# MANUAL

## DO MONITOR

pi. Alex de Carvalho Teixeira

Projeto de IBP

# MANUAL

## DO MONITOR

*pi. Alex de Carvalho Teixeira*
Clã PioneiroFênix
11° Grupo Escoteiro do Mar Colégio do Carmo
Santos – S.P.

1999
1ª Edição

*“Algo só é impossível até que alguém duvida e prova o contrario”*

*Albert Eisten*

# ÍNDICE

**O PROPÓSITO DO "MANUAL DO MONITOR"** ..... 11

**1- O que é Monitor ?** ..... 13
**2- Por que ser Monitor ?** ..... 15
**3- O que é preciso para ser um monitor** ..... 16
3.1- O que um monitor terá que ter e aprender a ter ..... 18

**4- Função do monitor** ..... 21
**5- O Exemplo, espelho da patrulha** ..... 25
**6- Como posso aumentar a "autoridade" na patrulha?** ..... 27

**7- O Submonitor "o seu braço direito"** ..... 29
**8- A importância do Monitor** ..... 29
8.1- Para a Chefia ..... 29
8.2- Para os Elementos ..... 30

**9- A Patrulha** ..... 31
9.1- Cargos ..... 31
9.2- Coisas que a patrulha poderá ter ..... 33
*Jornal* ..... 33
*Tradição* ..... 33
**10- Sistema de Patrulha** ..... 35
**11- Conselho de Patrulha** ..... 35
11.1- O que é? ..... 35
11.2- Como realizar um Conselho ..... 37

**12- Corte de Honra & Conselho de Tropa** ..... 39
12.1- Corte de Honra ..... 39
*O que é uma Corte de Honra ?* ..... 39
*Composição* ..... 39
*O que faz ?* ..... 39
*Julgamento de Indisciplina* ..... 39
*Papel do monitor* ..... 40
*Organização* ..... 40
*Quando se reúne ?* ..... 40
*Sala de Corte de Honra* ..... 41

*Livro-ata* ..... 41
*Iniciando uma Corte de Honra* ..... 41
*A Corte de Honra, o purgatório !?!* ..... 42
12.2- Conselho de Tropa ..... 43
*Quem participa e para que serve* ..... 43
*Iniciando um Conselho de Tropa* ..... 43
*Amigos e amigos, Conselho a parte* ..... 44

**13- Reunião de Monitores** ..... 45

**14- Seria bom que soubesses**..... 47
14.1- Nós ..... 47
14.2- Canções e Gritos da Tropa ..... 48
14.3- História da Patrulha ..... 48
14.5- Conhecer as etapas ..... 48

**15- Como posso ser Adestrado e me Auto-Adestrar** ..... 49
15.1- Ser Adestrado ..... 49
15.2- Auto-Adestrar-me ..... 50

**16- Como Adestrar meus elementos** ..... 53
16.1- Adestramento na Sede ..... 53
16.2- Adestramento no Campo ..... 54

**17- Atividades e Acampamentos da Patrulha e da Tropa** ..... 57
17.1- Jogos ..... 57
*Desafio Sênior* ..... 57
17.2- Atividades Sociais ..... 58
*Almoço / Jantar* ..... 58
*Visitar outros grupos* ..... 58
17.3- Acampamento e Atividades ..... 59
*Antes do Acampamento* ..... 59
*Saída para atividade* ..... 60
*Chegando no Local* ..... 61
*Cheguei no Campo da Patrulha, como montar?* ..... 61
*Montando* ..... 62
*Primeiras tarefas* ..... 63
*O Campo montado* ..... 64
*Desmontando o campo* ..... 64
*Resumo Geral (tópicos)* ..... 66
17.4- A Patrulha no ponto ..... 66

**18- Lidar com problemas dos elementos e elementos problemas** ..... 69
18.1- Elemento Problema ..... 69

18.2- Problema do Elemento ..... 70

**19- As dificuldades do monitor e Conflito monitor x chefia** ..... 71
19.1- Perdi o controle da patrulha ! ..... 71
19.2- Hora do desanimo, já é hora de parar ? ..... 72
19.3- A hora de sair da monitoria..... 73
19.4- A embromação, o desanimo no acampamento ..... 74
19.5- Dificuldade com a Chefia ..... 74
*A desigualdade de tratamento entre elementos* ..... 74
*A Eficiência, a causadora de brigas* ..... 75
*Ser criticado na frente dos outros* ..... 76
19.6- Entendendo seu chefe..... 76
19.7- Pedir ou Exigir da Chefia ? ..... 77
19.8- Lidar com brigas e fofocas ..... 77

**20- Pode ser feito ou evitado** ..... 79
20.1- Saber elogiar, não muito ..... 79
20.2- Ser Educado, sempre é bom ..... 79
20.3- Levantar a Moral da patrulha e da tropa ..... 79
20.4- Chamar atenção ..... 80
20.5- Falar e não fazer ..... 81
20.6- Pegar muito no pé, sempre criticar ..... 81
20.7- Contra dizer-se ..... 82
20.8- Sou o Bom, será mesmo !?! ..... 82

**21- As 5 Perguntas do Mal desempenho da Patrulha** ..... 85

**22- Adestramento** ..... 87
22.1- Inspeção de Giwell ..... 87
*Postura* ..... 87
*Material Individual* ..... 88
*Disposição do Material Individual* ..... 88
*O Campo* ..... 90
22.2 Nós e Amarras..... 91
*Amarra Paulista , Enfardador ou Caminhoneiro*..... 91
*Cadeira de Bombeiro ou Encapeladura Simples* ..... 91
*Nó da Amizade ou Quadrado*..... 92
*Nó da Moringa ou do Gargalo*..... 92
*Nó de Arnez* ..... 93
*Nó de Fateixa* ..... 94

**23- Dicas** ..... 95
23.1- Bandeirola da patrulha, responsabilidade e atenção total ..... 95
23.2- 2 apitos, o que eu faço?!? ..... 95

23.3- Atenção !, elementos novos na área ..... 96
23.4- Rotas a caminho, um passo da sênior ..... 96
23.5- Quem pode fazer saudação ? ..... 97
23.6- Garbo, todos bem organizados ..... 97
23.7- "Check List" ..... 98
23.8- Cardápio – MENU ..... 98
23.9- 3 anos e nada mais ..... 99

Agradecimentos ..... 101

O Pioneiro que fez este Manual ..... 103

Referência Bibliográfica ..... 105

# O propósito do "Manual do Monitor"

Você que pretende ser monitor ou que já é, este manual irá lhe ajudar a entender um pouco mais, definir algumas atitudes deste cargo tão importante e um dos mais cobrados.

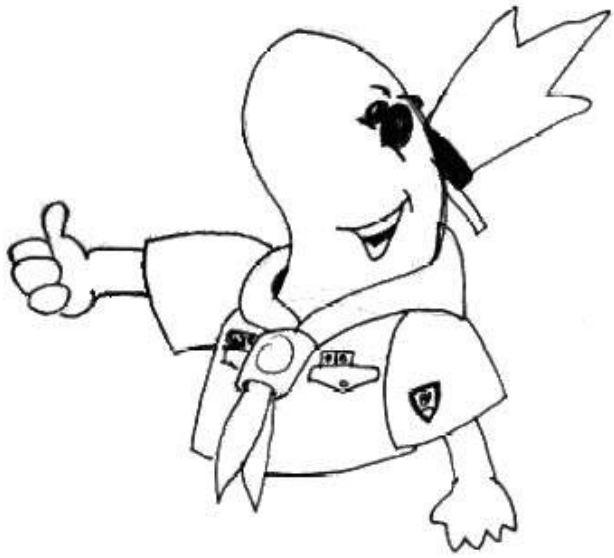
Você está em uma idade de mudanças e terá, que além de se encontrar, ajudar os elementos à encontrarem o seu caminho. É por isso que o cargo de monitor é tão difícil pois você terá que ajudar outras pessoas e a você ao mesmo tempo, sendo que algumas vezes terão o mesmo problema.

A função deste manual é apenas para consulta, para ajudar e ensinar algo diferente *"de um ex-monitor diretamente para um monitor"*.

Ele servirá quando você tiver alguma dificuldade ou quiser um conselho, pois neste caso será muito útil, tendo nele dicas, lembretes e fatos que aconteceram na minha tropa comigo e com outros monitores.

Eu sei que você irá ler algumas coisas e não irá pôr em prática. Mas ficarei feliz se pelo menos tentar usar a maioria e observar como é verdade, pois muitas já passei e aprendi fazendo. E você sabe como é, só aprendemos quando "apanhamos" e só assim percebemos que era verdade e não esquecemos nunca mais da lição.

Não pense que com esse manual, você já irá ser um monitor e não irá precisar do seu chefe. Pelo contrário, a função do Chefe é fundamental para a sua formação como bom monitor, você nunca será monitor sem a ajuda do seu chefe.



*" Os que forem á frente tem obrigação de orientar os que vem atrás"*

*Autor desconhecido*

**As Sete Normas...**

*As seis palavras mais importantes "ADMITO QUE O ERRO FOI MEU"*
*As cinco palavras mais importantes "VOCÊ FEZ UM BOM TRABALHO"*
*As quatro palavras mais importantes "QUAL A SUA OPINIÃO"*
*As três palavras mais importantes "FAÇA O FAVOR"*
*As duas palavras mais importantes "MUITO OBRIGADO"*
*A palavra mais importante "NÓS"*
*A palavra menos importante "EU"*

# O que é Monitor ?

Antes de você ler o resto é bom saber o que é um monitor.

O monitor é um membro *eleito por sua patrulha*, no Conselho de Patrulha, para ser o líder dela.

O Monitor deverá ser o melhor elemento e/ou aquele que se destaca em conhecimentos e liderança.

O Monitor dirige SEMPRE: nos jogos, nas atividades, nas tarefas a serem cumpridas, nas provas de etapas, nos acampamentos e sempre que a patrulha estiver em atividade.

Dirige na qualidade de líder da patrulha, sendo o Presidente do Conselho de Patrulha, gerenciando a vida da patrulha, atribuindo funções e avaliando o desempenho de todos.

Como líder da patrulha participa da Corte de Honra, sendo a voz com direito de voto da Patrulha no órgão máximo de direção da Tropa.

*"Um líder não se improvisa, um líder se cria"*

Ser monitor não é ser "aquele que leva o bastão" ou "aquele que sabe mais que os outros". Ser monitor é ser um líder a serviço da patrulha, aquele a quem todos ouvem e respeitam. Aquele que ajuda todos os membros da patrulha a atingirem suas metas, sem esquecer de ninguém, agindo sempre com "justiça e honestidade"

Por ser o líder da patrulha, é responsável por todos os atos dela. Perante a chefia, monitores e demais membros.

O monitor é responsável pela orientação de seus seniores e cabe a ele fazer com que todos trabalhem afinados e em prol da patrulha.

O monitor deve dizer :

*"Nós trabalhamos" e não "eu trabalhei"*
*"Nós vencemos" e não "eu venci"*

## FATO

Eu sempre brinquei com alguns, para entenderem um pouco da divisão da tropa.

Com um time de futebol, vôlei,... Podemos ter uma noção.

Os elementos são os jogadores e o monitor o capitão que possui o dom da voz de liderança e respeito perante os demais.

E a chefia seria o técnico que está sempre com eles comandando os jogadores e direcionado-os por onde é mais seguro e confiável caminhar para o sucesso (pois possuem conhecimento e já passaram por isso), mesmo não podendo entrar em campo (participar das atividades).

*" A diferença básica entre um homem comum e um guerreiro*
*é que um guerreiro torna tudo como desafio,*
*enquanto um homem comum torna tudo como bênção ou como castigo"*

*Autor desconhecido*

# Por que ser Monitor ?

Tenha certeza que muitos já se questionaram, o porquê de ser Monitor.

E você que é monitor ou que irá pegar a monitoria, já se fez e conseguiu uma resposta simultânea ?. É muito difícil definirmos assim diretamente, mesmo depois de ter saído da monitoria já ha algum tempo. Fica difícil definir o sentimento e a vontade que tive e que você espero que tenha pois são internas e portanto difíceis de aflorar de nós em palavras.

Mas tentarei separar por épocas de monitoria e seus diversos pensamentos: os novos, os velhos seniores, os que já foram monitor e principalmente os que irão assumir o cargo ou que estão nele.

*Os novos*, por não saberem o que vão fazer como monitor e como irá ser. Tudo é novidade, mesmo eles já tendo sido monitores no ramo escoteiro.

*Os velhos*, são aqueles que sabem a cobrança que é imposta ao monitore no final da sênior querem a menor preocupação e responsabilidade possíveis. Não querem pegar funções, para não se aborrecerem. Onde pessoalmente acho errado, quem não quer pegar responsabilidade é porque tem medo de não conseguir exercer a função e acho que temos que vivênciar o ramo até o último minuto.

*O ex-monitor* por saber a dor de cabeça que é ser monitor e que por algum motivo não foi bem sucedido no cargo, mas entende bem o porquê de ser monitor. Mas quem sabe este ex-monitor possa assumir de novo o cargo e tentar mais uma vez.

E principalmente *o sênior que irá assumir o cargo ou o que já está nele*, fica difícil dizerem o porquê de estarem neste cargo. Mas o importante é que você esteja feliz por dentro e satisfeito com sua liderança, amizade, adestramentos e com a confiança depositada em você e que você depositará nos demais, mesmo tendo muitas cobranças, aborrecimentos, etc. As vantagens para quem gosta e tem prazer em ser monitor é ajudar os novos, fora algumas regalias que só o monitor possui, como acampamentos para graduados, adestramento avançado, participar da Corte de Honra, etc.

# 3 O que é preciso para ser um monitor

Irei tentar descrever um pouco do que o monitor deverá ter, ou com o tempo adquirir, pois ninguém nasce com todas as virtudes e como terão de aprender a té-las e conquista-las. E nunca se esqueça de ser você mesmo.

Ser **dedicado** para com a sua patrulha. Uma boa patrulha começa com um monitor dedicado em adestrar e comandar sua patrulha.

Terá que ter muito **espírito escoteiro**, ele deve saber comandar e cobrar sem desrespeitar seus elementos. Saber ensinar o que sabe e passar as instruções dadas pela chefia. Enfim, ser mais um membro da patrulha, só que, com a responsabilidade de não deixa-la, pois ele é a sua **"alma"**.

*Saber lidar* com todos os membros da patrulha, saber lidar com a chefia, **saber ouvir** e saber o que falar e em que hora falar. Saber solucionar os problemas de forma a ser o melhor para toda patrulha.

De preferência ser o mais adestrado, pois assim ele poderá adestrar os demais e mostrar confiança e conhecimento.

Ter sempre uma opinião sobre tudo, **ser flexível** ás opiniões dos demais e saber explicar a solução tomada para o problema.

**Criatividade** para expor seus conhecimentos e lidar com membros da patrulha. A chefia sempre propõe tarefas que exigem muito do monitor, como a criatividade, imaginação e respostas rápidas.

**Ser amigo** dos elementos que confiam em você e você também terá que demonstrar confiança neles. Além de monitor você é um conselheiro que poderá ajudar na vida deles como amigo e poderá ajudar com problemas pessoais.

**Humildade** para justificar-se quando está errado.

Sempre zelar pela **união** da patrulha e esclarecer os problemas internos.

Ser aquele que nas horas difíceis de superar a barreiras é o primeiro a tentar superá-las, dizendo:

*"Se eu consigo, vocês meus elementos irão conseguir"*

Se por no lugar dos elementos, antes de exigir algo e cobrar. Assim você irá perceber se está cobrando muito ou pouco deles. Um elemento não é igual a outro, *não esqueça disso !*

Pense em preparar outros elementos para ser monitor, um dos papeis do monitor é iniciar o dom daqueles que gostariam de ser monitor, adestrando e ensinando-os para serem um dia. Você nunca será monitor para sempre.

Existem muitas outras coisas que com o tempo você irá descobrir sozinho, pois a vida de um monitor é um aprendizado.

**Lembrete**

***Importante***

*Nunca* abandonar a patrulha nas horas difíceis, pois senão a patrulha irá perder totalmente a confiança em você, porque se você a abandonou 1 vez, quem dirá que não fará outras vezes.

**FATO**

- ✓ Sempre falei que ser monitor é para poucos, que é só para aqueles que durante sua vida escoteira tiveram a oportunidade de cultivar esse Dom, muito difícil de se encontrar hoje em dia.

  Quem sabe você tenha ?

- ✓ Eu dizia para aqueles membros da tropa que adoravam criticar os monitores, que seria bom todos passarem um dia que fosse, para sentir o que é ser monitor e assim eles poderiam compreender melhor este cargo e pensar antes de criticar.

*"Liderar não é impor,*
*mas despertar nos outros a vontade de fazer."*
*Autor desconhecido*

# O que um monitor terá que ter e aprender a ter

Você deve imaginar após ler, que o monitor terá que ser uma pessoa perfeita. Longe disso, ele terá que ser um membro normal, mas com qualidades que poucos terão como ele.

Auto - Controle
Capacidade de Liderança
Companheirismo (ser amigo)
Comunicativo
Conhecimento escoteiro
Disciplinado
Espírito de Equipe
Espírito Escoteiro
Estar sempre Presente
Estar sempre se Adestrado e adestrar
Força de vontade
Garra
Humildade
Honestidade
Liderança
Paciência
Respeito para com todos
Responsabilidade
Saber Ouvir
Ser Alegre
Ser Esforçado
Ser Justo
Ser Criativo e ter pensamentos Rápidos
Voz de comando

*CUMPRIR a LEI ESCOTEIRA e seus ARTIGOS*

***Obs.:***

Freqüentemente acontece de alguns monitores deixarem que o *poder da monitoria* suba a cabeça usando-o de forma errada e então, começar a maltratar os demais.

E não esquecer que você é um deles e não tem o direito de pensar que é mais que alguém.

## A Promessa e Lei:

"A promessa é muito difícil de se cumprida, mas é muito séria e importante e ninguém será realmente escoteiro se não fizer o melhor possível para viver de acordo com a promessa que fez. Como você está vendo, escotismo não é apenas divertimento pois também exige de você uma série de obrigações, mas eu sei que posso confiar em você e que fará o que for humanamente possível para cumprir com a promessa escoteira".

*B.P. (Escotismo para Rapazes)*

*"Nunca ande por caminhos já traçados,*
*pois eles conduzem somente até onde ou outros já foram"*
*Autor desconhecido*

**OS DEZ MANDAMENTOS DAS RELAÇÕES HUMANAS**

1. **FALE** com as pessoas. Não há nada tão agradável e animado quanto uma palavra de saudação, particularmente hoje em dia quando precisamos mais de **"sorrisos amáveis".**

2. **SORRIA** para as pessoas. Lembre-se que acionamos 72 músculos da face para chorar e somente 14 para sorrir.

3. **CHAME** as pessoas pelo nome. A música mais suave para muitos ainda é ouvir o seu próprio nome.

4. **SEJA AMIGO** e prestativo. Se você quiser ter amigos, seja amigo.

5. **SEJA CORDIAL**. Fale e aja com **toda sinceridade**: tudo o que você fizer, faça-o com todo o prazer.

6. **INTERESSE-SE** sinceramente pelos outros. Lembre-se que você sabe o que sabe, porém, você não sabe o que os outros sabem. Seja **sinceramente** interessado pelos outros.

7. **SEJA GENEROSO** em elogiar. **CAUTELOSO** em criticar. Os lideres elogiam, sabem encorajar, dar confiança e elevar os outros.

8. **SAIBA CONSIDERAR** os sentimentos dos outros. Existem três lados numa controvérsia: o seu, o do outro, dar confiança e elevar os outros.

9. **PREOCUPE-SE** com a opinião dos outros. Três comportamentos de um verdadeiro líder: saber ouvir aprender e elogiar.

10. **PROCURE** apresentar um excelente serviço. O que realmente vale em nossa vida é aquilo que fazemos para os outros.

"ISSO TAMBÉM É QUALIDADE**. É QUALIDADE DE VIDA"**

# Função do monitor

Ser monitor, não quer dizer ter todas as qualidades, é ser uma pessoa absolutamente igual as outras, as características pessoais não são tão importantes. O mais importante é o papel que está reservado dentro da patrulha.

**1° Estar sempre presente,** acompanhar muito de perto toda e qualquer atividade, cuja liderança lhe foi confiada, porque sua presença é ponto importante para que haja a necessária convergência de esforços. É uma qualidade a característica da sua **assiduidade**.

**2° Manter uma atmosfera adequada ao andamento dos trabalhos** significa que todos se sintam bem trabalhando, sem estarem pressionados e que transcorra o trabalho normalmente. Diria que o monitor tem que ter **bom humor.**

**3° Reconhecer as capacidades e as limitações de cada um dos integrantes da patrulha** é a única forma de direcionar cada um para a tarefa mais adequada e de orientar cada um no sentido de buscar seu autoaprimoramento. Basta para o monitor **compreensão**.

**4° Conquistar a confiança** está diretamente relacionada ao empenho do cumprimento de tarefas e os resultado das tarefas alcançadas pela patrulha, devem depositar no monitor uma grande dose de confiança, a qual deve ser conquistada por ele. Esta função poderia ser associada a uma característica que alguns definem como **confiabilidade**.

**5° Colocar os interesses da patrulha acima de interesses menores,** isto é, dedicar-se, sem exagero. Não são raros os monitores que interpretam erroneamente o significado da característica **dedicação**, que se associa a esta função e caem no exagero de colocar os interesses da patrulha acima de qualquer outro, o que trará prejuízos a si próprio e aos demais integrantes.

**6° Estar disponível**, nos momentos que a sua patrulha necessitar, sem buscar desculpas para fugir de suas responsabilidades. A **disposição** é a característica que pode se associar a esta função.

**7° Cooperar para o sucesso da patrulha**, não se limitando em só mandar, mas também pôr a "mão na massa". Um monitor que se considera muito importante e acima dos demais e para não prejudicar a sua imagem de autoridade, demostra mais preocupação com a honra do cargo do que com legítimos interesses da patrulha. A função pode, igualmente, ser associada a uma característica: **o espírito de cooperação**.

**8° Não dar colher de chá**, sem grosserias, sem exigências absurdas, respeitando as limitações de cada um dos integrantes da patrulha, agindo sempre com cortesia e educação, marcando suas atitudes pela ponderação e pelo *bom senso*, o monitor não descuida de sua função principal, a de levar a patrulha até o objetivo final. Esta função está associada normalmente a uma característica que alguns identificam como **firmeza**.

**9° Reconhecer que não é o tal**, que esta, como qualquer pessoa, sujeito a erros e limitações, que não é o sabe-tudo nem o dono-da-verdade. Em lugar de impor à patrulha suas decisões é função do monitor escutar a patrulha, na certeza de que todos os elementos querem, tanto quanto ele, que a patrulha alcance o sucesso. O exercício desta função está intimamente relacionado com a **humildade**.

**10° Organizar os esforços da patrulha**; as dificuldades para realizar as tarefas aumentam assustadoramente a medida em que aqueles que vão realizá-las não se organizam para o trabalho. Como a pessoa que se propõe organizar o trabalho da patrulha precisa, ela mesma, agir de forma ordenada, uma característica do monitor que não pode ser esquecida é a de **organização**.

**11° Ouvir queixas, reclamações, ponderações e sugestões**, acatando e buscando soluções para as que forem aparecendo e descartando as demais, sem ferir aquele que as apresenta e sem permitir que as mesmas interferem com o andamento do trabalho. Essa é uma função que pode ser feita porque tem a característica da **paciência**.

**12° Cumprir e fazer cumprir os horários estabelecidos**, está é uma função bastante simples, pois depende apenas de exercer uma virtude que não pode ser separada da boa educação, a **pontualidade**.

Estas funções não foram citadas em ordem de importância, pois todas são igualmente importantes. Estas características: **assiduidade**, **bom humor**,

**compreensão**, **confiabilidade**, **dedicação**, **disponibilidade**, **espírito de cooperação**, **firmeza**, **humildade**, **organização**, **paciência** e **pontualidade**.

As características citadas são qualidades que, seguramente, encontramos em todo verdadeiro Escoteiro, não exigem, portanto, que um *Monitor* seja alguém tão especial.

Muitas outras características poderiam ser citadas, mas a principal função capaz de englobar todas aquelas que já citamos, além de muitas outras que ficaram fora da lista é **dar o exemplo**. *(leia Cap.5 pág.25 )*

*É pesado o encargo que repousa sobre os ombros de um Monitor. Toda ajuda lhe é necessária, principalmente aquela que lhe vem do Monitor dos Monitores.*

*Em suas orações diárias e em todos os momentos de sua vida, o Escoteiro rende suas graças Àquele que vela por nós todos e permite ao Monitor velar por sua Patrulha.*

*"Dica para Graduados- Osny Câmara Fagundes"*

# O EXEMPLO, espelho da patrulha

Para ser monitor, não basta saber mais que os outros ou mesmo ser mais forte que os outros, é preciso acima de tudo, ser um exemplo para os seus comandados.

Sendo assim, é necessário que você, como monitor, esteja preparado para enfrentar todas as obrigações que o cargo exige.

Como líder da patrulha, deve propor sempre novas idéias, originais e interessantes, para que sejam executadas pelos seus membros, cativando-os e ganhando o respeito de todos.

Ser um líder é ser o **exemplo SEMPRE** !!!. Pois o que você fizer, mesmo estando errado, ele irão ver como uma postura correta.

A patrulha é o retrato mais fiel do seu *Monitor,* porque se identifica com ele, admira suas atitudes e pretende se esforçar para copiá-las. Uma vez feita a escolha, o mais importante dever do escolhido é aprimorar aquelas características que despertaram tal sentimento na Patrulha pois, melhorando a si próprio, o *Monitor* estará levando toda a Patrulha a melhorar.

Deve dar o exemplo vivendo o ideal escoteiro. Para ser o exemplo vivo, deves ser justo e honesto.

*Um valor técnico*:

Todas as etapas e especialidades a teu alcance, deverás conquistá-las. (assim despertando vontade dos elementos de fazer o mesmo). Elas não servem para enfeitar, mas sim para aumentar o seu grau de conhecimento. É indispensável que seus elementos tenham certeza de que contigo, estarão seguros.

Um valor intelectual:

*"O que fazes agora com o sênior, será a base do que farás amanhã".*

*"Não duvide que para teres mais, terás que dar mais".*

*Um valor moral:*

Considere que "teu próprio caráter não tardará em refletir em cada um de teus rapazes". Teus elementos imitarão tuas qualidades, mas também teus defeitos. Por fim há três virtudes que o monitor tem que ter: franqueza, energia e abnegação.

Fraqueza: uma atitude correta, verdadeira e leal.
Energia: a imagem da energia é espada de aço, pois bem temperada resiste a todos golpes. A energia não é o resultado de um minuto de exaltação, senão o fruto de um treinamento contínuo ao longo dos dias, formado por uma série de esforços e hábitos. A energia te ajudará a ser otimista.
Abnegação: "em antes de ter dado tudo, não se deu nada"

**Lembrete**

- ✓ Dirija seus elementos mostrando-lhes como fazer e não fazer por eles
- ✓ Porém distintivos não bastam. O exemplo pessoal é muito importante.

**MENSAGEM DE B.P.**

"Quero que vocês monitores, entrem em ação e adestrem as suas patrulhas inteiramente sozinho e à sua maneira, porque para você é perfeitamente possível pegar cada rapaz de sua patrulha e fazer dele um bom camarada, um verdadeiro homem.

De nada vale ter um ou dois rapazes admiráveis na patrulha e o resto não prestando para nada.

Vocês devem procurar fazê-los todos positivamente bons.

Para conseguir isso, a coisa mais importante é o próprio exemplo, porque o que você fizer, os seus elementos também farão.

Mostrem a todos eles que vocês também sabem obedecer ordens dada, sejam elas ordens verbais ou regras que estejam escritas ou impressas e que vocês cumprem ordens, esteja ou não o chefe presente.

Mostrem que conseguem conquistar distintivos de especialidade e, com um pouco de persuasão, os seus rapazes seguirão o seu exemplo.

Mas Lembre-se que vocês devem guia-los e não empurrá-los".

***ALERTA:***

*"O que fizer, eles farão igual"*. Eles terão em você a forma perfeita de ser sênior.

Isso principalmente é para você monitor que já está um bom tempo no cargo e está cheio de vícios errados que são difíceis de mudar e você acha que é a forma certa de ser. Com certeza após um tempo perceberá que estava errado. Então é bom você parar e pensar um pouco nas conseqüências dos seus atos.

Seus elementos estão sempre lhe observando.

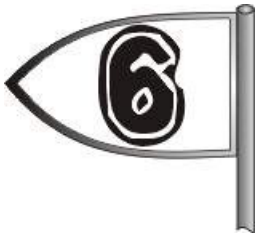
Mesmo sendo coisas mínimas, como se pendurar em coisas, brincar na hora errada, falar palavras indevidas, etc.

E não esquecer dos elementos que estão entrando direto na sênior e não sabem nada do movimento, irão fazer de você um puro espelho de um sênior.

> *"Uma grama de seu exemplo,*
> *valerá mais do que uma tonelada de conselhos."*
> *Autor desconhecido*

> *"Nada é mais perigoso que um bom conselho*
> *acompanhado de um mau exemplo."*
> *Autor desconhecido*

# Como posso aumentar a "Autoridade" na patrulha?




Não existe muita regra para isso, pois você monitor terá que criar seu próprio jeito.

Tem algumas coisas que poderão ajudar.

*Umas das mais importantes:*

- ✓ Apresentar idéias originais e planos cheios de iniciativas, que serão entusiasticamente postos em execução pelos seus irmãos escoteiros;
- ✓ É conhecer os pais de todos os elementos da patrulha;
- ✓ Saber onde trabalham ou estudam os elementos;
- ✓ Conhecer quais são as suas esperanças futuras na vida e quais as oportunidades que esperam encontrar.

**DICA**

✓ Saber dividir a hora de descontração e a hora de seriedade. Pois você monitor poderá as vezes confundir estes momentos e a sua patrulha fará o mesmo e futuramente não irão saber distinguir quando está falando sério e quando esta brincando.

# O Submonitor "o seu braço direito"

7

O Submonitor é um jovem escolhido pelo monitor com consentimento da chefia. Como assistente do monitor, este deve estar adestrado e com conhecimentos parecido com o do monitor, pois terá que estar pronto para assumir o posto na sua ausência.

Ambos dividem a administração da patrulha, cabendo ao Monitor delegar-lhe as funções que deverá dar conta.

Você monitor terá que observar bem seus elementos. Você deve imaginar que é um simples cargo que fica lá trás e você imagina que nunca estará ausente. Pelo contrário, você nunca sabe o amanhã e terá que preparar uma pessoa para assumir seu cargo. Entra aqui seu papel de monitor em escolher alguém apto para substituí-lo temporariamente e no futuro definitivamente.

É uma escolha aparentemente fácil, pois é só colocar qualquer um lá, mas com o tempo perceberá que é difícil. E uma vez escolhida será mais difícil mudá-la.

# A importância do Monitor

8

## Para a Chefia

Como monitor, você desfruta de algumas regalias que não são oferecidas à tropa. Reuniões especiais de adestramento, sejam semanais ou mensais, participação na Corte de Honra, adestramento mais elevado, etc. Porém estes privilégios também significam "RESPONSABILIDADE". Então ao receberem um tratamento "especial", que vocês trabalhem duro para liderar e conduzir as suas patrulhas.

A chefia deposita muita confiança em você, pois ela sabe que precisa de sua ajuda para adestrar elementos. E cada vez que você faz algo bom e desempenha seu cargo ao nível adequado, a chefia irá depositar muito mais confiança em você. Eles irão desempenhar muito melhor o cargo deles.

# Para os Elementos

O monitor tem um papel fundamental para seus elementos.

Eles depositam muito confiança e espelham neles o que vêem em você. É raro uma patrulha que seja tão diferente do seu monitor, (só se ela estiver em conflito), isso poderá acontecer se você sair muito do ideal do escotismo, ramo e do seus elementos.

Algumas vezes o monitor terá que observar, que poderá haver patrulhas diferentes (conjunto de elementos), onde terá que procurar modos diferentes de monitorá-las. Caso não se adeqüe a essa patrulha, ele poderá perder o controle, querendo aplicar o sistema em certos elementos, inaplicáveis.

Mas não esqueça, se você conquistar a confiança da forma natural (dando tempo ao tempo), você já terá dado um grande passo.

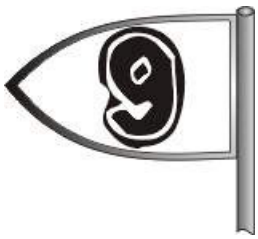
E não esqueça, você é uma peça chave na sua patrulha e para a chefia. Eles dependem muito de você e, claro, você depende e terá que confiar muito neles também.

**Lembrete**

Os elementos não querem só "o monitor", aquele líder que manda, etc. E sim uma amigo, conselheiro, que procura harmonia, mantém sempre o ambiente alegria.

*"A coisa mais* **importante** *para um monitor,*
*É a* **confiança** *que os elementos depositam nele."*
*ACT*

# A Patrulha



A patrulha é a unidade no escotismo, seja para o trabalho, jogos ou divertimentos, seja disciplina ou dever.

Formada por jovens, liderada por um deles, o Monitor, que é o responsável direto pela "vida" da patrulha. Como unidade autônoma a patrulha pode até desenvolver suas atividades independentemente da tropa, cabendo ao Monitor zelar pela disciplina, adestramento e camaradagem entre seus membros.

## Cargos

O monitor poderá designar para seus elementos, assim distribuindo tarefas e responsabilidades:

**Escriba** (sede)**:** Escrever as atas e demais documentos, ter espírito de observação para poder relatar fatos.

**Almoxarife** (sede)**:** Ter inventário de todas as propriedades da patrulha. Armazenar e manter sempre limpo e em ótimo estado de uso os materiais da patrulha, como ferramentas, panelas, lonas, etc.

**Tesoureiro** (sede)**:** Finanças da patrulha, Deve possuir um caderno de finanças organizado e ser um pouco "cara de pau" para cobrar os membros.

**Enfermeiro** (sede e campo)**:** Ter conhecimento de primeiros socorros e manter a caixa de primeiro socorros em bom estado e sempre com medicamentos no prazo de validade.

**Cozinheiro** (campo)**:** Cozinhar as refeições da patrulha, é preciso aptidão e organização.

**Lenhador** (campo)**:** Saber manusear ferramentas de corte e saber cortas as devidas arvores no acampamento. Senso de conservacionismo. Saber o que corta, para não destruir o que não será útil depois.

**Aguadeiro** (campo)**:** Responsável por buscar água. Sempre irá manter o campo com água potável.

**Intendente** (sede e campo)**:** Será responsável por buscar coisas e saber onde será colocado e guardado. Cuida de todo material.

**Guardiões das tradições da patrulha** (sede e campo)**:** Mantém vivas as tradições, lendas, costumes, canções. Essa é uma tarefa que o monitor poderá realizar, pois sempre poderá manter em pratica.

***Obs.:***

Outros cargos poderão ser criados, de acordo com a necessidade da patrulha. O importante é não sobrecarregar ninguém com excesso de funções, principalmente você.

**DICA**

Fique muito atento para quem você atribui um cargo incompatível com as habilidades e vontade do elemento, pois ele irá fazer além de mal feito, com má vontade.

***Obs.:*** De preferência, o monitor não deverá ocupar nenhum cargo fixo (principalmente em campo), pois ele já é o monitor e com isso terá que observar e ajudar toda a sua patrulha, onde isso já uma responsabilidade e tanto. *Experiência de um ex-monitor*.

*"Buscando o bem de nossos semelhantes, encontraremos o nosso"*

*Autor desconhecido*

# Coisas que a patrulha poderá ter:

- ✓ Canto de Patrulha (lugar íntimo, onde a patrulha se sinta a vontade, só visitado por seus integrantes e convidados);
- ✓ Caixa de patrulha, para guardar materiais;
- ✓ Carimbo;
- ✓ Bandeira;
- ✓ Canções e Gritos;
- ✓ Tradições;
- ✓ Camisetas, Agasalhos, Roupa de Campo, Bonés, Anéis personalizados.
- ✓ Totem;
- ✓ Álbum de fotos;
- ✓ Mensalidade da patrulha (para fazer coisas da vontade da patrulha, outra forma de arrecadar fundos financeiros);
- ✓ Jornal (na sede e nos acampamentos, Fatos que ocorreram e noticias);
- ✓ Quadro de Etapas (mostrar o adestramento, assim incentivando os elementos)
- ✓ Página na Internet;
- ✓ Etc.;

## ➢ Jornal:

O jornal da patrulha é um bom elemento de união, pois além de unir a patrulha para trabalhar, une a tropa através de noticias, comentários, humor, fatos, conhecimentos, conquistas dela e dos elementos, avisos. Ele pode ser exposto em forma de mural assim facilitando o custo e também pode ser feito bimestral ou semestral.

Poderá ter um nome como: *"*ODI*News"*, *"*CAÇÃ*Online", etc.*

E para isso será criado um cargo na patrulha de "Editor" que será responsável pelo jornal e organização dele.

## ➢ Tradição:

A patrulha pode estabelecer tradições, que todos devem honrar e preservar. Estas tradições podem ser, por exemplo:

- ✓ Um macacão de acampamento;
- ✓ Um Boné;
- ✓ Uma Saudação;
- ✓ Um grito antes da refeição;
- ✓ Etc.

## FATO *de Tradição*

Quando monitor da patrulha ODIN eu criei uma tradição.

Possuímos um carimbo da patrulha. E toda vez que entrava um elemento novo na patrulha e fazia seu primeiro acampamento, o elemento recebia de mim uma carimbada na testa.

Pois assim ele estaria marcado e iria pertencer a patrulha definitivamente e assim tendo como compromisso lutar pela patrulha.

## FATO *de Tradição*

Quando era elemento da patrulha Zeus a patrulha já tinha uma tradição de antes das refeições gritar o Grito da Patrulha e depois uma certa oração sênior que é assim:

*"Vou comer sem parar, vou comer sem parar. Que a patrulha Zeus vai detonar"*

O mais legal, é que passa gerações na patrulha e até hoje em dia é feita esta tradição.

> *"O caminho mais curto para fazer muitas coisas é fazer uma só de cada vez"*
>
> *Autor desconhecido*

# Sistema de patrulha

O Sistema de Patrulha é um dos pontos essenciais em que nosso treinamento se baseia, pois é uma forma de todos os membros se adestrarem e o monitor expor seu potencial.

A alma do escotismo é o sistema de patrulha. Não é possível fazer escotismo sem que se aplique o sistema de patrulhas; na verdade é a única forma de se praticar o Escotismo.

É na patrulha que os jovens podem desenvolver suas potencialidades, despertar vocações e desenvolver aspectos de cidadania e respeito para consigo e com o próximo.

Uma forma de adestramento, mais rápida e com bons resultados.

Onde a chefia irá adestrar os monitores e os monitores seus elementos. Que é bem mais fácil você monitor adestrar 5 elementos do que a chefia 24 elementos. Assim você irá dar muita mais atenção a eles.

# Conselho de Patrulha

## O que é?

Uma reunião formal de seus membros, presidida pelo monitor, cuja principal função é coletar as idéias e os anseios de seus membros, para que o monitor tenha subsídios para orientar as reuniões de patrulha e levar as necessidades da patrulha para a Corte de Honra. É onde é feita a escolha das funções, eleições, debates, cobranças de tarefas e solucionados os problemas internos.

É importante que os monitores não imponham seus desejos à sua patrulha, mas que convide a patrulha a decidir sozinha qual destino quer seguir e se adestrar. Esta prática acaba trazendo um bom espírito de cooperação, liberdade e de expressar as vontades dos seus membros. Mas o monitor tem sempre que apresentar um caminho para a sua patrulha caminhar. Ter idéia formada e uma idéia de onde quer chegar, sempre expondo para patrulha sua opinião e nunca ficando em dúvida do caminho que almeja seguir.

Também é uma ótima oportunidade para aprender adestramentos novos, concluir etapas e planejar atividades de patrulha. O mais importante é adestrar a sua patrulha, pois esta é uma forma da patrulha sentir segurança em ter um bom monitor e a chefia confiar em você.

> *"Amigo sincero é aquele que mostra seus erros e ajuda a vencê-lo. Não aquele que os esconde somente para satisfaze-lo permitindo que você viva em um mundo de mentiras"*
>
> *Autor desconhecido*

**Lembrete**

- ✓ É bom sempre ter coisas simples como bandeira Nacional, ata, os tópicos a serem debatidos previamente escritos. Os elementos levarão a sério o Conselho e perceberão como o monitor é prevenido e pensa sempre em tudo.

- ✓ Tente manter a ordem, mas nunca deixe tão formal, a ponto de se tornar chato o Conselho ou Reunião.

***Obs.:***

Só os elementos com promessa tem direito a voto, mas todos tem direito a voz.

# Como realizar um conselho:

**1° -** Saudação a bandeira Nacional, pode-se colocar junto a da patrulha;
**2° -** Oração;
**3° -** Ler o último Conselho, registrado em ata;

Para sabermos o que se passou no último Conselho e examinar o que foi decidido e realizado

**4° -** Expor os tópicos a serem debatidos;

O que será debatido no Conselho

**5° -** Opiniões e Conclusão finais;
**6° -** Oração;
**7° -** Saudação a bandeira;

***Importante:***

Todas as decisões desse Conselho devem ser devidamente registradas em um Livro-ata, que deve ser muito bem preservado, pois é um documento oficial e histórico da patrulha e seus membros.

**DICA**

Tente sempre fazer no mínimo 1 reunião por mês, com isso os membros da patrulha, começaram a ter responsabilidade e afinidade com a patrulha.

Varie os lugares das reuniões, como:

- ✓ Fazer uma reunião em cada casa dos membros (é bom sempre ter um lanche, para quebrar a tensão e a formalidade que o conselho pode tornar-se);
- ✓ Lanchonetes, Pizzarias, Parques;
- ✓ Etc.

**DICA**

Fazer 1 vez por semestre um dia da patrulha, onde possa haver descontração, com certeza os membros irão confiar e se unir. Assim um confiando no outro, encontrarão além de membros da mesma patrulha, amigos dentro e fora do escotismo. Também com estas atividades o monitor poderá conhecer os pais dos elementos e assim como os demais, estreitar os laços de fraternidade, que aos poucos irá se formar.

*"Procure ser Humilde em todas as circunstâncias. Humildade não é dizer "sim" a tudo e a todos. Nem é a pregar que somos humildes.*

*Não é agachar-se mentalmente a tudo o que os outros dizem. Não ! Humildade é saber exatamente o que somos e o que valemos. É conhecer-mos a nós mesmos, procurando corrigir sinceramente nossos defeitos e não nos querendo impor aos outros.*

*Quem é humilde, em geral, não sabe que é. Mas quem não é humilde é que pensa que é."*

# Corte de Honra & Conselho de Tropa

12

## Corte de Honra

### O que é uma Corte de Honra ?

Dentro do sistema de patrulha, a Corte de Honra tem um papel fundamental, é uma comissão permanente de administração da tropa.

### Composição

É composta pelos Monitores e Chefes da tropa. Quando convidados os Submonitores participam, embora que, no caso de tropas com duas ou três patrulhas isto é comum.

### O que faz ?

Cabe à Corte de Honra debater e participar da programação da tropa, dando sugestões dos assuntos que as patrulhas gostariam de ter, como excursões e acampamentos. Também é função da Corte de Honra estabelecer as recompensas, definir as competições de tropa, aprovar a concessão de distintivos e projetos de eficiência 2, cuidar das finanças da tropa e resolver problemas relativos à disciplinas e conduta dos membros dela pertencentes, estabelecer as tradições e as regras de conduta da Tropa, no que diz respeito a garbo, disciplina, comportamento em público, linguajar, participantes nas atividades e respeito para com os companheiros da Tropa.

### Julgamento de Indisciplina

Nos casos de julgamento deve ser assegurado a presença e defesa do interessado, só se fazendo na sua ausência quando, avisado previamente por escrito ou verbalmente, não comparecer.

Ninguém gostaria de ser julgado, sem ter a voz de defesa e poder argumentar sobre o que está sendo julgado.

Esse é uma atitude justa, que não poderá ser esquecida, em hipótese alguma.

> *"Um homem verdadeiramente nobre,*
> *é aquele que sabe ser verdadeiramente justo"*
> *Autor desconhecido*

## ➢ Papel do monitor

O monitor tem um lugar na Corte de Honra, mais como representante de sua patrulha do que para expressar seus pontos de vistas pessoais. Ele irá expor o que está acontecendo na patrulha e irá expor o que a patrulha decidiu no Conselho de Patrulha realizado anteriormente.

## ➢ Organização

A presidência deste órgão é exercida por um dos monitores eleito por um período definido pela própria Corte é ele quem deve conduzir os debates. Isto significa que é função do Presidente convocar os participantes, estabelecer a pauta dos assuntos com antecedência, estabelecer a ordem dos debates e agir como mediador. O Chefe da Tropa e seus Assistentes participam apenas na qualidade de conselheiros, não tendo, em hipótese alguma direito a voto.

No caso de uma decisão da Corte de Honra divergir da opinião do Chefe da Tropa, ele pode "vetar" e levar o caso para a diretoria do Grupo decidir. Por ser um órgão que cuida de todos os assuntos da Tropa, algumas de suas decisões são secretas e não podem ser reveladas a ninguém, comprometendo o bom andamento das atividades.

## ➢ Quando se reúne ?

É conveniente que a Corte de Honra se reuna uma vez por mês, ordinariamente, para tratar dos assuntos normais da tropa. Porém ela pode se reunir sempre que necessário.

**DICA**

No caso de acampamentos convém fazer uma Corte ao final de cada dia, para avaliar as atividades, o desenvolvimento das patrulhas e suas dificuldades.

## ➢ Sala de Corte de Honra

A sala da Corte de Honra é decorada de acordo com a vontade de seus membros, porém é convenientemente ter sempre um quadro com as leis e a promessa, alguns livros para consulta, flâmulas e outros troféus conquistados pelas Patrulhas ou pela Tropa. No caso de Grupos Escoteiros que não possuem espaço, pode-se criar um baú contendo todos os objetos utilizados na Corte de Honra. É importante que somente os monitores tenham acesso à sala de Corte de Honra, pois isto contribui para estimular os jovens que não participam, a serem monitores.

## ➢ Livro-ata

Todas as decisões da Corte de Honra devem ser devidamente registradas em um Livro-ata, que deve estar muito bem preservado, pois é um documento oficial e histórico da Tropa. O secretário ou escriba é escolhido entre um dos monitores por um período definido pela própria Corte para escrever as atas no Livro-ata.

## ➢ Iniciando uma Corte de Honra

Após todos estarem no devido lugar, quietos e feita a saudação a bandeira Nacional, o Presidente (monitor) dá como iniciada a Corte de Honra, depois será feita a oração de iniciação por qualquer integrante da Corte de Honra. Tudo isso é comandado pelo Presidente e anotado pelo escriba (o horário que iniciou e quem fez a oração).

O escriba irá ler a ultima ata, para que todos estejam cientes do que foi decidido pela Corte e observar o que foi feito e desfeito, caso esteja tudo certo todos irão assinar a ata passada.

O Presidente irá expor os item e o que será discutido.

Ele terá o poder de colocar ordem na Corte, para todos terem a vez de falar, sem ninguém interromper. Quem quiser falar, sair ou entrar terá que pedir permissão ao Presidente.

Após as decisões e conclusões tomadas e não terem mais nada a ser decidido, o escriba irá ler suas anotações sobre o que aconteceu na Corte, para ver se está tudo certo. Depois será feita a oração de encerramento, a saudação da bandeira Nacional, dando como encerrada a Corte de Honra, pelo Presidente.

***Obs.:***

Caso a tropa tenha algum estandarte ou bandeira podem ser saldados também. Fotos da Tropa ou algo que seja relacionado ao escotismo também podem ser exposto na sala da Corte.

## ➢ A Corte de Honra, o purgatório ?

*"Vou te levar à Corte de Honra!"*

Quem ainda não ouviu um Monitor ou Submonitor irritado ameaçar dessa maneira a um elemento menos disciplinado ou mais embromador?

A visão da Corte de Honra como uma espécie de "tribunal" perante o qual deve comparecer, para ser julgado e punido, qualquer Sênior cujo procedimento contrarie as normas que regulam a vida da Tropas ou das Patrulhas, é infelizmente, bastante comum. Não são poucos Monitores que só se lembram de sua Corte de Honra naqueles momentos, felizmente raros, em que precisam dela para corrigir falhas disciplinares que, na maioria das vezes, só estão ocorrendo porque lhes faltaram habilidade para exercer uma liderança efetiva sobre suas Patrulhas.

Então, tome cuidado para você não tornar-se aquele que escolhe quem será punido, você não é dono e não puni ninguém. Seu papel é outro na Corte de Honra.

# Conselho de Tropa

## Quem participa e para que serve ?

O Conselho de Tropa é formado por todos os Seniores com Promessa, o Chefe de seniores e seus Assistentes atuam como conselheiros e sintetizadores dos assuntos que estão sendo abordados.

Se reunirá formalmente nas seguintes ocasiões: para sugerir atividades, para o planejamento anual, avaliar uma atividade após sua realização e emitir opiniões sobre decisões importantes para a vida da Tropa. Também para organizações de finalidade financeira, festas, etc.

O Conselho de Tropa apenas sugere e avalia, cabendo as decisões à Corte de Honra.

O Presidente do Conselho de Tropa é o mesmo do da Corte de Honra, mas o escriba poderá ser diferente do da Corte, onde qualquer membro poderá assumir este cargo.

> *"É preciso coragem para levantar e falar,*
> *mas também é preciso coragem para sentar e ouvir"*
> *ACT*

## Iniciando um Conselho de Tropa

É da mesma forma da Corte de Honra *(leia Cap.12.1 pág.39)*

***Aviso:***

Os elementos sem promessa não participarão do Conselho, mas geralmente algumas tropas deixam que eles participem, para que possam ir se apegando ao Sistema da Tropa e o que acontece dentro dela. Eles não terão direito a voto e voz, só terão direito a voz, caso o Presidente do Conselho permita.

## ➢ Amigos e amigos, Conselho a parte

Nos Conselhos de Tropa sempre acontece de todos ficarem com medo de falar o que pensam ou algum acontecimento para relatar e ficam constrangidos na presença de outras pessoas, que são suas amigas. E isso não pode acontecer.

Tem que lembrar que todos estão lá, para resolver problemas e "abrir o jogo". É bem melhor falar no Conselho, do que sair ficar comentando o que deixou de falar.

Dentro do Conselho todos estão lá como membros da Tropa, mesmo sendo amigos, então se tiver o que falar, fale!. E ninguém irá ficar com birra de você depois.

É só esclarecer antes do Conselho, para todos serem sinceros, que tudo que será falado não será levado para o lado pessoal, depois do Conselho.

> *"Não concordo com uma só palavra do que dizeis,*
> *mas defenderei até a morte vosso direito de dizei-lo"*
> *Voltaire*

***Aviso:***

Não esqueça, quem fala são os membros da tropa e *não a chefia*, eles estarão lá para dar conselhos e ajudar nas decisões. Você como monitor terá que saber ter sua opinião e puxar a conversa para que todos participem. Evite que a Chefia tome conta do Conselho.

**Lembrete**

Não sei se aconteceu com você ou na sua tropa, na hora de voltar, vem aquele voto "maria vai com as outras", aquele que um começa e o outro vai falando igual. Isso geralmente acontece quando alguns não sabem expor suas idéias, por não terem suas próprias idéias.

*(Isso me irritava muito, profundamente !)*

# Reunião de Monitores

Uma reunião informal, realizada entre os monitores, com a presença ou não da chefia.

Que existe para conversar sobre problemas da tropa e troca de experiências, mas nenhuma decisão tomada poderá ser tratada como a decisão da tropa, pois essa só pode ser feita em Conselho e Corte de Honra.

Mas é uma boa hora de trocar adestramentos e problemas que estão ocorrendo em sua patrulha, dificuldades do mês, bimestres, tarefas que terão que fazer, campanhas que irão participar e fazer um cardápio igual para as patrulhas. Sempre um poderá ajudar no problema do outro.

Monitores bem sincronizados é sinal de que a tropa terá força para crescer e ser uma ótima tropa.

Pode ser realizada em qualquer lugar, desde casa de uns dos monitores até lanchonetes, pizzarias, etc., o que torna bem mais divertida e descontraída essa reunião.

Seria bom que esta reunião venha a ser feita continuamente. A chefia irá observar que os monitores "tem vida própria", o que quer dizer isso:

Significa que a chefia não tem que ficar mandando fazer as coisas e os monitores já conseguem se organizar sozinhos. Assim a chefia terá muito mais confiança, o que significa responsabilidade.

"Veneração mal empregada se torna bajulação
Precaução mal empregada se torna covardia.
Valentia mal empregada se torna agressão.
Sinceridade mal empregada se torna grosseria."

*Autor desconhecido*

# Seria bom que soubesses

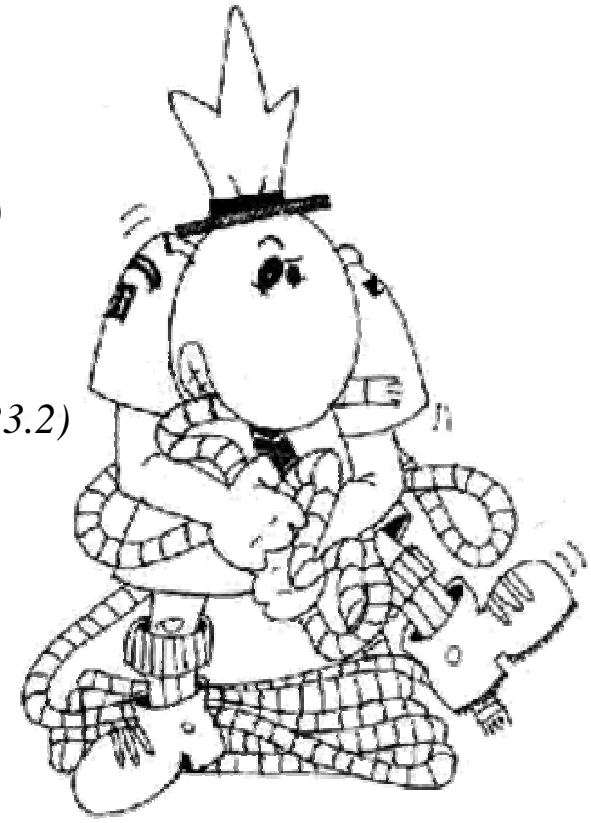
Você terá que ter um conhecimento amplo, um pouco de cada coisa dentro do movimento e fora também. Tente conversar com a chefia e procure saber o que eles esperam de um monitor.

## Nós

Nós, que todos deveriam saber, mas infelizmente a preguiça é maior.

Alguns desses nós, você já deve saber e se não sabe é bom aprender, pois sempre são cobrados e utilizados.

⚑ Nós e Amarras principais
✓ Nós Pedidos pelo Ramo
➢ São os que considero mais utilizados



- *Amarra Quadrada* ⚑ ✓ ➢
- *Amarra Diagonal* ⚑✓ ➢
- *Amarra Paulista* ➢ *(veja no cap.23.2)*
- *Aselha* ⚑ ✓ ➢
- Balso pelo Seio ⚑ ✓
- Catau ⚑ ✓ ➢
- Cadeira de Bombeiro ✓*(veja no cap.23.2)*
- Lais de Guia ⚑ ✓
- *Nó Direito* ⚑ ✓ ➢
- *Nó de Escota* ⚑ ✓ ➢
- Nó de Escota alceado ⚑ ✓ ➢
- Nó em Oito ⚑ ✓
- Nó de Correr ⚑ ➢ ✓
- *Volta Redonda com cortes*⚑ ✓ ➢
- *Volta de Ribeira* ⚑ ✓ ➢
- *Volta do Fiel* ⚑ ✓ ➢
- Volta do Salteador ⚑ ✓

## Canções e Gritos da Tropa

Canções Escoteiras } Canção da Despedida; Canção da promessa; Canção de B.P.; Outras canções que a sua seção cante.

## Histórico da Patrulha

É fundamental, saber o que significa o nome da sua patrulha e sua história também. Saber o que significa o grito, os elementos que marcaram e o que fizeram pela patrulha, como um dia você irá deixar suas pegadas nela.

Não esquecer de conhecer história da Tropa e as glórias e aventuras que já fez e onde já esteve.

**FATO** Quando fui para o VI Ajuri do Mar na Escola Naval no RJ, como monitor da patrulha ODIN, da Tropa VIKING, fomos recepcionados pelo chefe coordenador. Observou o nome da patrulha e da tropa e perguntou se eu sabia o que significavam, respondi que sim. Então ele perguntou uma coisa que poucos deveriam saber, "Você sabe quais dos Viking's que vão para Valhala?", lembro-me até hoje.

Após eu explicar, ele falou: "São poucos monitores que sabem a história da sua patrulha e tropa, eles gritam o nome da patrulha e na maioria, nem sabem o que significa".

E me deu os parabéns e fiquei muito contente.

É por isso que os detalhes que fazem o monitor ser melhor e diferente dos demais monitores.

## Conhecer as etapas

Conhecer o P.O.R. e o Manual do Ramo, sabendo como podem ser realizadas as etapas. É fundamental você conhece-las, pois precisará para conquistar as etapas e estar atento as mudanças, se mantendo sempre bem informado.

Os seus elementos irão lhe perguntar e você terá que saber, pois você já passou por essas etapas.

# Como posso ser Adestrado e me Auto-Adestrar

15

Essa é uma parte do seu aprendizado que depende de sua vontade e do seu interesse, pois não adianta você ficar se lamentando por não ter conhecimento se você não "corre atrás dos seus interesses". Se você quer chegar no topo da montanha, vá atrás, pois ela nunca virá até você.

## Ser Adestrado

Essa é uma parte geralmente feita pela chefia, mas é claro que pode ser feita, por um outro chefe, amigo de outra seção e outro grupo também.

O adestramento é passado pela chefia durante as reuniões, palestras e atividades. Eles irão instrui-lo para saber o essencial e poder alcançar seus ideais e objetivos.

Eles nunca irão lhe passar tudo, pois sempre esperam que você caminhe por si só.

Se eles derem tudo para você, irá ficar preso a eles e não irá saber procurar seu próprio caminho, buscando o que gosta de aprender.

Mas você também deve *pedir* algumas coisas de sua chefia, como adestramento (nós, amarras, pioneirias, informações, assuntos da sociedade atual, canções, acampamentos, atividades sociais, etc.) e também palestras de profissionais (Médicos, Engenheiros, Advogados, Publicitários, etc.) e cursos (1° Socorros, meio ambiente, etc.).

*(leia Cap.19.7 pág.77)*

*" Ele irá mostrar o caminho e*
*você deverá saber, por si só andar nele "*
*Autor desconhecido*

## Auto-Adestrar-me

Essa parte depende de você e de mais ninguém.

Você terá que procurar em amigos, livros e cursos algo que possa instrui-lo cada vez mais e claro, algo que lhe atraia.

Saber nós novos e mais usados em acampamentos, pois poucos irão saber;

Pioneirias diferentes e formas de acampamentos ousados e inovadores;

Cursos que possam ser úteis no escotismo (1° socorros, ..., etc.);

História da patrulha e da tropa;

Procurar tirar etapas e especialidades por sua conta, sempre buscando o ideal, de preferência junto com outro membro da tropa, ficando mais fácil e trocando sempre idéias com ele (se um der ânimo para o outro, com certeza ficará mais fácil).

Seus elementos irão confiar muito mais em você, sabendo que existe um monitor que tem conhecimento suficiente para poder ensina-lhes (um ponto muito importante para a confiança deles em você ).

Estes livros podem ser encontrados na sua região e até no seu próprio grupo. Não espere que o conhecimento venha até você, procure-o e com certeza irá encontrar.

> *"Conhecimento nunca é demais,*
> *mas é claro conhecimento que possa ser útil."*
> *ACT*

**Lembrete**

Estar sempre atualizado e buscar pôr em prática o que aprendeu. Não adianta saber só na teoria.

**Dica**

Uma dica que posso dar, que você esteja sempre atualizado no que já sabe e relembrar o que você já aprendeu. Não adianta querer aprender coisas mais complexas e avançadas se você esqueceu do ensinamento básico e fundamental.

**FATO**

Na minha época de sênior, criei uma amizade muito forte com o Rodrigo ("Carmona") que se mantém até hoje. E por acaso eu já tinha sido monitor dele na Tropa Escoteira, mas a amizade só se fortaleceu na sênior, pois os dois tinham as mesmas vontades de aprender, ensinar e de realizar.

E nós íamos atrás de nossas etapas juntos, íamos no trabalho de nosso chefe tirá-las, nunca ficamos parados, fizemos pioneirias ousadas e criativas.

Com certeza aprendemos muito um com o outro independentemente de chefes. O impressionante é que nunca fomos da mesma patrulha na sênior, mas fomos monitores na mesma época, o que fortaleceu a tropa.

E assim conseguimos nos adestrar, por vontade própria.

*" A grandeza não consiste em receber honras, mas sim merecê-las"*

*Aristóteles*

*Quando der uma esmola, não anuncie a todos. "Não saiba sua mão direita o que faz a esquerda".*

*Ajude sem alarme, para não humilhar aquele a quem sua generosidade ajudou. Respeite o próximo e ajude sempre, mas em silêncio, porque o Pai, que vê no segredo, o recompensará muito mais do que o reconhecimento público que tiverem seus atos.*

# Como adestrar meus elementos

16

Essa é uma parte que muitos monitores esquecem que é papel deles, e por isso é bom lembrar que não só o chefe adestra, o monitor também.

Caso algum elemento de outra Patrulha, Tropa ou Grupo, venha a pedir sua ajuda para adestrar ou ensinar algo, não custa nada e nem irá "cair seus dedos" se você for gentil e passar o que você aprendeu. Um dia alguém fez o mesmo com você.

## Adestramento na Sede

Você pode adestrar, principalmente nas reuniões de patrulha;

Podendo inicialmente ensinar adestramentos como:

- ✓ Hasteamento e Arriamento (simulando-os), Formações (ferraduras, em linha, etc.), apitos, etc.
- ✓ Ensinar a fazer Nós, ensinado em "cabos solteiros" um determinado nó.
- ✓ Pratica de 1° Socorros, simulando um acidente e a patrulha terá que socorrer.
- ✓ Sinais de pistas.
- ✓ Acender fogueira.
- ✓ Fazer comida.
- ✓ Montar barraca.
- ✓ Inspeção de Giwell, *(leia Cap.22.1 pág.87).*
- ✓ Montar uma mochila para atividade e acampamento
- ✓ História de B.P.
- ✓ História da Patrulha
- ✓ História da Tropa.
- ✓ Etc.

E até poderá fazer, um tipo de competição saudável entre a sua patrulha, na hora de montar a barraca, cronometrando o tempo de montagem. E o recorte do elemento que monta mais rápido pode criar um tipo de tradição na patrulha.

***Importante:***

Quanto mais você praticar com eles, mais eles irão aprender, tente evitar a teoria, pois eles não terão noção do que você está falando.

É sempre bom incentivar a vontade de buscar os objetivos, conquistas e aprender a cada dia que passa.

Mantenha sempre seus elementos adestrados e atualizados com seus conhecimentos básicos. Isso é o mais importante, a chefia sempre cobrará isso.

***Obs.:***

Lembre de não repetir o ensinamento consecutivamente. Eles irão achar desinteressante e lhe achar um chato.

**Lembrete**

"Um elemento é diferente de outro e cada elemento tem um jeito diferente do outro. Tenha paciência, aprenda a conhecê-los.

Se ele falar que não consegue, mostre que você conseguiu que ele também poderá conseguir, mesmo que demore."

> *"Sempre que ensinares,*
> *ensina também a duvidares do que ensina"*
> *Autor desconhecido*

## Adestramento no Campo

O acampamento é a forma de pôr em pratica o que foi ensinado na sede e na patrulha e irá provar como ela é unida e testará seus conhecimentos.

É muito diferente saber na sede e aplicar no campo, por vários motivos, que você monitor já deve saber.

É uma ótima forma (eu considero a melhor, e tem a melhor fixação) de ensinar fazendo, na hora das pioneirias, mostrar para os elementos, o que fazer e o que não fazer.

Eles irão perceber porque as coisas dão certo e porque dão errado.

Você poderá adestrá-los e ensiná-los, ao fazer as pioneirias, as amarras, como montar, como deixar limpas, como se portar em um acampamento, segurança no campo, etc.

Tenha paciência ao ensinar e não tenha preguiça. Eu sei que todos querem montar as coisas rápido e na maioria das vezes você acaba fazendo sozinho, pois assim vai mais rápido e você tem certeza das coisas saírem ao seu gosto e bem feitas. Mas nem tudo é assim, tem que saber que existem pessoas que querem aprender e se você não der esse espaço, elas sempre ficarão de lado. Confie nelas !

Você monitor poderá antes dos elementos irem para um acampamento, adestra-los: levando uma mochila sua e expo-la em uma Inspeção de Giwell *(leia cap. 22.1 pág. 87)*, como fazer uma. E o que levar em uma mochila para a atividade e para o acampamento, para eles não levarem coisas a mais e nem a menos.

Não esqueça, Ninguém nasce sabendo.

*"Feliz aquele que transfere o que sabe e aprende o que ensina."*
*Cora Coralina*

"Se as portas parecem fechadas é porque seus desejos são muitos.
Se não tivesse nenhum desejo, não notaria as portas fechadas."

*Autor desconhecido*

# Atividades e Acampamentos da Patrulha e da Tropa

17

## Jogos

Os jogos, portanto, constituem uma parte realmente importante do adestramento sênior. O próprio escotismo pode ser descrito como "o maior jogo de todos".

Lembrar que, nos grande jogos ou nos pequenos, nos jogos de sede ou ao ar livre, num torneio de músculos ou num torneio de inteligência, o essencial é que a patrulha conserve a unidade em jogo que ninguém fique de fora, como espectador. Existe na patrulha elementos mais fortes, ágeis e outros rápidos e inteligentes. O monitor terá que saber formar a patrulha para que nos jogos mais de ação os elementos menos ágeis participem. O monitor terá que mostrar para o elemento que ele pode conseguir se quiser.

Não esquecer de manter a alegria e a raça da patrulha, lá em cima.

*(leia cap. 20.3 pág. 79)*

## ➢ Desafio Sênior

No Ramo Sênior uma das atividades mais freqüentes são os desafios, que são tarefas especiais que exige muito do sênior, da patrulha e da tropa. É dado um tempo para a conclusão do desafio ser realizada e todos deveram dar o máximo de si para solucionar o problema. Esses desafios poderão exigir a parte física, intelectual e de todo tipo.

Só que muitos pensam só em realizar o desafio e mais nada não percebendo o outro lado do desafio que é o que Chefe observa, o ***do Espírito de Equipe,*** onde um ajuda o outro e algumas vezes deixam de lado o objetivo final para ajudar o próximo.

A chefia irá preferir bem mais que todos estejam com o Espírito de Equipe lá em cima, mesmo não completando o desafio ou completar fora do tempo do que completar no tempo, só que individualmente.

Mas não quer dizer, que você nunca tenha que terminar o desafio, pois o próprio nome já diz desafio, para observar a capacidade para patrulha e da tropa trabalhar em equipe. Então dê o máximo de si e busque o Espírito de Equipe e tente chegar ao seu limite, pois só assim poderá saber o que é capaz de fazer.

O desafio é uma ÓTIMA forma de levantar a moral de qualquer tropa, pois todos irão trabalhar em uma só meta. O desafio concluído é uma barreira conquistada e com certeza todos irão se sentir muito bem e alegres. Algumas vezes este sentimento vai tão fundo que todos chegam ao ponto de se abraçar e fazer uma linda comemoração e todos ficam contentes e recompensados pelo esforços que deram. E claro, a Chefia muito feliz por sua tropa conseguir superar mais este desafio.

## Atividades Sociais *(Dicas)*

### ➢ Almoço / Jantar

Este é um bom momento para unir a patrulha e a tropa, além de ser uma das etapas e um dos desafios do ramo sênior (social).

Poderá ser feito na casa de um dos membros da patrulha, o cardápio pode variar de acordo com a atividade e a ocasião.

E para baratear, cada elemento poderá dar um alimento ou uma quantia em dinheiro, não ficando tão caro para quem está fazendo a atividade.

Necessariamente não tem que ser só para comer, antes pode ser feita uma Reunião, Conselho, atividade esportiva, cultural, etc.

A freqüência desta atividade informal é muito importante para a união da patrulha e da tropa.

Assim irão conhecer a casa dos elementos e os seus pais irão conhecer os jovens e a chefia da tropa.

> *"O Escotismo não é só na sede, durante um dia, é também durante a semana".*
>
> *ACT*

### ➢ Visitar outros grupos

Uma atividade muito importante para a integração é a troca de informações entre tropas, patrulhas e monitores. O ramo e o escotismo existem varias formas de realizar, mas é claro com o mesmo ideal.

E esse encontro é bom para observarmos outras formas de atividades como atividades náuticas, jogos, adestramentos e claro fazer novas amizades.

E para isso acontecer é fácil, é só conversar com seu chefe e ele se comunicar com outros grupos de sua cidade e região.

***Obs.:*** Mas não esqueça de não tornar essa atividade de confraternização em uma atividade de duelos.

## Acampamento e Atividades

Não tem muitos comentários sobre acampamentos, só que você aproveitam e tentem fazer o máximo. É no campo que a patrulha irá testar todas as qualidades e revelar suas falhas.

Preste muita atenção para futuramente corrigi-las.

**Lembrete**

Não adianta nos acampamentos grandes ser a maior patrulha do mundo ganhar tudo se ela não se confraterniza com as demais.

**FATO** *O coração de um acampamento*

A Tropa VIKING tem o costume de durante a noite toda manter uma fogueira central acesa.

O chefe Marcelo e Anderson sempre diziam que a **fogueira** é o **coração do acampamento** e se durante a noite ela se apagar, o acampamento se acaba e todos teriam que desmontar o campo e ir embora.

E nunca ela se apagou, pois todos faziam o maior esforço durante as suas rondas.

Ainda bem que isso nunca aconteceu, imagina sair no meio da noite !

### ➢ Antes do Acampamento

*A reunião de patrulha:*

Você monitor terá que fazer esta reunião antes do acampamento para estipular os encargos e listagem do que falta preparar, separar e comprar. Mostrar o que espera da patrulha no acampamento e os encargos estipulados. Não esqueça de fazer o "Check List" *(leia Cap.23.8 pág.98)* de todo material

que pretende levar (desde uma colher até uma barraca). Tem que escrever tudo mesmo. E para que isso? Para manter o controle e não esquecer nada.

> *" O Acampamento começa em casa"*
> *ex-pi. Fábio A. Domingues*

Esta frase é muito importante, pois se você não fizer as coisas necessárias antes de acampar, poderá comprometer seriamente as atividades ou acampamento. Então corrija os erros antes de partir, para não se arrepender e se aborrecer depois.

## ➢ Saída para atividade

Chegou finalmente a hora tão esperada de sair para atividade, após tanta preparação.

Antes de mais nada, a **pontualidade** é essencial para o cumprimento do programa e respeito ao próximo, então todos os elementos da patrulha chegam ao ponto de reunião no horário marcado e lá encontrarão o monitor e o Submonitor, que fazem a verificação, um tipo de lista ("Check List"), observando o que esqueceram.

Fazendo o "Check List" com o cozinheiro, enfermeiro, almoxarife, intendente, rapidamente verificarão se não esqueceram nada e todas as recomendações cumpridas.

E observar se todos trouxeram o seu material individual como combinado. Após isso é só fazer os últimos ajustes.

O monitor dá uma ultima olhada, pois sempre temos a impressão de estar esquecendo algo e com a lista ficaremos muito mais seguros de não Ter esquecido.

É só embarcar 1° o material e depois os elementos irão se acomodando, assegurando a apresentação da autorização assinada por seus responsáveis.

**DICA**

Muitas patrulhas tem caixa de patrulha que ajuda muito para transportar os utensílios, mas só funcionará para acampamento de fácil acesso.

E para as jornadas e acampamentos de difícil acesso?

A melhor coisa a fazer é dividir o material nas mochilas dos elementos, facilitando muito o andamento da patrulha e segurança, onde todos ficarão com as mãos mais livres.

**DICA**

Dormir uma noite antes do acampamento em um só local seria muito bom para união da patrulha, assim todos já estariam no clima do acampamento e com muita garra. Com certeza a chefia iria notar o espírito de patrulha.

## ➢ Chegando no Local

Depois de uma viagem bem alegre ou de sono, ao descer verificar se não esqueceu nada, para não trazer futuros transtornos e futuras broncas vindas da chefia (para variar) . E toda atenção é pouca, pois é muito desagradável esquecer algo no ônibus, trem ou carro. O material poderá fazer muita falta na atividade.

## ➢ **Cheguei no Campo da Patrulha**, como montar?

Essa parte é bem difícil, pois você imagina um campo quando está na sede e quando chega é tudo bem diferente.

Diante da realidade do terreno, o monitor visualizará uma realidade totalmente diferente. Terá que imaginar rapidamente o modo como vai instalar sua patrulha e imaginar as adaptações que terá que fazer no campo dentro do projeto imaginado e planejado anteriormente.

Essa é a melhor oportunidade para avaliar o grau de eficiência de uma patrulha

*"Já houve quem comparasse uma patrulha eficiente, montando seu campo com uma orquestra excelente, regida por um excelente maestro, que seria você monitor."*

***Obs.:***

Ao chegar no acampamento terá que ter idéia do que fazer, mesmo nunca tendo visto o campo e ao chegar observar o que tem nas mão para poder montar o seu campo. E ser rápido, pois a patrulha espera de você uma resposta de onde começar e o que fazer. E você terá que ter essa idéia muito formada e a sua criatividade e imaginação entrará aqui.

Adaptar o que você tem na imaginação e aplicar no real o que quer montar e onde irá colocar as pioneirias. Expor para a patrulha o que você gostaria de fazer e depois dividir os cargos. Com certeza, a patrulha aos poucos irá se adaptar ao seu jeito e pensamento e confiar no que você pensa e faz.

Divida sempre as tarefas, pois assim você irá mostrar confiança neles.

## ➢ Montando

Após ter imaginado o campo, você terá que explicar para a patrulha o que irá fazer.

Após muitos acampamentos e experiências pessoais, eu criei um costume de montar, mas você pode seguir ou criar seu próprio.

***1° O TOLDO,*** *Por que?* Montando ele primeiro, você poderá se abrigar da chuva repentina e proteger os alimentos da chuva e do sol, também onde será feita as refeições.

Não poderá ser muito alto, para não passar muito vento e nem muito baixo pois ninguém irá entrar e poderá pegar fogo. Então, é só pegar o elemento mais alto da patrulha e ele levantar o braço e fazer uma média dessa altura.

"Não esqueça de usar o bom senso";

***2° O FOGAREIRO*** onde será feita as refeições, se for fogão a lenha não esquecer que ele tem que ser baixo. A tampa da maior panela não pode ultrapassar o joelho do cozinheiro, para evitar acidentes como queimaduras maiores. (Essa medida será aplicada também para o fogareiro);

***3° CANTO DO LENHADOR;***

***4° CERCAR O CAMPO, MESA, LATRINA;***

***5° MONTAR BARRACAS*** ( se for Bivaque terá que antecipar a construção)**;**

**...**° Você terá que traçar seu próprio roteiro daqui em diante e deverá observar as prioridades e necessidades da patrulha e do campo.

***Obs.:*** Não esqueça do desafio, algumas vezes pegar um campo mais difícil, irá testar bem mais seus conhecimentos e criatividade que um campo fácil.

**DICA** A simetria das pioneirias no campo sênior é fundamental na montagem de campo. Deixá-las perpendiculares e/ou paralelas uma da outra, deixando o campo bonito e espaçoso. A estética é importante para um campo sênior.

## ➢ Primeiras tarefas

Após ter explicado para a patrulha, o que está dentro desta cabeça mirabolante, tem que dividir as primeiras tarefas, quem irá limpar o campo, cortar madeiras, pegar água, etc.

Estás primeiras tarefas deverão ser feitas rapidamente e algumas vezes os cargos estipulados anteriormente não serão aplicados agora.

O elemento irá falar que a tarefa que você pediu para ele não faz parte do seu cargo. Você deverá explicar que de início ninguém tem cargo fixo.

***Aviso:*** (Segurança no Campo)

- ✓ Não esqueça que noviços não usam facão, machadinha e machados.
- ✓ Atenção ao cortar madeiras, observe se não tem alguém a sua volta para não ter futuros acidentes.

**Lembrete** **Importante**

- ✓ Evite cortar madeiras que não serão usadas, o escoteiro preserva o meio ambiente (6º Artigo) também. Então especifique que tipo de madeira precisa, para quem irá cortar. Para não cortar e depois deixar a madeira de lado.

- ✓ Tome cuidado com as ferramentas e fique atento na forma como elas estão sendo usadas e onde estão sendo deixadas após o uso, pois é muito perigoso deixar ferramentas jogadas no campo, podendo dar margem para acidentes e caso alguém se machuque será difícil socorre-lo.

  Atenção monitor com seus elementos, dependendo de quem usa a ferramenta, ela se tornará uma arma.

***MUITO IMPORTANTE:***

Nunca deixe a patrulha sem um responsável no campo. Caso você tenha que sair, deixe o seu Submonitor e caso o seu Submonitor esteja fora você será obrigado a ficar.

Não se importe caso tenha trabalhado mais que os outros, pois cada um tem ritmo e capacidade diferentes. O campo é para todos e se você fizer com ânimo, com certeza outros irão perceber e farão o mesmo.

*Esqueça* da palavra *"EU"* e use a palavra *"NÓS"* e diga *"Um por todos e todos por um"*. Esta é a base do acampamento.

## ➢ O campo montado

Depois do grande esforço, de muito trabalho e enormes bolhas na mão, enfim o campo está pronto.

Agora é só aproveitar, mas com muito cuidado para não destruir o trabalho de um dia em uma hora.

E aos poucos tentar fazer as **pioneirias pequenas**. Elas dão um charme especial para o campo, mostrando a **criatividade e capacidade** da patrulha.

Tente manter sempre a harmonia na patrulha, desde a chegada, montagem, durante a atividade e na hora de partir.

Um dos principais pontos para um bom acampamento é a alegria que a patrulha passa para os demais e a chefia.

Mesmo que o acampamento não seja bom, a alegria de todos *irá torná-lo*.

## ➢ Desmontando o campo

Esta parte é a mais rápida e a mais triste, porque depois de tanto esforço é chegado o fim do acampamento. Mas tudo que é bom dura pouco.

**1° - Desmontar as barracas:** deixando-as limpas por dentro e por fora, para não criar mofo e assim não danificando um material de muito uso e caro também.

**2° - Desmontar as pioneirias:** cortar o cizal, colocando-o no lixo e juntando as madeiras em um só lugar.

**3° - Limpar panelas e ferramentas:** é bem mais fácil limpar no acampamento, para assegurar que esse material dure durante um bom tempo. E quando chegar na sede é

só afiar as ferramentas e passar um óleo queimado para assegurar futuro uso.

**4° - O toldo:** Tente dar uma limpada antes de guardar, com certeza terá de limpar depois.

**5° - Fazer o "pente fino":** Limpeza total, assegurando que tudo seja deixado o mais limpo possível. Deixando o campo como se ninguém tivesse acampando antes.

O lixo, deve ser levado junto para ser jogado onde possa ser coletado.

E observar se não foi esquecido nenhum material da patrulha e individual.

- ✓ Confira no "Check List" todo material;
- ✓ Atingir os 4 desafios sênior ( Físico, Espiritual, Intelectual, Social);
- ✓ Dividir tarefas, não fazer tudo sozinho;
- ✓ Ter um tempo de descanso (não muito grande), para a patrulha respirar e ver o que deu certo e o que irá fazer;
- ✓ Ferramentas nos seus devidos lugares;
- ✓ Manter sempre limpo e organizado o campo;
- ✓ Estar sempre observando o que os elementos estão fazendo;
- ✓ Nunca deixar o campo sem um responsável (Monitor ou Submonitor);
- ✓ Madeiras, deixá-la em um só lugar;
- ✓ Não pegar muito no pé da patrulha;
- ✓ Levantar a moral, pois sempre existe aquele momento que a patrulha cai de produção. Você monitor tem que perceber este momento e por garra na patrulha;
- ✓ Nunca brigar com o elemento na frente de outros da Tropa e da chefia. Tentar amenizar e falar particularmente;
- ✓ Se pôr no lugar do elemento.
- ✓ Limpar todo o material da patrulha antes de guardar (panelas, barracas, ferramentas, etc.)
- ✓ Fazer o "pente fino";
- ✓ Tente deixar o campo mais próximo do normal, como se ninguém estivesse acampado;

***Atenção:***

Depois do uso, deixar Fogueiras e Brasas totalmente apagadas, para evitar incêndios;

## ➢ Resumo Geral *( TÓPICOS )*

| | |
|---|---|
| ✓ **Reunião da patrulha** | Estipular cargos, tarefas e fazer o "check list". |
| ✓ **Saída** | Checar o Check List. |
| ✓ **Chegada no local** | Ver se não esqueceu nada no ônibus, trem, etc. |
| ✓ **Campo da patrulha** | Imaginar o que você pretende fazer;<br>Passar para a patrulha a sua idéia do campo;<br>Dividir as primeiras tarefas (limpar campo, cortar madeira, etc.). |
| ✓ **Montagem** | Dividir quem irá montar as pioneirias;<br>Preparação do campo. |
| ✓ **Campo pronto** | Aproveitar e usufruir do trabalho de todos, mais com cuidado para não destruir antes do acampamento acabar. |
| ✓ **Desmontar** | Limpar o material, juntar a madeira em um só lugar, fazer "pente fino" no campo evitando de esquecer algo e de deixar o campo sujo. |

## ➢ A Patrulha no ponto

Para observar se a sua patrulha está indo bem, o único som que você deve ouvir é aquele que acompanha o trabalho feito com alegria, risadas, comentários divertidos, ordens dadas com cortesia e cumpridas com satisfação, perguntas feitas com interesse e respondidas de forma adequada.

E assim o trabalho irá fluir normalmente e renderá muito mais.

Onde todos estarão com o *Espírito de Equipe* aflorado e se esquecerão do *"EU"* e usarão o *"NÓS"*.

**DICA**

Tente no acampamento incrementar o campo com a bandeira da patrulha, pioneirias práticas, não as grandes pioneirias, mas as simples que dão muito efeito e trazem muita praticidade aos acampantes como tochas para portal, tampa do lixo com pedal, porta pratos e talheres, porta mochilas, sapateira, etc.

**FATO** ***"O Homem Aquático"***

Em um acampamento em Pedro de Toledo-SP, eu como monitor da patrulha ODIN distribuía as tarefas para os elementos e os cargos. Tinha um elemento, o Fábio, que pegava o cargo que ninguém queria pegar, o de lavar copos, pratos, pegar água, etc.

Ele gostava e desempenhava tão bem o cargo, que a patrulha o apelidou de "Homem Aquático", onde tudo que mexia com água ele estava lá.

Era muito engraçado, até hoje em dia nos acampamentos o pessoal brinca sobre esse fato.

Tudo que é bem feito e com vontade, todos irão parabenizá-lo por seu trabalho.

*"Se você faz o que sempre fez,*
*conseguirá o que sempre conseguiu"*
*Autor desconhecido*

# Lidar com problemas dos elementos e elementos problemas

18

Esta é uma parte delicada para o monitor deparar-se. Terá que ter muita paciência e consciência do que está fazendo e até que ponto sabe o que fazer. Tem casos que não poderá ajudar e terá que buscar ajuda externa para o problema.

## Elemento Problema

São aqueles elementos que estão atrapalhando a patrulha, tendo atitudes fora do padrão da forma de encarar a patrulha e até do espírito escoteiro.

E para resolver esse problema:

1° Uma boa conversa, expor e porquê dele estar tendo tais atitudes e por que ele está tendo tal atitudes;
2° Como você pode ajudá-lo a melhorar;
3° Esperar para ver o que dá.

Essa conversa não é só uma e sim algumas.

Se depois de algum tempo não der certo, você vai até o seu chefe e pede auxilio para o problema. E caso não dê em nada, ai o problema é bem mais em cima, mas com certeza até chegar na "Corte de Honra" o problema já terá sido solucionado.

Mas nunca pense em 1ª hipótese tirá-lo da patrulha, pois:

"Transformar um elemento ruim em um bom, é a maior dificuldade de um monitor, a coisa mais fácil a fazer é expulsá-lo ele e passar o problema para outro. É muito fácil mudá-lo de patrulha, é bem fácil mesmo, se livrar de um problema assim. Mas você não fez o papel de monitor.

O difícil é "arrumar" este elemento e não desistir de ajudá-lo, mas depois que você ajudar, irá perceber que ajudou alguém e transformou-o de um problema em uma solução, um bom elemento. Agora sim, você fez o papel de um monitor".

**FATO** Não sei se fiz certo. Quando monitor muitos diziam que eu era o "bonzinho" que acolhia a todos. Eu aceitava os elementos que as outras patrulhas não queriam, os chamados “elementos problemas”.

Por algum motivo eles se transformavam e melhoravam bem, não 100%, mas concideravelmente. E por acaso foi com eles e outros elementos fracos no ramo sênior que minha patrulha conquistou algumas das eficiências e muitos jogos. *(leia Cap.19.5 pág.74)*

## Problema do Elemento

Esta é um situação que nem todas as vezes você poderá ajudar, mas pelo menos poderá tentar amenizar.

O elemento pode ser “bom” ou “ruim”, mas nunca pode se esquecer que ele tem também sua vida cheia de problemas e dificuldades em casa. Cada dia que passa a sociedade traz mais problemas para o adolescente. E cada vez mais cedo ele terá de enfrentar como se fosse adulto.

E alguns são tão graves que nem sabem como enfrentar. Entra aqui, não o monitor e nem o chefe, mas sim os amigos que ele tem no movimento escoteiro, que poderão conversar, auxiliar a enfrentar o problema e mostrar as saídas que poderá ter.

Todos tem problemas e o escotismo terá um grande papel, pois ele não serve só para aprendizado de campo e atividades, mas também na parte social e principalmente na formação do caráter e na educação de cada jovem.

**FATO** “Um sênior na tropa estava com um grande problema familiar e financeiro em casa. Ele era uns dos mais dedicados da tropa e uns dos melhores também. A tropa era muito unida e não podia deixar de ajudá-lo.

Ele gostaria muito de ir no acampamento que íamos fazer, só que não tinha condições de pagar, foi onde a tropa se juntou e cada elemento pagou uma parte do acampamento para ele, mesmo cada um tendo que pagar um pouco mais, pelo menos tivemos a presença dele no acampamento.

E tenho certeza que ele não se esqueceu disso ”.

*No fim, tudo dá certo.*
*Se não deu é porque ainda não chegou ao fim.”*
*Fernando Sabino*

# As dificuldades do monitor e Conflito Monitor X Chefia

19

São dificuldades e problemas que observei durante a minha época de monitor e como pi.

As dificuldades durante a época de monitor, são normais e não imagine que outros nunca tiveram problemas, quem já foi monitor sabe os problemas e responsabilidades que são colocadas neste cargo

> *"Quando o futuro vira passado,*
> *é fácil ver o que tinha que ser feito"*
> *Auto desconhecido*

## Perdi o controle da patrulha !

Quando a patrulha entra em conflito com o monitor, fica muito difícil de monitorá-la. Esta patrulha pode ter percebido o seu ponto fraco ou não quer mais você como líder. Você irá perceber logo quando isso acontecer, pois o clima ficará chato e pesado. Eles farão de tudo para tornar seus dias de monitor um "inferninho".

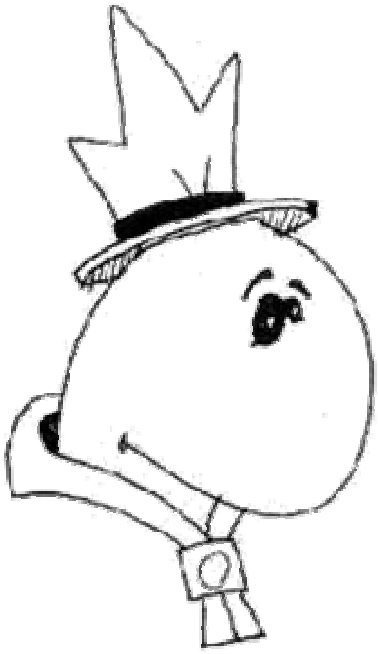
O mais importante para você fazer é conversar com eles e pôr tudo em "pratos limpos".

Presenciei muito desses casos acontecerem e as soluções não sei se foram as ideais, mas conseguiram amenizar o problema sem deixar futuras "feridas" na patrulha e tropa.

1) Conversar com a patrulha, expor o que está passando e o porquê deles estarem fazendo isso;
2) Esperar um pouco mais, esperando assim "baixar a poeira";
3) Conversar com a chefia e ouvir os conselhos sobre o que poderá ser feito;
4) Sair do cargo (temporariamente), dando tempo para você pensar melhor no que acontece, evitando se aborrecer e fazer inimizades.
5) Última coisa a fazer é mudar de patrulha (só se estiver um clima muito ruim e desagradável).

*"Não seja forte como uma onda que tudo derruba,*
*e sim como uma rocha que tudo suporta"*
*Autor Desconhecido*

## Hora do desanimo, já é hora de parar ?



Você deve pensar que é o 1° monitor com quem aconteceu isso e que desanimou do cargo e do Movimento Escoteiro.

Comigo já aconteceu e tenho certeza que com muitos também. Chega um momento da vida como monitor, que o desânimo aparece por vários motivos: muitas cobranças, patrulha fraca, chefia "pegando no pé", não ter conseguido e nem conquistado etapas por causa da monitoria.

E nesse momento você terá que pensar bastante e encontrar o verdadeiro motivo para você estar neste cargo e no Movimento Escoteiro. Juntar forças e conversar com seus amigos e chefia para superá-los.

Não esqueça que a patrulha precisa de você e que se você está neste cargo é porquê ela confiou em você para liderá-la.

Pense nos amigos que criou dentro do movimento e nas mudanças que o escotismo trouxe para sua vida.

*"O verdadeiro heroísmo consiste em persistir*
*por mais um momento quando tudo parece perdido"*
*Autor desconhecido*

**DICA**

Não fale para todos que você está desanimado, pois ele irão perder a confiança em você e alguns até farão coisas para te desanimar mais ainda. Já vi muito isso acontecer. Procure só os verdadeiros amigos para solucionar este problema.

Não faça a besteira de sair da monitoria porque um dia não está afim de assumir. Monitor não é uma brincadeira onde se pode entrar e sair a hora que quiser, pois não estará de forma alguma fazendo o papel de monitor e dará margem para os elementos fazerem o que quiserem também e com isso eles irão aos poucos perder a confiança em você.

Se é para fazer deste jeito, tenha coragem o suficiente para agüentar a chefia e os outros, que cobrarão de você uma resposta definitiva de se ficará no cargo ou não.

## A hora de sair da monitoria

Não sei se é seu caso, mas existe um momento em que temos de parar, pensar e assim nos auto avaliar sobre como somos como monitor e se estamos exercendo o cargo direito. Sendo justo consigo mesmo e perguntar:

- ✓ Sou bom para minha patrulha?
- ✓ Estou fazendo meu papel como monitor?
- ✓ Estou prejudicando-a?
- ✓ Existem outras pessoas que poderiam estar em meu cargo e desempenha-lo melhor?

Seja justo e não tente fingir o que você não é. Quem sabe você não esteja preparado ou com problemas, então será muito bom dar um tempo para si mesmo.

Quem sabe, futuramente você possa assumir com mais experiência e tempo tal cargo? E seja justo consigo mesmo e perceba se a sua consciência não está pesada por estar ocupando um lugar e não estar conseguindo dar 100% de si.

> *"Quem um dia disse que nunca errou.*
> *Acabou de comete-lo, mentiu!"*
>
> *ACT*

## A embromação, o desanimo no acampamento

Você logo irá perceber e a chefia mais ainda, quando a patrulha estiver neste momento de pouco trabalho e muita má vontade por estarem onde estão. Irão discutir, brigar e qualquer pretexto será motivo de reclamação, sem comentar nos jogos.

Então esta é a hora de parar, sentar, conversar e buscar entender o porquê deles agirem assim. Com certeza você irá organizar a patrulha, pois algo estava errado e conversando tudo se resolve.

Caso você tenha qualquer problema como esse na hora de montar o campo, por exemplo, pare, converse e observe o motivo. Tome uma simples decisão, pois algumas vezes o cansaço pode aparecer e para resolver bastam uns "minutinhos" de descanso.

> *"As vezes é preciso parar e olhar para longe, para podermos enxergar o que está perto de nós"*
> *Auto desconhecido*

## Dificuldade com a Chefia

A chefia é um grande desafio para os monitores, por causa da forte cobrança que ela impõem ao monitor, chegando até a sufocar e algumas vezes desanimar o monitor. Mas isso é uma constante neste cargo e você terá que encarar as críticas como construtivas e superá-las.

Você deve mostrar para sua chefia que não se abalou, provando assim que você é bem mais forte do que eles imaginavam que você fosse, mostrando o verdadeiro monitor que existe dentro de você.

***Maiores problemas com a chefia.:***

### ➢ A desigualdade de tratamento entre elementos

Isso na maioria das vezes, vem de nossa imaginação, pois tentamos culpar alguém pelo nosso fracasso. Então pense bastante antes de responsabilizá-los.

Mas acho que já viu acontecer algum caso de proteção com determinado elemento, mas para lidar com isso você deverá ter calma e não se revoltar, manter a cabeça no lugar e a postura para conversar com a chefia.

Não se preocupe tanto com os outros, pois você deverá fazer seu papel e não ficar se metendo na vida dos outros. Seja você mesmo, assim já estará fazendo o bastante.

Você deve estar pensando que aqui acharia a solução, caso estivesse com este problema. A solução é você não tumultuar a situação, viver a sua vida e deixar isso de lado. Você não precisa desta proteção dada para o outro elemento.

## ➢ A Eficiência, a causadora de brigas

Em muitas tropas existe a "Eficiência" ( prêmio para a melhor patrulha em um determinado tempo). E durante a eficiência são dados pontos aos vencedores dos jogos, atividades, tarefas, gincanas, nos acampamentos, etapas e tudo o que posso ser avaliado.

É normal no ser humano e é claro, na sênior, a gana de vitória. E quando perdem, sempre tem a reclamação e a idéia de terem sido "prejudicados, lesados". Acham sempre que não merecem o resultado e principalmente o monitor, o responsável pela patrulha, é quem mais reclama, que "bate boca" e algumas vezes por coisas tão bobas.

Chegam até a extrapolar e a levar ao máximo a insistência e a chefia algumas vezes se enche dessas reclamações constantes.

Então, pense duas vezes antes de reclamar.

***Conselho:***

Um conselho que posso dar, mesmo sabendo que "se conselho fosse bom, não se dava vendia", é manter a calma e esperar. Conversar em particular com a chefia, pois ninguém gosta de reclamações em público, e então esperar o final do jogo ou da reunião para conversar sobre o que aconteceu. Assim eles irão ouvir e aceitar melhor as suas reclamações.

**FATO** Eu também já reclamei, e muito, sobre a chefia e algumas vezes não tinha razão, mas não me arrependo do que fiz, pois a monitoria é um cargo muito exigido e com tanta responsabilidade que algumas vezes nos sentimos sobrecarregados.

Com o tempo fui observando que a melhor coisa a fazer é conversar. O tempo traz experiências e nos ensina a saber ouvir mais e também quando falar.

Um ditado sempre foi dito pelos mais velhos e aos poucos um fundo de verdade que existe nele.

> *" Gostaria de ter sua idade,*
> *Mas com a cabeça e experiência que tenho hoje"*

Porque depois de um tempo, observamos que seria bom se tempo voltasse para podermos entender melhor o momento de hoje.

### ➢ Ser criticado na frente dos outros

Não critique as pessoas na frente de outras, pois você poderá envergonha-las, deixando-as constrangidas e algumas vezes você pode até fazer isso sem perceber *(leia Cap.20.4 pág.80).*

> *" Se você quer os acertos, esteja preparado para os erros"*
> *Carl Yastrzemski*

## Entendendo seu chefe, ele só quer seu bem

Imagino que você já deve ter sentido vontade de "esganar" o seu chefe e falar coisas absurdas para ele. Eu sei como é isso, pois não é só com você que isso acontece, é um desejo normal no ramo sênior. Esta é uma fase que você está em transição e criação de suas idéias e muitas delas se confrontam com as da chefia.

E você tem que entender que ele o chefe é um voluntária, que não ganha para estar lá e que se está é porque e se sente bem em estar com vocês. Algumas vezes, ele já foi escoteiro, sênior, pioneiro e agora quer ajudar transmitindo seu conhecimento, adquirido ao decorrer dos anos.

Então, antes de fazer qualquer reclamação e extrapolar nas atitudes, pense nisso, pois além de chefia, ele são conselheiros e amigos.

## Pedir ou Exigir da Chefia ?

As informações sobre o que os elementos necessitam vem de você monitor, pois a chefia nem sempre percebe o que realmente a sua tropa quer. É tão mais simples os monitores juntarem informações do que estão sentindo falta e depois passarem para o chefe o que querem, como atividades, jogos e instruções. É só **pedir** para chefia.

Peça para que os seus Chefes estejam fazendo os cursos necessários, pois como você, eles também tem graduações (cursos) a cumprir. Não se sinta constrangido em cobrar da Chefia os adestramentos, pois eles tem de ser o exemplo para sua Tropa e se os elementos virem seus Chefes se adestrando, com certeza irão ter mais gosto em tirar suas etapas.

## Lidar com brigas e fofocas

Em algum momento este tipo de confusão acaba existindo em quase todas as Tropas. É quando junta um certo grupo de pessoas que adoram tumultuar o ambiente.

Mas é simples, não dê importância para as fofocas e tente ver de onde elas surgiram, sem levantar alerta do que procura. As fofocas vão e vem e algumas são só para se ter o que comentar, então não se preocupe com elas.

As brigas você terá que resolver conversando com ambas as partes, procurar o melhor caminho. Algumas brigas são tão graves que a chefia terá que intervir, pois ao invés de "briguinhas", poderão se tornar grandes problemas.

Converse, explique que eles fazem parte de uma tropa de garra e união, não de brigas. Tente expor o lado bom da Tropa, a união que é demostrada para todos e que não é simplesmente uma tropa de jovens e sim uma *tropa de amigos jovens*.

*"O rio atinge seus objetivos,*
*porque aprendeu a contornar obstáculos."*
*Auto desconhecido*

*"Seja fiel no cumprimento de todos os seus deveres. Execute com capricho e amor todas as tarefas que recebe embora pareçam insignificantes.*

*Qualquer coisa que esteja fazendo, por menor que seja, é um passo à frente em seu progresso.*

*Realize suas tarefas todas, como se delas dependesse – como de fato depende – todo o seu futuro.*

# Pode ser feito ou evitado

20

## Saber elogiar, mas não muito

Você, como qualquer pessoa, gosta de receber um elogio de vez em quando. É sempre bom ser elogiado pelas tarefas bem realizadas.

Mas pode ocorrer o excesso de elogios e neste caso a pessoa pode imaginar que é "a perfeita" e irá se acomodar, não fazendo as coisas bem feitas, pois sabe que o que fizer será de agrado para os outros.

Elogio é bom, mas não em exagero, pois existem pessoas e pessoas. Alguns elementos, quando elogiados irão produzir bem mais, esperando futuros elogios. Então fique atento a quem elogiar e em que momento.

> *" O homem que honra a si mesmo*
> *é capaz de ver as virtudes de outro."*
> *Autor desconhecido*

## Ser Educado, sempre é bom

Em qualquer lugar que estiver, tente aplicar a educação. Palavras simples podem significar muito e surtir grande efeito, como um:

*Dá licença, De nada, Desculpe, Obrigado, Por favor,...*

Aplicar dentro da patrulha e claro fora também. A educação vem de casa, mas se você não a aplicar, não irá adiantar nada.

## Levantar a Moral da Patrulha e da Tropa

É razoavelmente fácil levantar a moral da patrulha, a vontade de competir, ganhar e participar de qualquer atividade: com palavras de incentivo, canções, sempre mantendo a alegria e as palhaçadas.

A garra é fundamental e puxar a patrulha é um dos papeis do monitor. E quanto a alegria, se você tiver essa qualidade, lhe será muito útil, pois sempre estará, no ritmo e com força para encarar a barreira mais difícil.

> *"Digno de admiração é aquele que,*
> *tendo tropeçado ao dar o primeiro passo,*
> *levanta-se e segue em frente"*
> *Autor desconhecido*

**DICA**

Gritar as e canções e o grito da patrulha como se fosse a última vez, com todo ânimo e vontade, procurando a força que vem de dentro de você, pelo amor e afinidade que você tem com a patrulha e a tropa.

**Lembrete**

Mas não esqueça que existe "Momentos e Momentos"

## Chamar atenção

Quando você faz algo errado, claro que não gosta de ser chamado atenção na frente dos outros. É por isso que a chefia geralmente tenta chamar a atenção e falar em particular.

Se você não gosta que chamem a sua atenção na frente dos outros, não chame a atenção dos elementos na frente dos demais, quando fizerem algo errado.

Nos sentimos muito envergonhados com isso, como se estivéssemos sendo diminuídos perante os demais. É uma simples atitude que afeta muito a integridade moral do próximo.

> *"O que não quer que faça com você,*
> *não faça com os outros"*
> *Ditado Popular*

*"Ninguém pode exigir dos outros o que não dá de si mesmo"*
*Autor desconhecido*

## Falar e não fazer

Este é um defeito muito grave e que afeta seu caráter e sua da palavra dada.

Quando falamos ou nos comprometemos com alguém em fazer alguma tarefa ou favor, entra nosso comprometimento pessoal de realizar. Se não fizermos e deixarmos só no dito, ficará muito chato e a pessoa não irá mais confiar em você.

Ela saberá que não poderá mais contar com sua ajuda, por você ter falhado, não ter tido consideração e por ter pego algo e não realizado.

Então, antes de se comprometer com alguém, pegar algum encargo, tarefa ou função, pense consigo mesmo se tem disposição, vontade e conhecimento para fazer ou tentar fazer. E se for fazer, faça o melhor que você puder. Mas se for fazer as coisas de mau gosto e má vontade, deixe para outra pessoa que possa fazer melhor. Mesmo se ela fizer pior que você, terá feito com disposição de tentado fazer.

*"Falou, faça*
*Se fez, não precisa falar,*
*eles irão saber que você é quem fez."*
*ACT*

## Pegar muito no pé, sempre criticar

É uma atitude do monitor ou elemento considerado "mala, chato", que não faz nada no seu cargo ou nas tarefas, adora criticas os outros, mas na hora de trabalhar, nada. Sempre tem um "jeitinho" especial de "sair de fininho".

Então pense melhor antes de criticar os outros, se você faz melhor ou não, oriente os outros à não criticar.

Alguns criticam mas nunca dão uma solução e nenhuma ajuda. Só tentam diminuir o trabalho dos outros.

*"Se não tivéssemos defeitos,*
*não teríamos tanto prazer em notá-los nos outros"*
*La Rochefoucauld*

*"Antes de começar a criticar os defeitos dos outros,*
*enumere pelo menos 10 dos seus"*
*Autor desconhecido*

## Contra dizer-se

Essa é uma forma dos outros perderem a confiança em você.

Quando você fala algo e age diferente ou fala alguma coisa e daqui a pouco diz outra, deixa as pessoas confusas a respeito de sua opinião, principalmente os seus elementos.

Então antes de fazer ou falar algo, tenho certeza que irá cumprir o que fala, para não contra dizer-se ou tentar fazer o menos possível.

*"Triste não é mudar de idéia,*
*Triste é não ter idéia para mudar"*
*Autor desconhecido*

## Sou o Bom, será mesmo !?!

Você monitor que se acha o máximo, pensa ser o conhecedor do cargo, de tudo e sempre ter a razão, esse item é dedicado a você. Espero poder ajudá-lo a enxergar que você não é a metade do que pensa ser.

Você já parou e pensou se seus conhecimentos são tão vastos assim ? Se você sabe tanta coisa assim ? Não adianta falar da boca pra fora para se intitular "o bom", tem que fazer algo para justificar. Você não deve ser mais um, que na hora de trabalhar, fica mandando e criticando quem fazer e quando pedem para fazer, o rei das desculpas entra em ação.

Geralmente quem se intitula "o bom" é para iludir outras pessoas a seu respeito, mostrando algo que gostaria de ser mas que não chega nem perto de

ser. Então olhe no espelho e veja como você é naturalmente e observe se enquadra-se neste item. Seja sincero consigo mesmo e humilde.

Algumas vezes você até poder ser "o bom", mas deixe que as pessoas o intitule, não rotule seu próprio adjetivo.

É como apelido, quem lhe dá são os outros e não você.

*"Quem sabe, sabe!*
*Quem não sabe, é bom correr atras e procurar saber,*
*Mas nunca diga que sabe,*
*pois a outra pessoa poderá saber mais que você."*

*ACT*

"Por mais forte, duro e independente que possas ser,
sempre haverá um momento em que precisarás de ajuda."

*Autor desconhecido*

# As 5 Perguntas do Mal desempenho da patrulha

21

Toda vez que o desempenho da patrulha não estiver satisfatório ou você sentir-se em dúvida em relação a sua capacidade de liderar, faça-se as seguintes perguntas:

**1- Sou um bom exemplo para a minha patrulha ?**

*Comentário:*

Todo monitor deve liderar pelo exemplo pessoal, ou seja, você é um exemplo que será imitado pelos seus elementos, tudo o que você fizer, sendo bom ou ruim, será visto pelos elementos como um exemplo de conduta.

**2- Eu demonstro autoconfiança, iniciativa e garra ?**

*Comentário:*

O monitor deve trabalhar sua personalidade para ganhar em autoconfiança, sem a qual é impossível liderar. A iniciativa em resolver problemas é outro ponto a ser trabalhado junto com a garra para persistir. Estes três pontos combinados motivam a patrulha e o monitor na busca de seus objetivos.

**3- Estou promovendo um ambiente de respeito, amizade e união ?**

*Comentário:*

Dentro de uma patrulha deve existir respeito entre todos, então respeite e será respeitado. O monitor deve criar e incentivar atividades extra na sede.

Só com um grupo unido nascerá o espírito de patrulha.

## 4- Estou planejando e ouvindo os elementos nas tomadas de decisão ?

*Comentário:*

Planejar deve ser uma rotina de todo monitor, pois é seu dever prever as dificuldades, montar estratégias e dividir os trabalhos dentro da patrulha. No entanto o monitor não é um ditador que faz sem escutar a ninguém, sua liderança vem de sua competência e não de sua autoridade.

## 5- Estou seguindo a promessa e a Lei escoteira ?

Sem comentários. *( leia cap. 3.1 – pág. 18 )*

# Adestramento

**(úteis, que se usa na prática)**

## INSPEÇÃO DE GIWELL

É feita para examinar o que os elementos trouxeram na mochila. E uma forma organizada de expor seus materiais para arejar e observar o que está limpo e sujo.

Durante os acampamentos é feita muitas vezes pela chefia, para observar o que os elementos trouxeram, examinando a organização, limpeza, etc.

A inspeção é feita no material individual e no campo da patrulha também, observando a limpeza do campo, a cozinha, barraca, estética das pioneirias e a organização dos materiais.

Existem várias formas de fazer, mas a mais simples ao meu ponto de vista é a seguinte:

### ➢ Postura

A patrulha impecavelmente uniformizada deve ficar fora do campo, em linha (um do lado do outro), com o monitor ao lado do portal do campo.

A chefia irá chamar o monitor para acompanhar na inspeção e a patrulha irá se manter em forma.

**Lembrete** *Importante*

Não esquecer que a patrulha deve ficar cantando músicas escoteiras alegres durante a inspeção. Isso é muito importante e tem que ser do começo ao fim da inspeção.

## ➢ Material Individual

O material será colocado em cima do saco de dormir, o elemento ficará na frente do seu correspondente, identificando, assim, o proprietário dos pertences.

Os sacos de dormir estarão em cima da lona, dentro do campo e os elementos estarão formados fora.

Dê um espaço razoável entre um saco de dormir e outro, para a chefia examinadora distinguir o material de um elemento e os dos outros.

**DICA**

Seria bom se em cima do saco de dormir estivesse o seu "Check List" *(leia Cap.23.8 pág.98)* para a chefia notar a organização do seu material.

## ➢ Disposição do Material Individual

É muito simples organizar, mas exige organização e senso estético.

Imagine você deitado no saco de dormir, então é só organizar desta forma, dividir a distribuição por partes do corpo. ( Cabeça, Tronco, Pernas, Pés).

Alguns materiais e sua disposição como exemplos.

***CABEÇA***

- ✓ **Mochila e cobertor:** Mochila totalmente vazia e com os compartimentos abertos, cobertor pode estar aberto em cima do saco de dormir ou pode ficar dobrado;
- ✓ **Chapéu, boné, tocas**;

***TRONCO***

- ✓ **Camisa, Camisetas, Agasalhos, Casacos, Capa de Chuva:** Dobrados e empilhados, distinguindo usados dos não usados;
- ✓ **Escova, pente, creme dental, sabonete, toalha e produtos de higiene pessoal**: todos em cima da toalha, sabonete fora do porta sabonetes;
- ✓ **Pochete:** Terá que tirar tudo que está dentro dela, pois ela é como se fosse uma mochila pequena, então tem que deixar todos os compartimentos abertos;

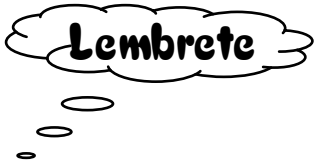
- ✓ **Máquina Fotográfica:** de preferência tirar da capinha, mas o essencial é tirar as pilhas;
- ✓ **Prato, copo e talheres:** Limpos e em cima do pano de prato, porta pratos ou pode ficar na cozinha ( terá que fazer um padrão na patrulha, se 1 colocar na cozinha todos deverão colocar e vice e versa);

***PERNAS***

- ✓ **Calça, bermuda, shorts**;
- ✓ **Roupas intimas:** Não é necessário tirá-las, pode deixar dentro de sacos plástico, mas tem que deixar a sacola aberta para ele ver o que contém;
- ✓ **Lanterna**: Aberta e com suas pilhas para fora, coloca-las ao lado junto com a tampa da lanterna;
- ✓ **Canivete**: fora da bainha, aberto e limpo;
- ✓ **Faca**: fora da bainha e limpa;
- ✓ **Cantil:** Aberto e vazio ou poderá ficar na cozinha;

***PÉS***

- ✓ **Tênis limpo**: em cima do saco de dormir;
- ✓ **Roupa suja**: dentro do saco plástico, mas tem que deixar aberto, para poder observar o que contém dentro dele;
- ✓ **Tênis sujo**: fora do saco de dormir em cima de um saco plástico;




***ATENÇÃO***

- ✓ **A organização é fundamental para o examinador e a estética da divisão dos materiais;**
- ✓ **Dentro da mochila**, não pode ter nada, tem que estar completamente vazia e com todos os bolsos e compartimentos abertos;
- ✓ **Facão, Machadinhas, marretas particulares**: Deverão ficar no canto do lenhador (não esqueça), pois mesmo sendo seu, deverá ficar de uso para a patrulha e não particular;
- ✓ **Evite misturar coisas que não tenham nada em comum** (ex.: higiene pessoal com roupa suja);
- ✓ **Alimentos,** nem pensar em estar junto do saco de dormir, mesmo sendo seu deverá ficar na cozinha.
- ✓ **Tudo** deverá ficar **fora** dos sacos plásticos a vista do examinador;

## ➢ O Campo

Deverá estar muito limpo, organizado;
As pioneirias firmes e com as amarras bem feitas;

- ✓ **Cozinha**: com as panelas limpas e mantimentos fechados, nos seus devidos lugares, fogão limpo (fogareiro ou a lenha) e o lixo fechado;
- ✓ **Canto do lenhador:** Materiais de campo, todos limpos e disposto no porta ferramentas;
- ✓ **Barraca ou Bivaques:** Totalmente aberto e bem limpo, sem qualquer sujeira.

**Lembrete**

- ✓ Não deverá ter qualquer sujeira, mesmo que seja mínima, como cizal, papeis, sacos plásticos, madeiras jogadas, etc.
- ✓ Madeiras todas no canto do lenhador, exceto a madeira cortada para o fogão a lenha (se for a lenha)
- ✓ ***cepo*** do canto do lenhador terá que ficar preso ao chão, (é só colocar em cada ponta do cepo, duas estacas uma de cada lado das pontas, depois bater com a marreta e amarrar com cizal)

***Obs.:***

Caso não seja feita a inspeção do material individual, as mochilas deverão ficar dentro da barraca ao fundo.

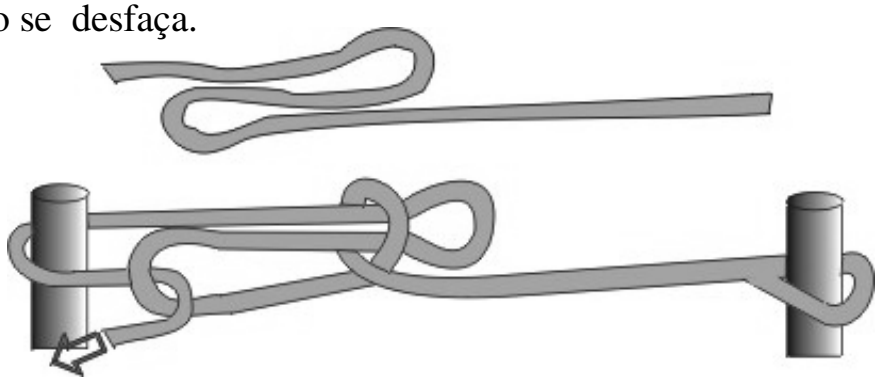
**DICA** Antes de ir dormir, tente deixar o campo mais arrumado possível e nas rondas se cada elemento arrumar um pouquinho irá ajudar muito, pois no outro dia não sobrará muito tempo para arrumar o campo.

# Nós e Amarras

## ➢ Amarra Paulista , Enfardador ou Caminhoneiro

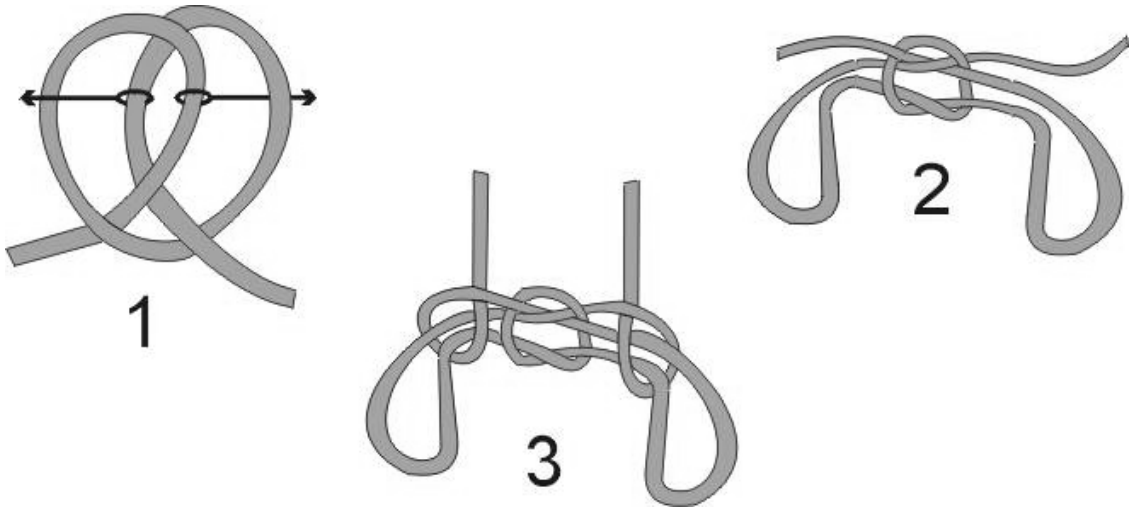
Nó utilizado para esticar um cabo. Prende um cabo a um estai (Ribeira) e em seguida, no outro estai, faz-se um S (como no Catau) na corda colocando a ponta do S virado para o lado onde foi feito a Ribeira, fazendo um cote do outro lado, ficará com uma alça. Pegue a ponta da corda e dê uma volta sobre a árvore, esticando-a e volte pela árvore dando no cabo vários cotes. Algumas vezes no elo que se forma.

Será bom, colocar uma madeirinha na alça pequena, para assegurar que essa amarra não se desfaça.



## ➢ Cadeira de Bombeiro ou Encapeladura Simples

É o nó feito com duas alças amplas, uma para atuar sob os braços e a outra por trás dos joelhos, ficando as pontas do cabo livres para o caso de salvamentos, sobretudo de certa altura, em casos de incêndio. O nó é reforçado por dois cotes laterais, para firmá-lo bem.

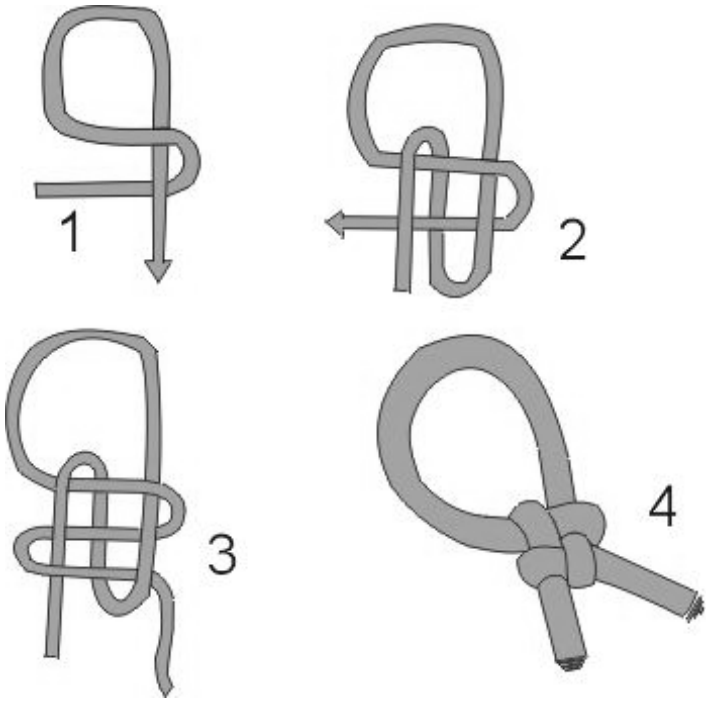


## ➢ Nó da Amizade ou Quadrado

O nó quadrado, belo e simétrico, é um nó essencialmente decorativo. Faz um belo efeito quando usado em um lenço.

No Movimento Escoteiro ele é usado para demostrar a amizade que uma pessoa tem pelas outras, pois fazem este nó um no lenço do outro. Assim representa bem mais, do que fizermos em nós mesmos.

O esquema apresentado na seqüência 1, 2 e 3 da figura 4 dá a visão total de sua montagem. Após executarmos os movimentos indicados pelo diagrama, ajuste a laçada ao tamanho desejado e trabalhe as dobras convenientemente, para obter-se o efeito mostrado nas figuras 4.

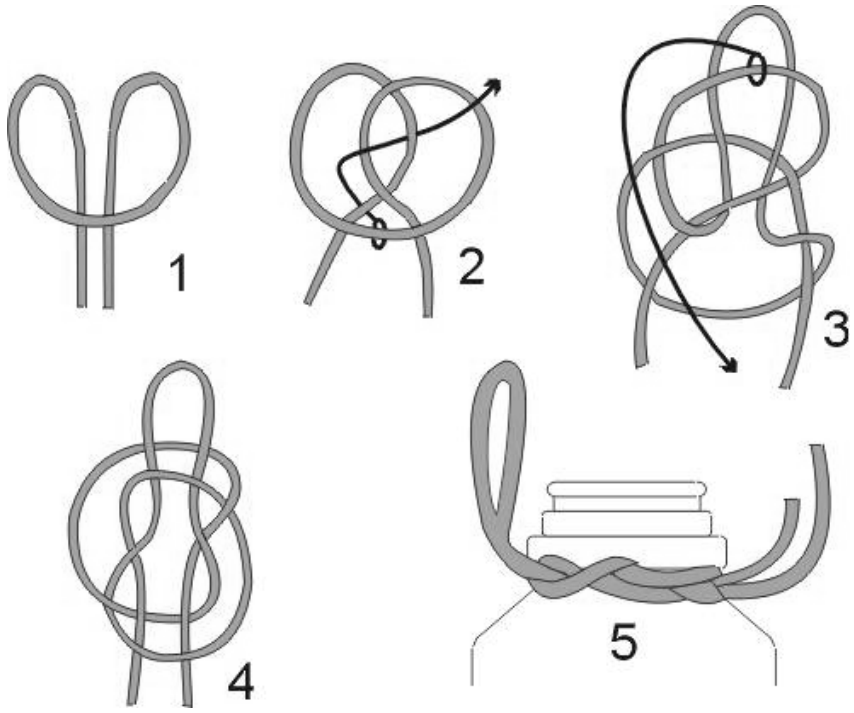



## ➢ Nó da Moringa ou do Gargalo

Um nó especial para arrumar nos gargalos de garrafas ou jarros, de grande utilidade. É seguro e resistente. Para executá-lo acompanhe os diagramas com atenção, pois embora pareça um pouco complicado, na verdade é muito simples.

Faça uma lançada com dois meio-nós (figura 1) e em seguida puxe as duas partes interiores, cruzando-as (fig. 2). Sem deixar que as posições se modifiquem, puxe a parte inferior da laçada, passando-a pela direção da seta da figura 3. Ao se executar o movimento anterior, duas outras laçadas se formarão na frente e atras de laçada central.

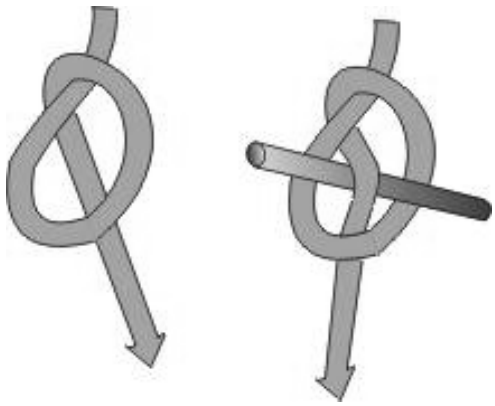
Na fig. 3, vire estas duas laçadas para baixo, ficando com um nó idêntico ao da fig. 4. Introduza o gargalo do jarro ou garrafa no interior do nó e puxe as duas pontas e a laçada, ajustando-o corretamente (fig. 5).




## ➢ Nó de Arnez

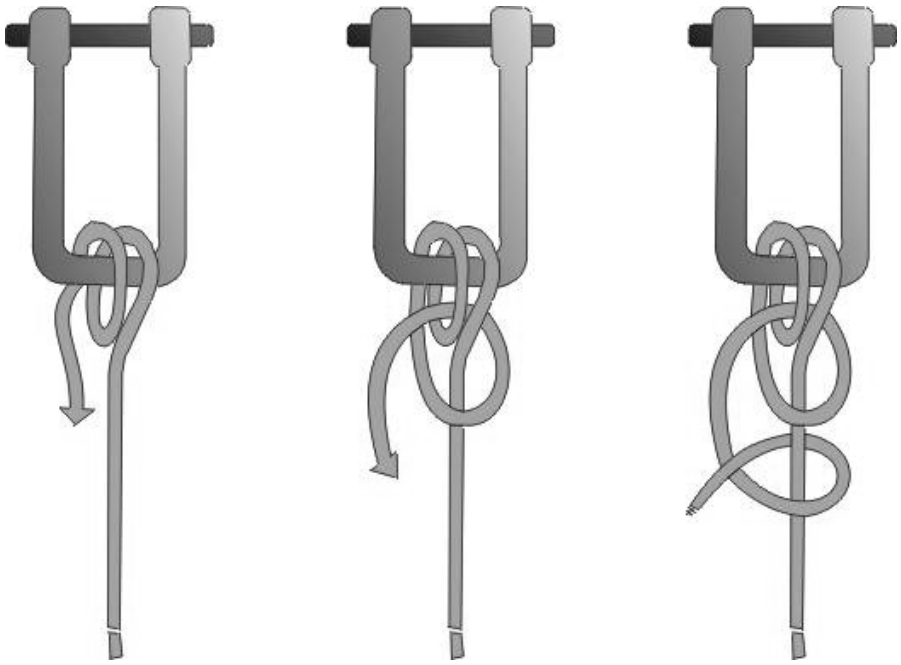
O nó de Arnez, é sempre executado com a corda em torno de algum objeto, de preferência cilíndrico. Existe vários exemplos para este nó simples, mais útil, como: para fazer uma escada, suportes, divisor de cordas, etc.

Se você observar com mais atenção, irá perceber que é simplesmente um nó de correr.



## ➢ Nó de Fateixa

Este nó chamado de Fateixa, geralmente é muito usado pelo escoteiros do mar e claro para quem usa barcos. Mas nada impede que você precise dele para prender uma argola, haste, roldana. Um nó simples, mas muito firme, dando muita segurança para que o utiliza.



# DICAS

## Bandeirola da patrulha, responsabilidade e atenção total

É o emblema da patrulha e você monitor que toma conta, deverá cuidar com muito carinho.

Manter sempre limpa e em ótimo estado, pois ela representa um pouco da personalidade da patrulha e você terá que levá-la em qualquer lugar onde a patrulha estiver, sempre em sua mão.

A chefia irá testar sua responsabilidade, sempre tentando pegá-la e se você for descuidado irá ficar se lamentando, com certeza depois irá escutar muito.

Então sempre fique de "olho vivo".

## O Chefe deu 2 apitos, o que eu faço?!?

Dois apitos significa a chamada do chefe para os monitores, alguma instrução será passada ou algo ele quer falar com você.

Você terá que ser rápido, pegar sua bandeirola, correr até onde foi dado o apito e apresentar a sua patrulha.

Apresentar a patrulha??

É isso mesmo, chegar para o chefe e falar

- "Patrulha ODIN, Sempre Alerta !"

*( No lugar da pat. ODIN coloque o nome da sua patrulha)*

É só isso, ouvir o que ele tem para passar e depois reunir a sua patrulha e passar para ela o que o chefe transmitiu para você.

**FATO**

Já vi muitos monitores chegarem e falar "Patrulha ... ao seu dispor", eu acho meio arriscado, pois nunca se sabe o que alguns chefes são capasses de te responder. Você está falando, estar disposto a fazer o que ele quer.

Você estará ao dispor dele, isso é muito perigoso, hehehe.

## Atenção !, elementos novos na área

Você monitor é quem vai receber esse jovem que está interessado em entrar no movimento, mostrar-lhe em alguns minutos como se portar e como é bom estar dentro do movimento. Mas não esqueça que ele não sabe nada e que a primeira impressão é a que fica.

E se você tratá-lo bem e lhe der atenção com certeza ele irá voltar. E o escotismo irá formar mais um cidadão consciente.

## Rotas a caminho, um passo para sênior

Quando escoteiros estão em época de rota ou estão quase na sênior, é muito importante você dar atenção e recebe-los de braços abertos, porque este é um ramo bem diferente do escoteiro e nessa mudança alguns sentem muito, chegando até a perder o interesse no movimento, por causa da má recepção do monitor, chefia, patrulha e tropa.

E se você e a tropa der atenção para ele evitarão seu desânimo pelo ramo.

Na época de rota, aproveite bem o elemento escoteiro, convidando-o para atividades, reuniões da patrulha e da tropa, fazendo o entrosamento dele com os membros e com o ramo.

Despertando o interesse dele pelo ramo sênior e a vontade de passar e descobrir novos desafios e amigos.

**FATO** Já vi muitos bons escoteiros que ao passarem para sênior encontravam algo que os desanimava, só que eu não sei bem o que. Algumas vezes tentei pensar mas não cheguei a uma conclusão.

Penso se foram eles que não tiveram pique para o ramo, se o ramo não abriu as portas para eles ou se os chefes escoteiros não deram base suficiente para que eles encarassem o ramo sênior.

## Quem pode fazer saudação ?

Muitos monitores esquecem dos adestramentos básicos como, por exemplo, os elementos sem promessa fazerem saudação para a bandeira. A posição deste elemento é em alerta e com camisa para dentro, etc.

Caso este elemento por algum motivo venha a assumir a monitoria quando você for a bandeira, ele terá que ficar com o bastão sem fazer saudação, mesmo estando como monitor por aquele instante.

Acho que nem deve ser citada as saudações do monitor com o bastão, porque isso se aprende em 1 minuto, com chefe e com os outros monitores.

## Garbo, todos bem organizados

É sempre bom ver a patrulha em ótimo estado, com uniforme limpo, organizado e um padrão para a patrulha toda.

Tente manter esse padrão, pois sempre a chefia estará de olho e na bandeira os elementos que não tem promessa não devem esquecer de colocar a camisa para dentro.

Quanto aos distintivos da patrulha, examinar antes da inspeção para ver se ninguém está errado e se todos estão bem arrumados, mantendo o garbo.

**DICA**

Sempre ter distintivos extra da patrulha, caso algum elemento esqueça, pois sempre tem um. Isso é normal !

**Lembrete**

Não usar na bandeira (hasteamento e arriamento) junto ao corpo faca, canivete, .. etc. Terão que ficar fora da cintura e no chão.

Por respeito ao pavilhão Nacional.

## ➪ "Check List"

É uma forma de lembrar o que você terá que providenciar e o que você tem como material.

Você faz uma listagem do que você tem de material disponível no campo e caso precise de algo e não lembre se levou, é só conferir na lista.

Na hora de ir embora a mesma coisa, para observar se não esqueceu nada é só conferir a lista e checar.

Ela pode ser feita com o material individual também, na hora de você arrumar o material para o acampamento evitando esquecer algo. Sempre temos a impressão de ter esquecido alguma coisa e desta forma irá ficar bem mais seguro levar tudo e não esquecer nada.

## ➪ Cardápio – MENU

Chegou a hora de falar em comida e na atenção que você deverá ter na hora de fazer o cardápio. Terá que saber reforçar sem economizar muito, pois é nessa hora que damos **energia ao corpo**. Neste ramo, vários seniores comem muito, como se fossem três escoteiros.

Ter o **bom senso** para distribuir as refeições de acordo com o horário e atividade. (Ex.: Fazer feijoada no jantar é inconveniente, pois é uma comida pesada para ser feita a noite. Imagine na hora de dormir !).

Sempre de ,preferência, fazer **comidas diferentes** e **sem repeti-las**. Ter **variedade** é fundamental.

Em todas as refeições, seria bom ter **sobremesa** (chocolate, frutas, etc.), para adoçar um pouco, açúcar também é fundamental para o corpo.

Na **ronda** sempre ter um chá com bolachas para alimentar e esquentar durante a noite.

**DICA**

Faça um painel (**menu, cardápio**) expondo o que terá nas refeições do acampamento. Irá ficar além de bonito muito mais fácil dos elementos e chefia saberem o que terá nas refeições. Irá mostrar a organização da cozinha e lógico da patrulha.

A **criatividade é sempre fundamental**, portanto evite fazer coisas muito simples, que todos podem fazer. É sempre bom assistir programas culinários, você vai achar engraçado. Mas é isso mesmo, existem muitos pratos simples, bons e diferentes para se fazer em acampamentos.

# 3 anos e nada mais

Você monitor ou elemento que estiver lendo e que já está no final de sua época de sênior, percebera bem melhor o que irei dizer.

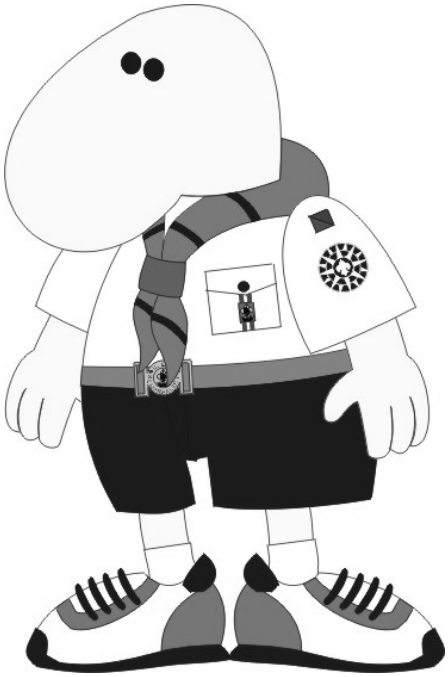
O ramo sênior, é um ramo espetacular que junta jovens que estão na época de amadurecimento e desenvolvimento. Mas só é ótimo para quem sabe aproveitar.

Não deixe 3 anos únicos de sua vida passarem despercebidos, então viva-o, participe, divirta-se, anime-se, porque essa época é única e nunca mais irá voltar. Depois de alguns anos muitos poderão se arrepender de não ter aproveitado o suficiente, então se é época de fazer, faça, se é época de lutar, lute.

Busque os seus ideais baseando-se nos 4 desafios sênior (Social, Espiritual, Físico, Mental), crie amigos que lhe ajudarão e que você poderá ajudar sem compromisso. O escotismo não vive só de etapas, jogos, etc., vive principalmente da confraternização e das amizades que você inicia a cada dia que passa e refortalece as amizades que fez no passado.

**Hoje** – *Viva este momento, agora !;*
**Ontem** – *Relembre e baseie-se na lições aprendidas;*
**Futuro** – *Sonhe e aplique o que aprende hoje e aprendeu ont*em.
*ACT*

*"O Manual de um ex-monitor,*
*diretamente para o Monitor"*
*ACT*



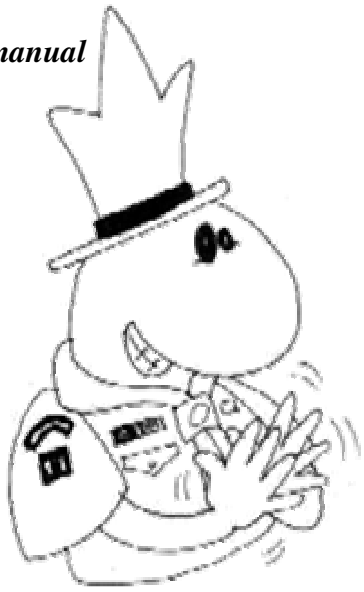
# Agradecimentos


## ***Ajuda para o projeto:***

m. Márcio Ricardo Minardi (mestre pi. Clã Pioneiro Fênix – 11° G.E.M.C.Carmo – SP)
m. Zilda Maria Domigues (mestra pi. Clã Pioneiro Fênix – 11° Carmo)
ch. Adriano Penna (chefe da T.E.M. Xingu – 11° Carmo) ***parte gráfica do manual***

## ***Colaboradores para o projeto:***

ch. Daniela Dias (chefe guia da Tropa Sênior Viking – 11° Carmo)
ch. Nilton Brandão S. Jr (chefe sênior da T. Sênior Viking – 11° Carmo)
ch. Rodrigo Assis Bastos ( 254° G.E.Raposo Tavares – SP)
ex.pi. Fábio A. Domingues (assist. sênior da T. Sênior Viking – 11° Carmo)
guia Amanda Dias (monitora pat. Alcatrazes -11° Carmo)
guia Patrícia Scarpelini (monitora pat. Kariri - 55° G.E.Morvan – SP)
pi. Naomi Gomes Koga (46° G.E.Almirante Tamandaré – SP)
pi. Roseane Akemi Hashiguchi (16° G.E.M. Amigo Velho – PR)
sênior Bruno C. Fonseca (monitor pat. Odin -11° Carmo)
sênior Thiago Borges (subm. da pat. Zeus -11° Carmo)



## ***Demais amigos da minha época e do grupo, que sempre me apoiaram.***
**Que até agora não citei**

pi. Rodrigo Garcia Baptista "Carmona" (ex-m. Zeus - 11° Carmo)
ex-pi Luís Gustavo Mazetti "Colorido" (ex-m. Zeus - 11° Carmo)
pi Guillermo Oliveira (ex-m. Zeus - 11° Carmo)
Iberê F. Machado (ex-m. Thor - 11° Carmo)

Bira, ch. Anderson, ch Itiberê, Marcelo, ch. Roberto, Dafner, Francis, Hélio, Hiury, Irecê, Janaina, João, Luciana, Luciano, Márcio "Post", Richard, Rogério "Rabo", Rubens, Valéria, William.

## ***Não podendo esquecer da formações da pat. ODIN,***
***que deixou grandes lembranças e eficiências***

- ✓ monitor Alex, Iberê, Bira, Rogério, Colorido, Fábio, subm. Márcio "Post" - 94
- ✓ monitor Alex, João, Dafner, Fábio, subm. Rogério – 95
- ✓ monitor Alex, João, Dafner, sub. Francis – 96

Desculpe se esqueci de alguém, foi só no papel, mas todos que foram da minha época e vivênciaram comigo desde 1986 até hoje, não esquecerei jamais na minha memória.

***Obrigado***

Melhor Possível

Sempre Alerta

**SERVIR !**

# O Pioneiro que fez este Manual

Fico muito contente por você ler um pouco de quem fez este **Projeto de IBP** o **"Manual do Monitor**".

O Escotismo é muito importante para mim, em todos os sentidos é por isso que sempre me dediquei ao máximo.

Mas não quer dizer, que é tudo na minha vida, mas com certeza a completou bastante.

Um dos propósitos por eu fazer este manual, foi por eu ter sido tanto tempo monitor e gostaria de passar um pouco do aprendizado que obtive.

Parece ser fácil ser monitor, mas quando estamos lá é bem diferente, as barreiras aumentam enorme mente.

O meu prazer em ser monitor era muito grande, principalmente na sênior, ainda mais que me identifiquei com a patrulha ODIN pela qual tenho muito carinho.

| | |
|---|---|
| Ramo Lobinho (29/03/86 - 18/11/89): | segundo-primo 14/02/87 a 12/03/88<br>primo 12/03/88 a 18/11/89 |
| Ramo Escoteiro (18/11/89 - 05/03/94): | submonitor 10/03/92 a 12/08/92 - p. Cação<br>monitor 12/08/92 - 05/03/94 - p. Cação<br>( 1 anos e 7 meses) |
| Ramo Sênior (05/03/94 - 15/12/96): | Monitor 14/05/94 a 26/12/94 - pat. ODIN<br>26/12/94 a 26/03/95 - pat. ODIN<br>26/03/95 a 31/08/95 - pat. ODIN<br>31/08/95 a 09/03/96 - pat. ODIN<br>09/03/96 a 21/09/96 - pat. ODIN<br>( 2 anos e 4 meses)<br>*Todas pôr eleição na patrulha* |

O que conquistei nestes 13 anos de movimento escoteiro:

| | |
|---|---|
| Ramo Lobinho (29/03/86 - 18/11/89): | Cruzeiro do Sul |
| Ramo Escoteiro (18/11/89 - 05/03/94): | Lis de Ouro |
| Ramo Sênior (05/03/94 - 15/12/96): | Escoteiro da Pátria & Cordão Dourado |
| Ramo Pioneiro (15/12/96 - 19/10/99): | Se tudo der certo IBP :) |

O mais importante não é o que está em cima e sim o quanto aprendi a correr atrás dos meus ideais, sem pisar em ninguém, sempre dando a mão a quem gostaria de caminhar junto e chegar onde cheguei.

Ter a consciência de ter ajudado alguém, sem precisar falar para ninguém, pois um dia alguém fez o mesmo comigo.

**SERVIR !**

***Pi. Alex de Carvalho Teixeira***
Clã Pioneiro Fênix
11° Grupo Escoteiro do Mar Colégio do Carmo - Santos/SP

# Referência Bibliográfica

BELMIRO, Arnaldo. O Livro dos Nós, de Trabalho e Decorativos, Rio de Janeiro - RJ: Editora Tecnoprint S.A., 1987.

CONSULTA A INTERNET, Diversas Páginas de Poesias e Frases.

CONSULTA A INTERNET, Diversas Páginas sobre Movimento Escoteiro.

FAGUNDES, Osny Câmara. Dicas para o Graduado, 1ª Edição, Brasília –DF: Editora abcBSB, 1998.

TRURMAN, John. A Côrte de Honra, 3ª Edição, Livro do Escotista n° 5, São Paulo – SP: Editora Escoteira, 1973.

UEB – Região de São Paulo, Livro do Graduado - Ponta de Flecha 1996, São Paulo: 1996.

UEB – Região de São Paulo, Livro do Graduado - Ponta de Flecha 1997, São Paulo: 1997.

WILSON, Coronel John Skinner, Outras 200 Idéias para Monitores, 2ª Edição, Livro de Patrulha n° 5, São Paulo – SP: Editora Escoteira, 1970.