



GRUPO ESCOTEIRO
CARAJÁS

SP-2

CONTROLE PESSOAL DE PROGRESSÃO

SEÇÃO

PATROLHA

NOME



ETAPAS DE PROGRESSÃO

ESCOTEIRO

TREK (Pista)

As pistas nos levam a descobrir novos caminhos. São caminhos estreitos, íngremes, sinuosos, mas que despertam a esperança de que se abrirão sobre campos extensos e nos mostrarão com mais clareza onde estamos e para onde vamos.



TRAIL (Trilha)

Quando a trilha se abre sobre o vale e vemos mais clara nossa rota, podemos recorrer à bússola, observar a rosa dos ventos e definir, no plano do horizonte, a direção que seguiremos.



ROUTE (Rumo)

Após percorrer a trilha, nosso caminho se alarga e sabemos exatamente por onde vamos prosseguir para chegar ao propósito que fixamos. Assim, definimos um rumo.



QUEST (Travessia)

A busca nunca termina e sua missão nunca se conclui, mesmo que deva enfrentar as montanhas mais altas, atravessar o deserto mais inóspito ou cruzar os mares, atrás de novas experiências e aprendizagens, tentando sempre superar a si mesmo e fazendo a tão sonhada travessia.



SÊNIOR

CLIMB (Escalada)

O termo escalada simboliza o início desafiante e atraente, que caracteriza a primeira etapa de progressão do ramo Sênior. Após uma longa travessia, nada melhor do que encarar uma desafiante escalada pelos desafios do ramo Sênior.



CONQUEST (Conquista)

Nesta etapa, através de atividades desafiadoras possibilitamos ao jovem conhecer-se melhor, aceitar e aprimorar suas características pessoais, auxiliando na conquista de sua identidade.



AZIMUTH (Azimute)

Nesta etapa, superando desafios ainda maiores, o jovem ganha mais experiência e é capaz de traçar seu próprio caminho estabelecendo metas de onde quer chegar no futuro.



SISTEMA DE PROGRESSÃO

OBJETIVO DO ESCOTISMO

Contribuir para que você **assuma** seu próprio **desenvolvimento**, especialmente do **caráter**, ajudando-o a realizar suas **plenas potencialidades** como **cidadão responsável**, participante e útil em sua comunidade.

ASSUMIR seu desenvolvimento significa tomar responsabilidade e fazer suas **ESCOLHAS**.

Seu **DESENVOLVIMENTO** ocorre nas seguintes áreas:



Cada atividade que você faz pode atender uma ou mais áreas de desenvolvimento.

Neste livreto, controle seu próprio desenvolvimento, pintando os quadrados preenchidos.

Suas **ESCOLHAS** ocorrem das seguintes maneiras:

- a) Você escolhe ser escoteiro, seguir os valores do escotismo e realizar atividades quando faz sua Promessa.
- b) Nas atividades obrigatórias, você escolhe em qual etapa prefere realizá-las.
- c) Nas atividades eletivas, você escolhe o que gostaria de fazer e quando.
- d) É você mesmo que marca a realização de diversas atividades, não precisa de outra pessoa ou da Chefia para "passar" tudo.

Atividades relacionadas a **CARÁTER E CIDADANIA** estão concentradas principalmente nas Atividades Rotineiras. São atividades esperadas de um bom escoteiro independente do estágio em que está. Ninguém precisa ser bom em tudo, mas um escoteiro sempre faz o melhor possível em qualquer lugar e a qualquer hora. Este é o verdadeiro aprendizado de Caráter e Cidadania.

COMO COMPLETAR UMA ATIVIDADE?

PARTICIPANDO DE:

- Reuniões
- Acampamentos
- Atividades de Patrulha

LEMBRE DO "CHÁ":

- Tenha
- **C**onhecimento sobre o assunto;
- **O**btenha **H**abilidade prática;
- E tenha **A**titude, ou seja, mostre esforço.

Guarde bem este livreto! Servirá para manter o controle de sua progressão pessoal durante sua vida escoteira.

Informamos que em caso de perda, o custo de um novo livreto ficará por sua conta.

ATIVIDADES ROTINEIRAS

As seguintes atividades devem ser desempenhadas por todo Scout/Scouta/Senior/Guia, independente da etapa, com acompanhamento de seus Pais, Chefes, PL e Patrulha.

	Desenvolvimento pessoal						Quem pode marcar					Data e Assinatura						
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Com a patrulha	Chefe	Pai/Responsável	TREK (Pista)	TRAIL (Trilha)	ROUTE (Rumo)	QUEST (Travessia)	CLIMB (Escalada)	CONQUEST (Conquista)	AZIMUTH (Azimute)
1 INDIVIDUAL																		
1.1 Cooperar ativamente em casa com os trabalhos domésticos.	●		●	●	●					●								
1.2 Realizar, dentro do prazo, as suas tarefas escolares.		●	●							●								
1.3 Seguir os valores escoteiros em casa, na sede, no campo, na escola, em jogos e atividades, etc.	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●								
1.4 Realizar boas ações individuais e participar de boas ações coletivas com sua Patrulha ou Tropa.			●		●		●		●									
1.5 Ser alegre e otimista dentro e fora do movimento escoteiro, se esforçando para ver sempre o lado positivo em situações difíceis.						●	●											
1.6 Demonstrar cuidado com seu Uniforme Escoteiro, com seus Distintivos e Insígnias corretamente costurados.		●		●					●	●								
1.7 Demonstrar que utiliza as especialidades que conquistou e motivar outros a obter especialidades.		●	●		●		●	●	●									
1.8 Desenvolver um passatempo ou hobby.	●	●	●	●	●	●	●											
1.9 Manter hábitos de higiene e saúde individual; realizar regularmente uma atividade física ou o esporte que escolheu.	●						●											
1.10 Participar corretamente das cerimônias com os Símbolos Nacionais e saber cantar o Hino Nacional.			●		●		●											
1.11 Participar ativamente na avaliação de sua Progressão Pessoal e de seus companheiros em Conselhos de Patrulha.		●	●	●			●	●										

ATIVIDADES ROTINEIRAS (CONT.)

As seguintes atividades devem ser desempenhadas por todo Scout/Scouta/Senior/Guia, independente da etapa, com acompanhamento de seus Pais, Chefes, PL e Patrulha.

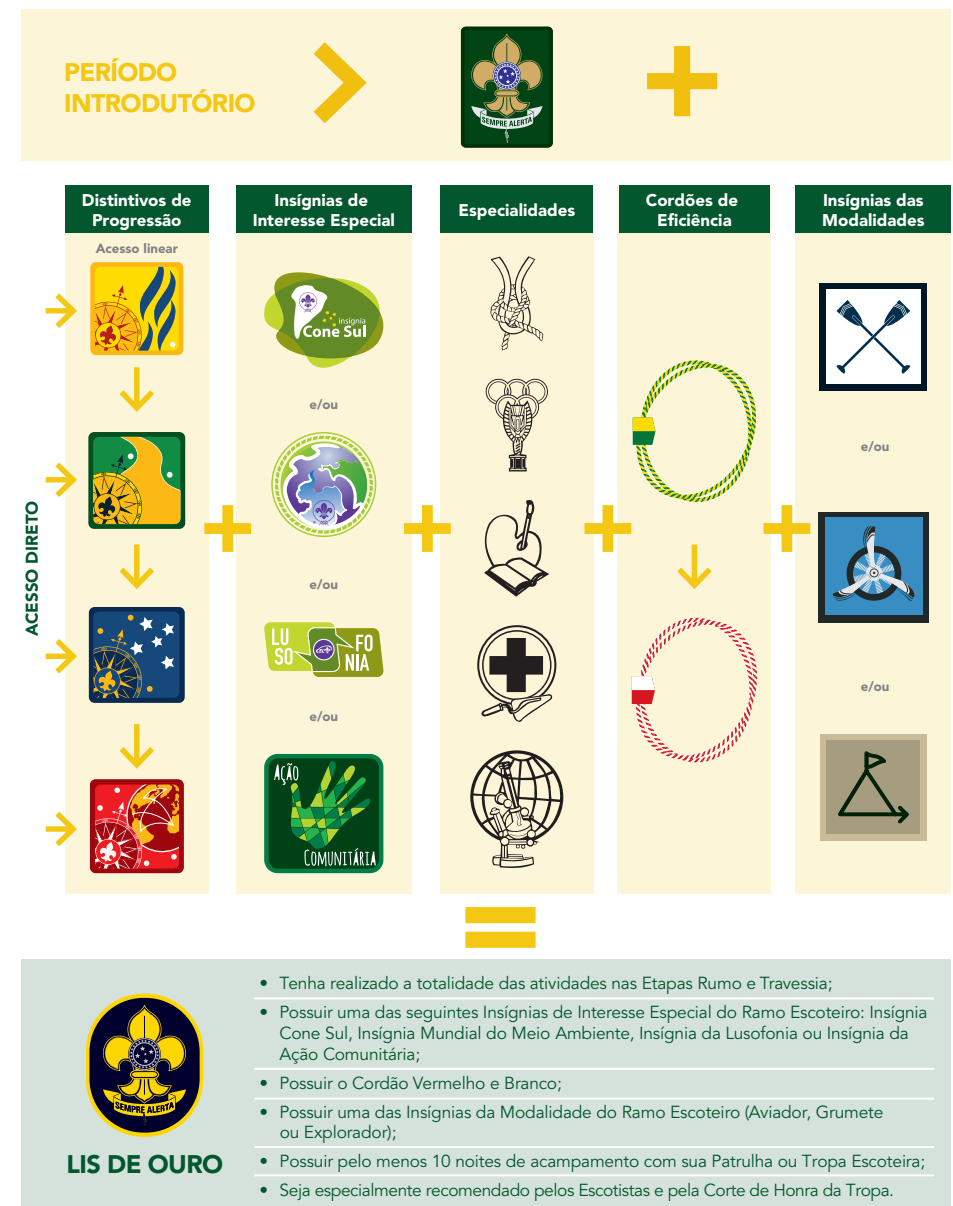
	Desenvolvimento pessoal						Quem pode marcar					Data e Assinatura						
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Com a patrulha	Chefe	Pai/Responsável	TREK (Pista)	TRAIL (Trilha)	ROUTE (Rumo)	QUEST (Travessia)	CLIMB (Escalada)	CONQUEST (Conquista)	AZIMUTH (Azimute)
2 COM A PATRULHA																		
2.1 Frequentar regularmente as atividades e reuniões da sua Patrulha e da Tropa.			●		●			●		●								
2.2 Aplicar medidas de segurança nas atividades de Patrulha e Tropa.	●				●			●										
2.3 Assumir e desempenhar satisfatoriamente um cargo na Patrulha na sede, no campo e em outras atividades, avaliando o seu desempenho e o de seus companheiros nos determinados cargos. (Exemplos: aguadeiro, lenhador, pioneiro, intendente, cozinheiro, historiador, secretário/escriva, entre outros que possam ser de interesse da patrulha).		●		●	●			●										
2.4 Colaborar para definição de metas da sua Patrulha.		●			●			●										
2.5 Participar ativamente nos Conselhos de Patrulha e Assembleias de Tropa, avaliando e refletindo sobre as atividades realizadas, expressando sua opinião de forma respeitosa e propondo temas relevantes; respeitar e apoiar as decisões tomadas, mesmo que não esteja de acordo.		●	●		●			●		●								
2.6 Participar da manutenção do Canto de Patrulha (Den); conhecer os materiais de sua Patrulha e contribuir para a sua conservação, organização e limpeza.	●				●			●										
2.7 Participar da organização e planejamento de excursões de patrulha e contribuir com ideias para as atividades de Patrulha ou Tropa.		●			●			●		●								
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH																		

ATIVIDADES PROMISE

Completar idealmente em menos de 6 semanas

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar			Data	Assinatura
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe		
1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA										
1.1		●			●	●	●	●		
1.2		●			●	●	●	●		
1.3		●				●	●	●		
1.4		●				●	●	●		
2 SAÚDE E SEGURANÇA										
2.1	●	●			●	●	●	●	●	
2.2	●	●			●	●	●	●		
2.3	●				●	●	●	●		
2.4	●					●	●	●		
3 TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE										
3.1	●	●				●	●	●		
3.2	●	●				●	●	●		
4 COMUNIDADE E CIDADANIA										
4.1	●	●			●	●	●	●		
5 VALORES E ESPIRITUALIDADE										
5.1			●		●	●		●		
5.2				●					●	
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA E PL										

DISTINTIVO ESPECIAL LIS DE OURO



ATIVIDADES TREK & TRAIL

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe		
TREK: Completar idealmente antes dos 12 anos TRAIL: Completar idealmente antes dos 13 anos												
1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA												
1.1					●		●					
1.2			●		●		●	●	●			
1.3					●		●	●				
1.4		●					●	●	●			
1.5		●					●	●	●			
1.6		●					●	●				
1.7		●			●		●	●				
1.8	●		●	●		●						
2 SAÚDE E SEGURANÇA												
2.1		●						●	●			
2.2					●		●	●	●			
2.3	●	●					●	●	●	●	●	
2.4	●						●	●	●	●		
2.5	●	●		●			●	●	●			
2.6	●	●		●				●	●			

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe		
TREK: Completar idealmente antes dos 12 anos TRAIL: Completar idealmente antes dos 13 anos												
2.7	●							●	●			
2.8	●	●					●	●	●	●	●	
2.9	●				●				●			
2.10	●	●					●	●	●	●		
2.11	●								●	●	●	
3 TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE												
3.1	●						●	●				
3.2	●	●							●			
3.3		●					●	●				
3.4		●					●	●	●			
3.5		●					●	●	●	●	●	
3.6		●					●	●	●			
3.7	●						●	●	●			
3.8	●	●					●	●	●			
3.9	●	●					●	●	●			
3.10	●	●					●	●	●			

ATIVIDADES TREK & TRAIL (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
TREK: Completar idealmente antes dos 12 anos														
TRAIL: Completar idealmente antes dos 13 anos														
3.11 Saber como manusear e cuidar de um lampião com segurança, desmontando, remontando e acendendo-o.	●	●					●	●	●					
3.12 Saber fazer e quando usar a amarra (lashing) quadrada.	●	●					●	●	●					
3.13 Construir uma estante de pioneiria.	●	●					●	●						
3.14 Participar da manutenção do seu Canto de Patrulha (Den), conhecer os materiais de sua patrulha e contribuir para a sua conservação, organização e limpeza.	●				●		●							
3.15 Ajudar no desenvolvimento do cardápio e nas compras de comida de um acampamento de 4 dias.	●				●		●							
3.16 Classificar o lixo em diferentes categorias e saber como tratar os diferentes tipos de resíduos de camps, construindo e mantendo durante um camp um dry pit, um wet pit e um espaço para armazenar os lixos não-orgânicos.	●	●			●		●	●	●					
3.17 Lavar louça em camp usando o método das três bacias.	●	●					●	●						
4 COMUNIDADE E CIDADANIA														
4.1 Ter ajudado a organizar e ter participado de uma boa ação coletiva.		●			●		●							
4.2 Saber o que são o ECA e a Declaração Universal dos Direitos Humanos.					●				●	●	●			
4.3 Participar de uma comemoração típica do Brasil e/ou país de origem.					●		●							
4.4 Participar de uma atividade ambiental e compreender a sua importância.					●				●	●				
4.5 Conhecer os principais serviços públicos ao redor da sede e da sua casa.					●				●		●			
4.6 Organizar e disciplinar seu tempo utilizando uma agenda ou instrumento similar.	●		●						●		●			
5 VALORES E ESPIRITUALIDADE														
5.1 Conhecer as principais religiões presentes no Brasil.		●			●	●			●		●			
5.2 Participar de uma atividade reflexiva com a sua Tropa ou patrulha.			●		●		●	●						

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
TREK: Completar idealmente antes dos 12 anos														
TRAIL: Completar idealmente antes dos 13 anos														
5.3 Correlacionar os artigos da lei escoteira com seus valores e crenças e discuti-los com a chefia, relacionando a situações vividas em seu dia a dia.			●	●		●				●				
5.4 Estar aplicando as Atividades Rotineiras em casa, na escola e no escotismo.	●	●	●	●	●	●				●				
COMPLETANDO A ETAPA TREK														
Ter realizado 50% das Atividades Obrigatórias.										●				
Ter realizado 15 das Atividades Eletivas Escoteiras.										●				
Ter conquistado um Badge como Scout(a).										●				
Ter participado em 2 Camps como Scout(a).							●			●				
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														
COMPLETANDO A ETAPA TRAIL														
Ter realizado 100% das Atividades Obrigatórias.										●				
Ter realizado 30 das Atividades Eletivas Escoteiras.										●				
Ter conquistado 2 Badges como Scout(a).										●				
Ter participado em 3 Camps como Scout(a).							●			●				
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														

ATIVIDADES ROUTE & QUEST

ROUTE:
Completar idealmente antes dos 14 anos

QUEST:
Completar idealmente antes dos 15 anos

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA														
1.1				●	●		●							
1.2		●			●				●					
1.3		●			●				●					
1.4			●	●			●							
1.5	●			●	●		●							
1.6		●					●							
1.7		●							●					
2 SAÚDE E SEGURANÇA														
2.1	●	●		●				●	●	●	●			
2.2	●	●							●	●				
2.3	●						●		●					
2.4	●	●							●	●				
2.5	●	●							●	●				
2.6	●	●							●	●				
2.7	●	●							●	●				
2.8	●	●							●	●				

ROUTE:
Completar idealmente antes dos 14 anos

QUEST:
Completar idealmente antes dos 15 anos

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
2.9	●			●						●	●			
2.10	●	●			●					●	●			
2.11	●	●								●	●			
2.12	●				●					●	●			
3 TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE														
3.1	●	●						●		●				
3.2	●	●						●		●				
3.3	●	●								●	●			
3.4		●								●	●			
3.5	●	●	●	●	●	●	●							
3.6	●	●						●		●				
3.7	●	●								●	●			
3.8	●	●								●	●			
3.9		●								●	●	●		
3.10	●							●		●				

ATIVIDADES ROUTE & QUEST (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
ROUTE: Completar idealmente antes dos 14 anos														
QUEST: Completar idealmente antes dos 15 anos														
3.11 Quest: Realizar um hike (14km–20km) em um local que você não conheça com dois outros membros, pernoitando aproximadamente na metade do caminho e cozinhando pelo menos uma refeição.	●	●	●	●	●	●			●					
3.12 Saber fazer e quando usar as amarras diagonal, paralela, de bipé e tripé, aplicando em pioneirias.	●	●							●					
3.13 Construir um fogão elevado.	●	●							●					
3.14 Aferir seu passo duplo (ou simples), conhecer as medidas de seu corpo e aplicá-las em avaliações e medições.	●					●								
4 COMUNIDADE E CIDADANIA														
4.1 Ter ajudado a organizar e ter participado de 2 Outings Comunitários de sua patrulha.					●	●								
4.2 Desenhar um croqui de seu bairro, sabendo onde se encontram pontos de referência, inclusive orelhão, pontos de ônibus, igrejas, serviços públicos tal como bibliotecas, padarias, restaurantes, parques, etc.					●				●		●			
4.3 Realizar uma das opções abaixo: a) Fazer um passeio ao centro da cidade, com outro(s) membro(s), sem acompanhamento adulto, usando ônibus e/ou metrô, completando 3 tarefas determinadas pela chefia. b) Completar uma rota (10km ida, 10km volta) aprovada pela chefia, sozinho ou acompanhado, usando dois dos seguintes meios: bicicleta, ônibus, trem, metrô.	●				●				●					
4.4 Participar de um Outing Ambiental com sua patrulha.	●				●	●			●					
4.5 Realizar um projeto envolvendo a ajuda de seus pais ou familiares.				●	●						●			
4.6 Investigar sobre a vida de pessoas que lutaram pelos direitos humanos no Brasil e no Mundo.		●			●				●	●	●			
4.7 Entender a função da Constituição Brasileira e falar de dois tópicos que chamam sua atenção.		●			●				●	●	●			
4.8 Confeccionar/projetar algum artesanato típico de alguma região do Brasil.	●	●			●	●								

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
ROUTE: Completar idealmente antes dos 14 anos														
QUEST: Completar idealmente antes dos 15 anos														
4.9 Organizar e disciplinar seu tempo utilizando uma agenda ou instrumento similar.	●		●							●		●		
5 VALORES E ESPIRITUALIDADE														
5.1 Propor em conversa com a Corte de Honra ou com a Chefia objetivos e ações para melhorar em alguns aspectos da sua vida.		●	●						●	●				
5.2 Respeitar, conhecer e diferenciar 4 confissões religiosas; saber a quais pertencem seus amigos de Patrulha. (Ex: Cristianismo, Judaísmo, Hinduísmo, Budismo, Candomblé, etc.).						●	●		●	●	●			
5.3 Correlacionar os artigos da lei escoteira com seus valores e crenças e discuti-los com a chefia, relacionando a situações vividas em seu dia a dia.			●	●		●				●				
5.4 Estar aplicando suas Atividades Rotineiras em casa, na escola e no escotismo.	●	●	●	●	●					●				
COMPLETANDO A ETAPA ROUTE														
Ter realizado 50% das Atividades Obrigatórias.										●				
Ter realizado 45 das Atividades Eletivas Escoteiras.										●				
Ter conquistado 3 Badges como Scout(a).										●				
Ter participado em 5 Camps como Scout(a).							●			●				
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														
COMPLETANDO A ETAPA QUEST														
Ter realizado 100% das Atividades Obrigatórias.										●				
Ter realizado 60 das Atividades Eletivas Escoteiras.										●				
Ter conquistado 4 Badges como Scout(a).										●				
Ter participado em 7 Camps como Scout(a).							●			●				
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														

ELETIVAS ESCOTEIRO

A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA													
1.1 Trazer um amigo e ajudá-lo a se tornar um escoteiro por no mínimo 1 ano.					●		●						
1.2 Participar como animador/mestre de cerimônias em um Campfire de Patrulha ou Tropa.	●	●			●		●						
1.3 Conhecer e cantar algumas canções e/ou danças escoteiras não comuns no Carajás.					●		●						
1.4 Contribuir ativamente na atualização e manutenção do Log Book da Patrulha e/ou nos relatórios de atividades de Tropa.		●					●	●					
1.5 Montar uma lista de e-mails ou projeto similar que contribua para melhorar a comunicação em sua Patrulha ou Tropa.					●		●						
1.6 Convidar sua Patrulha para uma reunião em sua residência.					●		●						
1.7 Conhecer o Hino Alerta.		●					●						
1.8 Ter participado de uma atividade distrital, regional ou nacional que envolva vários Grupos Escoteiros.					●			●					
1.9 Conhecer bem a história do GE Carajás ou ter lido o Memoirs.		●						●					
1.10 Participar de pelo menos dois Jogos Democráticos de sua Tropa.		●			●		●						
1.11 Estudar sobre a organização do Escotismo Brasileiro.		●			●			●					
1.12 Participar de um JOTI ou JOTA.					●		●						
1.13 Participar de diversos jogos em os outros Grupos Escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.	●			●	●		●						
1.14 Organizar um dia de jogos na casa de um companheiro de Patrulha.	●	●			●		●						
1.15 Organizar no seu colégio uma atividade de divulgação do Grupo Escoteiro.		●			●				●	●			
1.16 Participar de um festival de talentos na Tropa.			●	●			●						
1.17 Auxiliar um companheiro de Patrulha a realizar sua Promessa Escoteira.			●				●						
1.18 Cantar com a Patrulha a Canção da Promessa.			●				●						

A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
1.19 Criar um vídeo e disponibilizar na internet (com as devidas permissões) uma campanha publicitária divertida promovendo o Escotismo e o Grupo Escoteiro.		●	●						●		●		
1.20 Escrever um artigo para o Site de uma atividade que lhe marcou.				●					●				
1.21 Auxiliar sua Tropa ou Grupo Escoteiro a ter um número equilibrado de meninos e meninas.				●	●				●				
1.22 Conheça profundamente o animal/constelação de sua patrulha.		●			●			●	●				
1.23 Ler um livro sobre o Escotismo previamente aprovado pela chefia.		●					●						
1.24 Manter contato com um escoteiro de outro estado ou país.					●		●						
2 SAÚDE E SEGURANÇA													
2.1 Saber usar o scarf para fazer tipoias e ataduras de cabeça, pé e joelho.	●	●							●	●			
2.2 Conhecer as principais aranhas e insetos peçonhentos brasileiros, como age o veneno e os primeiros socorros necessários.	●	●							●	●			
2.3 Conhecer a pirâmide alimentar.	●									●	●		
2.4 Montar o cardápio de um Hike de 2 noites para uma patrulha de maneira equilibrada.	●	●						●	●				
2.5 Manter em dia os elementos que compõe a Caixa de Primeiros Socorros da Patrulha.	●							●	●				
2.6 Demonstrar as técnicas de resgate de pessoas em afogamento sem entrar na água.	●				●				●	●			
2.7 Junto com outros dois escoteiros, fazer uma maca sem usar lona e carregar uma pessoa por 50m.	●				●				●	●			
2.8 Conseguir nadar 25 metros carregando uma caixa de fósforos sem molhá-la.	●								●	●	●	●	
2.9 Mantenha um registro por 2 meses de pelo menos 4 dos seguintes exercícios, praticando-os pelo menos duas vezes por semana e mostrando sua evolução: a) Flexão de braço, mantendo pernas e costas alinhadas (quantidade em 60 segundos).	●						●						

ELETIVAS

ESCOTEIRO (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.													
Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
b) Abdominais (normal, supra, oblíquo, na bola de pilates, ou pernas elevadas, etc) (quantidade em 60 segundos).													
c) Aproximação da cabeça aos joelhos sem dobrar as pernas.													
d) Correr e/ou andar 1600m (4 voltas em pista olímpica).													
e) Step: subir e descer um step/degrau por três minutos usando sempre o mesmo ritmo constante (ouvindo uma música ou batida). Depois contar quantos batimentos cardíacos em um minuto.	●					●							
f) Prancha no chão, com costas e pernas bem alinhadas (marcar quanto tempo aguenta sem descanso).													
g) Burpee (quantidade em 60 segundos).													
3 TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE													
3.1 Participar de pelo menos 8 atividades ao ar livre da Patrulha (Jornadas, Excursões, Acampamentos de Patrulha ou Tropa) utilizando normas de baixo impacto ambiental.	●			●	●	●							
3.2 Ter realizado uma atividade de escalada em rocha.	●					●							
3.3 Fazer ao menos 3 engenhocas (Gadgets) úteis em um acampamento, sendo ao menos uma para a saúde da patrulha.	●	●				●							
3.4 Saber estimar pesos usando o Pole de patrulha.		●						●	●				
3.5 Fazer um Pole pessoal, trabalhado e elaborado contendo decorações e utilidades.	●					●							
3.6 Conhecer e ter feito ao menos 5 tipos de fogueiras, demonstrando conhecer regras de segurança.	●							●					
3.7 Improvisar um filtro para purificação de água em acampamentos.	●	●						●					
3.8 Estimar altura (3 métodos) e distâncias (2 métodos).		●						●	●				
3.9 Aplicar as técnicas de "toaca" em um jogo com sua Patrulha ou Tropa.	●	●						●					

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.													
Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
3.10 Saber utilizar técnicas de previsão do tempo por indícios naturais.		●							●	●			
3.11 Utilizar corretamente um rádio comunicador.		●							●	●			
3.12 Conhecer e saber aplicar metade dos seguintes nós: cadeira de bombeiro, arnês, fiel duplo, catau, pescador, escota duplo, salteador, balso pelo seio.	●	●							●				
3.13 Participar da construção de um Forno de Acampamento.	●	●						●	●				
3.14 Montar corretamente uma mochila para um Hike de 3 dias e manter seu equipamento pessoal em bom estado.	●								●				
3.15 Ter cozinhado ao menos 4 refeições diferentes em um acampamento.	●							●					
3.16 Participar de uma Excursão urbana com motivo ecológico.				●			●						
3.17 Participar de uma atividade de renovação do Canto de Patrulha (Den).	●							●					
3.18 Propor e executar uma atividade de melhoria em algum local visitado pela Patrulha em Acampamentos.	●							●	●				
3.19 Construir um Fogão Solar e utilizar para uma refeição em um Acampamento de Patrulha ou Tropa.	●	●					●						
3.20 Desenhar um croqui de um lugar de Acampamento utilizando sinais topográficos e cartográficos.		●							●				
3.21 Construir e pernoitar em um abrigo natural.	●								●				
3.22 Ultrapassar algum obstáculo utilizando cordas (Falsa Baiana, Comando Crawl, etc.).	●								●	●			
3.23 Saber identificar as pegadas de pelo menos 5 animais da fauna brasileira e confeccionar pelo menos um molde de gesso em bom estado.		●							●	●			
3.24 Saber jogar xadrez.		●							●	●	●		
3.25 Ache um Campsite novo para um camp de Tropa em região rural que tenha água (para beber e tomar banho), bambu, local bom para toldo, barraca e jogos (de preferência sem carrapatos).	●			●					●				

ELETIVAS

ESCOTEIRO (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
3.26 Fazer o Passo Escoteiro.	●							●					
3.27 Saber reconhecer 5 árvores nativas e 3 exóticas encontradas no Brasil, incluindo 2 espécies nativas protegidas.		●						●	●	●			
3.28 Manter uma horta por pelo menos 6 meses com ao menos 4 ervas/verduras.	●	●							●	●			
3.29 Plantar três árvores nativas dessa região.	●				●		●						
3.30 Participar de mais camps do que o obrigatório.	●	●	●	●	●	●	●						
3.31 Saber andar de bicicleta.	●							●	●	●			
4 COMUNIDADE E CIDADANIA													
4.1 Ler três livros por vontade própria (que não sejam para escola).		●					●						
4.2 Conhecer histórias de personagens famosas/históricas que se sobrepuseram a grandes dificuldades e apresente-o para a chefia, patrulha ou Tropa da maneira que preferir.		●	●					●	●				
4.3 Participar de um debate sobre um filme ou um documentário com temática ambiental ou social.		●			●			●	●				
4.4 Investigar sobre a vida de pessoas que lutaram pelos direitos humanos no Brasil e no Mundo, apresentando para a chefia, patrulha ou Tropa da maneira que preferir.		●	●		●			●	●	●			
4.5 Participar de uma atividade de sua Patrulha junto aos Pais, responsáveis, irmãos.				●	●			●		●			
4.6 Solicitar ajuda de seus pais ou familiares para capacitar sua patrulha em algum tema de interesse (por exemplo: cozinha, mecânica, pintura, jardinagem, etc.).				●	●					●			
4.7 Participar de um jantar Festivo na Tropa ou Patrulha, representando um Estado ou cultura diferente do seu.					●		●						
4.8 Participar de um evento Cívico com sua Patrulha ou Tropa.					●		●	●					
4.9 Classificar suas atividades cotidianas segundo um critério de prioridades.	●	●	●					●		●			
4.10 Aplicar os conhecimentos adquiridos com um de seus Badges em ações de serviço da comunidade.					●			●	●	●			

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
4.11 Organizar uma "Oficina de Brinquedos", com a sua patrulha, doando os itens consertados para uma instituição de crianças carentes.			●		●			●	●				
4.12 Participar efetivamente de uma mobilização para minimizar algum problema Social.					●		●						
4.13 Saber a quem recorrer em caso de maus tratos a outras pessoas.			●		●				●	●	●		
4.14 Ir com sua Patrulha ao teatro.		●			●		●						
4.15 Investigar e apresentar sobre os principais problemas de Violência Escolar que afetam a sua comunidade.					●				●	●	●		
4.16 Visitar a Câmara de Vereadores de seu Município e entender seu funcionamento.					●		●						
4.17 Saber as diferenças entre os poderes Legislativo, Executivo e Judiciário.		●			●				●	●	●		
4.18 Convidar seus vizinhos ou conhecidos para colaborar em algum mutirão ou ação comunitária.					●						●		
4.19 Participar com sua Patrulha de um "Tour Fotográfico" em sua cidade.					●		●						
4.20 Visitar uma organização que trabalha a favor do meio ambiente, fazer uma pesquisa sobre os principais problemas ambientais defendidos por eles e os apresentar da forma que preferir.					●				●	●			
4.21 Apresentar e aplicar formas de economizar água em casa.		●			●						●		
4.22 Ir de ônibus para outra cidade sozinho ou com amigos, comprando sua própria passagem.	●				●				●		●		
4.23 Visitar a nascente do Rio Tietê.					●		●						
4.24 Explorar com ao menos mais duas pessoas da Tropa a comunidade onde vive, identificando problemas e buscando soluções.					●			●	●				
5 VALORES E ESPIRITUALIDADE													
5.1 Registrar em algum tipo de diário ou arquivo os principais momentos da sua história pessoal.			●	●		●		●					

ELETIVAS ESCOTEIRO (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
5.2 Fazer orações rotineiras na Tropa ou Patrulha, inclusive a Oração do Escoteiro.						●	●	●					
5.3 Participar das celebrações de sua confissão religiosa.						●	●						
5.4 Participar de uma atividade de serviço comunitário com os integrantes de sua comunidade religiosa.					●	●	●						
5.5 Aplicar os ensinamentos de sua confissão religiosa nas coisas que faz no seu dia a dia.						●	●						
5.6 Apresentar à Tropa um pequeno relato de ensinamentos da sua confissão religiosa.						●		●					
5.7 Participar da construção de um espaço de reflexão em um Acampamento de Tropa.	●					●		●					
5.8 Crie uma atividade/jogo para a Tropa ou Patrulha em que se reflita sobre os valores, crenças e espiritualidade.		●				●	●	●					
5.9 Praticar a oração como forma de relacionar-se com Deus.						●	●						
5.10 Conhecer as diferentes confissões religiosas às quais pertencem seus amigos de Patrulha, Tropa, escola de sua Comunidade.		●	●			●	●	●	●	●			
5.11 Pesquisar os principais pontos de uma confissão religiosa diferente da sua e apresentar para a Tropa.						●		●					
5.12 Ajudar algum companheiro de sua Patrulha a conquistar algum objetivo ou melhorar em algum aspecto.				●	●		●						
5.13 Ler um livro de pelo menos 150 páginas que aborda temas de sua fé.		●				●	●						
5.14 Realizar atividades de reflexão em Acampamento ou Excursão com sua Patrulha ou Tropa.						●	●	●					
5.15 Organizar com sua Patrulha e sua família momentos de reflexão.						●	●			●			
5.16 Convidar sua Patrulha para cooperar em ações, organizadas por sua comunidade religiosa, em favor de desassistidos.					●	●	●						
5.17 Discutir com sua Patrulha um episódio histórico que expresse o efeito prejudicial do fanatismo religioso.						●	●						

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
A cada etapa (Trek, Trail, Route, Quest) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.													
5.18 Confeccionar um calendário de celebrações e festividades religiosas das religiões dos escoteiros da sua Patrulha.						●	●	●					
5.19 Passe de ano sem nenhuma nota abaixo de 7 no boletim e tire 10 numa prova.		●	●								●		
6 HABILIDADES ADICIONAIS													
Aqui você pode adicionar até cinco atividades de sua criação em áreas de seu interesse, tais como contato com animais, música, arte, trabalhos manuais, gastronomia, esporte, aeromodelismo, modalidades náuticas, astronomia, etc.													
6.1													
6.2													
6.3													
6.4													
6.5													
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH													
TREK: 15 Atividades Eletivas													
TRAIL: 30 Atividades Eletivas													
ROUTE: 45 Atividades Eletivas													
QUEST: 60 Atividades Eletivas													

ATIVIDADES CLIMB, CONQUEST & AZIMUTH

CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos

CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos

AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA													
1.1 Conversar com o chefe sênior assim que completar 15 anos, revendo sua progressão pessoal, capacidades e limitações e quais as metas que você pretende atingir nesta nova fase de sua vida escoteira.			●	●	●				●				
1.2 Conhecer as Insignias da Modalidade Sênior: o Cordão do Desafio Senior, Cordão Dourado e Escoteiro da Pátria.		●							●	●			
1.3 Conhecer as modalidades escoteiras do Ar e do Mar e o que eles têm de diferente.					●				●				
1.4 Conhecer as insignias de interesse especial no ramo sênior (IMMA, Desafio Comunitário, Lusofonia e Cone Sul).		●							●	●			
1.5 Saber o que é o Wood Badge e o Primeiro Grupo de Gilwell.		●							●	●			
1.6 Saber o que é Mensageiros da Paz.		●			●				●	●			
1.7 Ter participado de uma reunião sênior em outro Grupo Escoteiro.	●				●	●							
1.8 Conversar com o Mestre Pioneiro sobre as atividades do Clã Gilwell.					●				●				
1.9 Conhecer a estrutura dos Escoteiros do Brasil e da WOSM.		●			●				●				
1.10 Crie um teste personalizado, passe-o e apresente à tropa.		●			●				●				
1.11 Conhecer a Federação das Bandeirantes do Brasil.					●				●				
2 SAÚDE E SEGURANÇA													
2.1 Saber realizar avaliação primária e secundária.	●	●							●	●			
2.2 Saber como agir em caso de fraturas, entorses e luxações dos membros.	●	●							●	●			
2.3 Saber retirar d'água uma pessoa que está se afogando.	●	●			●				●	●			

CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos

CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos

AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
2.4 Conhecer as formas de contágio, como se prevenir e como tratar as principais doenças sexualmente transmissíveis (DST).	●	●							●	●	●		
2.5 Saber diferenciar as principais espécies de cobras, aranhas e escorpiões peçonhentos no Brasil e como agir em casos de picadas destes animais.	●	●							●	●			
2.6 Conhecer os limites normais de pressão arterial, pulso e temperatura, e saber como podem mudar devido a doença, lesão ou esforço físico. Conhecer três pontos de verificação de pulsação e saber quando utilizar cada um.	●	●							●	●			
2.7 Saber identificar casos de hipotermia, como prevenir e tratar.	●	●							●	●	●		
2.8 Saber como agir em caso de incêndio, sair de um local em chamas, como prevenir que o fogo se espalhe, e saber retirar alguém de um ambiente cheio de fumaça.	●	●			●				●	●			
3 TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE													
3.1 Fazer uma média pioneria com no máximo mais dois escoteiros, tal como uma pequena torre, pequena ponte, balsa, etc.	●	●							●	●			
3.2 Montar e utilizar um sistema de polias.	●	●							●	●			
3.3 Conhecer e saber aplicar os nós: Prussik, UIAA.	●	●							●	●			
3.4 Saber como manter, arrumar e guardar cordas, material de rapel, sisal e quais são algumas regras que vão aumentar a vida útil dos mesmos.	●	●							●	●			
3.5 Montar a programação de um patrol camp de 4 dias.	●	●			●				●	●			
3.6 Entender sobre a reciclagem de materiais, sabendo a sua importância e aplicá-la nos camps.	●	●			●				●				

ATIVIDADES CLIMB, CONQUEST & AZIMUTH (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos														
CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos														
AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos														
3.7 Conhecer os tipos de lixo reciclável e realizar a coleta de material em casa (durante 1 mês), conhecendo seu destino e os dias que o caminhão passa na sua casa. Saber onde fica o local de coleta seletiva mais próximo da sua casa.	●				●							●		
3.8 Climb: Ter participado de um camp sênior.	●	●	●	●	●	●	●							
3.9 Conquest: Ter participado de dois camps sênior.	●	●	●	●	●	●	●							
3.10 Azimuth: Ter participado de três camps sênior.	●	●	●	●	●	●	●							
3.11 Saber orientar-se pela Constelação Orion e Cruzeiro do Sul.		●							●	●	●			
3.12 Saber avaliar distâncias, alturas, peso e profundidade.		●							●	●	●			
3.13 Saber orientar-se pela Bússola Prismática usando um mapa.		●							●	●	●			
3.14 Pesquisar e aplicar na Seção 1 jogo indígena oriundo de tribo brasileira com no máximo mais duas pessoas.		●			●					●				
3.15 Fazer um cardápio e organizar as compras para a patrulha em um camp de Tropa ou Patrulha.	●						●							
3.16 Cozinhar uma refeição utilizando técnicas de cozinha mateira.	●						●							
3.17 Climb (obrigatório se não foi feito em Quest): Realizar um hike (14km–20km) em um local que você não conheça com dois outros membros, pernoitando aproximadamente na metade do caminho e cozinhando pelo menos uma refeição.	●	●	●	●	●	●				●				
3.18 Azimuth: Realizar uma das opções abaixo: a) Com um ou dois outros escoteiros(as), fazer uma caminhada de pelo menos 30km, na qual tenha de passar duas noites acampado, em terreno desconhecido, mas previamente selecionado pela chefia. b) Percorrer 150km de bicicleta e no mínimo 2 noites acampado em locais diferentes.	●	●	●	●	●	●				●				

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos														
CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos														
AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos														
3.19 Realizar o Percurso de Gilwell (distância 4km), utilizando uma planilha para marcar os azimutes, distâncias, pontos de referência e outras observações do trajeto. Desenhar em escala o trajeto percorrido em papel quadriculado. Material necessário: prancheta, lápis, borracha, régua, transferidor, papel quadriculado, bússola. Sugerimos fazer durante um Hike.	●	●									●			
3.20 Ter participado de um turno de ronda com outro(s) membro(s) em um acampamento de tropa.				●	●		●							
4 COMUNIDADE E CIDADANIA														
4.1 Ter participado de 3 atividades comunitárias e/ou sociais como sênior.					●		●							
4.2 Ter participado de 5 atividades comunitária e/ou sociais como sênior.					●		●							
4.3 Organizar uma atividade beneficente para uma entidade local.	●				●		●		●					
4.4 Escolher uma das opções abaixo: a) Atuar como voluntário em alguma outra organização, por um mínimo de 2 meses; b) Planejar e executar o projeto da Insígnia do Desafio Comunitário; c) Atuar em alguma campanha de auxílio à comunidade, ou em apoio a desastres.	●	●	●	●						●				
4.5 Identificar as principais organizações sociais e de serviço comunitário da sua cidade com as quais possa colaborar.					●		●							
4.6 Conhecer bem a cidade de São Paulo, tendo visitado no mínimo 7 pontos históricos e/ou turísticos e conseguindo identificar locais importantes em um mapa.					●					●		●		
4.7 Descreva algumas profissões que te chamam atenção ou que estão próximas a você e reflita sobre o papel de cada uma na sociedade.	●		●							●	●	●		

ATIVIDADES CLIMB, CONQUEST & AZIMUTH (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
<p>CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos</p> <p>CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos</p> <p>AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos</p>														
5 VALORES E ESPIRITUALIDADE														
5.1	Planejar um calendário/agenda pessoal, distribuindo o tempo entre os estudos, obrigações familiares, sociais, escotismo e lazer.	●		●						●		●		
5.2	Conversar com seu chefe ou outro adulto sobre as atualidades nacionais e mundiais (como por exemplo: política, história contemporânea, economia, sociedade e outros temas de seu interesse).		●		●					●	●	●		
5.3	Saber lidar com seus medos e frustrações e controlar suas atitudes em relação a diferentes situações, tais como resultados de jogos, contato com animais, situações de desgaste emocional, entre outros.			●	●		●			●		●		
5.4	Participar de um debate que envolva homens e mulheres, em que sejam discutidas as diferenças e os relacionamentos entre os sexos e como uns devem respeitar os limites, capacidades e interesses dos outros.	●			●	●				●	●	●		
5.5	Apresentar uma situação em que possam ser identificados casos de bullying, assédio, abuso e outras situações não desejadas, demonstrando qual deveria ser sua posição ao presenciá-la.				●	●				●	●	●		
5.6	Acolher as decisões de seus pais/responsáveis, manifestando respeitosamente caso tenha pontos de vista contrários.				●							●		
5.7	Correlacionar os artigos da Lei Escoteira com os seus valores e crenças e discuti-los com a chefia, relacionando a situações vividas em seu dia a dia.			●	●	●				●				
5.8	Expor suas opiniões sobre modismos, seus ídolos e as características individuais em uma conversa com seu chefe ou outro adulto, ou ainda em debates com outros jovens.	●				●				●	●	●		

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura		
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Outro membro que sabe	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável
<p>CLIMB: Completar idealmente antes dos 16 anos</p> <p>CONQUEST: Completar idealmente antes dos 17 anos</p> <p>AZIMUTH: Completar idealmente antes dos 18 anos</p>														
5.9	Estar aplicando as Atividades Rotineiras em casa, na escola e no escotismo.	●	●	●	●	●					●			
COMPLETANDO A ETAPA CLIMB														
Ter realizado 35% das Atividades Obrigatórias														
Ter realizado 15 das Atividades Eletivas Senior														
Ter conquistado um total de 5 badges														
Ter participado em 9 camps														
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														
COMPLETANDO A ETAPA CONQUEST														
Ter realizado 70% das Atividades Obrigatórias														
Ter realizado 30 das Atividades Eletivas Senior														
Ter conquistado um total de 6 badges														
Ter participado em 11 camps														
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														
COMPLETANDO A ETAPA AZIMUTH														
Ter realizado 100% das Atividades Obrigatórias														
Ter realizado 45 das Atividades Eletivas Senior														
Ter conquistado um total de 7 badges														
Ter participado em 13 camps														
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH														

ELETIVAS SENIOR

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

1 FRATERNIDADE ESCOTEIRA

- 1.1** Manter (sozinho ou com sua patrulha) um informativo escoteiro durante 3 meses, com atualizações semanais, expondo também as principais notícias da semana colhidas em diversos meios de comunicação, junto com uma visão crítica de cada uma delas. O informativo poderá ser impresso, um jornal mural na sede ou um blog pela internet.
- 1.2** Manter contato com um sênior ou guia estrangeiro durante pelo menos três meses regularmente por mensagens ou cartas enviadas procurando aumentar seus conhecimentos sobre o escotismo, a história, geografia e os costumes do país em questão e apresentando o resultado para sua patrulha.
- 1.3** Conhecer os principais sites Escoteiros na WEB e Facebook, tais como: www.scout.org, www.escotismo.org.br, www.escoteiros.org.br, www.bsa.org, www.scouts.org.uk. Conhecer o site do Carajás (www.carajas.org), o Cara Wiki (www.carajas.com/wiki) e o Facebook (<https://www.facebook.com/gecarajas/>).
- 1.4** Ler um livro, como sênior, sobre Escotismo, previamente aprovado pela chefia.
- 1.5** Ter participado de um camp Nacional/ Internacional escoteiro.
- 1.6** Ter participado de um camp Distrital/ Regional como sênior.
- 1.7** Ajudar em uma reunião ou atividade dos Cubs (com permissão do Akelá).
- 1.8** (Se não fez como scout) Criar um vídeo e disponibilizar na internet (com as devidas permissões) uma campanha publicitária divertida promovendo o Escotismo e o Grupo Escoteiro.
- 1.9** Ser muito bem capacitado numa tradição de sua patrulha (não incluindo comida).
- 1.10** (Se não fez como scout) Ler o Carajás Memoirs.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
1.1		●					●	●					
1.2					●		●						
1.3		●			●		●	●					
1.4		●					●						
1.5	●	●	●	●	●	●	●						
1.6	●	●	●	●	●	●	●						
1.7	●	●	●	●	●		●						
1.8		●	●					●		●			
1.9					●		●						
1.10	●						●						

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

2 SAÚDE E SEGURANÇA

- 1.11** Participar de pelo menos 3 atividades em outros grupos escoteiros em um prazo de 6 meses.
- 1.12** Conhecer três músicas escoteiras em português que não cantamos no Carajás e apresentar para a Tropa.
- 1.13** Entender o que é radioescotismo e participar de uma atividade ou reunião com radioescoteiros.
- 1.14** Visitar um GE de outra modalidade (Ar ou Mar).
- 1.15** Conhecer alguns escoteiros famosos.
- 1.16** Crie uma especialidade.
- 1.17** Participar como animador/mestre de cerimônias em um Campfire de Tropa como sênior.
- 1.18** Como sênior, montar uma lista de e-mails ou projeto similar que contribua para melhorar a comunicação em sua Patrulha ou Tropa.
- 1.19** Conhecer o Hino Alerta.
- 1.20** Participar de um JOTI ou JOTA como sênior.
- 1.21** Organizar, como sênior, no seu colégio uma atividade de divulgação do Grupo Escoteiro.
- 1.22** Escrever um artigo para o Site Carajás de uma atividade que lhe marcou como sênior.
- 2.1** Conversar com a chefia ou patrulha sobre:
a) Anorexia Nervosa.
b) Bulimia.
c) Perigos do uso de anabolizante.
d) Alcool e direção.
- 2.2** Reconhecer ataques alérgicos e anafiláticos.
- 2.3** Saber fazer a manobra de Heimlich.
- 2.4** Saber como/quando se deve tomar e os principais ingredientes e efeitos colaterais de pelo menos 15 remédios.
- 2.5** Fazer um curso de First Aid.
- 2.6** Improvisar boias com roupas e outros utensílios emergenciais.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
1.11	●			●	●		●						
1.12					●			●					
1.13		●			●		●						
1.14					●		●						
1.15		●						●					
1.16		●						●					
1.17		●			●		●						
1.18							●						
1.19		●			●			●					
1.20					●		●						
1.21		●			●				●				
1.22				●	●			●					
2.1													
2.2	●	●						●	●				
2.3	●	●						●	●				
2.4	●	●						●	●	●			
2.5	●	●		●			●						
2.6	●	●						●	●				

ELETIVAS SENIOR (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor
<p>A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.</p> <p>Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.</p>												
2.7												
<p>Mantenha um registro por 3 meses de pelo menos 4 dos seguintes exercícios, praticando-os pelo menos duas vezes por semana e mostrando sua evolução:</p> <p>a) Flexão de braço, mantendo pernas e costas alinhadas (quantidade em 60 segundos).</p> <p>b) Abdominais (normal, supra, oblíquo, na bola de pilates, ou pernas elevadas, etc) (quantidade em 60 segundos).</p> <p>c) Aproximação da cabeça aos joelhos sem dobrar as pernas.</p> <p>d) Correr e/ou andar 1600m (4 voltas em pista olímpica).</p> <p>e) Step: subir e descer um step/degrau por três minutos usando sempre o mesmo ritmo constante (ouvindo uma música ou batida). Depois contar quantos batimentos cardíacos em um minuto.</p> <p>f) Prancha no chão, com costas e pernas bem alinhadas (marcar quanto tempo aguenta sem descanso).</p> <p>g) Burpee (quantidade em 60 segundos).</p>												
2.8												
<p>Seja fisicamente ativo durante um mês, fazendo exercícios por pelo menos 30 minutos 5 dias por semana, mantendo um registro.</p>												
3	TÉCNICAS ESCOTEIRAS E AR LIVRE											
3.1												
<p>Conquistar no ramo sênior 4 especialidades de nível 2, em 3 dos ramos de conhecimento (além dos obrigatórios).</p>												
3.2												
<p>Conquistar no ramo sênior 3 especialidades de nível 3, em 2 dos ramos de conhecimento (além dos obrigatórios).</p>												
3.3												
<p>Fazer um eye-splice (costura de alça) e um back-splice (costura em pinha).</p>												
3.4												
<p>Fazer whippings (falçar cabos) – 2 métodos.</p>												
3.5												
<p>Conhecer e saber aplicar os nós: punho de gato, nó da amizade (nó quadrado), nó borboleta, nó de barraca.</p>												

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor
<p>A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.</p> <p>Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.</p>												
3.6												
<p>Saber fazer pelo menos 5 nós decorativos, podendo incluir macramê. Exemplo: anel de Gilwell, nó da flor de lis, punho de macaco, etc.</p>												
3.7												
<p>Fazer 5 nós de sua escolha que não estão em nenhum outro teste.</p>												
3.8												
<p>Fazer uma Grande Pioneira.</p>												
3.9												
<p>Mostrar como se usa um machadão com suas regras de segurança, como mantê-lo e cuidar dele.</p>												
3.10												
<p>Fazer um forno de lata.</p>												
3.11												
<p>Fazer um forno de barro.</p>												
3.12												
<p>Montar a programação de um July camp de 7 dias, levando em conta custos de estadia, transporte, alimentação e segurança.</p>												
3.13												
<p>Montar o roteiro de um hike/camp de Tropa levando em conta preço de estadia, transporte, alimentação e segurança.</p>												
3.14												
<p>Conhecer e saber utilizar Rádio PX ou Rádio PY.</p>												
3.15												
<p>Decorar o alfabeto fonético.</p>												
3.16												
<p>Decorar a comunicação semafórica.</p>												
3.17												
<p>Transmitir e receber uma mensagem em código morse sem consulta.</p>												
3.18												
<p>Realizar um percurso utilizando um GPS.</p>												
3.19												
<p>Percorrer um percurso pré determinado pela chefia, utilizando uma bússola.</p>												
3.20												
<p>Saber traçar um mapa pelo sistema de bases.</p>												
3.21												
<p>Ter participado de 3 July camps.</p>												
3.22												
<p>Realizar uma das seguintes propostas:</p> <p>a) Visitar o SOS Mata Atlântica.</p> <p>b) Visitar um parque Nacional ou Estadual e entrevistar a Polícia Florestal.</p> <p>c) Realizar um projeto ecológico.</p>												
3.23												
<p>Ter cozinhado ao menos 8 refeições diferentes em um acampamento.</p>												
3.24												
<p>Assar um bolo em um acampamento.</p>												

ELETIVAS SENIOR (CONT.)

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura			
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável	
A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.														
3.25 Participar de pelo menos 10 atividades de Patrulha ao ar livre (Jornadas, Excursões, Acampamentos de Patrulha ou Tropa) utilizando normas de baixo impacto ambiental.	●	●	●	●	●	●	●							
3.26 Construir um chuveiro quente de Acampamento.	●	●	●					●	●					
3.27 Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.		●	●					●						
3.28 Construir (usando somente seu canivete) e pernoitar em um abrigo natural em que você não dorme no chão (rede pode ser usada).	●						●							
3.29 Identificar com bom grau de habilidade as principais plantas venenosas brasileiras, especialmente do Sudeste, conhecendo as reações que causam.		●						●	●					
3.30 Saber identificar ao menos 10 constelações e 3 planetas do céu do hemisfério sul e 4 constelações e a estrela polar no hemisfério norte.		●						●	●					
3.31 Saber manusear corretamente um arco e flecha, sabendo mirar e atirar em algum objeto a 20m.	●							●	●					
3.32 Praticar algum esporte fisicamente ativo.	●							●	●	●				
3.33 Faça um ou mais desses: pular de paraquedas, voar de asa-delta, paragliding, curso de mergulho, ski/snowboard, rafting, explorar cavernas.	●		●			●								
3.34 Pratique um esporte radical, com as licenças corretas quando necessárias. Exemplo: paraquedismo, asa-delta, paragliding, mergulho, ski aquático, ski/snowboard, rafting, alpinismo, surfe, mountain biking, kitesurf, parkour, jet ski.	●		●					●	●	●				
3.35 Ache um Campsite novo para um camp de Tropa em região rural que tenha água (para beber e tomar banho), bambu, local bom para toldo, barraca e jogos (de preferência sem carrapatos).	●			●				●						
3.36 Fazer o Passo Escoteiro como sênior.	●							●						

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura			
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe			Instrutor	Pai/Responsável	
A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha. Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.														
3.37 Conhecer 10 animais brasileiros, 3 dos quais estão em risco de extinção.		●							●	●	●			
3.38 Saber reconhecer 10 árvores nativas e 5 exóticas encontradas no Brasil, incluindo 3 espécies nativas protegidas.		●							●	●	●			
3.39 Descrever problemas causados pela presença de espécies de árvores exóticas no país.		●			●				●	●	●			
3.40 Manter uma horta por pelo menos 6 meses com ao menos 8 ervas/verduras.	●	●									●			
3.41 Plantar cinco árvores nativas dessa região.	●				●		●							
3.42 Montar uma cama de capim em um camp usando um tear.	●	●							●					
3.43 Ter passado uma noite em uma barraca suspensa.	●						●							
3.44 Ter passado uma noite em uma rede ou um bivaque improvisado com uma lona.	●						●							
3.45 Improvisar um fogareiro de parafina, álcool ou lenha, usando latas e/ou tubos de metal ou outros materiais que preferir.	●	●							●					
3.46 Desenhar uma paisagem utilizando o método da quadricula.		●							●	●				
3.47 Conhecer um pouco sobre alguns grandes aventureiros/exploradores, tal como Amyr Klink, Edmund Hillary, Ernest Shackleton, Jacques Custeau, Colombo, etc.		●							●	●	●			
3.48 Conhecer os sinais de pedido de socorro no mar.		●							●	●				
3.49 Nadar vestido por 50 metros em qualquer estilo, retirando a roupa em local que não dá pé.	●								●	●				
3.50 Limpar e cozinhar um peixe.	●	●							●	●	●			
3.51 Saber pescar.	●								●	●	●			
3.52 Tornar potável 1 litro de água suja utilizando métodos improvisados de filtragem, fervendo-a antes de beber.	●								●					
3.53 Mostrar a forma correta de usar e cuidar da cadeirinha de alpinismo, a fita solteira e como dar segurança a próxima pessoa na corda, seja durante subidas, descidas ou travessia de locais perigosos.	●	●							●	●				

ELETIVAS

SENIOR (CONT.)

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
3.54 Organizar e aplicar uma atividade para a Tropa durante uma reunião.	●	●			●			●				
3.55 Participar de mais camps do que o obrigatório.	●	●	●	●	●	●						
3.56 Envolver uma descoberta científica em um projeto pessoal ou com sua patrulha, demonstrando a importância do seu propósito. Dicas para desenvolvimento desta atividade: projeto inútil, trabalhos de escola, arts & crafts entre outros.		●				●						
3.57 Fazer um percurso de 15km de bicicleta.	●							●	●	●		
4 COMUNIDADE E CIDADANIA												
4.1 Comparar pelo menos 4 opções profissionais, indicando vantagens e desvantagens de cada uma, identificando as decisões que terá de tomar ao longo dos seus estudos e que irão influenciar a escolha de sua profissão.		●						●	●	●		
4.2 Escolher uma descoberta científica e explicar como esta contribui (ou pode vir a contribuir) para melhorar o mundo.		●						●	●	●		
4.3 Identificar e discutir com sua patrulha as manifestações mais evidentes de Bullying que observa na escola, bairro, família e dentro do movimento escoteiro.			●		●		●	●				
4.4 Discutir as formas de preconceito e situações de tensão que podem ocorrer ao receber pessoas de grupos sociais diferentes do seu.			●		●		●	●	●	●		
4.5 Assistir e debater com sua patrulha um filme ou peça teatral que proporcione a discussão a respeito dos direitos individuais e coletivos.					●		●	●				
4.6 Pesquisar sobre a cultura indígena predominante na região de São Paulo e apresentar à sua seção.					●		●					
4.7 Tomar parte em pelo menos 1 atividade em cooperação com outras organizações ligadas à preservação do meio ambiente.					●	●						
4.8 Organizar, como sênior, uma "Oficina de Brinquedos", com a sua patrulha, doando os itens consertados para uma instituição de crianças carentes.		●		●		●	●					

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar				Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
4.9 Mostrar que entende o que são ações, debêntures e derivativos e conhecer o funcionamento da bolsa de valores.		●								●		
4.10 Entender o conceito de juros compostos, como funciona o cartão de crédito e o cheque especial e os perigos no uso dos mesmos.		●								●		
4.11 Saber o que é e organizar um balancete.		●						●		●		
4.12 Abrir uma conta bancária.		●								●		
4.13 Conhecer a Tribo Karajas e ao menos mais 5 tribos indígenas brasileiras, sabendo um pouco de suas histórias e tradições.		●			●			●				
4.14 Visitar uma tribo indígena brasileira como sênior.					●	●						
4.15 Fazer um Sampa Tour como sênior.	●	●			●	●						
4.16 Ter lido um livro sobre a história de São Paulo, tal como a evolução urbana da cidade, seu desenvolvimento social, etc.		●			●	●						
4.17 Saber lavar e passar roupa e conhecer técnicas diferentes de limpar a casa usando métodos alternativos.	●			●						●		
4.18 Apresentar e aplicar formas de economizar água em casa.		●			●					●		
4.19 Seja responsável pelas compras de sua casa por 1 mês, atendendo ao orçamento fornecido pelos seus pais.			●	●						●		
4.20 Saber fazer pequenos consertos caseiros.	●				●					●		
4.21 Ir de ônibus para outra cidade sozinho ou com amigos, comprando sua própria passagem.	●				●					●		
4.22 Trocar o pneu de um carro.	●				●			●		●		
4.23 Conhecer os itens básicos para manutenção de um carro, tais como: níveis de óleo e água, pastilhas de freio, pneus, correias, limpador de para-brisa, faróis, cinto de segurança, etc.		●			●			●		●		
4.24 Saber trocar uma lâmpada e fazer pequenos consertos elétricos.	●	●			●			●	●	●		

ELETIVAS SENIOR (CONT.)

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

- 4.25** Faça duas das seguintes:
a) Visite 5 edificações históricas de São Paulo e relate sobre cada um.
b) Visite 3 museus.
c) Visite 5 monumentos históricos e relate o que cada um representa.
d) Visite 4 parques e relate suas origens.

- 4.26** Faça um projeto ligado aos Mensageiros da Paz, criar uma conta no site da MP e participar de debates com outros escoteiros desta organização.

- 4.27** Faça uma excursão de um dia para limpar e desobstruir trilhas ou cursos d'água.

- 4.28** Participe de uma campanha ou atividade junto à guarda florestal, defesa civil, cruz vermelha, bombeiros, etc.

- 4.29** Saber as causas e como prevenir incêndios em matas/florestas, casas, prédios, etc.

- 4.30** Faça um safári fotográfico de um dia, observando a fauna e a flora em um local de sua escolha.

- 4.31** Ter um animal de estimação, cuidado por você, que tenha sido adotado da rua ou de um abrigo (não comprado).

- 4.32** Saber usar excel/planilhas com certo grau de habilidade.

5 VALORES E ESPIRITUALIDADE

- 5.1** Demonstrar maturidade para lidar com relacionamentos familiares e amorosos.

- 5.2** Criar um filme, uma peça de teatro, uma poesia, um texto literário ou uma charge que expressem sua visão otimista de encarar o mundo.

- 5.3** Realizar uma pesquisa sobre as origens de sua crença religiosa e apresentar o resultado à Seção ou Patrulha.

- 5.4** Realizar (sozinho ou com sua patrulha) uma pesquisa sobre ao menos 4 religiões, apontando suas similaridades e apresentando o resultado à Seção.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
4.25							●						
4.26					●			●					
4.27	●				●		●	●					
4.28					●		●						
4.29	●	●						●	●				
4.30	●				●		●						
4.31	●		●	●			●						
4.32		●					●						
5													
5.1			●	●			●	●		●			
5.2			●	●			●	●	●	●			
5.3						●	●	●					
5.4			●		●		●	●					

A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

- 5.5** Pesquisar e promover um debate com a sua patrulha ou Seção sobre a relação entre a intolerância religiosa e conflitos atuais no Brasil e no mundo.

- 5.6** Participar, como sênior, de uma atividade de serviço comunitário com os integrantes de sua comunidade religiosa.

- 5.7** Aplicar os ensinamentos de sua confissão religiosa nas coisas que faz no seu dia a dia.

- 5.8** Convidar, como sênior, sua Patrulha para cooperar em ações, organizadas por sua comunidade religiosa, em favor de desassistidos.

- 5.9** Discutir com sua Patrulha um episódio histórico que expresse o efeito prejudicial do fanatismo religioso.

- 5.10** Participar das celebrações de sua confissão religiosa.

- 5.11** Passe de ano sem nenhuma nota abaixo de 7 no boletim e tire 10 em uma prova.

- 5.12** Escolher um tema de seu interesse e criar uma obra a partir dele, tal como uma escultura, pintura, esquete, canção, poesia, dentre outras à sua escolha ou ainda criar uma campanha de divulgação para a seção.

6 HABILIDADES ADICIONAIS

Aqui você pode adicionar até cinco atividades de sua criação em áreas de seu interesse, tais como contato com animais, música, arte, trabalhos manuais, gastronomia, esporte, aeromodelismo, modalidades náuticas, astronomia, entre infinitas possibilidades.

6.1

6.2

6.3

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura	
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor			Pai/Responsável
5.5		●				●			●				
5.6					●	●		●					
5.7						●		●					
5.8					●	●		●					
5.9						●		●					
5.10						●		●					
5.11		●	●								●		
5.12		●						●					
6													
6.1													
6.2													
6.3													

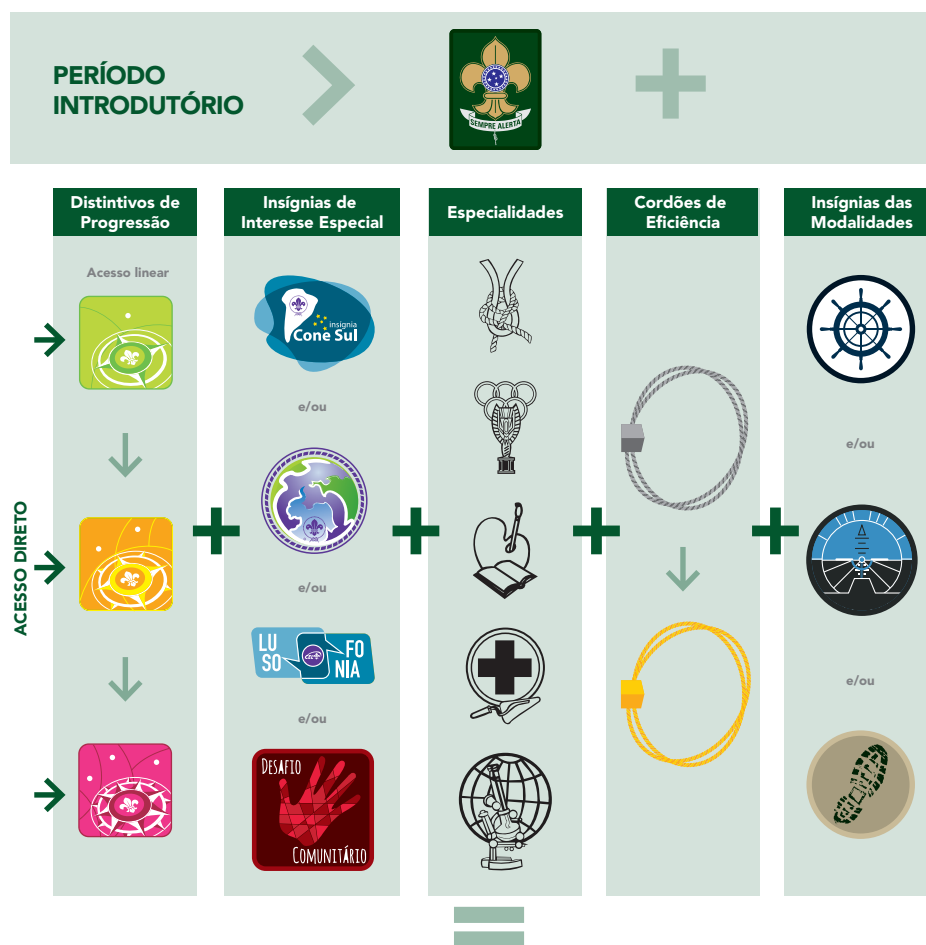
ELETIVAS SENIOR (CONT.)


A cada etapa (Climb, Conquest, Azimuth) complete 15 atividades abaixo, à sua escolha.

Após completar cada atividade, pinte o quadrado preenchido para manter um controle do equilíbrio nas áreas de desenvolvimento pessoal.

	Desenvolvimento pessoal					Quem pode marcar					Data	Assinatura
	Físico	Intelectual	Caráter	Afetivo	Social	Espiritual	Sozinho	Patrol Leader (PL)	Chefe	Instrutor		
6.4												
6.5												
CONVERSA FINAL COM A CHEFIA, PATRULHA E/OU COFH												
CLIMB: 15 Atividades Eletivas												
CONQUEST: 30 Atividades Eletivas												
AZIMUTH: 45 Atividades Eletivas												

DISTINTIVO ESPECIAL ESCOTEIRO DA PÁTRIA



- 
 - Tenha realizado a totalidade das atividades na Etapa Azimute;
 - Possua uma das seguintes Insígnias de Interesse Especial do Ramo Sênior: Insígnia Cone Sul, Insígnia Mundial do Meio Ambiente, Insígnia da Lusofonia ou Insígnia da Ação Comunitária;
 - Tenha conquistado o Cordão Dourado;
 - Possua uma das Insígnias da Modalidade do Ramo Sênior (Aeronauta, Naval ou Mateiro);
 - Possua pelo menos 10 noites de acampamento, como Sênior, com sua Patrulha ou Tropa;
 - Seja especialmente recomendado pelos Escotistas e pela Corte de Honra da Tropa.



GRUPO ESCOTEIRO
CARAJÁS

SP-2

www.carajas.org