

# DIÁRIO DE VIVÊNCIAS

PIONEIROS E MARINHEIROS

## FICHA TÉCNICA

**Título:** Diário de Vivências - Pioneiros e Marinheiros

**Autor:** CNE - Secretaria Nacional Pedagógica

**Revisão:** CNE - Secretaria Nacional Pedagógica

**Ilustrações:** João Vasco Leal

**Capa e Paginação:** SUBSOLO®, Soluções de Entretenimento

**Fotografias:** Ana Teresa Vermelho, Cláudia Gerardo, Flávio Lucas, Gonçalo Vieira, Hugo Carvalho, Maria Amélia Gama, Tiago Vaz e Região de Portalegre e Castelo Branco

**Impressão:** Sunprint, Artes Gráficas

**Depósito Legal:** 000000000

**ISBN:** 978-972-740-165-9

**Edição:**



Corpo Nacional de Escutas  
Escutismo Católico Português

**Ano:** 2010

**Apoio:**



INSTITUTO PORTUGUÊS DA JUVENTUDE



# ÍNDICE

Introdução .....	4
------------------	---

## O que vais encontrar aqui?

O que é ser Pioneiro/Marinheiro?.....	5
---------------------------------------	---

## Regras

Como funciona? .....	8
----------------------	---

## Acolhimento / Envolvimento

O que se espera de mim? .....	12
-------------------------------	----

O que tenho de fazer? .....	14
-----------------------------	----

O que é isto do Escutismo? .....	14
----------------------------------	----

Como se organizam os Pioneiros/Marinheiros? .....	22
--	----

Qual é a Mística dos Pioneiros? .....	29
---------------------------------------	----

Como viver as actividades? .....	37
----------------------------------	----

A minha vivência nos Pioneiros/Marinheiros .....	41
---	----

Como escolho o meu percurso? .....	45
------------------------------------	----

Estou pronto para o meu Compromisso .....	47
---	----

## Promessa

O dia do meu Compromisso .....	49
--------------------------------	----

## Progresso

O meu percurso .....	50
----------------------	----

Os trilhos a completar no meu Progresso .....	53
--	----

As acções concretas .....	59
---------------------------	----

## Reconhecimento

Acabei o meu percurso .....	77
-----------------------------	----

Fotografias .....	78
-------------------	----

## Adesão Informal

Estou no meu último ano dos Pioneiros. E agora .....	79
---	----

## Passagem

O dia da minha passagem .....	81
-------------------------------	----

Mensagens .....	82
-----------------	----

Fotografias .....	84
-------------------	----

E agora? O que levo .....	86
---------------------------	----





## INTRODUÇÃO

Inseparável... É o que este caderno deve ser para ti.

Ele vai acompanhar o teu percurso durante o tempo que “andares” nos Pioneiros/Marinheiros. Tem alguma informação sobre a secção, que tu deves ir completando ao longo do tempo, e tem espaço para o ires enriquecendo com a tua experiência. Mais do que um manual, este é um Diário de Vivências... o teu Diário de Vivências!

E um Diário de Vivências é um importante instrumento utilizado na navegação, para registo de acontecimentos importantes, de conhecimentos, de ferramentas que podem ajudar na nossa construção pessoal e nos empreendimentos em que nos envolvemos. Diziam os antigos romanos, construtores de impérios, que as palavras faladas voam e só as que se escrevem permanecem.



## O QUE VAIS ENCONTRAR AQUI?

### O que é ser Pioneiro/Marinheiro?

Olá!  
Estás a chegar aos Escuteiros? Então estas palavras são para ti! É justo começar por te dar os parabéns por teres aceite o desafio de pertencer a um grupo de Escuteiros. O mais difícil já conseguiste: superaste alguma hesitação inicial e estás aqui, pronto a viver grandes momentos e grandes desafios! Agora vais encontrar outros rapazes e raparigas que um dia entraram pela mesma porta que tu. Vais ainda ter alguém que estará ao teu lado para tudo o que precisares, e que te vai ajudar rapidamente a ultrapassar algum receio (natural) que tenhas.

Dentro destas portas vais ter a oportunidade de descobrir um mundo fantástico! Terás amigos e companheiros de inúmeras actividades que vais poder preparar e viver. Sim, isso mesmo... vais ajudar a preparar tudo o que vais fazer, porque aqui a tua opinião conta e é importante.

Nessas actividades terás oportunidade de descobrir locais diferentes, de aprender a fazer coisas por ti próprio, coisas que nem imaginas (já pensaste em comer numa mesa feita por ti? Ou dormir num abrigo feito com as tuas mãos?), de jogar jogos diferentes e divertidos (que não só o



futebol ou jogos de computador), de aprenderes a usar apenas aquilo de que precisas, de partilhar uma fogueira à noite com os teus amigos, de perseguir “tesouros” incríveis e muito, muito mais...

Como deves compreender, para que este grupo funcione há algumas regras que é preciso que todos cumpram (tem lógica, não achas?). No entanto vais ver que estas regras não são um conjunto de coisas aborrecidas e difíceis de cumprir. Pelo contrário, são já muito antigas e conhecidas por todos os Escuteiros do mundo, pelo que, facilmente, as vais conhecer, compreender e depois pôr em prática.

Neste grupo – a Comunidade dos Pioneiros, ou a Frota dos Marinheiros para os Escuteiros Marítimos<sup>1</sup> – nunca vais estar sozinho! Desde já vais pertencer a um grupo mais pequeno dentro do grupo: a tua Equipa/Equipagem. É com os elementos da tua Equipa/Equipagem que vais passar a maior parte do teu tempo enquanto aqui estiveres. Será com eles que vais viver inúmeros momentos de alegria e de partilha, que vão ficar bem gravados na tua memória e recordarás pela tua vida fora.

Aceita o desafio! Vem ser Escuteiro... e ficas já a saber: É importante que sejas igual a ti próprio!



Para ti que vens dos Exploradores: Sê Bem-vindo!

A passagem para a Comunidade dos Pioneiros é um sinal do teu crescimento e há tantas novas aventuras que tens aqui para viver. O desafio que aceitaste vai ser recompensador e vai valer a pena.

A adaptação vai ser progressiva e tens o teu guia de equipa para te ajudar em tudo o que precisares.

Os restantes elementos da tua equipa vão, também, estar sempre presentes para te dar a mão.

Agora, aqui no Abrigo, com a Comunidade dos Pioneiros, vais viver actividades fantásticas. Actividades que vais ajudar a preparar, a construir e viver intensamente.

Sê bem-vindo e não esqueças... sê igual a ti próprio!

<sup>1</sup> Ao longo deste Diário de Vivências, sempre que se ler a palavra Pioneiro deve subentender-se dizer respeito, também, e relativamente aos Escuteiros Marítimos, aos Marinheiros. Do mesmo modo, relativamente a Equipa/Equipagem, Guia/Mestre, Comunidade/Frota, Empreendimento/Cruzeiro, Caminheiro/Companheiro, Tribo/Companhia, Clã/Comunidade e Caminhada/Campanha.



## REGRAS



### Como funciona?

O Escutismo é um "jogo".

A vantagem de seres Escuteiro é que jogas esse jogo em conjunto com pessoas da tua idade. Todos os jogos que já jogaste têm regras e estas ajudam-te a perceber o jogo e a poderes jogá-lo de forma igual e justa, para ti e para quem joga contigo.

O esquema que se segue retrata o caminho natural que cada Pioneiro percorre na III Secção — onde acabas de entrar. Cada uma destas fases será explicada nos capítulos seguintes, mas antes vê o esquema que te apresentamos para perceberes como é que todo este "jogo" funciona.



F Físico



A Afectivo



C Carácter



E Espiritual



I Intelectual



S Social





## Adesão - Desprendimento

Nesta fase, estejas tu a entrar para o CNE ou a entrar para a III Secção, vindo dos Exploradores, vais começar a perceber o que se espera de um Pioneiro. Só assim poderás jogar o "jogo" ao mesmo nível de todos.



### Promessa

Esta é uma fase muito importante no teu percurso. Quando ultrapassares a fase de adesão - a etapa Desprendimento -, deves reflectir e ver se te sentes preparado para assumir o compromisso de seres Pioneiro do CNE. Usar um lenço ao pescoço ou mudar a cor de lenço é, para cada um de nós Escuteiros, uma marca na nossa vida.



## Etapas - Conhecimento, Vontade e Construção

Em cada uma destas etapas cada Escuteiro deve crescer Física, Intelectual, Social, Afetiva e Espiritualmente e ao nível do Carácter. É esta a proposta do CNE para todas as etapas. É a proposta que te fazemos: seres mais e melhor e criares tu o teu próprio percurso.

Tens um sistema de progresso com três etapas, és tu que escolhes o teu percurso, com o apoio da Equipa de Animação, da tua Equipa e do teu Guia. Confuso? Vais perceber melhor esta "regra do jogo" após a tua Promessa.



### Passagem

Acabaste o teu percurso na secção. Estás preparado para dar um passo em frente na tua caminhada escutista? Sabes que na próxima secção vais iniciar pela adesão - que se chama Caminho -, um novo caminho com um nível de dificuldade bem maior. Mas já crescestes...





# ACOLHIMENTO/ ENVOLVIMENTO

## O que se espera de mim?

Chegaste aos Pioneiros!

Quando chegas a um novo sítio, deves primeiro conhecê-lo!

Deves conhecer a sua história, quem lá esteve, como funciona...

Então, no fundo, o que esperam de ti, depois de estares integrado algum tempo nesta secção, é que saibas responder a algumas perguntas:

- Quando e como surgiu o Escutismo e o CNE?
- Como se organiza o CNE?
- Quem foi Baden-Powell?
- Conheces os Princípios e a Lei do Escuta?
- Conheces o livro "Escutismo para Rapazes"?
- Quem foi São Nuno de Santa Maria?
- Como se organizam os Pioneiros?

- Quais são os Cargos dentro das Equipas de Pioneiros?
- Quais os Símbolos e qual a Mística dos Pioneiros?
- Conheces o Patrono dos Pioneiros, o da tua Equipa e o da tua Comunidade?
- Já sabes trabalhar e viver em Equipa?
- Já participaste num Empreendimento?
- Já conheces as Áreas e os Trilhos que terás de escolher na tua Etapa do Conhecimento?
- Já pensaste nas acções concretas que pretendes levar a cabo na Etapa do Conhecimento?

É imprescindível, também, que tenhas conhecimentos e domines já alguma técnica escutista. Que conheças alguns nós e amarrações, que domines o pioneirismo, saibas manusear ferramentas necessárias para a vida em campo, tenhas algumas noções de cozinha em campo, códigos, cifras, sinais de pista, etc.

O teu chefe e alguns manuais disponíveis na biblioteca do teu Agrupamento poderão ajudar-te.



## O que tenho de fazer?

Estás a começar um novo percurso na tua vida, e no Escutismo és tu que escolhes o teu percurso. Deves conhecer o Sistema de Progresso que te permitirá cumprir os objectivos a que te propões.

Depois de compreenderes o Sistema de Progresso Pessoal e de conheceres os Trilhos de cada Área, escolhes o teu percurso segundo aquilo que são os teus

interesses e as tuas capacidades e seguindo o caminho por onde achas que deves apostar para crescer mais e melhor.

Deves assumir e cumprir as tuas escolhas com o compromisso e com a palavra de honra de Escuteiro, nunca esquecendo os Princípios e a Lei do Escuta.

## O que é isto do Escutismo?



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

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

Escutismo é um jogo, uma viagem de descoberta, um modo de vida...

A palavra Escuteiro deriva da palavra inglesa *Scout*, que, originariamente (antes da fundação do Escutismo), significava, unicamente, Batedor - aquele que vai adiante explorando o terreno.

O termo "Escutismo" acabou, com o tempo, por significar um sistema de preparação para a cidadania, um movimento que pretende, pela vivência na Natureza, fazer-te despontar a vontade de saber mais, de querer coisas diferentes e arrojadas e de agires, lutas para as conquistas. Com o Escutismo, melhorando o teu nível de

envolvimento e compreensão, és preparado para seres um adulto autónomo e responsável. Desenvolvendo competências e saberes, transformando o poder de observação, pensamento crítico, habilidade e destreza em instrumentos muito úteis. Sempre tendo como pilares:

O Aprender para Saber, Aprender a Fazer, Aprender a Viver em conjunto, no fundo, o Aprender a Ser.

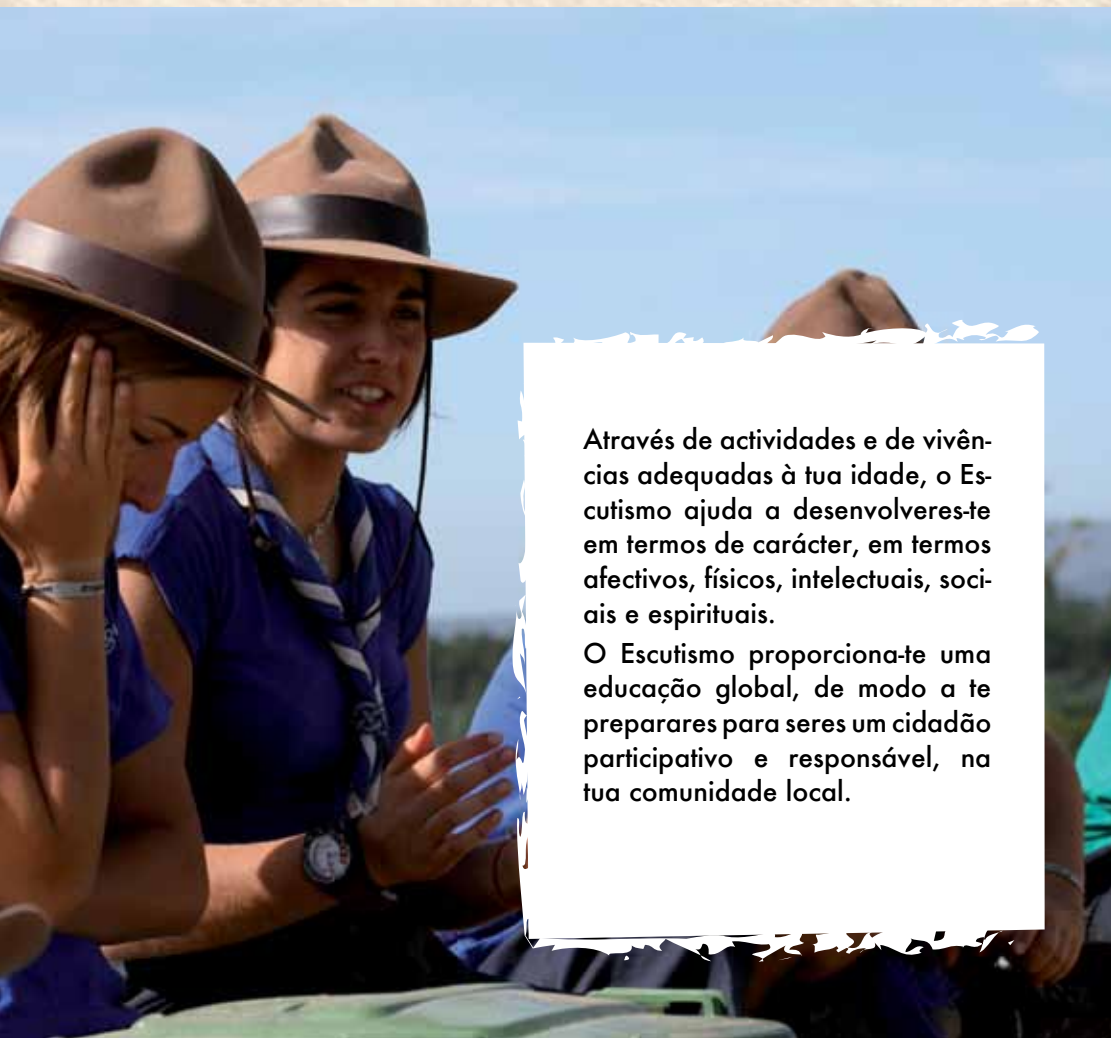
O Escutismo é um convite verdadeiro a substituir o egoísmo pelo serviço, tornando-te individualmente capaz, com o fim de aproveitares essa capacidade, para servir os teus semelhantes.





*O Escutismo é um movimento cuja finalidade é educar a próxima geração como cidadãos úteis e de vistas largas. A nossa intenção é formar Homens e Mulheres que saibam decidir por si próprios, possuidores de três dons fundamentais: Saúde, Felicidade e Espírito de Serviço.*

Robert Baden-Powell of Gilwell (B.-P.)



Através de actividades e de vivências adequadas à tua idade, o Escutismo ajuda a desenvolveres-te em termos de carácter, em termos afectivos, físicos, intelectuais, sociais e espirituais.

O Escutismo proporciona-te uma educação global, de modo a te preparares para seres um cidadão participativo e responsável, na tua comunidade local.

## Robert Baden-Powell fundou o Escutismo em 1907

Em Agosto de 1907, o general inglês Robert Baden-Powell — carinhosamente conhecido entre os escuteiros por B.-P. — decidiu testar um modelo de educação integral dos jovens rapazes. Levou um grupo para a ilha de Brownsea, no sul de Inglaterra, e durante alguns dias realizou um conjunto vasto de actividades e observou como os jovens interagiam em patrulhas.

O teste correu bem e, em Janeiro de 1908, B.-P. escreveu um conjunto de fascículos que mais tarde se agru-

pariam num livro chamado “Escutismo para Rapazes” — *Scouting for Boys*.

O livro foi um sucesso, esgotou rapidamente, e, a partir daí, foram nascendo patrulhas por toda a Inglaterra e mais tarde por todo o mundo. Um livro que, ainda hoje, todo o escuteiro deve ler e saber manusear com destreza.







## O Escutismo é um Movimento... e é Mundial

O Escutismo nunca parou de crescer desde que foi fundado, em 1907, tendo duplicado o seu efectivo nos últimos trinta anos. É, acima de tudo, um Movimento, dinâmico,... mais do que uma instituição. O Escutismo é uma fraternidade mundial que, na prática, não olha a diferenças de classe, de crença, de país ou de etnia. O mesmo é dizer que há Escuteiros em todos os continentes e de todas as religiões.

Há Escutismo em mais de 216 países e territórios. O número de Escuteiros, em todo o mundo ronda os 28 milhões... Todo este Movimento é coordenado pela Organização Mundial do Movimento Escutista (OMME ou WOSM, em inglês). É por causa desta dimensão à escala mundial que há uma enorme possibilidade de fazeres actividades internacionais e conheceres outros jovens e outras culturas. Aí vais ter a possi-

bilidade de sentires a magia única de pertenceres a este grande movimento, de estares em comunhão com milhões de outras pessoas, de partilhares os mesmos ideais, os mesmos símbolos...

Em Portugal existem duas associações escutistas, a Associação dos Escoteiros de Portugal, fundada em Setembro de 1913, e o Corpo Nacional de Escutas, fundado em 27 de Maio de 1923. Ambas formam a Federação Escutista de

Portugal, que é a organização escutista nacional, reconhecida pela OMME.

A Associação Guias de Portugal, acreditada pela Associação Mundial das Guias e Escuteiras, representa o Guidismo em Portugal e foi fundada em 1934.





## Corpo Nacional de Escutas (CNE) - A Associação

O Corpo Nacional de Escutas (CNE) é a maior organização de juventude de Portugal e é um movimento da Igreja Católica. Foi fundado em 27 de Maio de 1923, em Braga.

O CNE é uma associação de juventude sem fins lucrativos, não-política, e não-governamental, destinada à formação integral de jovens, com base no método criado por B.P. e no voluntariado dos seus membros.

O CNE está implantado em mais de mil Agrupamentos locais, por paróquias de todo o país. Pode dizer-se que há Agrupamentos em

todos os concelhos do território continental e Regiões Autónomas dos Açores e da Madeira, para além de haver agrupamentos do CNE em Macau e em Genebra, na Suíça.

O CNE tem, ainda, uma rede de animação e de coordenação territorial apoiada em dois tipos de estruturas: Os Núcleos, existem trinta e cinco, e as Regiões, que são vinte em todo o país. O órgão executivo nacional é a Junta Central, que assegura a gestão e a implementação das políticas gerais e sectoriais do CNE.

## As Secções e os Agrupamentos

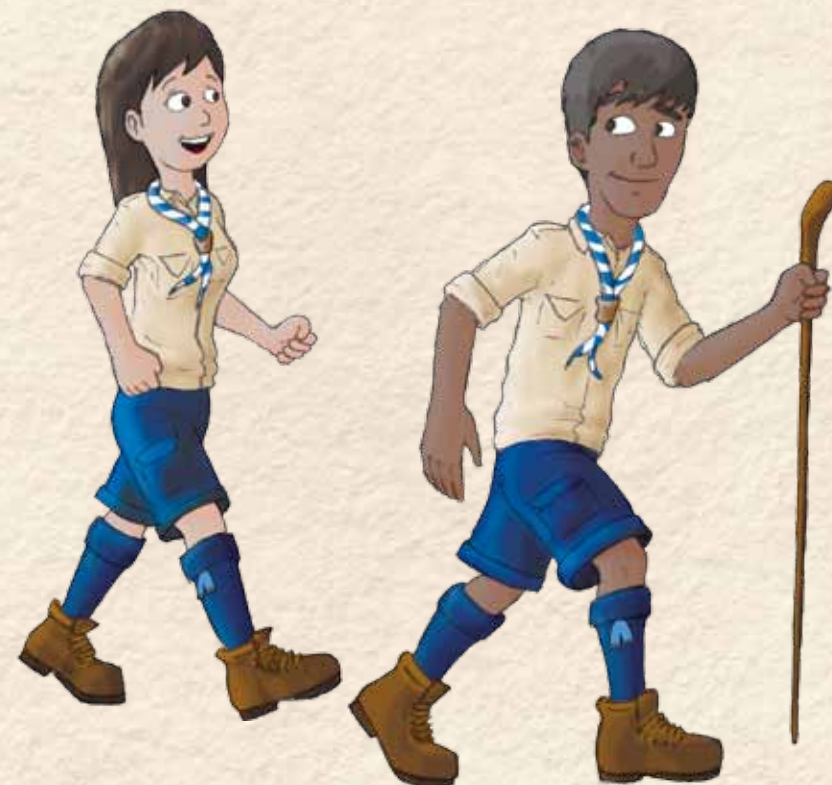
Os Escuteiros de um Agrupamento estão divididos por idades:

Os **Lobitos** dos 6 aos 10 anos,

os **Exploradores/Moços** dos 10 aos 14,

os **Pioneiros/Marinheiros** dos 14 aos 18,

e os **Caminheiros/Companheiros** dos 18 aos 22 anos.







## Como se organizam os Pioneiros?

Os Pioneiros estão organizados em Equipas que, por sua vez, juntamente com a Equipa de Animação, constituem a Comunidade dos Pioneiros.

Começamos pelos Pioneiros. Já sabes que Pioneiros são os rapazes e as raparigas, com idade compreendidas entre os 14 e os 18 anos. Usam um lenço azul, debruado a branco.

Uma Equipa é um grupo de rapazes e raparigas, entre 4 e 8 pessoas, de diferentes idades, que constituem um pequeno grupo dentro da Comunidade. Cada Comunidade deve ter, no máximo, 5 Equipas.

A Equipa tem o nome de uma personalidade – um Santo da Igreja, pioneiro da Humanidade, ou herói nacional –, designado por Patrono da Equipa. Em qualquer dos casos é um nome escolhido de acordo com as características, com a vida e a obra da personalidade escolhida, com as quais todos os elementos da Equipa se identificam. Uma imagem ilustrativa do Patrono é usada na Bandeirola da Equipa.

A Equipa deve ter um lema, ou divisa, conhecido pelos elementos em jogos, usado em reuniões e em “grito” como forma de comunicação uns aos outros (Grito de Equipa). O patrono devem inspirar o Lema ou Divisa de Equipa, a partir das suas características.

Cada Equipa deve, ainda, possuir o seu Livro de Ouro, onde se vai guardando a história da Equipa ao longo dos anos (dá-lhe uma vista de olhos... vais ver que alguns elementos mais velhos do teu agrupamento já passaram na Equipa em que estás agora!)

No Abrigo (sede da Comunidade) a Equipa deve ter o seu Canto de Equipa, decorado pelos seus elementos, onde estes se reúnem e onde estão guardados os materiais e troféus.

Dentro da tua Equipa vais ver que todos têm um cargo que desempenham com dedicação. Há, com certeza, o Guia, o Sub-Guia, o Secretário (que também se pode chamar Cronista), o Tesoureiro e o Guarda do Material.





Conforme o número de elementos da tua Equipa poderá haver ainda o Animador, o Socorrista (que pode chamar-se também Botica), o Intendente ou o Informático.

O teu Guia sabe o que compete fazer a cada cargo, e vai explicarte. Há também material escrito que te pode ajudar a perceber.

É importante que compreendas que é fundamental que todos os elementos da tua equipa tenham um cargo, que desempenham com gosto, e que só o Sub-Guia pode acumular mais do que um cargo. O Guia é eleito democraticamente pelos elementos da Equipa e é a ele que cabe a nomeação dos outros cargos, tendo em conta as

características de cada um dos Escuteiros. Por ser uma tarefa de grande responsabilidade, o Guia não pode, em hipótese alguma, acumular com outro cargo.

Tu também terás de ter o teu cargo na tua Equipa. Também vais ser chamado a desempenhar uma função dentro da tua Equipa, quando for tempo de preparar e organizar o Empreendimento. Função que pode nada ter a ver com o cargo que ocupas. Deves fazer o possível por aprender a desempenhá-la bem, pois os outros elementos contam contigo para ajudares sempre que for preciso.

O desempenho de um cargo na Equipa e de funções nos Empreendimentos ajudar-te-á muito no teu progresso pessoal no Escutismo e fora dele.

Não precisas ter receio de não saber fazer. Todos te devem dar uma ajuda, desde os elementos da tua Equipa aos mais velhos da Equipa de Animação. Dentro da tua Equipa há ainda dois elementos que têm uma grande obrigação de te ajudar em tudo o que

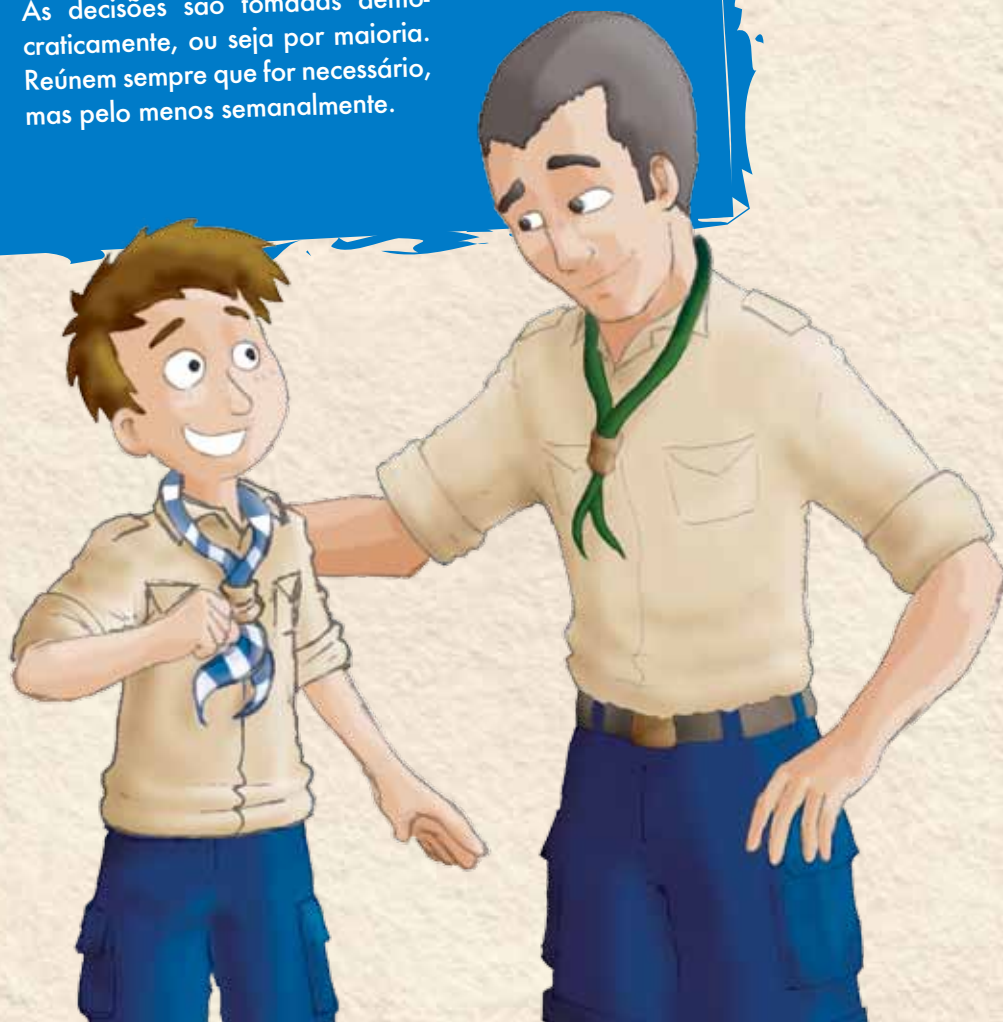
precisares: o Guia de Equipa e o Sub-Guia de Equipa. O Guia deve dirigir e animar a Equipa e o Sub-Guia ajuda-o em todas as tarefas necessárias ou substitui-o quando o Guia não está.

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



Vejamos, então, os tipos de reuniões que resultam de combinações diferentes:

Há a **Reunião da Equipa!** Esta é fácil... Os elementos da Equipa reúnem no Canto da Equipa, no Abrigo, ou noutro sítio qualquer, sob a coordenação do Guia ou do Sub-guia para tratar de assuntos relativos a interesses individuais de cada Pioneiro ou da Equipa. As decisões são tomadas democraticamente, ou seja por maioria. Reúnem sempre que for necessário, mas pelo menos semanalmente.



Quando se reúnem os Guias de cada Equipa, juntamente com o Chefe de Unidade, à reunião chama-se **Conselho de Guias**. Podem também participar os Sub-Guias e os restantes elementos da Equipa de Animação. O Conselho de Guias é uma reunião que acontece pelo menos de 15 em 15 dias. O Conselho de Guias é responsável pela resolução dos problemas e assuntos gerais de toda a Comunidade e pela manutenção da honra da Comunidade, nomeadamente. É aqui que se tomam as decisões mais importantes da vida do Comunidade e onde os Guias de Equipa transmitem a opinião e as ideias da sua Equipa aos restantes Guias e ao Chefe.

Também é neste Conselho que o Guia recebe as informações para levar para a sua Equipa.

O Conselho de Guias é dirigido pelo Guia da Comunidade (um Guia escolhido pela Comunidade de entre os Guias). Quando não está designado o Guia da Comunidade dirige a reunião um Guia escolhido para a ocasião. Esta tarefa deve rodar entre os elementos do Conselho de vez em quando. Durante o Conselho de Guias deve haver um Guia que faça a função de Secretário do Conselho para que todas as decisões fiquem registadas, de forma a não haver esquecimentos. Esta também deve ser uma função rotativa entre todos os membros do Conselho de Guias.



Em situações disciplinares graves o Conselho de Guias assume-se como **Conselho da Lei** para tomar uma decisão sobre o caso. Nesta reunião estão presentes aqueles que normalmente já pertencem ao Conselho de Guias e também os elementos que estão directamente ligados ao caso que se vai analisar. Estes últimos apenas estão presentes numa fase inicial do Conselho da Lei para apresentar a sua versão da história ou a sua "defesa". O Conselho de Lei pode chamar outras pessoas (para ajudar à tomada de decisão sobre o caso) e estas podem ser tão diversas como: pais, encarregados de educação, Assistente de Agrupamento, Chefe de Agrupamento,

testemunhas do caso, entre outros que se considerem importantes para se tomar uma decisão justa. Então e quando se reúne toda a Comunidade? Com todos os Pioneiros e toda a Equipa de Animação? Aí estamos perante o **Conselho de Comunidade**. É nessa circunstância que se tomam decisões importantes como a escolha do Empreendimento, ou a sua avaliação. É o momento de dar sugestões para melhoria de alguma actividade que foi escolhida e é onde se discutem as necessidades que a Comunidade tem como um todo, para poder levar a cabo alguma tarefa. Pensa em qual destas reuniões podes dar o teu contributo.



## Qual a mística dos Pioneiros?

Jesus é o sinal da chegada à Terra Prometida, o estabelecimento da Nova e Eterna Aliança, que marca o início de um tempo novo. Cristo, com palavras e obras, inaugura na terra o Reino de Deus e institui a Sua Igreja para ser portadora desta novidade. Pedra viva do Templo do Senhor, és chamado a assumir o teu lugar na construção dessa Igreja, colo-

cando os teus talentos ao serviço da Comunidade e assumindo a tarefa de ser construtor. O desafio é que sejas capaz de ultrapassar as tuas perplexidades, compreendas a grandeza do amor de Deus e te assumas como cristão convicto e actuante.



## O nosso patrono: São Pedro

É para facilitar a plena vivência da fé que o patrono da III Secção é São Pedro.

Apóstolo escolhido por Cristo para presidir à Igreja nascente, São Pedro é tão importante quanto humilde. Foi Deus quem quis tornar forte o que antes era fraco e, apesar das limitações e debilidades humanas deste Apóstolo, quis com ele empreender a obra grandiosa de construção da Igreja de Cristo. Nesse sentido, São Pedro é pioneiro de um tempo novo, o tempo da vida «com Cristo», o tempo das primeiras comunidades que partilharam os ensinamentos do Filho de Deus.

São Pedro é a rocha sobre a qual a Igreja se começou a erguer e, nesse sentido, ele foi, sobretudo, construtor de comunidade. Em seu redor surgiram outros que, atraídos pelo seu testemunho de vida descobriram a presença do Senhor Ressuscitado na Igreja, Seu Corpo.

São Pedro mostra-nos o sentido comunitário da vida e motiva-nos a pôr a render os nossos talentos, em vista do bem comum, com o sentido último de ajudar a construir na terra o Reino dos Céus.



## Modelos de vida

Há o exemplo de outras personalidades ligadas à história da Igreja que nos podem ajudar a crescer e a tornarmo-nos verdadeiros pioneiros. São João de Brito, por exemplo, é uma delas, como é Santa Teresa do Menino Jesus ou Santa Catarina de Sena. Também eles, a seu modo, foram pioneiros e construtores da comunidade, construtores da Igreja, ilustrando a diversidade e riqueza de carismas nesta existentes.



São João de Brito



Santa Catarina de Sena



Santa Teresa do Menino Jesus



## Grandes Pioneiros

Certamente que conheces outros exemplos de grandes Pioneiros da História da Humanidade, como Leonardo da Vinci, o Padre António Vieira, Albert Einstein, Marie Curie, Florence Nightingale, Isadora Duncan, entre outros. São apenas alguns exemplos ilustrativos de Grandes Pioneiros, em diversas áreas.

Quantos mais não há, para além destes...

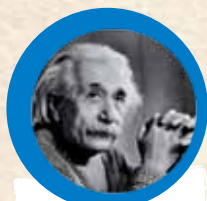
Vai descobrindo-os nos teus Empreendimentos.



Leonardo da Vinci



Padre António Vieira



Albert Einstein



Marie Curie



Florence Nightingale



Isadora Duncan

## Imaginário dos Pioneiros

Quem é o Pioneiro?

É aquele que, depois da descoberta do mundo que o rodeia, é assolado por um sentimento de insatisfação, de um ímpeto de fazer diferente, de mudar, de inovar, que o leva a soltar-se do que considera supérfluo para pôr mãos à obra na construção e concretização do seu sonho, das suas ambições.

Nesta tarefa preocupa-se em conhecer o que há, em saber o que já foi feito por outros, em conhecer e melhorar as suas próprias capacidades, em adquirir as ferramentas de que precisa. Reúne, a seguir, as vontades para o seu empreendimento. O Pioneiro prefere trabalhar em equipa, em conjunto, e o seu querer e o dos outros é capaz de, realmente, transformar, inovar, construir.

O Pioneiro é o insatisfeito, o que primeiro inova e primeiro constrói a comunidade.

Reconhecemos este perfil em Pedro, o pescador de homens e construtor da Igreja nascente, reconhecemo-lo nos primeiros navegadores e nos primeiros colonos das novas terras do Novo Mundo, mas, também, nos primeiros astronautas, nos cientistas e nos investigadores da modernidade, e nos artistas inovadores.



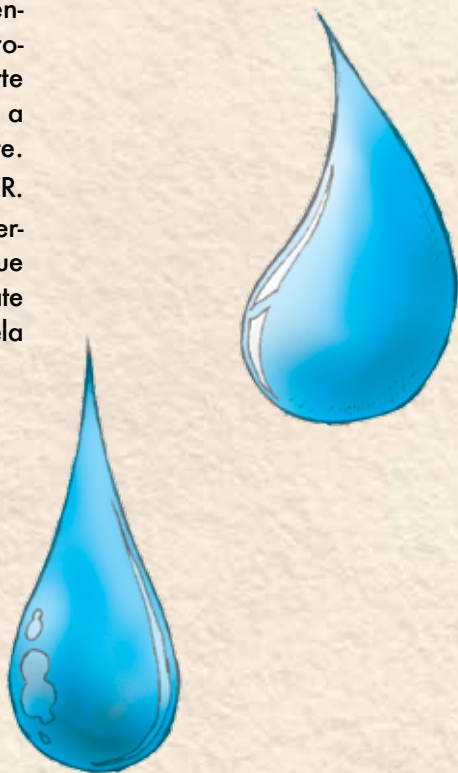


## Simbologia

Tu, ao tornares-te pioneiro, assumes a vontade de viver sobre a máxima "Saber, Querer e Agir", sendo, sempre, fiel a ti próprio e aos seus sonhos. Para te ajudar nisso reconheces os símbolos Gota de Água, Rosa-dos-Ventos, Machada e *ICTHUS* (Peixe, símbolo dos primeiros cristãos).

Estes símbolos são, para ti, ferramentas de transformação.

A **Gota de Água** é símbolo da pureza que vem de Deus. É, também, o símbolo de ti próprio, jovem, pessoa, indivíduo. É transparente, como tu — contigo próprio e com os outros. É, também, alento e alimento para os que te rodeiam. Tu consegues fazer parte de um grupo, e, assim, juntas-te a outras gotas e tornas-te torrente. A Gota de Água mostra-te o SABER. O saber-Ser, o saber-Estar, o saber-Fazer e todos os outros saberes que vêm ao cimo, resultado do combate que tu travas contigo próprio pela marca da individualidade.



A **Rosa dos Ventos** é símbolo do rumo certo, da boa escolha, da decisão ponderada, daquele que encontramos quando seguimos o projecto de Deus. É símbolo da tua vida de pioneiro, das tuas escolhas, da tua atitude, do que queres dos outros. Tu procuras tomar sempre o rumo certo, e estar preparado para optar, para escolher. A Rosa dos Ventos mostra a tua atitude de portador de vontades, agregador de desejos e de disponibilidade. A Rosa dos Ventos salienta o QUERER. A importância da escolha, das suas consequências, mas, também, a importância da vontade, da disponibilidade.



A **Machada** é símbolo da construção, da acção, da transformação do mundo segundo a vontade de Deus. É o teu potencial, as tuas capacidades, a tua energia transformadora, o resultado final da combinação do que queres com o que sabes... Tu estás apto a fazer, dominas a técnica, consegues converter o sonhado, o desejado, em matéria, em realização e realidade. Com a Machada encontramos o AGIR.



O **ICTHUS** é símbolo da presença de Jesus Cristo, entre os homens. O peixe simboliza Jesus Cristo – a palavra peixe, em grego, escreve-se *ICTHUS*<sup>2</sup>, que foi, pelos primeiros cristãos perseguidos, adoptado como acróstico de *Iesus Christos Theou Uios Soter* (Jesus Cristo, Filho de Deus, Salvador), e símbolo secreto de identificação mútua. É para nós, também, o símbolo da evidência e da materialização de Deus à nossa frente, como alimento do corpo e da alma. É, também, símbolo do

patrono, São Pedro, um pescador que, convertido, se tornou pescador de homens e testemunho da construção do novo reino inaugurado por Cristo. Procuramos que, para ti, o Pioneiro, o *ICTHUS* seja símbolo de fé, mas também de lógica e racionalidade assente na «materialização» de Deus em Cristo, pois fé e razão não se contrapõem. Procuramos, com o *ICTHUS*, salientar o ACREDITAR consciente.



<sup>2</sup> Embora a transliteração do grego pudesse sugerir, mais exactamente *ICTHYS*.

## Como viver as Actividades?

Empreendimento é o nome que se dá ao Projecto feito pelos Pioneiros. Um Empreendimento pode compreender várias actividades com um determinado objectivo. Um Empreendimento acaba por ser um conjunto de momentos e de iniciativas que podem demorar vários fins-de-semana de actividades (reuniões, jogos, acampamentos, raids, ateliês, etc.)

Ao longo de um ano escutista podes viver vários Empreendimen-

tos. No início do ano, ou de cada Empreendimento, o Conselho de Guias define as datas de início e fim dos Empreendimentos, assim como poderá decidir mais algumas ideias comuns, que devem estar presentes nos projectos de Empreendimentos das Equipas. Também escolhem a data do Conselho de Comunidade para a Escolha do Empreendimento.





# Elaborar um Empreendimento

Para elaborar um Empreendimento tens que estar ciente dos seguintes passos:



Verás que, em cada um destes passos, terás um papel a desempenhar e que, em cada passo, serás chamado a pronunciar-te em maior ou menor grau. Cada um destes passos pode associar-se em várias fases.

Na primeira fase temos o conjunto de passos a que chamamos **Idealização e Escolha**. Temos, primeiramente, a **MOTIVAÇÃO** – que deve ser feita pela Equipa de Animação e pelo teu Guia – segue-se a **CONCEPÇÃO**, que começa por ser feita individualmente, na tua cabeça, e passa, depois, através do diálogo, por isso é sempre feita em equipa, para algo que é colectivo. Estamos a falar já de uma proposta concreta, de actividades, de acções concretas, de cada equipa. A seguir é feita a **APRESENTAÇÃO** de cada uma

das propostas, no Conselho de Comunidade, e, na continuação, a **ESCOLHA** da proposta que os pioneiros preferem.

A segunda fase é a da **Preparação**. Depois da Escolha é feito o **ENRIQUECIMENTO** do projecto vencedor. Cada Equipa pensa no que é que este projecto pode ser melhorado, aproveitando, por exemplo, boas ideias das propostas que não ganharam. Também a Equipa de Animação tem uma palavra a dizer nesta fase. Todas as propostas de enriquecimento são feitas e definidas no Conselho de Guias. A **ORGANIZAÇÃO**, que é o passo seguinte, é feita por todos. É certo que cabe ao Conselho de Guias a definição estratégica das medidas a tomar, do que é preciso fazer, o **PLANEAMENTO**.



Mas na hora de agir, todos devem assumir uma função e ajudar na organização. Ah... E deve ser colocado no Abrigo um Painel do Empreendimento para todos irem acompanhando o crescimento do projecto!

A terceira fase é da **Realização**. É a hora de viver a parte mais visível do Empreendimento. É a fase em que as coisas acontecem, se constroem, se materializam, é a **CONCRETIZAÇÃO**. Em que acontece o acampamento, ou o raid, a actividade que foi preparada, em que se dá a **VIVÊNCIA** do Empreendimento.

A quarta etapa é a da **Avaliação**.

Uma **AValiaÇÃO**, a identificação do que correu bem e menos bem, da concretização, ou não dos objectivos iniciais, feita em consciência, deve começar por ser individual, depois realizada em Equipa e, mais tarde, em Comunidade. Por fim, acontece a **CELEBRAÇÃO**, onde a Comunidade partilha as suas vivências e o seu progresso, onde se faz a festa da vitória alcançada em mais uma actividade da Comunidade dos Pioneiros.

Antes da idealização do Empreendimento, talvez seja mais simples escolher a duração e um tema geral do Empreendimento.



## A minha vivência nos Pioneiros

Foto da Equipa

(Coloca aqui a tua fotografia)

Quem Somos  
(nome da Equipa, elementos...)





Foto do Abrigo

(Coloca aqui a tua fotografia)

Comentário sobre o Abrigo:

---

---

---

---

---

---

---

Primeiro Empreendimento

(Coloca aqui a tua fotografia)

O que vivi, como vivi, o que fizemos, fotos, ideias loucas...:

---

---

---

---

---

---

---



## Como escolho o meu percurso?

Propomos-te que ao longo da tua permanência nos Pioneiros faças o teu crescimento nas áreas Física, Intelectual, Social, Afetiva e Espiritual e acima de tudo ao nível do teu Carácter... É esta a proposta! Aceitas o desafio? Escolhe o teu percurso tendo em vista o grande objectivo final ... a Felicidade!

Para progredires no Sistema de Progresso, és tu que escolhes o teu percurso, com apoio da tua Equipa, do teu Guia e da Equipa de Animação da tua Comunidade.

Tens objectivos a cumprir para poderes percorrer os vários Trilhos e assim cumprires o teu percurso de progresso de forma equilibrada em cada uma das seis Áreas.

O que te é proposto é que, em três Etapas, te disponhas a cumprir todo o Sistema de Progresso.





Em cada etapa terás de escolher, em cada Área de Desenvolvimento Pessoal, um Trilho em que sintas necessidade de progredir. Como tens seis Áreas, em cada Etapa de Progresso terás que escolher seis Trilhos.

A primeira coisa a fazer será reunir com a tua Equipa de Animação para te esclarecer, ajudar nas tuas escolhas e validar se já tens

um ou mais objectivos cumpridos de entre todos os objectivos de todas as Áreas.

Estás nos Escuteiros para cresceres, para seres responsável, autónomo, para seres mais e melhor!



## Estou pronto para o meu Compromisso?

Chegaste a uma altura em que vais ter que tomar uma decisão. Deves perguntar a ti próprio se queres aderir, sem reservas, ou a continuar a pertencer, a este grande Movimento e ser Escuteiro de alma e coração.

Já estiveste alguns meses integrado numa Equipa e na Comunidade, já participaste em Empreendimentos, enfim... já tens uma ideia de como podes viver,

partilhar e crescer no seio da Comunidade dos Pioneiros.

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



O compromisso que vais assumir liga-te aos Escuteiros de todo o Mundo, de todos os tempos. Deve ser uma decisão bem pensada da tua parte.

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



*Recebe este lenço azul que recorda a imensidão do céu e a profundidade dos mares.*



*Chegou o dia da tua Promessa... recebeste um lenço novo, comprometeste-te a cumprir os teus deveres, a auxiliar os outros, a obedecer à Lei. Tens aqui espaço para registares as tuas impressões e guardares as tuas memórias.*

## **0 dia do meu Compromisso**

Fiz a minha Promessa no dia \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
em \_\_\_\_\_ (local).

O meu padrinho/madrinha foi \_\_\_\_\_

Fizeram Promessa comigo os seguintes Escuteiros

---

---

---

Relatos na 1ª Pessoa:

---

---

---





## O meu percurso

É importante que compreendas que vais ser tu, com a ajuda da tua Equipa, do teu Guia e dos teus Chefes, que vais escolher o teu Percurso nos Pioneiros. Mas afinal o que é o Percurso?...

Percurso é a tua vivência na secção, o teu Progresso. No fundo, é um caminho que tu vais escolher para sentires que estás a evoluir, a crescer a todos os níveis... Falamos, claro, de te desenvolveres Física, Intelectual, Social, Afetiva, Espiritualmente

e acima de tudo ao nível do teu Carácter! São estas as 6 Áreas das quais terás de escolher um Trilho para cada Etapa...

É quase como um caminho que se divide à tua frente... Podes ir pelo caminho que escolheres... Ou seja, pelo Trilho que escolheres... Se fizeres algumas contas... Compreendes bem as coisas e como estarão estes Trilhos divididos pelo tempo que vais estar nos Pioneiros.

Ora...

**6 Áreas » Cada uma tem 3 Trilhos »  $6 \times 3 = 18$  Trilhos**

Se tens 18 Trilhos para fazer... E se tens três etapas vais compreender que...

**18 Trilhos » existem 3 Etapas »  $18 / 3 = 6$  Trilhos por Etapa!**

Então... A ideia de Percurso é que tu consigas fazer 6 trilhos, de áreas diferentes, em cada ano que estejas na secção! Podes escolher qualquer trilho, em cada área... Vais ser tu a decidir se estás pronto para fazer um Trilho ou se queres deixá-lo para o ano seguinte... A escolha será sempre tua! Lembra-te, no entanto, de uma coisa importante: A ideia é que tu progridas, por isso não

deves escolher um Trilho por ser mais fácil de cumprir ou porque consideres que já atingiste alguns dos objectivos propostos; podes sempre fazer mais e melhor em cada um deles! Se já fizeste uma determinada acção, que vai ao encontro de um determinado objectivo, então propõe-te fazer algo novo e mais desafiante.

Escolhido o Trilho, analisa os Objectivos que deves procurar atingir e começa, também, a registar, por escrito, neste teu Diário de Vivências, que acções concretas te propões realizar para dar por alcançados os objectivos de cada trilho. Mais à frente encontrarás espaço para o fazer.



Quando completares todos os objectivos de todos os Trilhos, passarás para a etapa seguinte e receberás a insignia da nova etapa! Será uma forma de reconhecer o teu progresso e de provar que estás a crescer dentro do espírito que é Ser Pioneiro!

No Abrigo existe, certamente, um painel com o progresso de todos os pioneiros. À medida que vais completando trilhos e etapas, a tua marca assinalará, no painel, o teu crescimento. Esta marca é o teu símbolo e é feita por ti...

## O meu percurso



(O desenho pelo qual será reconhecido o meu progresso no painel de Comunidade)

No final, quando tiveres concretizado todos os objectivos de todos os trilhos de todas as áreas receberás uma Anilha de Mérito que poderás usar até à tua promessa de Caminheiro.

## Os trilhos a completar no meu Progresso

### Área Física



#### T Desempenho

- ☐ F1. Testo de forma responsável os limites do meu corpo e pratico actividades físicas que me permitem conseguir um desenvolvimento equilibrado.

#### T Auto-conhecimento

- ☐ F2. Aceito as características próprias do meu corpo e respeito as diferenças físicas entre as pessoas.
- F3. Reconheço que homens e mulheres têm características físicas diferentes e respeito os comportamentos e necessidades que vão surgindo.

#### T Bem-estar físico

- ☐ F4. Faço escolhas saudáveis a nível da minha alimentação, repouso e actividades físicas.
- F5. Tomo as medidas necessárias para o meu bem-estar físico e ando apumado.
- F6. Conheço os malefícios das substâncias e comportamentos de risco e evito-os.



## Área Afetiva



### T Relacionamento e Sensibilidade

- A1. Valorizo as minhas relações afetivas e demonstro equilíbrio na gestão de conflitos.
- A2. Comprometo-me com o bem estar da minha família.
- A3. Reconheço que existem diversas sensibilidades estéticas e partilho os meus gostos.
- A4. Encaro com naturalidade a minha sexualidade e procuro integrá-la harmoniosamente na minha vida, respeitando-me a mim e aos outros.

### T Equilíbrio emocional

- A5. Ajo de forma ponderada e reflectida, respeitando os sentimentos dos outros.
- A6. Reconheço quando me excedo e esforço-me por corrigir o meu comportamento.

### T Auto-estima

- A7. Reconheço as características da minha personalidade.
- A8. Reconheço que erro e comprometo-me a melhorar as minhas características menos positivas.
- A9. Aceito as minhas próprias limitações esforçando-me sempre por melhorar
- A10. Conheço bem as minhas capacidades e invisto no meu desenvolvimento.

## Área Carácter



### T Autonomia

- C1. Escolho conscientemente as minhas referências e valores fundamentais.
- C2. Sou capaz de fazer opções e de reconhecer as suas implicações.
- C3. Estabeleço para mim, com regularidade, metas a atingir em várias áreas da minha vida.

### T Responsabilidade

- C4. Correspondo à confiança que em mim depositam.
- C5. Reconheço a importância das minhas tarefas, estabeleço prioridades e respeito-as.
- C6. Encaro os obstáculos sem desistir de encontrar soluções e reconhecendo as lições a tirar.
- C7. Assumo as minhas acções, aceitando as consequências das mesmas para mim ou para os grupos a que pertenço.

### T Coerência

- C8. Partilho e defendo aquilo em que acredito, de forma serena e fundamentada.
- C9. Ajo, em cada dia, de acordo com as convicções e referências que vou tomando para mim, tendo consciência do testemunho que dou aos outros.



## Área Espiritual



### T Descoberta

- E1. Conheço e compreendo a vida dos Profetas.
- E2. Conheço e percebo a vida de Jesus com os Apóstolos.
- E3. Reconheço que cada membro da Igreja é diferente e que isso é importante e enriquece a comunidade.

### T Aprofundamento

- E4. Vivo a oração como parte do meu quotidiano e participo nas celebrações comunitárias.
- E5. Conheço a perspectiva da Igreja, sobre os temas principais a partir da fundamentação Bíblica.
- E6. Aprofundo as razões da minha fé no contacto com as outras religiões.

### T Serviço

- E7. Defendo a vida humana como um valor absoluto.
- E8. Sei o que é ser "Sal da Terra e Luz do Mundo", e ponho-me ao serviço dos outros.

## Área Intelectual



### T Procura do conhecimento

- I1. Procuro sempre aumentar os meus conhecimentos, diversificando as vivências.
- I2. Sei onde procurar a informação e selecciono-a de acordo com as necessidades.
- I3. Conheço as minhas aptidões, sou capaz de optar por uma área profissional ou de estudo e identificar outros domínios de interesse pessoal.

### T Resolução de problemas

- I4. Sei avaliar as experiências que vivo e utilizo o que aprendo de forma criativa nas novas situações que enfrento.
- I5. Analiso problemas, proponho soluções e escolho a mais adequada.

### T Criatividade e Expressão

- I6. Assumo o desafio de criar ideias e projectos inovadores em que relaciono os meus conhecimentos e gostos.
- I7. Apresento ideias e emoções de forma criativa, explorando diferentes técnicas e meios, e adequando-as a quem me dirijo.



## Área Social



### T Exercer activamente cidadania

- S1. Conheço os meus deveres e direitos e promovo que, à minha volta, os outros os conheçam.
- S2. Participo activamente nas comunidades em que me insiro, intervindo na promoção de causas comuns.
- S3. Quando perco uma votação, aceito a decisão e trabalho nesse sentido

### T Solidariedade e tolerância

- S4. Identifico situações em que posso ser útil na resolução ou minimização de um problema social.
- S5. Participo, sozinho ou em equipa, na resolução ou minimização de um problema social.
- S6. Exponho as minhas ideias, respeitando e valorizando as dos outros.

### T Interacção e cooperação

- S7. Valorizo as diferentes funções no grupo e desempenho o melhor possível aquelas que me são confiadas.
- S8. Respeito as necessidades do grupo, nunca sobrepondo a minha liderança.

## PROGRESSO

### 1 ETAPA CONHECIMENTO

#### Área Física

#### As acções concretas

#### T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Afectiva

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Carácter

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Emocional

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Intelectual

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## 2 ETAPA VONTADE

### Área Social

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

### Área Física

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

**1 ETAPA CONHECIMENTO** Concluída em \_\_/\_\_/\_\_



Área Afectiva

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

Área Carácter

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Emocional

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Intelectual

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Social

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

**2 ETAPA VONTADE** Concluída em \_\_ / \_\_ / \_\_

## 3 ETAPA CONSTRUÇÃO

### Área Física

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Afetiva

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Carácter

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



## Área Emocional

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Intelectual

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

## Área Social

T Trilho escolhido



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta



objectivo  
acção concreta

**3 ETAPA CONSTRUÇÃO** Concluída em \_\_ / \_\_ / \_\_

## RECONHECIMENTO

Quando terminares a etapa da Construção (ou seja completares todos os objectivos de todos os Trilhos de todas as Áreas) irás receber uma Anilha de Mérito da III secção, de forma a ser reconhecível por todos que completaste a totalidade do percurso educativo proposto para os Pioneiros.

Poderás usá-la até à tua Promessa de Caminho/Companheiro.

### Acabei o meu percurso

Acabei no dia \_\_ / \_\_ / \_\_

em \_\_\_\_\_ (local).

Acabaram o Progresso comigo os seguintes Escuteiros:

---

---

---

---

---



## Fotografias

(Coloca aqui a tua fotografia)

(Coloca aqui a tua fotografia)

## ADESÃO INFORMAL

### Estou no último ano dos Pioneiros! E agora?

Estás na recta final da tua permanência nesta secção.

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

No entanto... crescestes! E começa a ser altura de te preparares para desafios maiores, para poderes crescer ainda mais. Tens essa oportunidade já ao virar da esquina, na próxima secção do teu Agrupamento: os Caminheiros!

Vais poder ver que eles têm algumas coisas diferentes na sua maneira de viver o Escutismo. No entanto podes ter a certeza que o gosto que eles têm por este Movimento é igual ao teu.

Vais ainda poder reencontrar antigos amigos teus dos Pioneiros que passaram para os Caminheiros antes de ti. De forma a poderes estar preparado para a mudança aqui tens algumas informações sobre a secção seguinte:

- Os Caminheiros são constituídos por rapazes e raparigas dos 18 aos 22 anos;
- Denomina-se Clã/Comunidade à Unidade formada pelas Tribos de Caminheiros/Companhas de Companheiros;
- Cada Clã tem de duas a cinco Tribos;
- Os Caminheiros estão divididos em Tribos de 4 a 8 elementos;
- Cada Tribo designa-se por um nome de um Santo da Igreja, ou um Benemérito da Humanidade ou um Herói Nacional, cuja silhueta figura no distintivo da Equipa;
- A cor representativa desta secção é o Vermelho;
- O lenço de Caminheiro é vermelho, debruado a branco/ sendo branco debruado a azul no caso dos Companheiros;
- Os Caminheiros têm como símbolos a Vara bifurcada, a Mochila, e do seu conteúdo fazem parte o Evangelho, o Pão e a Tenda, e o Fogo.
- O seu Patrono é São Paulo;
- A Mística dos Caminheiros gira em volta da "Vida no Homem Novo";
- As actividades dos Caminheiros organizam-se em Caminhadas/Campanhas;
- A sala dos Caminheiros chama-se Albergue;
- O itinerário do Caminheiro vive-se em torno de quatro dimensões que adquirem um valor simbólico: Caminho, Comunidade, Serviço e Partida.

Como Pioneiro, foste descobrindo, ao longo destes anos, muitos mundos novos. Foram muitos os empreendimentos que construístes, foi muito o que aprendeste. Agora é hora de experimentares coisas novas na tua vida. Depois de, como os primeiros Pioneiros, ajudares a criar a tua comunidade, estudando-a, inventando soluções, construindo novos caminhos, és agora chamado a integrá-la a vivê-la intensamente como pessoa, com os outros.

Lembra-te que todos os Chefes estão a teu lado para te ajudarem: os que deixaste e os que agora te vão propor novos desafios. Vais reencontrar velhos amigos e fazer novos. Lembra-te também que o teu grupo será melhor se tu fores melhor! Vamos em frente?

## PASSAGEM

Regista aqui as  
tuas recordações

### 0 dia da minha passagem

Passei para os Caminheiros no dia \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
em \_\_\_\_\_ (local).

Passaram comigo os seguintes Pioneiros/Marinheiros:

---



---



---

O que mais gostei:

---



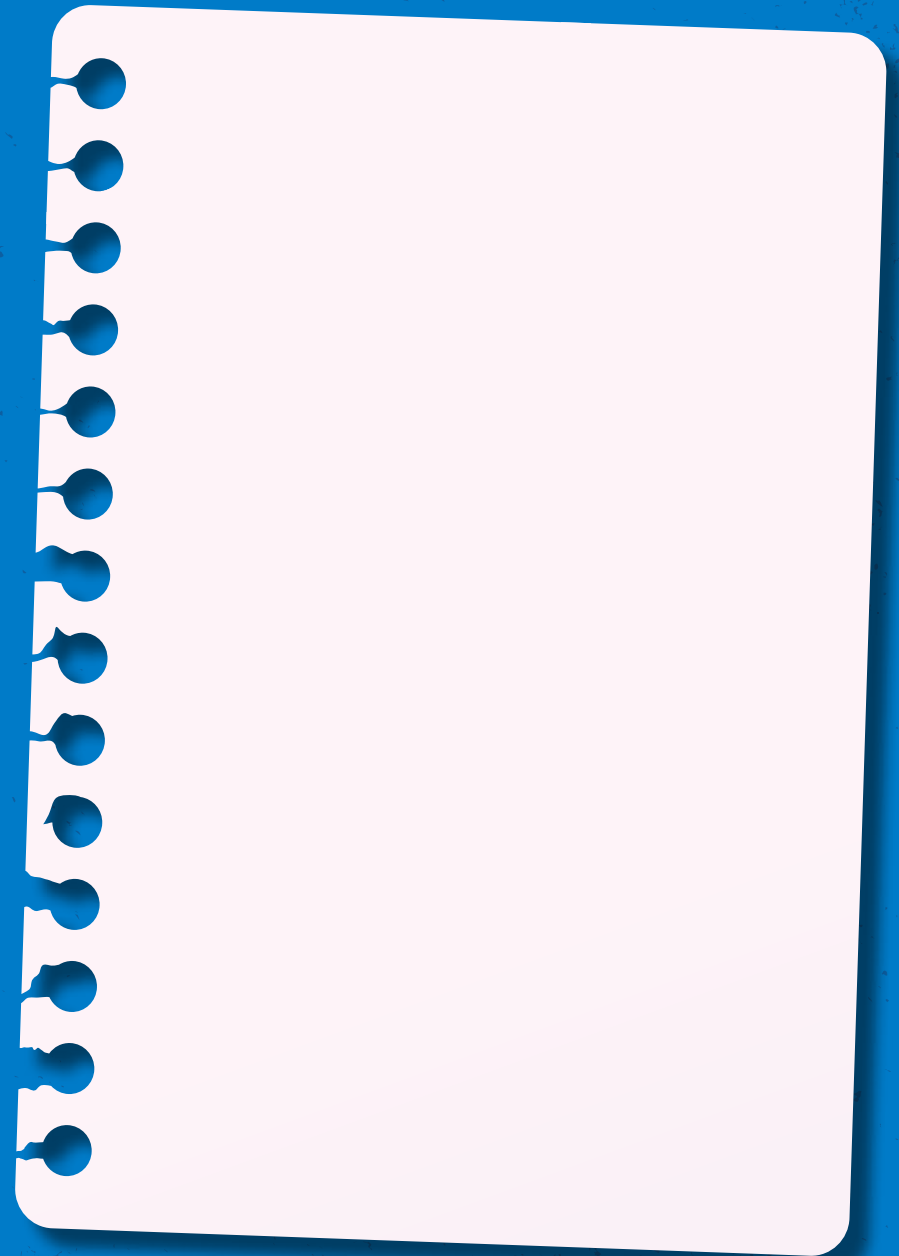
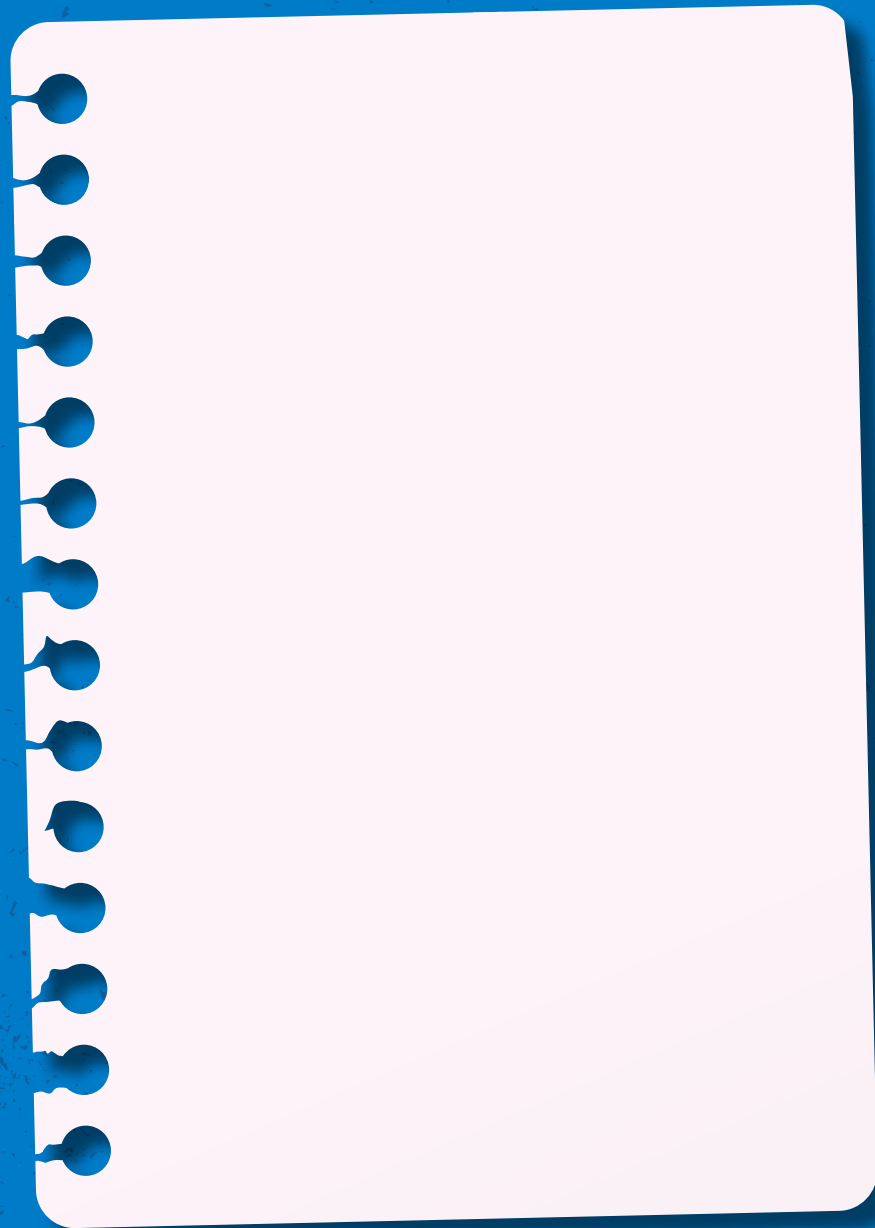
---



---



## Mensagens



## Fotografias

(Coloca aqui a tua fotografia)

(Coloca aqui a tua fotografia)

(Coloca aqui a tua fotografia)

(Coloca aqui a tua fotografia)



**E agora? O que levo?**

