timoneiro escolhido para a ocasião. Esta tarefa deve rodar entre os elementos do Conselho de vez em quando.

Durante o Conselho de Guias deve haver um Guia que faça a função de secretário do Conselho para que todas as decisões fiquem registadas, de forma a não haver esquecimentos. Esta também deve ser uma função rotativa entre todos os membros do Conselho de Guias.

O Chefe de Unidade está presente para ajudar na tomada de decisão, para aconselhar, mas a decisão é sempre dos Guias. O Chefe de Unidade não tem voto!

- **Conselho da Lei** - nos Casos em que alguém na Expedição desrespeita a Lei do Escuta, o Conselho de Guias assume outras funções: em situações disciplinares graves o Conselho de Guias assume-se como Conselho da Lei para tomar uma decisão sobre o caso. Nesta reunião estão presentes o Chefe de Expedição, os Guias de Patrulha, o Assistente de Agrupamento e também os elementos que estão

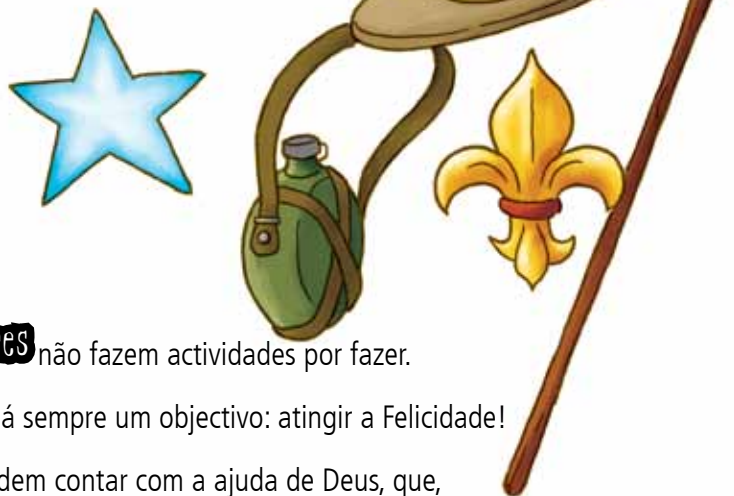
directamente ligados ao caso que se vai analisar. Estes últimos apenas estão presentes numa fase inicial do Conselho da Lei para apresentar a sua versão da história ou a sua “defesa”.

O Conselho da Lei pode chamar outras pessoas (para ajudar à tomada de decisão sobre o caso) e estas podem ser tão diversas como: pais, encarregados de educação, Chefe de Agrupamento, testemunhas do caso, entre outros que se considerem importantes para se tomar uma decisão justa.

- **Conselho de Expedição** - é uma reunião, onde estão presentes todos os elementos que pertencem à Expedição. É o local onde se tomam as grandes decisões em conjunto, onde se votam os projectos de actividades que a Expedição vai desenvolver (cada elemento presente tem direito a votar, menos os Chefes!), onde se dão sugestões para melhoria de alguma actividade que foi escolhida e onde se discutem as necessidades que a Unidade tem como um todo para poder levar a cabo alguma tarefa.



Em que acreditam?



Os Exploradores não fazem actividades por fazer.

Por trás delas há sempre um objectivo: atingir a Felicidade!

E, para isso, podem contar com a ajuda de Deus, que, como sabes, está sempre presente!

No caso dos Exploradores, deves ter em conta especialmente a parte da história do Povo de Deus que fala sobre a descoberta da Terra Prometida.

Deus criou tudo o que existe e, sabendo que apesar disso nos afastaríamos d'Ele, deu-nos a oportunidade de fazer parte da grande família do Povo de Deus, através de uma aliança.

Este pacto de Deus com os homens aconteceu no passado e continua a acontecer no presente. De novo hoje, como outrora, Deus continua a desafiar-nos: queres fazer parte do meu Povo? Queres saber como lá chegar e conhecer a Terra Prometida? Este é o desafio que te é colocado...

Temos uma Aliança com Ele e vamos tentar descobrir a Terra Prometida que Ele prometeu, no Antigo Testamento, ao seu Povo. Com Fé, Coragem e Audácia, vamos vencer um caminho, descobrir aquilo que significa a promessa de Deus e encontrar aqui mesmo ao lado a Sua Terra Prometida.

Para te ajudar neste caminho de descoberta, terás o exemplo de **São Tiago**, patrono dos Exploradores. Tiago foi chamado por Jesus para ser um dos seus Apóstolos e foi um Apóstolo especial, pois esteve presente em alguns dos momentos mais importantes da vida de Jesus. Nasceu na Galileia e era irmão de um outro Apóstolo, João. Segundo a tradição, foi um dos Apóstolos que mais divulgou os ensinamentos de Jesus, principalmente após ter testemunhado a sua Ressurreição. Pensa-se mesmo que São Tiago terá chegado a viajar até à Península Ibérica, para divulgar o exemplo de Jesus.



Assim, São Tiago foi um autêntico explorador, pois aceitou pôr-se a caminho, guiado pela estrela da fé que o animava e fortalecido pelo desejo insaciável de a dar a conhecer. Mesmo sem saber que dificuldades iria encontrar, São Tiago partiu com o intuito de apontar, também aos outros, o caminho para a Terra Prometida.

Para além da Estrela que o guiava, com ele levava algumas coisas que pertencem sempre a um autêntico explorador: uma Vara, o Chapéu e um Cantil

Estes três objectos, juntamente com a Estrela, são os símbolos da tua secção. Falta apenas um - a Flor-de-lis - que é o símbolo mais forte da tua secção e é aquele que só por si consegue identificar os Exploradores: nos antigos mapas de exploração era esta flor que indicava o Norte.

Como São Tiago, também outros procuraram percorrer o caminho rumo à Terra Prometida e divulgar os ensinamentos de Jesus.

	Imagem	O que conheço
Abraão		
Moisés		
David		
Santo António		
Santa Isabel de Portugal		

Há também muitos exploradores cujo exemplo podes seguir:

	Imagem	O que conheço
Fernão de Magalhães		
Ernest Shackleton		
Neil Armstrong		
Gago Coutinho		
Sacadura Cabral		
Jacques Cousteau		

Como fazer uma Aventura/Expedição?

	Imagem	O que conheço
Dian Fossey		
Vasco da Gama		
Infante D. Henrique		
Rosie Stancer		

Que tal se procurasses saber quem foram?
Conheces mais exemplos? Usa as linhas em branco.





Ao longo de um ano escutista vais viver algumas **Aventuras**, que é o nome dado aos projectos dos Exploradores. Uma Aventura é um conjunto de momentos e actividades que se desenvolvem ao longo de vários fins-de-semana de actividades (reuniões, jogos, oficinas...).

No início de cada Aventura, o Conselho de Guias define as datas de início e fim dessa mesma Aventura e algumas ideias comuns, que devem estar presentes nos projectos de Aventura das Patrulhas. Também define a data do Conselho de Expedição para a Escolha da Aventura. Nesta altura, a tua Patrulha irá planear uma proposta de Aventura para apresentar ao Conselho de Expedição. Este Conselho é uma reunião onde todos os Exploradores debatem e tomam decisões sobre um assunto que seja importante para todos. No caso da Escolha da Aventura, o Conselho de Expedição reúne para que sejam apresentadas as propostas das Patrulhas e para que seja eleito, por votação individual de todos os Exploradores, o melhor Plano de Aventura apresentado.

Após a Escolha da Aventura, as Patrulhas devem reunir para que os Guias ouçam dos elementos da sua Patrulha as sugestões de enriquecimento a levar ao Conselho de Guias e também, muito importante, que funções gostariam de assumir por forma a cumprirem o seu progresso. Assim o Guia irá bem preparado com sugestões de enriquecimento e com a proposta de progresso da sua Patrulha.

O Enriquecimento do Projecto eleito é feito pelo Conselho de Guias.

Este poderá optar por alterar algumas actividades ou datas, aproveitar boas ideias de outros projectos e definir as funções específicas que cada elemento deverá ter na Preparação da Aventura.

O primeiro passo da Preparação da Aventura é a apresentação do Plano da Aventura a todos em Conselho de Expedição.

Neste momento começa o trabalho de todos os elementos, na preparação das Grandes Actividades: oficinas, angariações de fundos, jogos e dinâmicas... Preparação e vivência de tudo quanto tenha sido definido no Plano de Aventura.

A Realização das Grandes Actividades são sempre os momentos mais aguardados, pois foi para viver esses momentos que todos os elementos trabalharam e desempenharam as suas funções.

No final da Aventura, é feita a sua Avaliação, primeiro em Patrulha e depois em Conselho de Guias, para que não hajam os mesmo erros nas próximas Aventuras e para que estas sejam sempre melhor preparadas que as anteriores.

Para a avaliação em Conselho de Guias os Guias devem, depois da Avaliação em Patrulha, levar o seu Caderno de Descobertas completo que servirá de base para o relatório da actividade, bem como o

progresso cumprido pelos elementos da sua Patrulha. No final da avaliação cada Patrulha deverá acrescentar um resumo da avaliação ao seu Caderno de Descobertas.

Para dar como terminada a Aventura é vivido um momento de Expedição de celebração, cujo principal objectivo é marcar o Encerramento da mesma e fazer a entrega das insígnias conquistadas.

É muito importante que exista um Paineis bem visível na tua Base para que todos percebam como está a Aventura.



A minha Patrulha



Elementos da Patrulha:

Guia: _____
 Totem: _____
 Telefone: _____
 Email: _____

Sub-Guia: _____
 Totem: _____
 Telefone: _____
 Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Cargo: _____
 Totem: _____ Nome: _____
 Telefone: _____ Email: _____

Fotografias da Patrulha

Estou pronto para o meu Compromisso?

Chegaste a uma altura em que vais ter que tomar uma decisão.

Deves perguntar a ti próprio se queres aderir sem reservas a este grande Movimento e se queres ser Escuteiro de alma e coração.

Já estiveste uns meses integrado na tua Patrulha e numa Expedição e já participaste em actividades típicas de Exploradores. Já sabes responder a um conjunto de questões sobre isto de ser Escuteiro.

Por isso, já tens uma ideia de como podes divertir-te, partilhar e crescer.

Agora tens que tomar uma decisão. Essa deve ser uma decisão tua, pensada por ti, sem interferências de ninguém. A **Promessa** é um acto individual, um momento único, que nunca vais esquecer ao longo da tua vida. Analisa-te bem e vê se estás pronto para viver um momento inesquecível...

O compromisso que vais assumir, a tua **Promessa de Escuteiro**, liga-te aos Escuteiros de todo o Mundo e de todos os tempos. Por isso, esta deve ser uma decisão bem pensada da tua parte.

Relembra aquilo por que já passaste... Relembra bem todos os artigos da Lei do Escuta e os Princípios do Escuta que vais prometer cumprir daqui para a frente e todos os dias da tua vida. Sim, porque **uma vez Escuteiro... sempre Escuteiro!**

Promessa



Chegou o dia da tua Promessa...

Recebeste um lenço novo, comprometeste-te a cumprir os teus deveres, a auxiliar os outros, a obedecer à Lei. Tens aqui espaço para registares as tuas impressões e guardares as tuas memórias.

Fiz a minha Promessa no dia ___/___/___

em _____ (local).

O meu padrinho/madrinha foi _____

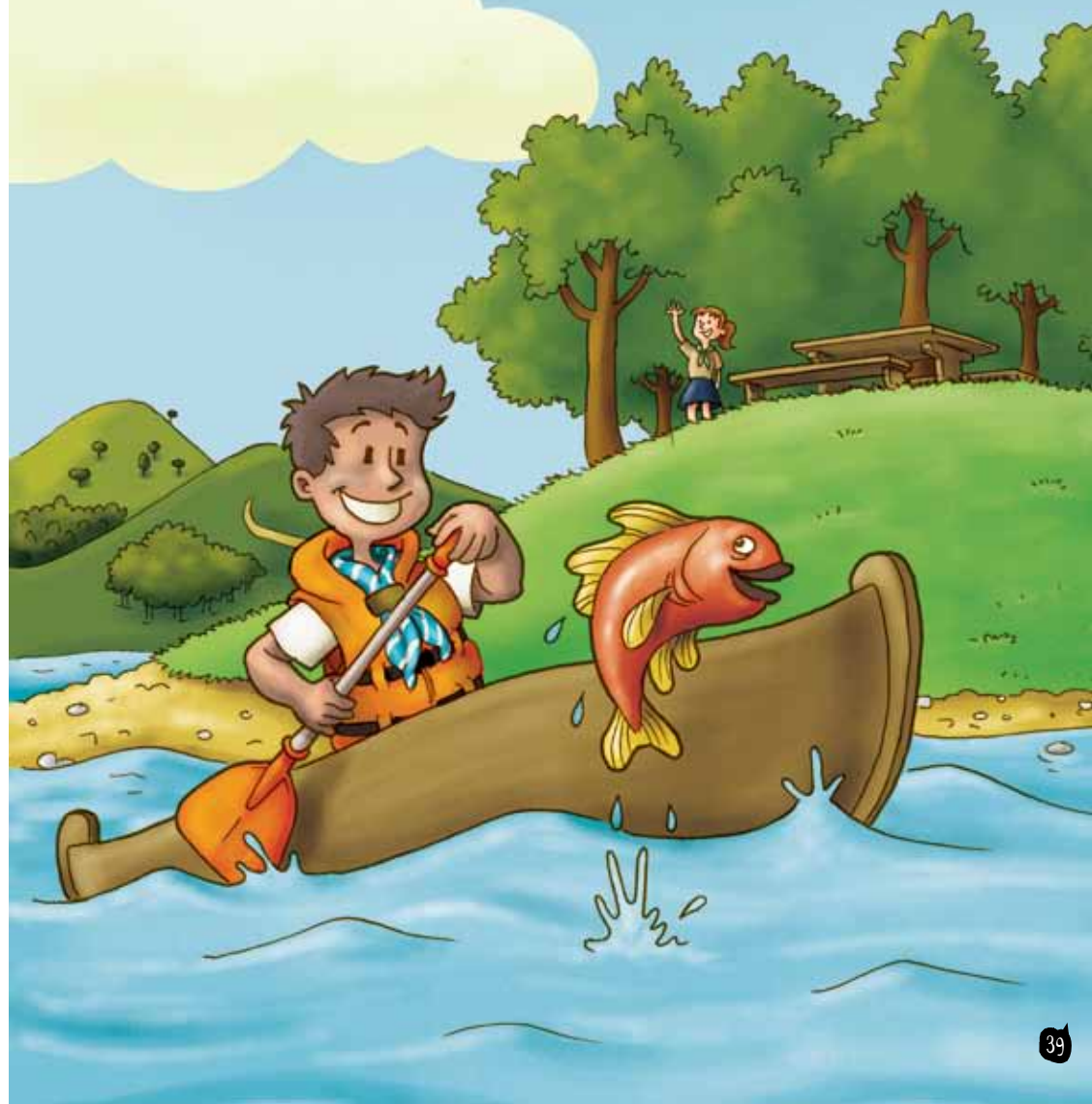
Fizeram Promessa comigo os seguintes escuteiros:

O que mais gostei:

Mensagens:



Progresso



Estás a começar um novo percurso, onde és tu que escolhes o teu caminho.

Deves, com a ajuda do teu Guia e da tua equipa de animação, compreender o sistema de progresso que te permitirá cumprir os objectivos a que te propões. Depois, escolhes o teu percurso, segundo aquilo que tu mais queres aprender e onde achas que deves apostar para crescer mais e melhor.

Não te esqueças que deves cumprir o teu percurso honrando a tua **Palavra de Escuteiro** e nunca esquecendo a Lei e os Princípios a que te comprometeste na Promessa!



Como escolho o meu percurso?



Durante o tempo que vais estar nos Exploradores, tens de crescer em seis áreas de desenvolvimento que são FACEIS

Física, Afectiva, Carácter, Espiritual, Intelectual e Social...

Para avançares no sistema de progresso, és tu que escolhes o teu percurso, com apoio do teu Guia, da tua Patrulha e da tua equipa de animação.

Em três etapas, terás de cumprir todo o sistema de progresso.

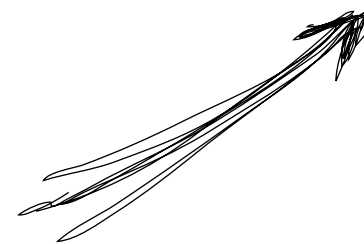
Em cada etapa tens de escolher um **trilho** de cada área de desenvolvimento em que sintas que é importante tu cresceres.

Como tens seis áreas de desenvolvimento, em cada etapa de progresso terás que escolher seis trilhos.

A primeira coisa a fazer será reunir com o teu Guia e a tua equipa de animação para te esclarecerem e ajudarem nas tuas escolhas.



Estas nos escuteiros para
chêsceres
para seres mais
e melhor!



O meu Percurso

Sempre que iniciares uma etapa do teu progresso, depois da Promessa, em cada uma destas áreas de desenvolvimento terás de escolher um trilho. Se tiveres dúvidas pede ajuda ao teu Guia.



Físico

- Gosto de desenvolver as minhas capacidades.
- Conheço-me e aceito as mudanças que ocorrem em mim.
- Vivo de forma saudável.



Afectivo

- Relaciono-me com os outros respeitando as diferenças.
- Sei gerir as minhas emoções.
- Conheço-me e quero ser melhor.



Carácter

- Faço escolhas para abrir caminhos.
- Assumo as minhas escolhas.
- Vivo de acordo com as minhas ideias.



Espiritual

- Procuo conhecer a Igreja de Cristo.
- Vivo a Fé Cristã.
- Trabalho para a paz na Boa Acção.



Intelectual

- Procuo saber sempre mais.
- Procuo soluções quando identifico problemas.
- Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino.



Social

- Gosto de ser bom cidadão.
- Sou tolerante e solidário.
- Sei viver em grupo.



Registo de Progresso - etapa Aliança

Área	Aliança	
Físico 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Afectivo 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Carácter 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Espiritual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Intelectual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Social 	Trilho	
	Como?	
	Validação	


Registo de Progresso - etapa Rumo

Área	Rumo	
Físico 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Afectivo 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Carácter 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Espiritual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Intelectual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Social 	Trilho	
	Como?	
	Validação	


Registo de Progresso - etapa Descoberta


Área	Descoberta	
Físico 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Afectivo 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Carácter 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Espiritual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Intelectual 	Trilho	
	Como?	
	Validação	
Social 	Trilho	
	Como?	
	Validação	


Objectivos Educativos da 11 Seção

Área	Trilho	Objectivos
Físico 	Gosto de desenvolver as minhas capacidades	F1. Pratico actividades físicas em que testo as minhas capacidades e torno-me mais ágil, flexível e desembaraçado.
	Conheço-me e aceito as mudanças que ocorrem em mim	F2. Aceito que o meu corpo está a mudar e respeito os diferentes ritmos de desenvolvimento quando me comparo com os outros. F3. Conheço o diferente ritmo de crescimento dos rapazes e raparigas e respeito o espaço próprio de cada um.
	Vivo de forma saudável	F4. Sei equilibrar as minhas actividades físicas com o descanso e uma alimentação saudável. F5. Esforço-me por ter bom-aspecto e tenho hábitos regulares de higiene que contribuem para a minha saúde. F6. Identifico e evito comportamentos e substâncias prejudiciais à saúde.


Área	Trilho	Objectivos
Afectivo 	Relaciono-me com os outros respeitando as diferenças	<p>A1. Comprometo-me com o bem-estar e crescimento do grupo, mantendo uma relação amigável com os outros elementos.</p> <p>A2. Valorizo a minha família e assumo o meu papel no seio da mesma.</p> <p>A3. Expresso interesse e espírito crítico por uma forma de arte.</p> <p>A4. Aceito as diferentes formas de demonstrar sentimentos, nos rapazes e nas raparigas.</p>
	Sei gerir as minhas emoções	A5. Reconheço e exprimo as minhas emoções com naturalidade e sem magoar os outros.
	Conheço-me e quero ser melhor	<p>A6. Assumo as minhas qualidades e defeitos.</p> <p>A7. Reconheço os meus erros e procuro corrigi-los.</p> <p>A8. Empenho-me em ultrapassar as minhas dificuldades e melhorar tudo o que tenho de bom.</p>

Área	Trilho	Objectivos
Carácter 	Faço escolhas para abrir caminhos	<p>C1. Conheço e compreendo a Lei do Escuta e os Princípios.</p> <p>C2. Assumo as minhas opiniões, participando, activamente, nas decisões que me dizem respeito.</p> <p>C3. Escolho e participo em actividades que me ajudam a crescer.</p>
	Assumo as minhas escolhas	<p>C4. Desempenho o papel que me é atribuído dentro dos grupos a que pertenço com responsabilidade e empenho.</p> <p>C5. Não desanimo perante as dificuldades e procuro sempre aprender com elas.</p> <p>C6. Prevejo as consequências que as minhas acções/decisões têm na vida dos grupos de que faço parte.</p>
	Vivo de acordo com as minhas ideias	<p>C7. Defendo as ideias e comportamentos que me parecem correctos.</p> <p>C8. Demonstro que os meus comportamentos diários estão de acordo com a Lei do Escuta e os Princípios.</p>

Área	Trilho	Objectivos
Espiritual 	Procuro conhecer a Igreja de Cristo	E1. Conheço e compreendo a história dos heróis que procuraram alcançar a Terra Prometida, a partir da Aliança. E2. Conheço e percebo a mensagem contida nas parábolas e milagres de Jesus Cristo. E3. Descubro que somos Igreja e que nela todos temos um papel a desempenhar.
	Vivo a Fé Cristã	E4. Sei que me relaciono com Deus sempre que faço oração pessoal e participo na oração comunitária. E5. Integro-me cada vez mais na minha comunidade paroquial, através da catequese, celebrando os sacramentos que a Igreja me propõe. E6. Identifico as principais diferenças e semelhanças entre as religiões.
	Trabalho para a paz na Boa Acção	E7. Cuido e protejo a natureza consciente de que isso é importante para a vida das pessoas. E8. Falo da minha vivência em comunidade e convido outros a participar.

Área	Trilho	Objectivos
Intelectual 	Procuro saber sempre mais	11. Procuro descobrir o mundo que me rodeia, a partir das minhas experiências. 12. Conheço e utilizo diferentes meios de recolha da informação. 13. Descubro as minhas aptidões e aprofundo os assuntos que me interessam e podem ser úteis no futuro.
	Procuro soluções quando identifico problemas	14. Enfrento situações novas usando o que aprendi. 15. Consigo identificar, de forma organizada, as causas de um problema e propor soluções.
	Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino	16. Aceito desafios que me fazem imaginar e criar coisas diferentes. 17. Utilizo de modo criativo diferentes formas de expressar ideias e emoções.

Reconhecimento

Área	Trilho	Objetivos
Social 	Gosto de ser bom cidadão	S1. Dou exemplo de cumprimento das regras de boa convivência na comunidade. S2. Descubro a necessidade de participar nos vários grupos onde me integro . S3. Cuido do que é de todos. S4. Aceito as derrotas em todas as situações, com respeito e sem desanimar
	Sou tolerante e solidário	S5. Sou sensível às situações de necessidade no meio que me rodeia e procuro ser útil na sua resolução. S6. Sei manter um diálogo, apresentando os meus argumentos com entusiasmo e ouvindo os dos outros.
	Sei viver em grupo	S7. Reconheço as vantagens de trabalhar em grupo e contribuo com os meus conhecimentos e o meu trabalho. S8. Demonstro que sei orientar respeitando as suas opiniões.



Consegui terminar a etapa da Descoberta (isto é, completaste todos os 18 trilhos). Agora deves receber a Anilha de Mérito da II secção, assim todos saberão que completaste o Sistema de Progresso proposto para os Exploradores do CNE.

Poderás usá-la até à tua Promessa de Pioneiro.

Acabaste o teu progresso...

Tens aqui espaço para registares as tuas impressões e guardares as tuas memórias.

Acabei no dia ___/___/___

em _____ (local).

Acabaram o progresso comigo os seguintes escuteiros:

O que mais me marcou? Que recordações levo?

Três coisas que aprendi e que considero mais importantes:

1 - _____

2 - _____

3 - _____

Mensagens: _____



Adesão Informal

Já notaste
o quanto
cresceste?

Estou no último ano dos Exploradores! E agora?

Estás na recta final nesta secção.

Ao longo do tempo que aqui estiveste, de certeza que aprendeste imensas coisas novas e viveste momentos e aventuras que vais recordar para sempre...

Já notaste o quanto cresceste?

Chegou a altura de te preparares para desafios maiores, para poderes crescer ainda mais.

Tens essa oportunidade já ao virar da esquina, na próxima secção do teu Agrupamento: os **Pioneiros!**

Vais ainda reencontrar amigos teus dos Exploradores que passaram para os Pioneiros antes de ti.



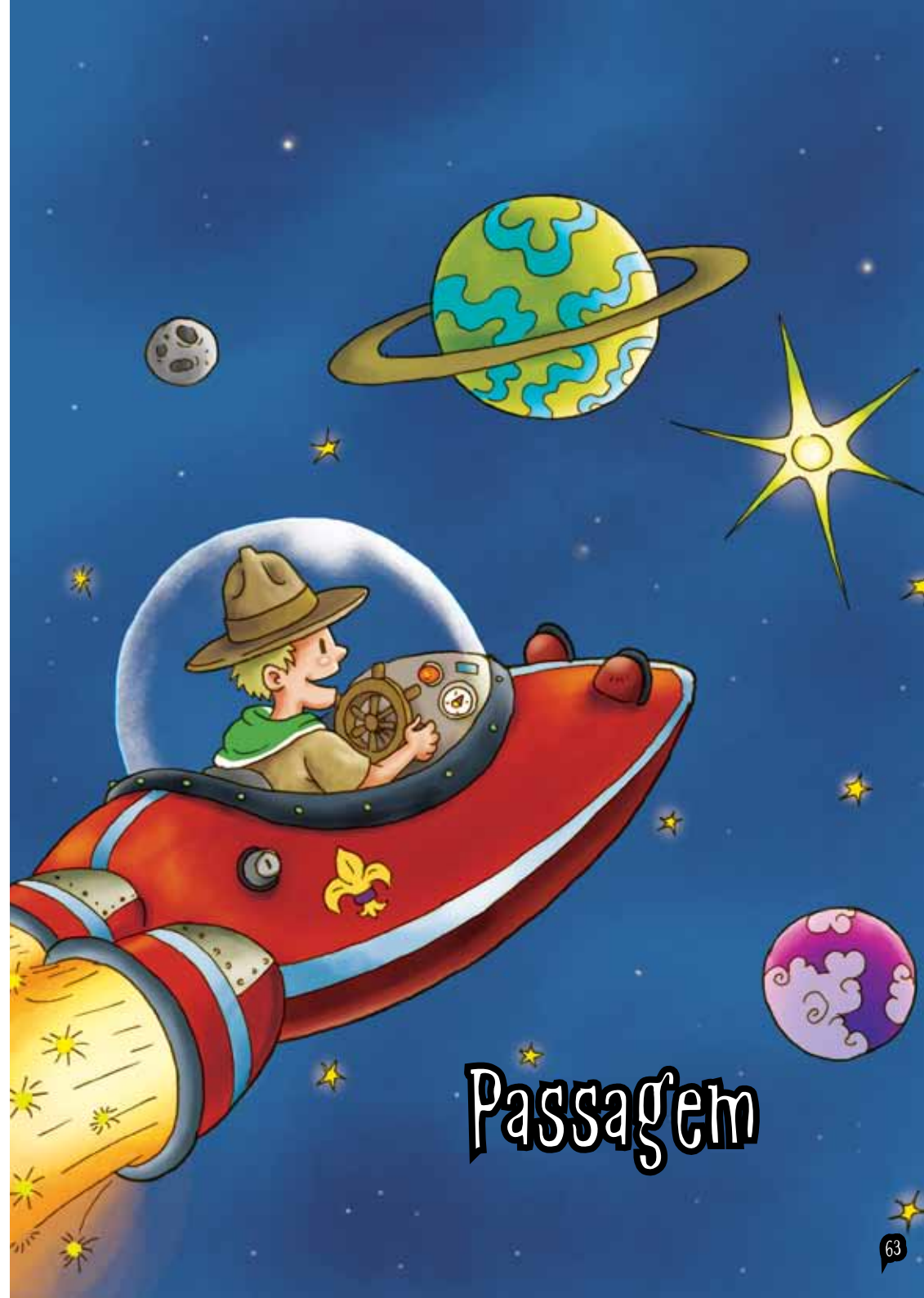
Para te preparares para a mudança aqui tens algumas informações sobre a secção seguinte: a **Comunidade/Frota**

- A Comunidade é constituída por rapazes e raparigas dos 14 aos 18 anos, os **Pioneiros**;
- Nos Pioneiros, as Patrulhas/Tripulações tem o nome de **Equipas/Equipagens**;

- Cada Comunidade tem de duas a cinco Equipas e cada uma tem de 4 a 8 elementos;
- Cada Equipa designa-se por um Santo da Igreja, um Pioneiro da Humanidade ou um Herói Nacional, cuja imagem figura na bandeirola e no distintivo da Equipa;
- A cor representativa desta secção é o Azul, pelo que o lenço de Pioneiro é azul, debruado a branco; os Marinheiros usam lenço azul-escuro debruado a branco;
- Os Pioneiros têm como "símbolo-força" da Secção uma **Rosa-dos-ventos**;

Outros símbolos da Secção são: a Machada, a Gota de Água e o Icthus.

- O seu Patrono é **São Pedro**;
- A Mística dos Pioneiros gira em volta da "Igreja em Construção", do construir de comunidades e o seu imaginário baseia-se no ideal do "Pioneiro", aquele que se liberta do que não precisa e põe mãos à obra para concretizar os seus sonhos;
- As actividades dos Pioneiros organizam-se em **Empreendimentos/ Cruzeiros**;
- A sala dos Pioneiros chama-se **Abrigo**.



Passagem

O dia da minha passagem

Como Explorador, foste descobrindo, ao longo destes anos, mundos novos. Foram muitas as tuas aventuras, muito aquilo que aprendeste.

Agora é hora de experimentares coisas novas na tua vida.

Depois da descoberta de um território, és chamado, como os primeiros Pioneiros, a ajudares a criar a tua comunidade, estudando-a, inventando soluções, construindo novos caminhos.

Lembra-te que todos os Chefes estão a teu lado para te ajudarem: os que deixaste e os que agora te vão propor novos desafios.

Vais reencontrar velhos amigos e fazer novos.



Lembra-te
que a tua Unidade será melhor
se tu fores melhor!



Vamos em frente!

Regista aqui as tuas recordações

Passei para os Pioneiros no dia ___/___/___

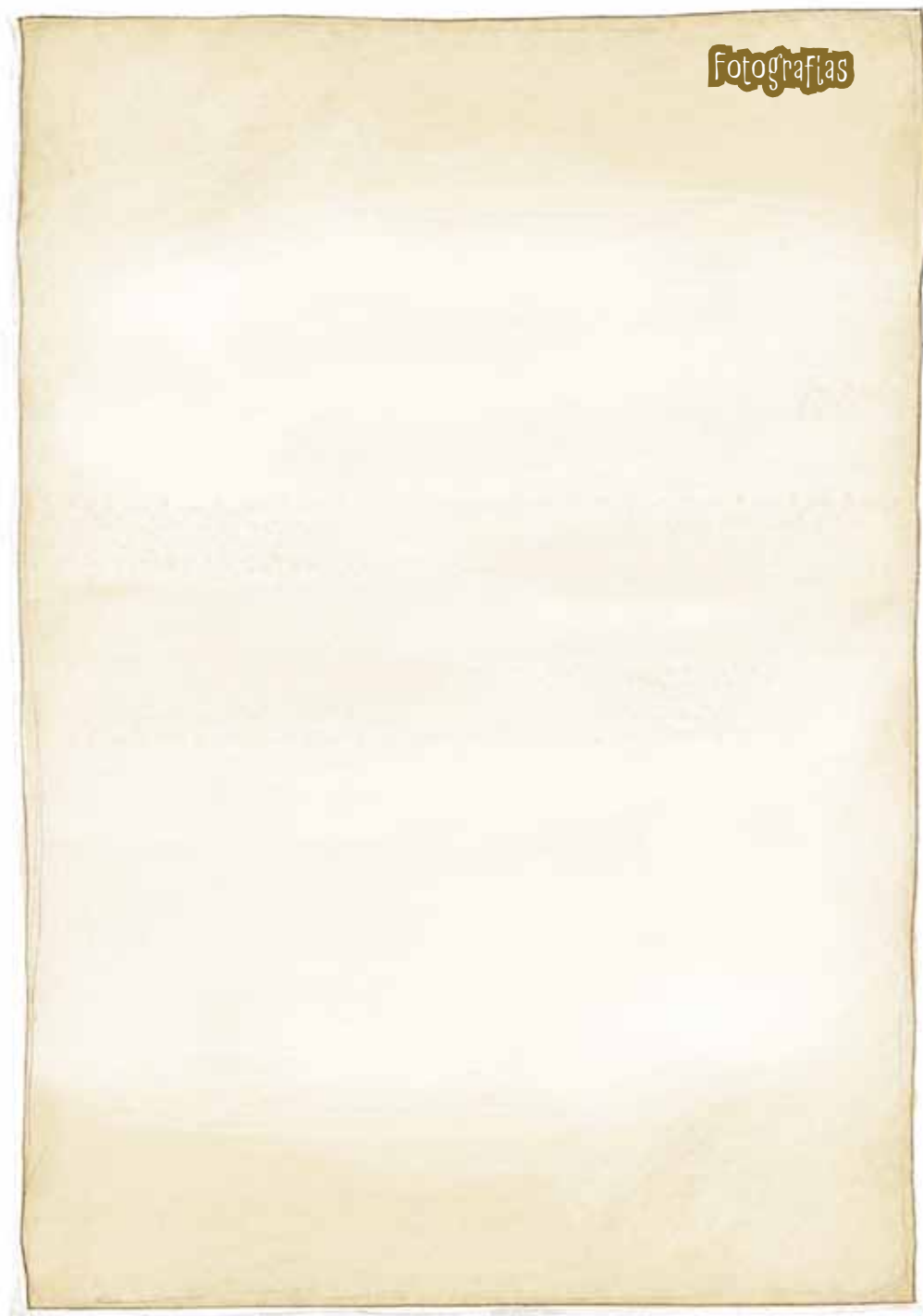
em _____ (local).

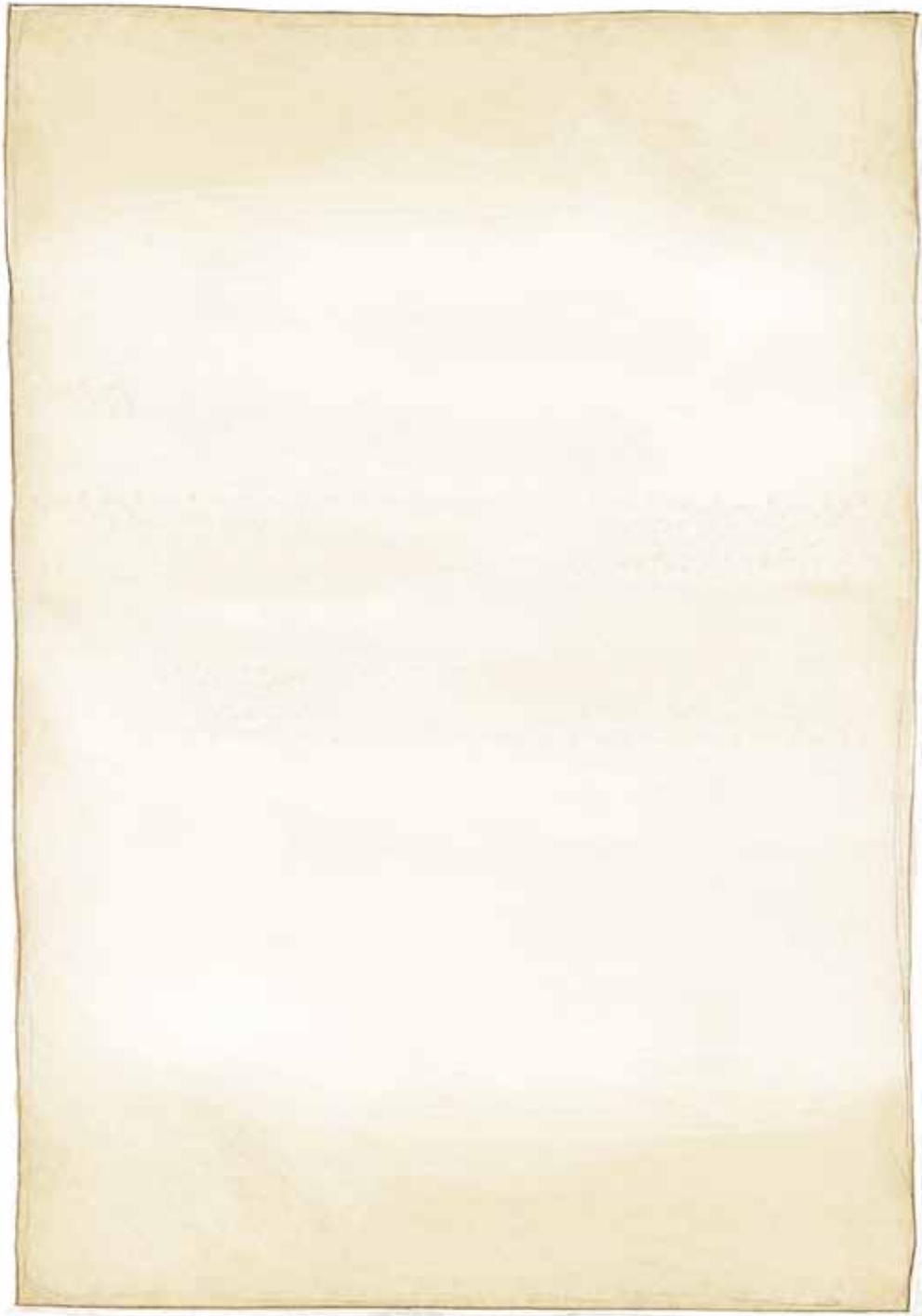
Passaram comigo os seguintes Exploradores:

O que mais gostei:

Mensagens:

Fotografias





E agora? O que levas?

A lined page with horizontal ruling lines, a header, and a footer.

