

LIVRO DA ALIANÇA

HISTÓRIA DO POVO HEBREU



Créditos

Título

Livro da Aliança - História do Povo Hebreu

ACANAC 2012

Campo da II Secção

Produção de Conteúdos

Equipa Pedagógica Campo II Secção

Equipa do Tabernáculo (Oráculos Diários)

Revisão textos

Equipa Comunicação Campo II Secção

Grafismo e Paginação

Rita Falcão Monteiro e Carlos Meireles

Edição

Junta Regional do Porto 2012



Conteúdos

00 Episódios Terra Prometida
Autocolantes

01 Tábuas da Lei
Mensagem de Moisés Chefe do Acampamento de Israel

02 Sarça Ardente
Mensagem do Assistente do Acampamento de Israel

03 Capítulos Terra Prometida
Capítulos 1 a 20

04 Oráculo de Javé
Orações Diárias

EPISÓDIOS

TERRA PROMETIDA



Os Hebreus



A Escravidão

ACOMPANHA
O PERCURSO
DO POVO
ESCOLHIDO



A Fuga



Passagem do
Mar Vermelho



Aliança no
Sinai



Construção do
Tabernáculo



Cerco de Jericó



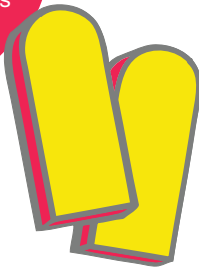
Conquista
de Canaã



Festa das Tendas

Tábuas da Lei

Mensagem de Moisés
Chefe
do Acampamento
de Israel



Queridos Exploradores/Moços,

A maior aventura que o CNE tem vai começar, a grande atividade do ACANAC 2012.

Vamos todos em conjunto viver esta atividade de uma forma intensa, e com este lindo imaginário “Em busca da Terra Prometida”, ides com certeza, à imagem de Moisés e do Povo Hebreu”, descobrir novas aventuras e novos desafios.

Quero partilhar convosco todo o trabalho que foi realizado por uma “grande “equipa de dirigentes e amigos por forma a que esta grande aventura seja um sucesso. Mas quero dizer-vos também que essa equipa que trabalhou imenso, e até sinto neles um certo cansaço, mantém o ar de felicidade por estar a trabalhar para vocês.

Sei também que vão existir algumas dificuldades, porque vai estar muito calor, porque vai haver muitas atividades e daí o cansaço, que não vão ter o conforto da vossa casa, o miminho dos vossos pais, avós e familiares, mas com esse espírito escutista, que o nosso fundador Baden-Powell nos transmite, vai ser um espetáculo.

Segui o exemplo do vosso patrono S. Tiago, cujas principais características eram a coragem, a vontade e o querer.



Não se esqueçam que ele, S.Tiago, fez parte da patrulha onde Jesus Cristo foi seu guia.

Vocês vão pertencer a uma grande família com cerca de 6000 Exploradores/Moços e, estou certo que todas as dificuldades se vão resolver com muita facilidade porque vocês são uns bravos.

Deixo votos para que o XXII ACANAC 2012 seja um marco nas vossas futuras e longas vidas.

Boa caça e boa pesca!

O Chefe de Campo

Miguel Onésimo Costa

Sarça Ardente

Mensagem do Assistente
do Acampamento
de Israel



A vós, Povo Hebreu, apresento as minhas saudações.

Estamos juntos nesta caminhada. Cada um partiu das suas tendas para nos unirmos novamente como Povo que sabe a quem pertence e se une nos momentos de necessidade.

Sede bem-vindos a este êxodo.

A nossa história recente não é muito feliz. Todos sentimos a opressão, a incerteza e a injustiça que nos rodeia. Esta terra dos Faraós já não nos respeita como outrora. É pois chegada a hora de procurar novos rumos, novos caminhos, que nos tragam mais alegria, mais justiça e mais esperança. Porque nunca estamos sós clamamos ao Deus de nossos pais, Deus de Abraão, Deus de Isaac, Deus de Jacob. Ele ouviu o nosso clamor e aceitou caminhar connosco.

Pedi então ao seu servo Moisés que reunisse o Seu povo e nos fizesse sair das terras que nos maltratam. Vai entregar-nos uma outra onde corre leite e mel. Onde a felicidade é novamente possível.

Temos de ser corajosos e fortes. Ca-

minhar exige firmeza nos passos. Todos sabemos que, por vezes o calor, o cansaço, a fraqueza tomarão conta de nós, mas não estamos sós. Com a nossa tribo e com os nossos irmãos seremos capazes. Somos um povo que já foi apanhado em muitas tempestades, mas nunca perdemos a esperança e confiança em Javé, Deus todo-poderoso.

A caminhada é longa e por isso vamos ser todos precisos. Todos temos lugar e função nesta grande peregrinação. Mantem-te alerta para servir.

O Senhor é todo-poderoso e por isso não devemos temer as dificuldades. Aproveita cada manhã, cada refeição, cada momento importante e especial para falar com Ele (rezar), Ele escutará novamente o teu clamor. Ele tudo conhece e, por isso, ajudar-te-á sempre.

Deves também estar atento ao teu irmão. Ele pode precisar de ti. Pode precisar de alguma da tua força, da tua motivação até mesmo do teu braço para ultrapassar as pedras do caminho. Não sejas nunca egoísta. Fazes parte de um Povo que se orgulha da sua história e que nestes tempos quer de novo encontrar a paz que entretanto perdeu.

A meta de toda esta caminhada é a terra que Deus nos prometeu. Ela aguarda por nós pacientemente mas temos ainda muito que fazer para a alcançar, não tenhas medo.

Se todos derem o seu melhor, chegaremos lá. Poderemos então viver novamente em liberdade. Poderemos ser novamente um Povo que é respeitado, que reencontrou a harmonia, a alegria, a felicidade. Tudo depende de ti, de nós.

Façamo-nos ao caminho e com a graça de Deus encontraremos a terra que ele nos prometeu.

Pe. Renato Poças



CAPÍTULOS
TERRA PROMETIDA



Os Hebreus

1

Os Hebreus

¹⁰Deus apareceu novamente a Jacob, depois do seu regresso de Padan-Aram, e abençoou-o. ¹⁰Deus disse-lhe: «Chamas-te Jacob; mas de futuro já não te chamarás Jacob e o teu nome será Israel.» Deus-lhe, assim, o nome de Israel. ¹¹E Deus disse-lhe:

«Eu sou o Deus supremo; vais crescer e multiplicar-te; de ti sairá um povo, uma multidão de povos sairá de ti, e das tuas entranhas sairão reis. ¹²Concedo-te o país que dei a Abraão e a Isaac e dá-lo-ei à tua posteridade depois de ti.»

¹³Deus desapareceu de junto dele e do lugar em que lhe falara. ¹⁴Jacob levantou um monumento naquele lugar sobre o qual fez uma libação e derramou óleo. ¹⁵E Jacob chamou Betel àquele lugar, no qual Deus conversara com ele."

Gn. 35, 9-15

Há cerca de 4.000 anos atrás, a parte do mundo que hoje é chamada de Médio Oriente, era conhecida por Mesopotâmia, Babilónia, Suméria, Pérsia e Canaã, a atual Palestina e Israel.

Terra inóspita, com desertos de areias finas e montanhas de pedras rugosas, a água era mais valiosa que o ouro, e perto dela, povos e civilizações começavam a despontar e a crescer. Possuí-la, era a possibilidade de se fixarem no território, de construírem casas de paredes sólidas, e de se dedicarem à agricultura, cultivando alimentos e criando animais para seu sustento e proveito. Mas se tivessem que a procurar, estavam obrigados a rumar pelo deserto como nómadas, fazendo das lonas das tendas os seus telhados, e do trabalho da pastorícia a sua principal arte e fonte de rendimento.

Apesar de vizinhos, muitos povos aqui fixados competiam entre si por estas dádivas, umas vezes negociando, outras vezes guerreando. Se houvesse fartura, haveria Paz. Se houvesse escassez, haveria fome e guerra. Mas todos procuravam o mesmo: uma terra de leite e mel, a terra onde seriam felizes.

Entre os povos desta região, adoradores de vários deuses a quem atribuíam o poder de governar a terra, os astros e os elemen-

tos, havia um pequeno povo que se destacava pela diferença, um povo com uma crença nova e nada comum: acreditavam num só e único Deus, um Deus que os tinha escolhido para se dar a conhecer e os orientar rumo a uma Terra Prometida. Este pequeno povo conhecido como "Os Hebreus", eram liderados nesta altura por Abraão nas terras de Ur, perto do atual Iraque!

Desde que Deus se deu a conhecer a Abraão, a seu filho Isaac, e a Jacob, filho de Isaac, o Povo Hebraico cresceu tal como Deus havia prometido. E dos 12 filhos de Jacob surgiram os 12 Chefes das 12 Tribos de Israel, o novo nome dado por Deus a Jacob, símbolo da aliança de Deus com este povo.

Sendo praticamente nómadas e dedicados à pastorícia, os Hebreus estavam divididos por tribos, cada uma com várias famílias, partilhando entre si o trabalho diário, e as alegrias e tristezas da vida. Para orientar e resolver os problemas de cada uma destas tribos havia um líder, o Chefe da Tribo.

Todos na Tribo tinham as suas responsabilidades: Artesãos, com mãos capazes de trabalhar madeira, barro e tecido, fazendo destas matérias os objetos e utensílios necessários para o seu dia-a-dia. Mercadores, com jeito para o negócio, trazendo muitas



vezes as novidades, boas e más, de terras longínquas; Cultivadores, que trabalhando a terra, retiravam dela os frutos do seu trabalho; Pastores, dedicados à criação e pastorícia de animais, indispensáveis para o sustento das suas famílias; Curandeiros, conhecedores das ervas e plantas medicinais, necessárias para combater as doenças e curar os enfermos. E Guerreiros, aptos a defender a sua tribo, o seu povo, e o seu território, de invasores mal-intencionados. Estas eram as principais artes do Povo Hebraico.

E assim, mandados pelo seu Deus, deixaram para trás o pó do deserto, e romaram em direção a Canaã, “Em Busca da Terra Prometida!”.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Um dos mais importantes registros sobre a história do Povo Hebraico está guardado num conjunto de livros que a vossa Patrulha/Tripulação já conhece muito bem: a Bíblia. É na Bíblia que encontrais o livro que melhor nos dá a conhecer a história vivida pelos Hebreus na sua busca pela Terra Prometida – o Livro do Êxodo – que relata as aventuras e desventuras dos hebreus para chegarem à terra do leite e mel, a terra onde seria felizes.

Também a vossa Patrulha/Tripulação terá

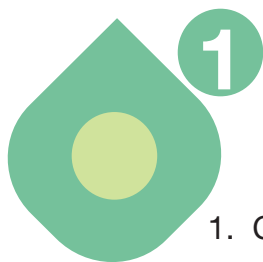
um livro para relatar a sua vivência numa das mais belas aventuras que uma Patrulha/Tripulação tem oportunidade de viver: o ACANAC “Em Busca da Terra Prometida!”.

A vossa Patrulha/Tripulação terá de construir o Livro da Aliança e deverão também coser as indumentárias e construir objetos hebraicos que a vossa Patrulha/Tripulação usará em momentos especiais. Seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 400 manás. Consultem o site do ACANAC para ver como poderão concorrer ao Concurso de Vídeo e assim ganhar mais 150 manás extras.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos A3, C3, C4, C5, C6, E1, E4, E5, I2, I3, I4, I6, I7, S4, S6, S7 e S8.



Atividades

1. Construção da capa do Livro da Aliança

Objetivo

Criar o Livro da Aliança, uma espécie de Livro de Ouro do ACANAC, onde as Patrulhas/Tripulações possam guardar toda a informação da atividade. Será o registo histórico da atividade.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás.

Pedido

Ao longo do ACANAC a Patrulha/Tripulação irá receber algumas fichas sobre o imaginário, as actividades e da Assistência Espiritual. Estas fichas são designadas MANUSCRITOS e serão documentos em tamanho A5 e perfurados para serem arquivados numa capa normal de 2 argolas. Cabe a cada Patrulha/Tripulação fazer a sua própria capa para arquivar estes MANUSCRITOS. Esta capa deve ser ligeiramente superior às folhas A5 para que as possa proteger. Também as capas devem ser perfuradas na mesma medida

que as folhas. Já a forma de se prender todo o conjunto fica ao critério de cada Patrulha/Tripulação, desde que se garanta um sistema fácil de arquivo das folhas. Também a lombada da capa deverá ser generosa, pois lembrem-se, todos os dias vão receber informação para colocar na vossa capa, para além de todos os conteúdos que as Patrulhas/Tripulações, por sua iniciativa, poderão colocar. Não se esqueçam de identificar o Livro da Aliança com o nome da Patrulha/Tripulação, Expedição/Flotilha e Tribo.

Grande Jogo

2. Apresentação da constituição da Patrulha/Tripulação

Enriquecer o Livro da Aliança com a constituição da Patrulha/Tripulação.

Com esta atividade poderão recolher até 50 manás.

Pedido

Façam um documento com uma ou mais folhas em tamanho A5 onde apresentem a vossa Patrulha/Tripulação. Coloquem toda a informação que acharem pertinente com particular atenção ao conteúdo. Deem asas à vossa criatividade e veia artística. Para vos ajudar deixamos aqui algumas referências: nomes, totens, cargos, grito e lema, fotos da Patrulha/Tripulação, fotos da Expedição/Flotilha e

da Equipa de Animação. Podem também utilizar uma linguagem que se enquadre no imaginário. Deixamos aqui um exemplo: “Nós, os Panteras do Santíssimo Sacramento da Tribo de Efraim, deixamos aqui para os futuros exploradores da nossa Patrulha, a constituição daqueles que corajosamente ousaram partir “Em Busca da Terra Prometida!” no ACANAC 2012.”

Grande Jogo



Atividades

3. Fazer indumentárias hebraicas

Objetivo

Cada elemento da Patrulha/Tripulação deverá ter uma indumentária hebraica para se viver o imaginário.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás.

Pedido

Para melhor vivermos o imaginário d' "Os Hebreus" desafiamos cada elemento a fazer a sua indumentária hebraica. Esta indumentária será usada diversas vezes ao longo do ACANAC e ajudará a criar um verdadeiro ambiente hebraico. Conseguem imaginar quase 6.000 pessoas no Acampamento de Israel a vestirem-se como os Hebreus? Será uma imagem fantástica e que nos fará viajar no tempo! Devem ter alguns cuidado na preparação desta indumentária. Escolham tecidos que

sejam leves e apropriados ao calor. Para isto, peçam ajuda aos vossos Chefes e aos vossos Pais. Quanto à forma que estas indumentárias podem ter, procurem na internet algumas imagens. Garantimos que facilmente se encontram bons exemplos do que pode ser feito.

Deem asas à vossa criatividade e técnica, e criem exemplares únicos! Porque não o mesmo modelo por Patrulha/Tripulação? Fica ao vosso critério!

Grande Jogo

4. Trazer objetos hebraicos

Objetivo

Cada Patrulha/Tripulação deverá criar no seu campo um ambiente hebraico.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás.

Pedido

Desafiamos cada Patrulha/Tripulação a trazer objetos para uso e decoração do seu campo. Estes objetos ajudarão a recriar, no Campo da 2ª Secção, um ambiente de acampamento hebraico. As vossas construções em madeira e montagem das tendas já muito contribuem para isso.

Mas queremos desafiar-vos a fazerem mais como só os Exploradores/Moços conseguem fazer. Instrumentos musicais, objetos para vosso uso diário (jarros, bacias,...) e objetos decorativos, são apenas alguns exemplos que vos deixamos. Sejam feitos por vós ou angariados por vós, estamos à espera de ser surpreendidos!

Grande Jogo



A Escravidão

A Escravidão

¹⁰Subiu então ao trono do Egito um novo rei (...) ⁹E ele disse ao seu povo: «Eis (...) o povo dos filhos de Israel (...) ¹⁰Temos de proceder astuciosamente contra ele (...)» ¹¹Impuseram-lhe então chefes de trabalhos forçados para o oprimirem com carregamentos (...) ¹⁴Tornaram-lhes a vida amarga com uma pesada servidão: barro, tijolos, toda a espécie de trabalhos no campo, tudo uma dura servidão. ¹⁵O rei do Egito disse às parteiras dos hebreus (...): ¹⁶«Quando assistirdes aos partos das mulheres dos hebreus, reparaí na criança: se for um menino, matai-o; se for uma menina, deixai-a viver.» ¹⁷Mas as parteiras temeram a Deus: não fizeram como lhes tinha falado o rei do Egito, e deixaram viver os meninos. (...) ²¹Como as parteiras temeram a Deus, (...) ²²o faraó ordenou a todo o seu povo: «Atirai ao rio os meninos recém-nascidos; as meninas, porém, deixai-as viver todas.» Ex 1, 8-22

Caros Exploradores/Moços:

Já num tempo depois de Abraão e de Issac, uma seca terrível atravessou por todo o território do Médio Oriente, e com a seca veio a fome. Jacob era então o líder do povo hebraico, e com os seus 12 filhos, conduziu os hebreus para o Egito onde ficaram a convite do Faraó, o governante do todo o país, e em paz viveram com os egípcios durante muitos anos.

Com o passar do tempo os hebreus habituaram-se aos costumes e crenças dos egípcios, e afastaram-se do seu Deus, Javé, que outrora, no tempo de Abraão, os tinha conduzido à terra do leite e mel. Mas Deus continuava fiel à sua promessa: o povo hebreu continuava a crescer e a multiplicar-se, tal como havia prometido a Abraão, a Isaac e a Jacob.

Ao verem isto, pensaram então os governantes do Egito que um dia os hebreus poderiam ser mais do que os egípcios tornando-se numa grave ameaça. Uma ameaça que tinha de ser travada. E assim, por medo, os governantes do Egito escravizaram os hebreus. Passaram a viver acorrentados, trabalhando em minas, pedreiras e estaleiros. Haveriam de comer do pó da terra e beber das águas estagnadas do rio Nilo. E foi com o flagelo das chicotadas e do seu sofrimento que os Hebreus se recordaram novamente de uma Terra Prometida e do seu Deus, Javé, a quem dirigiam agora as suas orações, lágrimas e preces de ajuda. Aos poucos, voltaram novamente para o seu Deus, Javé, que nunca

os tinha abandonado. Viveram assim durante mais de 400 anos! Foi perto do final deste período de grande de sofrimento que nasceu Moisés, aquele que um dia haveria de libertar este povo da escravidão!

Caros Exploradores/Moços:

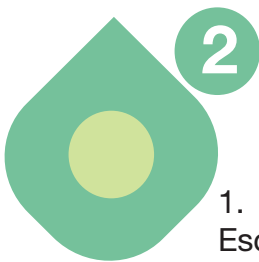
Hoje acreditamos que dias assim, em que todo um povo vive acorrentado e escravizado, são apenas memórias perdidas no tempo e na história. Acreditamos que nos dias de hoje somos pessoas mais evoluídas e que a escravidão já não é tolerada. Mas se são jovens atentos, saberão que não é bem assim! Existem muitas formas de Escravidão!

Desafiamos a vossa Patrulha/Tripulação a fazer um trabalho de pesquisa e de reflexão. Descubram nos dias de hoje formas diferentes de Escravidão e partilhem-nas na vossa Patrulha/Tripulação, e depois, na vossa Expedição/Flotilha. Mostrem-nos de que forma é que nos dias de hoje continuamos a viver como escravos. Seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Neste capítulo poderás recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos A3, A5, A6, A7, A8, C1, C2, C5, C6, E4, I1, I2, I5, I6, I7, S2, S6, S7 e S8.

trilhos os objetivos A3, A5, A6, A7, A8, C1, C2, C5, C6, E4, I1, I2, I5, I6, I7, S2, S6, S7 e S8.



Atividades

1. Fazer um cartaz com o tema “O peso da Escravidão”

Objetivo

Refletir e debater em Patrulha/Tripulação e, seguidamente, em Expedição/Flotilha, sobre a Escravidão nos nossos dias.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás.

Pedido

Numa cartolina (A2) realizem um trabalho dedicado a este tema. Pensem nos diferentes tipos de Escravidão que existem, que observam e que sentem. Deem asas à vossa criatividade e capacidade artística. Podem usar todos os materiais que quiserem aplicando as mais diferentes técnicas, desde desenhos, colagens e montagens.

Este cartaz deverá ser levado para o ACANAC e mostrado na altura do Recenseamento para ser pontuado e ficar em exposição para mostrar a todo o campo da 2ª Secção a vossa reflexão sobre a Escravidão nos dias de hoje. Não se esqueçam de incluir as sugestões feitas no Oráculo de Javé.

Grande
Jogo



A Fuga

3

A Fuga

³³Os egípcios pressionaram o povo (hebreu) para que partisse depressa da terra, pois diziam: «Morreremos todos!» ³⁴O povo levou a sua farinha amassada antes de levedar, e sobre os ombros as suas amasadeiras envoltas nos seus mantos. ³⁵Os filhos de Israel fizeram como tinha falado Moisés, e pediram aos egípcios objectos de prata, objectos de ouro e mantos. ³⁶O SENHOR fez com que o povo alcançasse benevolência da parte dos egípcios, que acederam aos seus pedidos. E assim despojaram os egípcios.

Ex 12, 33-36

Passado

Durante mais de 400 anos os Hebreus viveram subjugados pelo chicote dos egípcios nos reinados de vários Faraós, governantes do Egito. A esperança de um dia poderem ser libertados cada vez mais dava lugar ao desespero e à aceitação da sua condição de escravos. Parecia que Javé não mais ouvia o choro do seu povo, agora arrependido de um dia ter voltado as costas ao seu Deus.

Mas Javé não os tinha esquecido! Sob o Seu olhar atento, nasceu entre os Hebreus uma criança, que tendo sido lançada às águas do rio Nilo para escapar à morte, foi criada entre a família real do Faraó como um dos seus filhos, como um egípcio. O seu nome era Moisés!

Ao tornar-se homem, Moisés descobriu a sua verdadeira origem, e por vontade de Javé, Deus dos Hebreus, enfrentou o Faraó para libertar o seu Povo, depois de lançar dez pragas sobre o Egito, uma vez que o Faraó teimava em não os libertar.

Com a última praga veio a libertação dos Hebreus, que apressadamente reuniram tudo quanto precisavam para partir. Roupas embrulhadas em mantas e presas com cordas, panelas, ferramentas e utensílios pendurados em paus, alimentos embrulha-

dos em panos e dentro de cestos, jarros de vinho e cântaros de água cuidadosamente atracados, entre outras bujigangas, em carros de bois, entulhados o mais possível. Varas cruzadas e amarradas com cordas para transportar outras tantas trouxas de roupa, mantas, comidas e bebidas. Longas varas e lonas enroladas para improvisar tendas. E para transportar os velhos e os enfermos que já não coubessem nos carros de bois, improvisavam-se macas com varas, cordas e mantas, pois ninguém ficaria para trás!

Nesta azáfama e confusão, milhares de pessoas reuniram-se num único local. E depois de um pequeno silêncio com todos os olhos postos numa figura altiva, que de forma heróica segurava uma vara, ouviu-se: “Hebreus, Povo de Javé, sigam-me para a liberdade e rumo à nossa Terra Prometida!” Assim partiram os Hebreus do Egito, liderados por Moisés, rumo ao deserto, com o pouco que reuniram mas com a alegria de terem sido ouvidos pelo seu Deus, Javé, que agora os orientava rumo à Terra Prometida.



Neste capítulo poderás recolher até 100 manás.

Consultem nos trilhos os objetivos C4, I4, S2, S3 e S7.

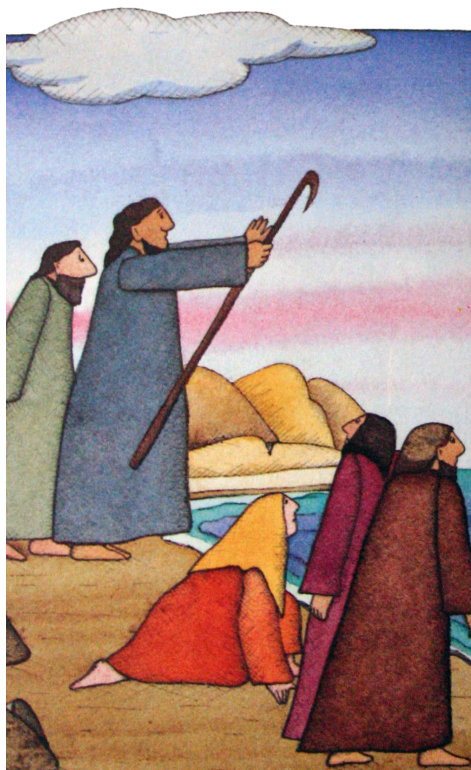
Caros Exploradores/Moços:

Conseguem imaginar tudo quanto os Hebreus tiveram que conseguir reunir para poderem viajar e sobreviver no deserto? Conseguem imaginar que nesta longa viagem os Hebreus tiveram de ser capazes de viver de acampamento em acampamento?

Também a vossa Patrulha/Tripulação terá de reunir tudo quanto precisa para poder rumar para o ACANAC “Em Busca da Terra Prometida!”.

Estudem com atenção a ficha das atividades deste capítulo pois nela encontrarão referenciados todos os materiais, tarefas e trabalhos que devem concretizar, desde o material individual até ao material por Patrulha/Tripulação, sem esquecer do material para as atividades.

Este capítulo será um teste à vossa capacidade de preparação para o ACANAC e à vossa RESPONSABILIDADE. Contamos convosco! E com esta preparação, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!





Atividades



1. Os objetos da Fuga

Objetivo

Identificar o material pontuável.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás

Grande
Jogo

Na atividade 2 desta ficha listamos muitos materiais, tarefas e trabalhos que a Patrulha/Tripulação terá de concretizar e que será avaliado e pontuado ao longo das atividades. Mas de todo este material, decidimos dar importância a uma pequena lista, à qual chamamos simbolicamente de “objetos da Fuga”, que terá de ser mostrada na altura do Recenseamento, quando a Patrulha/Tripulação entrar em campo, uma vez que esta é a única altura em que a poderemos pontuar. E para não haver dúvidas, o material que se segue está todo incluído na Atividade 2 deste manuscrito. Assim, apresentamos como objetos da Fuga:

- caixa de sapatos por elemento

- 1 lenço branco por elemento
- Estojo com material didático por Patrulha/Tripulação
- Mala ou caixa de primeiros-socorros por Patrulha/Tripulação
- 1 Bíblia e uma vela por Patrulha/Tripulação
- Cartaz A4 plastificado com identificação da Patrulha/Tripulação
- 1 vela, 1 castiçal para a vela, 1 jarro para “vinho”, 1 guardanapo de pano e 1 cálice ou copo solene, por Expedição/Flotilha

Pedido

2. Preparação do material

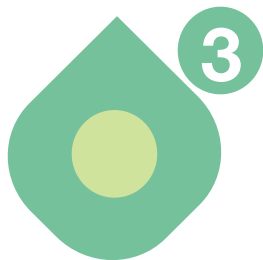
Identificar e preparar o material necessário para o ACANAC.



Objetivo

Uma atividade como o ACANAC deve pesar muito bem nas nossas ações de preparação. Tudo deve ser bem pensado para se viver com conforto, mas escuteiro que se prese, levará sempre e apenas o indispensável para se sentir minimamente confortável e em comunhão com a Natureza. Levar o mínimo para que o impacto seja o mínimo, e sempre que possível, só com ma-

terial amigo da natureza. Para vos ajudarmos deixamos aqui as nossas sugestões e indicações, que deverão juntar ao vosso material de acampamento habitual. Peçam ajuda aos vossos chefes. A experiência que eles têm é muito importante e devem aproveitá-la!



Atividades



Elemento

- Mochila pequena (atividades fora do Campo).
- Cantil, protetor solar, chapéu ou boné. Consultem o “Vida em Campo” no site do ACANAC.
- Calçado apropriado para hike (Jogo de Cidade).
- Fato de banho (Campo e Jogos d’ Água).
- Toalhas para o banho (Campo e Jogos d’ Água).
- Chinelos para o banho (Campo).
- Calçado para andar dentro de água na barragem (Jogos d’ Água). Consultem a newsletter n.º 8 no site do ACANAC.
- Bolsa de artigos de higiene: procurem levar artigos de higiene que sejam amigos da natureza. Sabonetes, champôs, pasta dos dentes, são alguns dos artigos a ter em conta.

- 1 caneca, a normalmente utilizada para as refeições (Recenseamento).
- 1 caixa de sapatos vazia e com tampa (Jogo Noturno). Deve ser entregue na altura do Recenseamento.
- 2 objetos ou mais, para serem negociados (Mercado Hebraico). Estes objetos devem ser representativos da vossa arte e técnica escutista, assim como da vossa localidade ou região. Comidas e bebidas estão proibidas de fazerem parte do Mercado Hebraico. Assim cada um sairá desta atividade com várias recordações de outros escuteiros e deste ACANAC na mochila e não na barriga.
- Indumentária hebraica (Mercado Hebraico, Ceia da Páscoa, Encontros de Tribos e Festa da Nova Aliança).
- 1 Lenço branco, tipo lenço escutista (Ceia da Páscoa).

Patrulha Tripulação

- Estojo com material didático: esferográficas, marcadores, lápis, borrachas, aguças, régua pequena, colas (cola-tudo), fita-cola, tesouras.
- Mala ou caixa de primeiros-socorros. Consultem a newsletter n.º 7 no site do ACANAC.
- Livro da Aliança com os trabalhos pedidos e com folhas A5 incluídas para uso ao longo do ACANAC.
- Objetos hebraicos (Campo). Não confundir com os objetos para o Mercado Hebraico.
- Cartaz da Escravidão (entregar na altura do Recenseamento).
- 1 toalha pequena para o Guia/Timoneiro (Recenseamento).
- 1 bíblia (canto de oração).
- 1 tapete cujas medidas não excedam os 1,20x0,50 metros (Mercado Hebraico).

- 1 cartolina A2 (Mercado Hebraico): metade para servir de cartaz publicitário e outra metade para servir de preçário.
- Cartaz em folha A4 plastificada, onde estejam as seguintes informações: Patrulha/Tripulação, Expedição/Flotilha e Tribo (o mesmo cartaz será usado no Campo e no Mercado Hebraico).
- 1 postal da localidade da Patrulha/Tripulação com um selo de correio nacional já colado (Jogo de Cidade).
- Estojo de costura com cerca de 2 carlinhos de linha, cor à escolha, e uma agulha por elemento, um estojo com material didático (Construção do Tabernáculo).
- 2 construções obrigatórias: mesa para refeições e cozinha (Edificação do Acampamento de Israel). São possíveis construções e montagens extras, tais como espaços de sombra e canto de oração.

- 1 ou 2 blocos de folhas A5, perfuradas.
- 1 vela, 1 castiçal para a vela, 1 jarro para “vinho”, guardanapo de pano e 1 cálice ou copo mais solene (Ceia da Páscoa).



1

ACANAC
ESCUITEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA



1. Sobre o uso do uniforme no ACANAC

Aproveitamos também esta oportunidade para vos informar sobre o uso do uniforme ao longo do ACANAC:

- Uniforme com camisa: Eucaristia.
- Uniforme de Campo (t-shirt da secção e pólo Dirigente): Abertura, Encerramento e Jogo de Cidade em Castelo Branco.
- No uniforme de campo, os escuteiros marítimos, independentemente da secção onde estejam, usam uma t-shirt branca fornecida pelo DMF com o símbolo do escutismo marítimo, uma vez que a farda de manobra marítima prevê a utilização de uma t-shirt branca. Existe também a opção es-
- colhida por alguns Agrupamentos de usar como t-shirt da farda de manobra, não a do depósito com o símbolo do escutismo marítimo, mas uma própria do Agrupamento sempre de cor branca.
- Atividades em campo e na barragem, podem andar à vontade, de preferência com t-shirts com motivos escutistas.
- Proibido andar em tronco nu.
- Obrigatório tomar banho com fato-de-banho.

2. Construções e Montagens

Haverá cerca de 12 varas disponíveis para cada Patrulha/Tripulação com o comprimento de 1,80 metros cada. No entanto, aconselhamos que tragam toda a madeira necessária para se fazerem as duas construções obrigatórias mencionadas anteriormente. Assim, poderão pensar em utilizar as 12 varas para fazerem construções ou montagens extras. Deixamos aqui algumas sugestões:

- Nem todos os espaços em campo estarão abrigados pelas sombras das árvores. Aconselhamos todas as Patrulhas/Tripulações a montarem redes de sombras no seu campo.
- No “Oráculo de Javé” deste capítulo cada Patrulha/Tripulação é desafiada a construir ou a montar um pequeno espaço de oração. Também aqui poderão utilizar as vossas varas.

3. Em caso de dúvida, contata-nos!

Se precisarem de mais informação sobre estes trabalhos, falem primeiro com os vossos chefes. Eles têm acesso a mais informações e também têm experiência neste tipo de atividades escutistas. Podem também

contatar a organização através de e-mail: exploradores@acanac2012.org. Tentaremos responder o mais rápido possível! Boa caça! Boa pesca!



Edificação do Acampamento de Israel

4

Edificação do Acampamento de Israel

“¹⁷E aconteceu que, quando o faraó deixou partir o povo, Deus não o conduziu pela estrada da terra dos filisteus, embora fosse a mais curta, pois Deus disse: «Que o povo não se arrependa perante uma batalha e volte para o Egito.» ¹⁸E Deus desviou o povo para a estrada do deserto do Mar dos Juncos.

Preparados para o combate, os filhos de Israel subiram da terra do Egito. (...)

²⁰Eles partiram de Sucot e acamparam em Etam, no limite do deserto.” Ex 13, 17-20

“⁴⁸Então, o SENHOR falou a Moisés: «(...) ⁵²Os filhos de Israel acamparão cada um no seu acampamento, cada um sob a sua bandeira, segundo os seus agrupamentos.

⁵³Os levitas, porém, acamparão em volta do tabernáculo do testemunho (...).»

⁵⁴E os filhos de Israel fizeram tudo o que o SENHOR tinha ordenado a Moisés” Nm 1, 48-54

Passado

A partida apressada do Egito não se fez sem que primeiro os Hebreus se preparassem para a grande e longa aventura que teriam pela frente. Embora tivessem vivido escravizados durante mais de 400 anos, nas suas memórias ainda estavam vivas as recordações de um dia terem sido um povo nômade e livre, habituado às agruras e dificuldades dos desertos e das montanhas. Assim, os Hebreus levaram consigo tudo quanto precisavam para erguer debaixo do sol escaldante e da lua brilhante, o Acampamento de Israel. Milhares de tendas se erguiam de cada vez que as Tribos Hebrai-

cas montavam o seu acampamento. Vê-las, era como ver uma autêntica cidade, de panos e lonas suportada por varas e paus, a ser edificada.

Mas no meio deste aparente caos de montagens e desmontagens havia ordem e organização. O Acampamento de Israel organizava-se por tribos, juntas três a três em cada ponto cardeal, dividindo-se depois por famílias.

E no meio do acampamento de todas as Tribos, erguia-se a tenda do Encontro com Javé, a tenda do Tabernáculo, a cargo dos Levitas, da Tribo de Levi.

Presente

No nosso Acampamento de Israel, Moisés e os Levitas esperam pelo seu povo há vários dias. Algumas estruturas já estão montadas para receber cerca de 5.800 escuteiros, dos quais 5.200 são Exploradores/Moços e 600 são Animadores, num total aproximado de 17 mil escuteiros! Esta será, até à data, a maior concentração de escuteiros na história do ACANAC!

Ao passarem pelo pórtico do Acampamento de Israel, onde orgulhosamente se ostentam os símbolos das 12 Tribos e dos Levitas, encontrarão na arena central a Ten-

da de Moisés e a Tenda dos Levitas, com os Curandeiros e os Escribas, prontos a servir os Hebreus. Poderão também encontrar o espaço para o Tabernáculo e os pórticos das 12 Tribos de Israel, não faltando as estruturas habituais dos pontos d' água para se encherem os cantis, dos abastecimentos, para se receberem os alimentos diários, e dos chuveiros, lavatórios, WCs e ecopontos, para que a higiene e o conforto estejam presentes ao longo de todo o Acampamento.



: Neste capítulo poderão recolher até 300 manás, que só serão atribuídos depois de realizadas duas inspeções ao campo da Patrulha/Tripulação ao longo do ACANAC.

Consultem nos trilhos os objetivos F1, F2, F3, A1, A4, A5, A6, A7, A8, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, E7, I1, I4, I5, I6, S1, S2, S3, S5, S6, S7 e S8.

Mas a nossa Edificação do Acampamento está ainda por terminar. Falta o mais importante contributo de todos para dar vida ao nosso acampamento: os campos das Patrulhas/Tripulações. No espaço reservado para a vossa Patrulha/Tripulação terão de erguer as vossas tendas e de construir e montar as vossas construções, tanto as obrigatórias como as que quiserem mais fazer, não esquecendo de identificar o vosso campo com uma placa, onde mencionarão o nome da vossa Patrulha/Tripulação, Agrupamento e Tribo. Caberá também à vossa Patrulha/Tripulação a responsabilidade de manter o campo limpo e organizado.

Consultem na ficha das atividades o que cada Patrulha/Tripulação poderá e deverá fazer no seu campo assim como outras importantes informações sobre a vivência no Campo da 2ª Secção.

E edificando o acampamento com todas as Tribos de Israel, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!





4

ACANAC
ESCUTEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA

Informação 2: Locais do Campo

O Pórtico do Acampamento de Israel será o nosso pórtico principal de entrada e saída do Campo da 2ª Secção. Mas para ajudar a movimentar milhares de Hebreus que todos os dias se vão deslocar para atividades fora do Campo, temos ainda um pórtico secundário, que será principalmente usado pelas Tribos que a partir do dia 6 de Agosto, 2ª-feira, começarão a participar na Conquista de Canaã, num Jogo de Cidade em Castelo Branco.

Na arena central do Acampamento de Israel haverá o Pórtico da Simbologia, onde destacamos os principais símbolos do nosso Imaginário. Aqui também poderão encontrar a Tenda de Moisés, o espaço do Tabernáculo, a Tenda dos Levitas e a Tenda dos Escribas. Estes locais serão principalmente para uso dos Animadores, mas todos os Hebreus em campo são livres de conhecerem de per-

to estes espaços e os Levitas que por ali acampam.

Na arena central do campo poderão também encontrar os espaços para os abastecimentos diários das Patrulhas/Tripulações, onde deverão deslocar-se os vossos intendentes, e um Bar com esplanada, aberto a todos os Hebreus. Cada Subcampo terá um espaço de abastecimento próprio.

Espalhados pelo Campo haverá pontos de abastecimento de água, chuveiros, WCs, lavatórios e ecopontos. Tomem particular atenção aos locais onde devem de colocar os resíduos sólidos e os resíduos líquidos, sem esquecerem de fazer a habitual separação de lixo para melhor ajudarmos o ambiente. Descubram destes locais os que ficam mais próximos da vossa Patrulha/Tripulação.

Informação 3: Horários, regras e recomendações para a saúde e bem-estar em campo.

Horários:

Porque é importante estar-se em campo com um horário que seja equilibrado e permita um bom descanso e uma boa funcionalidade, para que se viva plenamente cada dia de atividades, definimos alguns horários, entre os quais, os de alvorada e de recolher obrigatório para todos os Hebreus que não pertençam à Tribo de Levi. Assim, todos

os Hebreus deverão esforçar-se para serem cumpridores, pois quando muitos dos Hebreus já estiverem a sonhar com a Terra Prometida, ainda haverá Levitas a trabalhar! Assim, quanto mais depressa os Hebreus começarem a descansar, também mais cedo o poderão fazer os Levitas!

Segue uma tabela com os horários de campo mais importantes a fixar:

Horários	Para os que ficam em Campo	Para os que vão para a Passagem do Mar Vermelho e Conquista de Canaã
07h00	Alvorada	Alvorada
07h00 – 08h00	Ida aos abastecimentos para o pequeno-almoço	Ida aos Abastecimentos pequeno-almoço e almoço frio
11h30 – 13h00	Ida aos abastecimentos para o almoço	
18h00 – 20h00	Ida aos abastecimentos para o jantar	Ida aos abastecimentos para o jantar
18h00 – 20h00	Banho	Banho
23h00	Recolher	Recolher
23h45	Silêncio	Silêncio



Nota 1: No dia da Eucaristia, a intendência do pequeno-almoço decorrerá entre as 06h00 e as 07h00.

Nota 2: Estejam também atentos aos horários do Programa de Atividades.

Alimentação e Intendência:

Os Animadores que acompanham a Expedição/Flotilha deverão ficar agregados à Patrulha/Tripulação que tiver menos elementos. Para levantar a alimentação, cada intendente terá que levar obrigatoriamente:

- Cartão da alimentação, que identifica a Patrulha/Tripulação.
- Saco da intendência, que não deve ser personalizado, pois na leva seguinte poderá não ser o mesmo.

As filas para os abastecimentos serão consoante o nº de elementos na Patrulha/Tripulação: 4/5, 6/7 e 8/9.

Será fornecido às Patrulhas/Tripulações no 1º dia um kit inicial de mercearia constituído por sal, açúcar, arroz, batatas, azeite, cebolas, (...). Caso algum acabe, poderão ser requisitados mais nos abastecimentos.

Tempo Livre

A partir do final das atividades e até à hora das refeições, os Hebreus terão o seu tempo livre para poderem realizar as suas tarefas de campo, descansar, e até conhecerem todos os cantos do Acampamento de Israel e do ACANAC. Mas tomem nota que antes da diversão, vem a obrigação, pois será dentro do tempo livre que terão que ir à intendência e começar a cozinhar, assim como será no tempo livre perto do jantar que poderão aproveitar para tomar banho. Uma Patrulha/Tripulação bem organizada terá sempre tempo para fazer um pouco de tudo!

Saúde e Bem-estar: Cuidados com o calor

A exposição solar excessiva e sem cuidados pode ser muito agressiva para o nosso organismo, podendo conduzir à desidratação, agravamento de doenças crónicas, ou a um golpe de calor. É preciso que se preparem para o Sol. Só assim irão poder viver este XXII ACANAC da forma mais saudável possível. Aqui ficam alguns cuidados que devem ter durante o acampa-

mento:

Evitem o Sol entre as 12h e as 16h, pois esta é a altura do dia em que os raios Ultra-Violeta são mais perigosos;

Use sempre boné ou chapéu e ponham protetor solar logo de manhã, antes de saírem da tenda e, várias vezes ao longo do dia.

Aproveitem os locais frescos com sombra para brincar, descansar ou conversar, e nas atividades procurem as sombras para caminhar;

Use roupas leves e claras durante o dia;

Sempre que possível, refresquem o corpo com água fria, lavando o rosto, a nuca, os braços e as mãos;

Não se esqueçam do cantil quando saírem de campo. Bebam muita água, mesmo que não sintam sede. Evitem as bebidas com cafeína ou com muito açúcar!

Saúde e Bem-estar: Cuidados com os insectos

Qualquer um de nós pode fazer uma reação mais ou menos grave a uma picada de inseto. No campo, os insetos são visitas habituais, por isso há que prevenir:

Nas atividades evitem parar perto de colmeias ou enxames;

Não andem descalços no campo e quando se calçarem, certifiquem-se do que possa estar no interior dos sapatos;

Evitem o uso de perfumes ou de gel de cabelo (atraem os insetos pelo cheiro);

Mantenham a mochila onde levam a refeição fria bem fechada;

Na presença de uma abelha ou de uma vespa não entrem em pânico nem tenham movimentos bruscos;

Evitem permanecer com o corpo molhado ao Sol.

Antes das atividades devem sempre usar “Repelente”, mas evitem o contacto com os olhos!

Se forem picados por algum inseto e fizerem uma reação muito exuberante avisem

os vossos Chefes e dirijam-se à Enfermaria de Campo.

Saúde e Bem-estar: Cuidados com os alimentos

A temperatura ambiente é mais elevada no Verão, por isso são necessários cuidados redobrados na conservação e confeção dos alimentos:

Enquanto estão a cozinhar lavem frequentemente as mãos;

Evitem tossir ou espirrar para cima dos alimentos;

Lavem cuidadosamente os alimentos que

vão ser consumidos em cru, como as frutas e os legumes;

Não deixem alimentos crus em contacto com alimentos cozinhados;

Depois de confecionados, os alimentos devem ser consumidos num curto espaço de tempo. Não devem deixar sobras para o dia seguinte.

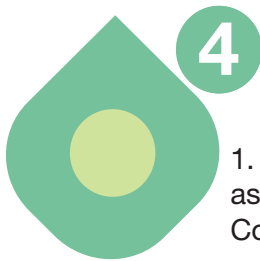
Evitem estragar comida! Mas o melhor mesmo é não deixarem nada no prato. Só assim vão conseguir a energia necessária para viverem da melhor forma as vossas atividades.

Informação 4:Ementa Geral

Nos dias em que as Tribos partem para a Passagem do Mar Vermelho e para a Conquista de Canaã, os almoços serão refeições frias à base de sandes. Contudo, deixamos aqui a Ementa Geral do ACA-

NAC para que possam saber os grandes petiscos que vão ter oportunidade de confecionar e de comer sempre que estiverem em campo.

	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago	Sábado 4 Ago
Almoço		Arroz de peixe	Lulas estufadas c/ arroz	Lombinhos de fogonero c/ arroz de tomate	Massinhas do mar	Bacalhau à Gomes de Sá	Kit viagem
Jantar	Massada de atum	Ceia da Páscoa	Febras de porco c/ batata chips	Almôn- degas c/ puré	Jardineira de vaca	Hamburguer de porco c/ macarrão	



Atividades

1. Montagem de Campo por Patrulha/Tripulação com as duas construções obrigatórias, cozinha e mesa. Colocar a identificação da Patrulha/Tripulação.

Pedido	Objetivo	Com esta atividade poderão recolher até 100 manás	Grande Jogo
	Criar as condições necessárias para se fazerem as refeições.		
	Dentro da zona de acampamento da Expedição/Flotilha, cada Patrulha/Tripulação deverá montar e identificar o seu campo, criando as condições necessárias para se ter uma boa vida em campo. Assim, para além das tendas, cada Patrulha/Tripulação deverá montar uma cozinha, onde possa confeccionar os alimentos sem esquecer do	espaço dos lavatórios para lavar alimentos e louça, e uma mesa, onde todos possam caber para fazerem a refeição em conjunto. Estas construções serão avaliadas ao longo do ACANAC, mas a pontuação só será dada a conhecer depois de realizadas duas inspeções ao campo da Patrulha/Tripulação.	

2. Montagem de construções extras.

Pedido	Objetivo	Com esta atividade poderão recolher até 50 manás	Grande Jogo
	Dar a oportunidade às Patrulhas/Tripulações de montarem mais algumas construções que julguem necessárias.		
	: Dentro do campo da Patrulha/Tripulação, poderão ainda montar mais algumas construções. Algumas das que foram sugeridas nos capítulos anteriores são um espaço de sombra e um canto de oração. Mas cada Patrulha/Tripulação é livre de fazer as construções que quiser, desde que não cause	embaraço na circulação do campo. Estas construções também serão avaliadas ao longo do ACANAC, mas a pontuação só será dada a conhecer depois de realizadas duas inspeções ao campo da Patrulha/Tripulação.	

3. Organização e limpeza do campo da Patrulha.

Pedido	Objetivo	Com esta atividade poderão recolher até 100 manás	Grande Jogo
	Manter-se em campo uma boa organização e uma boa limpeza.		
	Nem sempre dependemos apenas da nossa boa disposição de espírito escutista para se ter um bom ambiente em campo. Na mesma medida, é importante que se criem e se mantenham as condições necessárias para que todos andemos bem dispostos, física e mentalmente. Cada Patrulha/Tripulação terá	de manter limpo e organizado o seu campo, para que contribua para um ACANAC com BOM AMBIENTE! Também esta atividade será pontuada após realizadas as duas inspeções ao campo da Patrulha/Tripulação.	



Recenseamento

5

Recenseamento



"O SENHOR falou a Moisés no deserto do Sinai, na tenda da reunião, (...) no segundo ano após a saída da terra do Egito, dizendo: ²«Fazei o recenseamento de toda a comunidade dos filhos de Israel segundo as suas famílias, segundo a casa de seus pais, contando, nominalmente, por cabeça, todos os varões ³de vinte anos para cima, todos os que em Israel forem aptos para o exército.

Tu e Aarão os recenseareis segundo os seus agrupamentos. ⁴Tereis convosco um homem de cada tribo, que seja chefe da casa de seus pais." Nm 1, 1-4

Passado

Passado algum tempo da libertação do Egito, Javé, Deus dos Hebreus, mandou Moisés fazer o Recenseamento do seu Povo, onde cada um dos Hebreus teria de pagar um tributo, em dinheiro ou em gêneros, a ser usado para o bem de todo o Acampamento de Israel. Com o Recenseamento, puderam também os líderes dos Hebreus saberem quantos eram, de onde vinham, o que faziam, e quais os seus laços com a Tribo. Era importante começar a organizar as Tribos de Israel para que não mais se tornassem escravas e para que pudessem começar a conviver em harmonia, rumando "Em Busca da Terra Prometida!".

Por isso, de toda a parte vieram homens,

mulheres e crianças, uns mais próximos, outros mais distantes, que foram recebidos pelos líderes das Tribos segundo as tradições hebraicas do Acolhimento, gestos de hospitalidade com que acolhiam vizinhos e visitantes. Era comum oferecer-se alimentos, abrigo e vestimenta a viajantes que passassem pelas suas tendas. Lavar os pés dos hóspedes e oferecer bebidas quentes ou frias, eram também os gestos de boas-vindas mais usados numa região poeirenta, em que as estradas muitas vezes tornavam a viagem a pé numa experiência dolorosa.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Esta será a grande atividade de Acolhimento de todos quantos aceitaram o desafio de fazerem parte do Acampamento de Israel no XXII ACANAC.

Tal como os Hebreus, os Levitas que vos acolhem no Campo da 2ª Secção também desejam viver convosco algumas das tradições hebraicas, com gestos de hospitalidade como se faziam na altura de Moisés.

A vossa chegada ao check-in do ACANAC representará simbolicamente o início do nosso Recenseamento. Em campo, onde a Edificação do Acampamento de Israel já começou há vários meses, daremos continuidade ao Recenseamento, onde os Chefes das Tribos

com os seus auxiliares Levitas receberão à boa maneira hebraica cada uma das nossas Patrulhas/Tripulações.

Estudem com atenção a ficha das atividades deste capítulo para saberem o que fazer e o que levar para este Recenseamento. E assim, revivendo as tradições hebraicas do Recenseamento e do Acolhimento, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Neste capítulo poderão recolher até 100 marcos.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos C3, C4, C8, E1, I6, S1 e S2.



5

ACANAC
ESCUTEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA



1. Locais para o Recenseamento

Os locais para o Recenseamento serão:

- Pórtico da Simbologia, na arena central do Acampamento de Israel, para os que chegarem na 6ª-feira, dia 3 de Agosto.
- Pórtico da Tribo onde foram colocados, para os que chegarem no sábado, dia 4 de Agosto.



Atividades

1. Acolhimento no Acampamento de Israel

Pedido Objetivo

Proporcionar um momento de acolhimento à boa maneira hebraica.

No tempo de Moisés, era costume entre os Hebreus receberem os vizinhos e viajantes com bacias de água para que estes pudessem lavar os pés do pó da caminhada. Também era costume oferecerem uma bebida fria, água vinda de poços ou nascentes, ou uma bebida quente, normalmente um chá de ervas e plantas, para limpar das gargantas a secura de um longo dia de trabalho ou de uma longa jornada percorrida. Estes gestos, mais do que proporcionar bem-estar, demonstravam que havia respeito e consideração entre os Hebreus e os seus hóspedes.

A partir do momento em que entrarem pelo Pórtico do Acampamento de Israel, cada Patrulha/Tripulação, juntamente com a sua Expedição/Flotilha, deverá deslocar-se para a área do Recenseamento.

O Recenseamento é a atividade de acolhimento a ser realizada pelo Chefe de Tribo à qual pertence a Patrulha/Tripulação, onde se pretende recriar um conjunto de gestos que

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás

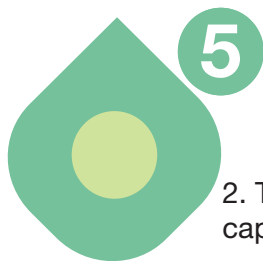
eram usados pelos Hebreus quando recebiam em suas casas convidados ou viajantes de terras longínquas.

Ao entrarem no Acampamento de Israel, todos os elementos serão convidados a lavar e a secar as suas mãos para se limparem do pó da viagem. Bacias de água estarão nas mãos dos auxiliares Levitas do Chefe de Tribo, e a toalha, que foi pedida a cada Patrulha/Tripulação, deverá estar nas mãos do Guia/Timoneiro.

Ao mesmo tempo, será dado a beber a cada um dos elementos um chá, tal como era costume no acolhimento hebraico. Cada elemento terá que ter à mão a sua caneca para receber dos cântaros dos auxiliares do Chefe de Tribo esta bebida que se destina a limpar da garganta o pó da viagem.

Nesta atividade serão avaliados os objetos pedidos para o Recenseamento e o Espírito Escutista da Patrulha/Tripulação.

Grande Jogo



Atividades

2. Trabalhos, tarefas e objetos dos primeiros três capítulos.

Objetivo

Mostrar os trabalhos, tarefas e objetos pedidos nos primeiros três Capítulos, para poderem ser avaliados e pontuados.

Pedido

Assim como todos os membros das 12 Tribos de Israel tiveram de pagar um tributo por altura do Recenseamento, também todos os escuteiros que entrarem no Campo da 2ª Secção terão de o fazer.

Simbolicamente, este tributo será mostrar durante o Recenseamento os trabalhos, tarefas e objetos previamente pedidos. Todas as Patrulhas/Tripulações deverão ter disponíveis a lista de artigos que se segue para poderem ser avaliados e pontuados pelo seu Chefe de Tribo e pelos auxiliares Levitas.

Os pontos disponíveis estão mencionados nos primeiros 3 Capítulos.

- Capa do Livro da Aliança
- Apresentação da Patrulha/Tripulação
- Apresentação do Assistente, ou dos Catequistas, ou da Igreja, ou do canto de oração na sede ou no canto de Patrulha/Tripulação
- Cartaz da Escravidão
- Objetos da Fuga:
 - o 1 caixa de sapatos por elemento;
 - o 1 lenço branco por elemento;
 - o Estojo com material didático por Patrulha/Tripulação;
 - o Mala ou caixa de primeiros-socorros por Patrulha/Tripulação;
 - o 1 Bíblia e uma vela por Patrulha/Tripulação;
 - o Cartaz A4 plastificado com identificação da Patrulha/Tripulação;
 - o 1 vela, 1 castiçal para a vela, 1 jarro para “vinho”, 1 guardanapo de pano e 1 cálice ou copo solene, por Expedição/Flotilha.

Grande
Jogo

3. As caixas de sapatos devem ser entregues no armazém da Tenda dos Levitas, depois de terem sido mostradas ao Chefe de Tribo aquando do recenseamento.



A Reunião dos Povos

A Reunião dos Povos

¹⁵Deus disse ainda a Moisés: «(...)» ¹⁶Vai, reúne (...) Israel e diz-lhes: 'O SENHOR, Deus dos vossos pais, Deus de Abraão, de Isaac e de Jacob, apareceu-me e disse: Observei-vos com atenção e vi o que vos tem sido feito no Egito, '7e Eu disse para comigo: Far-vos-ei subir (...) para a terra do cananeu, do hitita, do amorreu, do perizeu, do heveu, do jebuseu, para a terra que mana leite e mel'». Ex 3, 15-17

Passado

Desde a saída do Egito, os Hebreus caminharam pelo deserto durante mais de 40 anos até merecerem chegar à terra que Javé lhes havia prometido. Pelo caminho muitos foram os povos com os quais os Hebreus se cruzaram. Cananeus, Hititas e Amorreus, são alguns entre muitos e com os quais os Hebreus partilham a sua história e o seu percurso de vida enquanto povo. E neste percurso, nem sempre fácil, também houve momentos em que cada um se deixou tocar pela cultura, tradições e hábitos dos seus vizinhos, contribuindo para se engrandecerem ainda mais enquanto seres humanos e enquanto civilização.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

No percurso de vida e de história dos Hebreus, muitos acontecimentos os uniram ao caminho de outros povos e civilizações, promovendo o seu crescimento enquanto Povo. Também este ACANAC nos une ao percurso de todos quantos hoje acampam connosco nos Campos dos Lobitos, dos Pioneiros, dos Caminheiros, da Oásis e dos Serviços.

Olhemos para esta Abertura Oficial como uma oportunidade para celebrarmos com os nossos irmãos o sermos Escuteiros e juntos termos decidido ESCUTEIRAR! Façamos deste momento uma verdadeira FESTA, juntando as nossas vozes às suas, fazendo-se ouvir por toda a terra o som de

cerca de 17 mil escuteiros em acampamento! Aproveitem este momento para saberem mais sobre o imaginário e atividades de cada uma das Secções, que serão para os Hebreus como outros Povos na sua própria procura pela Terra da Felicidade. Será sem dúvida, um dos momentos mais deslumbrantes e marcantes do ACANAC.

Mas mostrem a todos que os Hebreus são o Povo mais grandioso aqui presente! Levemos os nossos estandartes, bandeiras, instrumentos e gritos de “guerra” como só mais de 5 mil Exploradores conseguem! Seremos, de todos os Povos, os mais animados, os mais aguerridos! E com os nossos irmãos escutas, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Coloquem algumas folhas A5 neste capítulo e peçam a vários escuteiros de todas as Secções para escreverem dedicatórias ou mensagens. Aproveitem para tirar algumas fotografias nesta atividade, que mais tarde poderão também colocar neste capítulo. Também poderão ir buscar mais fotografias desta atividade ao site do ACANAC, em Setembro ou Outubro.

Grande Jogo: Não pontuável.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos C3, C8, I1, S1, S2 e S3.

Informação: Obrigatório Uniforme de Campo. Ver Ficha Atividades Capítulo 3.

Enriquecimento



A Visita dos Patriarcas

A Visita dos Patriarcas

“¹³Moisés disse a Deus: ‘Eis que eu vou ter com os filhos de Israel e lhes digo: ‘O Deus dos vossos pais enviou-me a vós’. Eles dir-me-ão: ‘Qual é o nome dele?’ Que lhes direi eu?’ ¹⁴Deus disse a Moisés: ‘EU SOU AQUELE QUE SOU.’ Ele disse: ‘Assim dirás aos filhos de Israel: ‘Eu sou’ enviou-me a vós!’ ¹⁵Deus disse ainda a Moisés: ‘Assim dirás aos filhos de Israel: ‘O SENHOR, Deus dos vossos pais, Deus de Abraão, Deus de Isaac e Deus de Jacob, enviou-me a vós: este é o meu nome para sempre, o meu memorial de geração em geração’». Ex 3, 15

Passado

Desde que se revelou a Abraão, e com este celebrou uma Aliança, Javé, Deus dos Hebreus, também esteve sempre presente com a descendência de Abraão, com a do seu filho Issac, e com a de Jacob, filho de Issac, a quem Deus deu o novo nome de Israel.

Estas três figuras da história dos Hebreus são chamadas de Patriarcas e foram os primeiros líderes do Povo Hebreu, que crescia e se multiplicava como as areias do deserto, tal como Javé havia prometido.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Desde sempre, e em todas as culturas, as figuras dos nossos ancestrais, aqueles que existiram antes de nós e que são uma das razões para também existirmos, são figuras de respeito, de exemplo e de estudo.

Olhem, por exemplo, para Baden-Powell, fundador do Escutismo, que é para os Escuteiros um exemplo a seguir. Vejam também a figura de D. Afonso Henriques, primeiro rei de Portugal e fundador do país, que é para os portugueses um motivo de orgulho. Olhem finalmente para a figura de São Tiago, Patrono da 2ª Secção, um exemplo na fé.

Mas nas nossas vidas, as figuras a que mais importância damos são às que conosco partilham o nosso dia-a-dia. Pessoas

Sendo figuras ancestrais, os Patriarcas sempre estiveram presentes na vida dos Hebreus e nas histórias que eram contadas de boca em boca, de geração em geração. Esta era a única forma que havia de nunca se esquecerem da Aliança celebrada e das histórias vividas pelos primeiros Hebreus, que eram muitas vezes contadas pelos mais velhos e sábios para passarem alguns ensinamentos aos mais jovens e afoitos. E desta forma, os Patriarcas estavam sempre presentes na vida e na memória dos Hebreus!

que todos os dias se dedicam ao enriquecimento do nosso percurso de vida. São os nossos pais, irmãos, avós, tios e outras pessoas com as quais fazemos caminho, como por exemplo, professores, treinadores, catequistas, padres e também chefes de escuteiros.

Aproveitem esta oportunidade proporcionada pela visita dos nossos familiares e amigos para com eles, e com os teus chefes, enriquecerem o Livro da Aliança da Patrulha/Tripulação. Simbolicamente, todos eles serão os Patriarcas dos Hebreus neste ACANAC “Em Busca da Terra Prometida!”

E partilhando estas histórias e sentimento de respeito pelos nossos familiares, amigos e irmãos escutas mais velhos, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Enriquecimento do Livro da Aliança: Neste dia em que o Acampamento Nacional abre os seus portões a todos quantos o queiram visitar, muitos de vós receberão a visita de alguns familiares e amigos. Honrem os vossos visitantes e os vossos Chefes desafiando-os a deixar uma mensagem no vosso Livro da Aliança. Peçam histórias, conselhos ou ensinamentos. Aproveitem esta oportunidade para marcar na história da vossa Patrulha/Tripulação a presença destes “Patriarcas”. Por isso, adicionem mais umas folhas A5 neste capítulo e:

- façam um registo das visitas com nome e idade: “Eis os nomes daqueles que nos honraram com a sua presença e sabedoria”.
- peçam histórias, mensagens ou ensinamentos aos vossos visitantes e aos vossos chefes. “Eis as histórias e ensinamentos dos nossos Patriarcas”.

- contem vocês também algumas histórias que queiram passar para a próxima geração: “Eis as histórias e ensinamentos que deixamos para os futuros exploradores/moços da nossa Patrulha/Tripulação”.

Tirem também algumas fotografias da vossa Patrulha/Tripulação com os “Patriarcas” para colocarem mais tarde neste capítulo. Depois também poderão ir buscar mais fotografias ao site do ACANAC, em Setembro ou Outubro.

Grande Jogo: Este capítulo não é pontuável.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos A2, I1, I2 e I7.



Encontro com Javé

Encontro com Javé

¹Moisés estava a apascentar o rebanho de Jetro, seu sogro, sacerdote de Madian. Conduziu o rebanho para além do deserto, e chegou à montanha de Deus, ao Horeb. ²O anjo do SENHOR apareceu-lhe numa chama de fogo, no meio da sarça. Ele olhou e viu, e eis que a sarça ardia no fogo mas não era devorada.

³Moisés disse: «Vou adentrar-me para ver esta grande visão: por que razão não se consome a sarça?»

⁴O SENHOR viu que ele se adentrava para ver; e Deus chamou-o do meio da sarça: «Moisés! Moisés!» Ele disse: «Eis-me aqui!» ⁵Ele disse: «Não te aproximes daqui; tira as tuas sandálias dos pés, porque o lugar em que estás é uma terra santa.»” Ex 3, 1-5

Passado

Desde que Javé, Deus dos Hebreus, se revelou a Abraão, o primeiro dos Hebreus, os encontros entre Deus e o Povo Escolhido foram acontecendo ao longo da história e de diversas formas. No monte Horeb, Javé revelou-se a Moisés pela primeira vez através de um anjo e de uma sarça-ardente, um arbusto que ardia sem se consumir.

Na fuga do Egito, Deus fazia-se presente

através de uma coluna de nuvem durante o dia, e de fogo durante a noite, desde a base da terra até ao alto dos céus. E no acampamento de Israel, Javé estava presente entre o seu povo na Tenda do Encontro – o Tabernáculo – onde os sacerdotes e os hebreus faziam as suas preces, orações e cânticos de glória a Javé, Deus dos Hebreus.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Hoje o nosso Encontro com Deus faz-se através de Jesus Cristo.

Juntemo-nos em comunhão com os nossos irmãos escutas e com todos quantos estão em Campo para ouvir a palavra de Deus, o mesmo que com Abraão, Issac, Jacob e Moisés, celebrou

a primeira aliança. O mesmo que através de Jesus Cristo celebrou connosco uma Nova Aliança.

Ouçamos a palavra de Deus atentamente, meditando-a.

E pondo-a em prática, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Enriquecimento

Enriquecimento do Livro da Aliança: Leituras da Eucaristia do XXII ACANAC. Também poderão incluir neste capítulo algumas fotos.

Informação: Para a Eucaristia todos os escuteiros deverão usar o uniforme com camisa. Consultem a Ficha das Atividades do Capítulo 3.

Grande Jogo: Este capítulo não é pontuável.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos C8, E1, E2, E3, E4, I1, S1 e S3.



Encontro com Javé

Eucaristia XXII ACANAC

1ª LEITURA: Ex 16, 2-4.12-15

O maná descido do céu, no tempo de Moisés, foi o alimento que Deus enviou ao seu povo para o sustentar durante a travessia do deserto, a caminho da Terra Prometida.

Naqueles dias, toda a comunidade dos filhos de Israel começou a murmurar no deserto contra Moisés e Aarão. Disseram-lhes os filhos de Israel: «Antes tivéssemos morrido às mãos do Senhor na terra do Egito, quando estávamos sentados ao pé das panelas de carne e comíamos pão até nos saciarmos. Trouxestes-nos a este deserto, para deixar morrer à fome toda esta multidão». Então o Senhor disse a Moisés: «Vou fazer que chova para vós pão do céu. O povo sairá para apanhar a quantidade necessária para cada dia. Vou assim pô-lo à prova, para ver se segue ou não a minha lei. Eu ouvi as murmurações dos filhos de Israel. Vai

dizer-lhes: ‘Ao cair da noite comereis carne e de manhã saciar-vos-eis de pão. Então reconhecereis que Eu sou o Senhor, vosso Deus’». Nessa tarde apareceram codornizes, que cobriram o acampamento, e na manhã seguinte havia uma camada de orvalho em volta do acampamento. Quando essa camada de orvalho se evaporou, apareceu à superfície do deserto uma substância granulosa, fina como a geada sobre a terra. Quando a viram, os filhos de Israel perguntaram uns aos outros: «Man-hu?», quer dizer: «Que é isto?», pois não sabiam o que era. Disse-lhes então Moisés: «É o pão que o Senhor vos dá em alimento».

SALMO

2ª LEITURA: Ef 4, 17.20-24

Jesus é a Cabeça de um Corpo novo, do qual os cristãos se tornam membros pela fé e pelo Baptismo, a isto Paulo chamou homem novo.

Irmãos: Eis o que vos digo e aconselho em nome do Senhor: Não torneis a proceder como os pagãos, que vivem na futilidade dos seus pensamentos. Não foi assim que aprendestes a conhecer a Cristo, se é que d’Ele ouvistes pregar e sobre Ele fostes instruídos, conforme a verdade que está em Je-

sus. É necessário abandonar a vida de outrora e pôr de parte o homem velho, corrompido por desejos enganadores. Renovai-vos pela transformação espiritual da vossa inteligência e revesti-vos do homem novo, criado à imagem de Deus na justiça e santidade verdadeiras.

Encontro com Javé

Eucaristia XXII ACANAC



ACLAMAÇÃO DO EVANGELHO

EVANGELHO: JO 6, 24-35

Depois da multiplicação dos pães, Jesus faz um longo comentário, em que Se vai apresentando, pouco a pouco, como o verdadeiro pão da vida. Ele é o verdadeiro Moisés

Naquele tempo, quando a multidão viu que nem Jesus nem os seus discípulos estavam à beira do lago, subiram todos para as barcas e foram para Cafarnaum, à procura de Jesus. Ao encontrá-l'O no outro lado do mar, disseram-Lhe: «Mestre, quando chegaste aqui?». Jesus respondeu-lhes: «Em verdade, em verdade vos digo: vós procurais-Me, não porque vistes milagres, mas porque comestes dos pães e ficastes saciados. Trabalhai, não tanto pela comida que se perde, mas pelo alimento que dura até à vida eterna e que o Filho do homem vos dará. A Ele é que o Pai, o próprio Deus, marcou com o seu selo». Disseram-Lhe então: «Que devemos nós fazer para praticar as obras de Deus?». Respondeu-lhes Jesus: «A obra de Deus consiste em

acreditar n'Aquele que Ele enviou». Disseram-Lhe eles: «Que milagres fazes Tu, para que nós vejamos e acreditemos em Ti? Que obra realizas? No deserto os nossos pais comeram o maná, conforme está escrito: 'Deu-lhes a comer um pão que veio do Céu'». Jesus respondeu-lhes: «Em verdade, em verdade vos digo: Não foi Moisés que vos deu o pão do Céu; meu Pai é que vos dá o verdadeiro pão do Céu. O pão de Deus é o que desce do Céu para dar a vida ao mundo». Disseram-Lhe eles: «Senhor, dá-nos sempre desse pão». Jesus respondeu-lhes: «Eu sou o pão da vida: quem vem a Mim nunca mais terá fome, quem acredita em Mim nunca mais terá sede».



Mercado Hebraico

Mercado Hebraico

³⁰Moisés disse aos filhos de Israel: «Sabei que o SENHOR escolheu Beçalel, filho de Uri, filho de Hur, da tribo de Judá. ³¹Encheu-o do espírito de Deus, que lhe deu sabedoria, inteligência e capacidade para toda a espécie de trabalho; ³²tornou-o apto a idealizar obras, a trabalhar o ouro, a prata e o bronze; ³³a gravar pedras e a cravá-las, a trabalhar a madeira e a executar toda a espécie de trabalho artístico. ³⁴Concedeu-lhe também o dom de ensinar, assim como a Ooliab, filho de Aisamac, da tribo de Dan. ³⁵Encheu-os de sabedoria e talento para executar todas as obras de escultura e de arte; para bordar em tecidos de púrpura violácea, de púrpura escarlate, de púrpura carmesim e de linho fino, e para levar a cabo, bem como planificar, toda a espécie de trabalhos. Ex 35

Passado

Com cerca de 600 mil pessoas, o Acampamento de Israel dependia do contributo de todos os seus membros para viver e continuar a crescer. Entre as Tribos, as responsabilidades eram partilhadas e cada um assumia um papel, dentro da sua vontade, vocação ou tradição familiar. Era muito comum os filhos seguirem os passos dos pais. Filhos de artesãos seriam artesãos e filhos de mercadores seriam mercadores.

Mas para todas estas expressões das ar-

tes hebraicas havia um espaço de encontro. Um espaço que era um centro da expressão artística e cultural de todos quantos quisessem mostrar e negociar as suas artes, os seus trabalhos e as suas mercadorias. Assim era o Mercado Hebraico, que mais do que um local para o negócio, era um local de encontro de pessoas, histórias, ideias e experiências. Acima de tudo, era o ponto de encontro de todas as Tribos do Acampamento de Israel!

Presente

O Mercado Hebraico era para os Hebreus um local de encontro onde se vendiam, compravam e trocavam mercadorias, trabalhos, novidades e até ideias. Era um espaço para as ARTES HEBRAICAS. Para nós, este Mercado Hebraico tomará a forma de uma Feira de Trocas onde cada Patrulha/Tripulação poderá expor, trocar, vender e comprar, os objetos trazidos, fruto do trabalho e técnica escutista, ou fruto da vossa angariação para mostrar a sua localidade ou região. Cada Patrulha/Tripulação tem como objetivo trocar ou vender todos os seus artigos para poder sair deste ACANAC com lembranças de outras Patrulhas/Tripulações aqui presentes. Será este o grande e verdadeiro tesouro desta atividade: recordações feitas pelos nossos irmãos escutas!

Levem as indumentárias e os instrumen-

tos para se criar um verdadeiro ambiente hebraico festivo. Levem os objetos para serem vendidos ou trocados e o tapete onde os deverão colocar. Consultem a ficha das atividades deste capítulo para saberem mais e fiquem atentos às palavras dos Escribas Levitas que vão orientar este jogo, assim como avaliar e pontuar. Façam desta Feira de Trocas uma oportunidade para conhecerem mais escuteiros das mais diferentes regiões do nosso país e com diferentes experiências escutistas. Com este encontro, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Neste capítulo poderão recolher até 100 mar-
nás.

Sistema de Progresso: A1, A3, A4, A5, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, I1, I4, I6, I7, S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7 e S8.



10

Ceia da Páscoa

Ceia da Páscoa

³Moisés disse ao povo: «Recorda-te deste dia em que saíste do Egito, da casa da servidão, pois foi com mão forte que o SENHOR te fez sair daqui. Não se comerá pão fermentado. ⁴É hoje que vós saís, no mês de Abib. ⁵Quando o SENHOR te fizer entrar na terra do cananeu, do hitita, do amorreu, do heveu e do jebuseu, que jurou aos teus pais dar-te a ti, terra que mana leite e mel, farás este serviço cultural neste mês.

⁶Durante sete dias comer-se-á pães sem fermento, e no sétimo dia haverá uma festa para o SENHOR.

⁷Comer-se-á pães sem fermento durante sete dias, e não se verá contigo pão fermentado, e não se verá contigo fermento em todo o teu território. ⁸Explicarás naquele dia ao teu filho, dizendo: 'É por causa daquilo que o SENHOR fez por mim quando saí do Egito'.

⁹E será para ti como um sinal sobre a tua mão e como um memorial entre os teus olhos, para que esteja a lei do SENHOR na tua boca, porque foi com mão forte que o SENHOR te fez sair do Egito. ¹⁰Observarás esta prescrição no tempo estabelecido, ano após ano. Ex 13, 3-10

⁵No décimo quarto dia do primeiro mês, ao crepúsculo, é a Páscoa do SENHOR. ⁶E no décimo quinto dia desse mês, terá lugar a festa do Pão Azimo em honra do SENHOR; durante sete dias comereis pão sem fermento. ⁷No primeiro dia, fareis uma assembleia sagrada. (...) Lv 23, 5-7

Passado

Quando Javé, Deus dos Hebreus, se preparava para lançar sobre o Egito a última praga para com ela vergar a vontade do Faraó e assim libertar o povo de Israel, Javé avisou Moisés para que todos os Hebreus se preparassem para a Passagem do Anjo do Senhor. Desde esse dia, os Hebreus, no seu caminho para a Terra Prometida, recordavam no seu acampamento o dia da Páscoa, o dia Passagem do Senhor, o dia da

Passagem da Escravidão para uma nação governada por Deus.

Durante uma semana cumpriam-se ritos e cultos de adoração a Javé, ao mesmo tempo que honravam na sua memória o dia da libertação da Escravidão. Um destes mais importantes momentos era a Ceia da Páscoa onde recordavam a última refeição tomada pelos Hebreus antes da libertação do Egito.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Hoje, o dia da Páscoa para os Cristãos também tem o significado de Passagem da Escravidão para a Libertação: Jesus Cristo liberta-nos da Escravidão do Pecado e da Morte para a Libertação do Perdão e da Vida! Ainda com a indumentária hebraica vestida, cada Expedição/Flotilha será desafiada a organizar a sua Ceia da Páscoa preparando por Patrulha/Tripulação algumas receitas típicas dos Hebreus do tempo de Moisés, tal como o pão azimo, um pão confeccionado sem fermento, e o haroset, um doce típico que mistura vários ingredientes.

Quando tudo estiver pronto, poder-se-á juntar toda a Expedição/Flotilha para reviver a Ceia da Páscoa Hebraica seguindo um guião que vos ajudará a perceber e a viver este costume hebraico.

Ao longo desta atividade receberéis ainda os vossos convidados à boa maneira hebraica, tal como aconteceu convosco

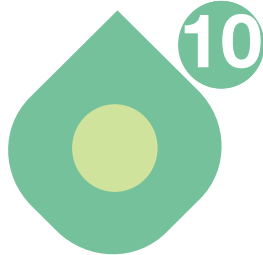
no Recenseamento, oferecendo-lhes água para lavarem as mãos e uma bebida para refrescarem a garganta, pois serão vizinhos e viajantes a serem acolhidos por vós. Incluem os vossos convidados nos preparativos da Ceia e aproveitem esta oportunidade para continuar a partilhar experiências.

Consultem a ficha das atividades para saberem mais sobre as receitas que tereis que confeccionar assim como os convites que tereis que realizar. Consultem também o Guião da Ceia Pascal para saberem que material tereis que preparar.

E fazendo hoje como os Hebreus fizeram, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trabalhos os objetivos A1, A4, A5, A6, A7, A8, C1, C2, C3, C4, C8, E1, E3, E4, E6, E8, I1, I6, S1, S2, S3, S6, S7 e S8.



Atividades

1. Convidar 2 elementos de outra Patrulha/Tripulação para a Ceia da Páscoa, recebendo-os segundo a tradição hebraica.

Proporcionar um momento de convívio e de intercâmbio entre Patrulhas/Tripulações.

Esta atividade não é pontuável.

Para a Ceia da Páscoa de domingo, pretendemos criar um grande momento de intercâmbio entre Patrulhas/Tripulações fazendo com que dois elementos de cada Patrulha/Tripulação participem na Ceia da Páscoa de outra Patrulha/Tripulação, devendo estes serem acolhidos segundo a tradição hebraica, com água para poderem lavar as mãos, e com uma bebida para poderem refrescar a garganta, tal como aconteceu no Recenseamento. Sejam hospitaleiros como só os Hebreus de lenço verde sabem ser!

Durante o almoço de domingo, o Guia/Timo-neiro, depois de ouvir a sua Patrulha/Tripulação, deverá indicar quais são os dois elementos da sua Patrulha/Tripulação que serão os convidados para a Ceia da Páscoa, sendo que ele nunca poderá ser um deles. Esta escolha só será efetiva com o consentimento dos Chefes da Expedição/Flotilha. Escolhidos estes elementos, já todos da Patrulha/Tripulação saberão quem serão os elementos a sair do seu campo para ceiar no campo de uma outra Patrulha/Expedição.

Durante o Mercado Hebraico será pedido às Patrulhas/Tripulações que idealizem e façam dois convites em folhas A5, um para cada elemento a ser convidado. Nestes convites devem identificar a Patrulha/Tripulação que convida e a que é convidada, ambas com a indicação da Expedição/Flotilha e da Tribo a

que pertencem. No convite também devem escrever um pequeno texto a convidar, deixando um espaço para escrever o nome da pessoa que foi convidada.

Para saberem que elementos devem convidar, consultem os quadros colocados no pátio da vossa Tribo. Lá encontrarão, não os nomes dos elementos, mas sim o nome da Patrulha/Tripulação a convidar. Tentem encontrar essa Patrulha/Tripulação no Mercado Hebraico e entregar os convites. Se não conseguirem, peçam ajuda aos vossos Chefes.

Quanto aos convidados, estes deverão levar a louça necessária para poderem jantar com os seus hóspedes: prato, copo e talheres.

Os convidados devem deslocar-se para o campo dos hóspedes entre as 18h30 e as 18h45 e com consentimento dos seus Chefes. Devem depois regressar ao seu campo assim que terminar a Ceia Pascal e com o consentimento dos Chefes da Expedição/Flotilha que os acolheram. Ao regressarem ao seu campo os convidados deverão também passar pelos seus Chefes para que estes saibam que já se encontram em campo, sem esquecer de arquivar o convite no Livro da Aliança. A Ceia Pascal terá como limite de duração até às 23h, podendo acabar antes.

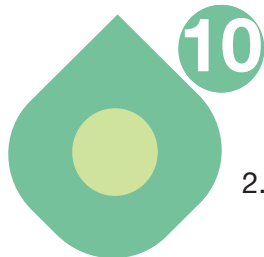
2. Fazer Pão Ázimo

Confeccionar pão ázimo para ser utilizado na Ceia da Páscoa

Com esta atividade poderão recolher até 25 manás

Para se recriar a Ceia da Páscoa desafiamos todas as Patrulhas/Tripulações a tomarem parte ativa nos preparativos, tal como faziam os Hebreus.

Um dos alimentos que tinham que ser confeccionados era o pão ázimo, um tipo de pão muito simples e preparado sem adicionar fermento.



Atividades



2. Fazer Pão Ázimo (cont.)

Ingredientes

- 500g de farinha de trigo
- água na temperatura ambiente
- 1 colher de sopa de açúcar

Preparação

Misturem a farinha com todos os ingredientes. Ponham a água aos poucos e sovem até obterem uma massa consistente. Coloquem a massa num saco plástico e deixem-na descansar durante 15 minutos. Retirem pequenas porções da massa e estiquem com um rolo, ou outro utensílio, até que ela fique bem fininha, quase transparente. Mantenham a massa restante fechada no saco plástico para não ressecar.

Peguem na massa esticada e, segurando nas laterais, estiquem novamente a massa para que ela fique arredondada. Depois, coloquem a massa numa frigideira aquecida.

- 1 colher de sopa rasa de sal
- 1 xícara pequena de azeite ou óleo

Com um garfo, façam bastantes furinhos na massa para que não faça bolhas. Usem lume baixo. Virem a massa várias vezes até que ela atinja o ponto desejado. O Pão Ázimo só fica grudado na frigideira se ela estiver muito quente. Deixem as beiras do pão tão fina quanto a restante massa para que o pão não encolha e saia com um bom tamanho, com cerca de 20 cm de diâmetro.

Deverá ser comido por altura da Ceia da Páscoa no momento indicado pelo Guião da Ceia da Páscoa.

Quando

Objectivo

3. Fazer o Haroset

Confeccionar o haroset para ser utilizado na Ceia da Páscoa

Com esta atividade poderão recolher até 25 manás

Pedido

Para se recriar a Ceia da Páscoa desafiamos todas as Patrulhas/Tripulações a tomarem parte ativa nos preparativos, tal como faziam

os Hebreus. Um dos alimentos que tinham que ser confeccionados era o Haroset, uma sobremesa típica.

Ingredientes

- 6 maçãs - descascadas, sem caroços e picadas
- 1 xícara (120 g) de nozes finamente picadas

- 1/2 colher (chá) de canela em pó
- 1 colher (chá) de açúcar
- 3 1/2 colheres (chá) (20 ml) de mel
- 1/3 xícara (80 g) de sumo de laranja

Preparação

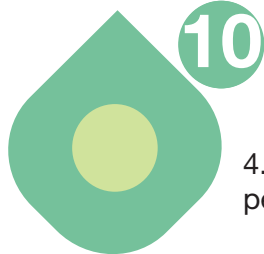
Numa tigela grande, coloquem as maçãs e as nozes. Numa outra vasilha misturem o açúcar com a canela. Polvilhem as maçãs e as nozes com esse açúcar. Acrescente o mel e o sumo de laranja. Misturem tudo. Sirvam imediatamente ou mantenham num lugar fresco até a hora de servir.



Deverá ser comido por altura da Ceia da Páscoa no momento indicado pelo Guião da Ceia da Páscoa.

Quando

Grande
Jogo



Atividades

4. Ceia da Páscoa (orientada pelo Guião da Ceia Pascal)

Objetivo
Pedido

Conhecer a Celebração da Páscoa Hebraica para melhor entender hoje a Eucaristia que Celebramos

Todos os preparativos deste dia conduzem-nos para o momento mais importante desta atividade: a Ceia da Páscoa. Com esta celebração, aprenderemos um pouco mais sobre os costumes hebraicos e sobre a forma como se relacionavam com Javé, Deus dos Hebreus. Será a partir desta aprendizagem que descobriremos um pouco mais sobre a nossa Eucaristia com Jesus Cristo.

Depois das Patrulhas/Tripulações terem acabado de confeccionar os pratos para

Com esta atividade poderão recolher até 50 manás

a Ceia, toda a Expedição/Flotilha deverá concentrar-se junto dos seus Chefes, num espaço previamente preparado. Sugerimos que a refeição seja feita num espaço preparado com colchonetes, deixando ao centro um tripé, com os lenços brancos pendurados, e demais objetos mencionados no Guião da Ceia da Páscoa.

Grande
Jogo



Travessia do Mar Vermelho

Travessia do Mar Vermelho

¹⁵O SENHOR disse a Moisés: «Porque clamas por mim? Fala aos filhos de Israel e manda-os partir. ¹⁶E tu, levanta a tua vara e estende a mão sobre o mar e divide-o, e que os filhos de Israel entrem pelo meio do mar, por terra seca. (...)» (...) ²¹Moisés estendeu a sua mão sobre o mar, e o SENHOR fez recuar o mar com um vento forte de oriente, toda a noite, e pôs o mar a seco. As águas dividiram-se, ²²e os filhos de Israel entraram pelo meio do mar, por terra seca, e as águas eram para eles um muro à sua direita e à sua esquerda. ²³Os egípcios perseguiram-nos, e todos os cavalos do faraó, os seus carros de guerra e os seus cavaleiros, entraram atrás deles para o meio do mar. (...) ²⁶O SENHOR disse a Moisés: «Estende a tua mão sobre o mar, e que as águas voltem sobre os egípcios, sobre os seus carros de guerra e sobre os seus cavaleiros.» (...) ³⁰O SENHOR salvou, naquele dia, Israel da mão do Egito, e Israel viu os egípcios mortos à beira do mar. ³¹Israel viu a mão poderosa com que o SENHOR actuou contra o Egito, o povo temeu o SENHOR e acreditou nele e em Moisés, seu servo. Ex 14, 15-30

Passado

Logo após a saída do Egito, arrependeu-se o Faraó de ter libertado os Hebreus da escravidão, tendo partido com o seu exército em sua perseguição, para novamente os aprisionar e agrilhoar nas correntes da servidão.

Estando os Hebreus encurralados entre as águas do Mar Vermelho e o exército que se aproximava, quis Javé, Deus dos Hebreus, salvar o seu Povo Escolhido, mandando a Moisés que levantasse a sua vara e separasse as águas do Mar Vermelho, formando-se um corredor, dando passagem ao povo que fugia aterrorizado. Apressaram-se então os Hebreus

a atravessar o Mar Vermelho pelo seu leito seco, enquanto uma coluna de nuvens impediu o Faraó e o seu exército de chegarem perto dos Hebreus.

Só quando os Hebreus chegaram à outra margem, conseguiu o exército continuar a sua perseguição. E quando já estavam perto do povo que fugia para se salvar, quis Javé, Deus dos Hebreus, que Moisés unisse novamente as águas do Mar Vermelho, engolindo o Faraó e todo o seu exército.

Javé tinha salvo os Hebreus!

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Ficando no nosso Moisés detido no deserto para com Javé impedir o Faraó e o seu exército de chegarem perto do povo escolhido, partem os Hebreus com os seus Chefes de Tribo à frente, rumo às margens do Mar Vermelho, para se salvarem!

Em terra, nas margens, seremos como os mais diligentes, desbravando caminho e recolhendo água e alimentos para saciar a sede e a fome de todo o povo, e seremos como os mais bravos, preparando-nos para o embate com o exército do Faraó.

Na água, seremos como os mais engenhosos, procurando soluções para a travessia do

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

mar, e seremos como os mais corajosos, que destemidamente se lançarão à água. Uns, utilizarão canoas e jangadas para tentarem navegar as turbulentas águas do Mar Vermelho. Outros, debater-se-ão com as águas para recuperar os pertences daqueles que com a confusão e o medo os deixaram cair à água. Mas porque somos livres, haverá sempre tempo para celebrarmos a alegria da nossa libertação do Egito com o Festim dos Hebreus.

E com o retorno de Moisés e o milagre da separação das águas, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico.

Grande Jogo

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos F1, F2, F3, F4, A1, A4, A6, A8, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, E7, I1, I4, I5, I6, S1, S2, S3, S4, S5, S7 e S8.



Informação 2: Avisos, material a levar e material a usar

AVISO 1

Dentro da água só elementos com colete!

AVISO 3

Respeitem as horas das refeições! Não comam fora das horas marcadas! Bebam água com regularidade!

Material por elemento

fato de banho já vestido ao sair do Campo da 2ª Secção; roupa e calçado para muda; toalha de praia; almoço frio e lanche (que deve ser levantado de manhã nos abastecimentos).

AVISO 2

Dentro da água só elementos com calçado apropriado!

AVISO 4

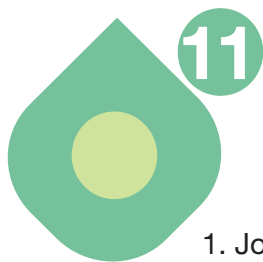
Coloquem protetor solar com regularidade! Usem sempre boné ou chapéu!

Material por Patrulha/Tripulação:

Estojo do material didático.

Informação 3: Colocação das Tribos nas Áreas de Jogos

Subcampo	Dia		Área Água (Jogos 1 a 5)	Área Terra (Jogos 6 a 10)	Área Livre (Festim)
Norte	2ª-feira 6 de Agosto	Manhã	Neftali e ACC de Assere	Dan e GMP de Assere	Todos
		Tarde	Dan e GMP de Assere	Neftali e ACC de Assere	Todos
Sul	3ª-feira 7 de Agosto	Manhã	Gad e ACC de Simeão	Rúben e GMP de Simeão	Todos
		Tarde	Rúben e GMP de Simeão	Gad e ACC de Simeão	Todos
Ocidente	4ª-feira 8 de Agosto	Manhã	Benjamim e ACC de Manassés	Efraim e GMP de Manassés	Todos
		Tarde	Efraim e GMP de Manassés	Benjamim e ACC de Manassés	Todos
Oriente	5ª-feira 9 de Agosto	Manhã	Zabulão e ACC de Issacar	Judá e GMP de Issacar	Todos
		Tarde	Judá e GMP de Issacar	Zabulão e ACC de Issacar	Todos



Atividades

1. Jogos na Área Água

Jogo 1: Carrossel

Regras

Um carrossel feito em madeira estará a boiar dentro de água. Alguns elementos da Patrulha/Tripulação, depois de se colocarem nos seus lugares, terão de tentar dar 4 voltas completas. Os elementos só poderão correr para o carrossel quando soar o apito; a partir deste momento o tempo começará a contar

e terão que subir no carrossel e dar 4 voltas no sentido do ponteiro do relógio. O jogo terminará quando soar novamente o apito.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 2: Comboio

Regras

Alguns elementos da Patrulha/Tripulação terão que se dirigir a um comboio flutuante, composto por 6 carruagens, e levá-lo até a um ponto assinalado. Aí terão todos os elementos que rodar 180° e fazer deslascar novamente o comboio até ao ponto de partida. O tempo começará a contar com os

elementos fora de água, mas terminará com a chegada do comboio à margem. A pontuação será dada em função do melhor tempo dentro do tempo regulamentar.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 3: Jangadas

Regras

Alguns elementos da Patrulha/Tripulação terão que se dirigir a uma jangada e levá-la até a um ponto assinalado e voltarem ao início novamente. O tempo começará a contar com os elementos fora de água, mas terminará com a chegada da jangada à berma.

Neste jogo só participarão 4 elementos de cada patrulha. O jogo inicia e termina com o apito.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 4: Canoas

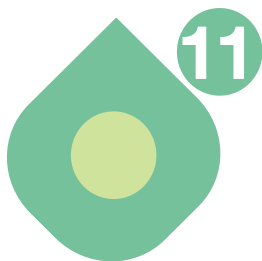
Regras

Alguns elementos da Patrulha/Tripulação terão que fazer um circuito com as canoas e voltar ao ponto de partida. O tempo começará a contar quando soar um apito e terão de dirigir-se para as canoas, fazer um percurso dando a volta numa das bóias à sua escolha e voltar ao ponto inicial de saída, deixando as canoas no seu estacionamento. Depois di-

rigem-se para o seu ponto inicial de partida, formam em Patrulha/Tripulação, e dão o grito. O tempo termina no início do grito.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.



Atividades

Jogo 5: Em busca dos pertences

Alguns elementos da Patrulha/Tripulação terão de recolher objetos flutuantes (garrações de água). Só poderão trazer um objeto de cada vez e deverão colocá-lo

junto à Patrulha/Tripulação para contabilização posterior.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

2. Jogos na Área Terra

Jogo 6: Em busca da água

Regras

Metade da Patrulha/Tripulação está no ponto de partida e a outra metade está a meio do percurso. Um elemento de cada vez deverá levar o recipiente furado até um dos elementos que estão a meio do percurso. Aí, deverá vazar o seu recipiente para o do outro e voltar ao início. Só quando estiver o seu recipiente vazio é que pode partir outro elemento. Por sua vez,

o elemento a meio do percurso, terá de levar a água para o recipiente no final do percurso. No final do tempo disponível de jogo o dirigente faz soar o apito e é contabilizada a quantidade de água que cada Patrulha/Tripulação tem no seu recipiente.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 7: Pomar

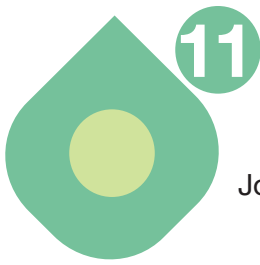
Regras

Apenas 4 elementos por Patrulha/Tripulação poderão jogar este jogo, em que cada um, pegando numa bandeja à vez, terá de recolher a fruta que se encontra no final do percurso, no Pomar. Em cada percurso só pode pegar numa peça de cada vez. Depois de pegar na bandeja percorre o percurso, formado por obstáculos, e apanha a primeira peça, e faz novamente o percurso em sentido contrário e entrega a bandeja ao 2º elemento e assim sucessivamente até ao 4º elemento. O

4º elemento conclui o jogo colocando as frutas novamente no pomar. Nos troncos, só pode estar um elemento de cada vez. Se por qualquer motivo alguma da fruta cair, deverá recolhê-la e voltar ao início do obstáculo onde estava. A bandeja só pode ser suportada por baixo e não podem usar as mãos para evitar que a fruta caia. É uma questão de equilíbrio.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.



Atividades

Jogo 8: Carroça

Regras

Um dos elementos terá de fazer o percurso definido com a canga, enquanto os elementos restantes ficam nos postos de enchimento. O objetivo do jogo é chegar ao local de destino com a maior quantidade de água transportada. O enchimento é efetuado em cada um dos postos, sendo que em cada posto só um dos recipientes pode ser atestado. Os elementos que estão no posto

encontram-se com os olhos vendados e só podem encher o recipiente do transportador com as suas instruções. Uma outra Patrulha/Tripulação efetuará ao mesmo tempo o mesmo percurso no sentido inverso tendo de se cruzar a meio deste com a vossa Patrulha/Tripulação.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 9: Desbrava o Caminho

Regras

Três elementos da Patrulha/Tripulação alinham em fila na meta. Cada elemento deverá levar uma bandeira e colocá-la no local determinado. O elemento seguinte só parte depois de o elemento anterior ter regressado à meta. A dificultar o percurso vão estar 6

trilhos de piso escorregadio. Ganha a Patrulha/Tripulação que colocar primeiro as 3 bandeiras no local e tiver a Patrulha/tripulação formada.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 10: Rugby Higiénico

Regras

O jogo é efetuado entre 2 patrulhas com 4 elementos cada. O campo terá uma dimensão de 4x8 metros e sobre uma manga plástica molhada. Cada equipa deverá colocar a barra de sabão no balde de água da equipa adversária. A equipa adversária deverá im-

pedir a todo o custo que a outra marque. Em termos de regras, vale quase tudo menos agressão física.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 5 manás.

Jogo 11: Toalhavólei

Regras

O jogo é efetuado entre 2 patrulhas com 4 elementos cada. O jogo consiste em lançar uma bola de um lado do campo para o outro conforme as regras do vólei. Contudo, este lançamento é efetuado através de uma

toalha que dois elementos seguram de cada lado. Quer a receção, quer o lançamento, são efetuados com a toalha.

Duração máxima do jogo: 12 minutos.

Pontuação: máximo de 5 manás.

3. Festim

Grande momento de festa recheado com muitos momentos de animação e intercâmbio entre os Hebreus.



12

Construção do Tabernáculo

Construção do Tabernáculo

"1O SENHOR falou a Moisés nestes termos: 2No primeiro dia do primeiro mês, erigirás o santuário da tenda da reunião. 3Colocarás nele a Arca do testemunho e vedarás a entrada com o véu. 4Introduzirás a mesa e colocarás nela o que a deve guarnecer; introduzirás o candelabro e acenderás as suas lâmpadas. 5Instalarás o altar de ouro para o perfume, diante da Arca do testemunho e fixarás o véu de entrada, diante do santuário. 6Instalarás o altar do holocausto diante da entrada do santuário da tenda da reunião. 7Colocarás a bacia entre a tenda da reunião e o altar e nela deitarás água. 8Disporás o átrio em redor e colocarás a cortina à porta do átrio. 9Tomarás o óleo de unção e ungirás o santuário e tudo quanto encerra; consagrá-lo-ás com todos os utensílios, e será santo. 10Ungirás o altar dos holocaustos e todos os seus utensílios; consagrarás o altar, que se tomará santíssimo. 11Ungirás a bacia e a sua base para a consagrar." Ex 40, 1-11

Passado

Já quando os Hebreus caminhavam pelo deserto, quis Javé, Deus dos Hebreus, residir no meio do seu povo, para dar testemunho da Aliança celebrada com as Tribos de Israel. Mandou então a Moisés que se construísse uma tenda para que Ele, Javé, se fizesse presente fisicamente no meio do seu povo.

Esta tenda recebeu o nome de Taber-

náculo e foi construída obedecendo os requisitos de Javé, que também ordenou que acompanhasse o percurso dos Hebreus, sendo montada quando se montassem as tendas de Israel e sendo desmontada quando se desmontassem as tendas de Israel.

O Tabernáculo haveria de entrar com o povo escolhido na Terra Prometida!

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Da mesma forma que os Hebreus de Moisés construíram o Tabernáculo para lá guardarem os objetos mandados construir por Javé, também nós, escuteiros no Acampamento de Israel, construiremos ao longo de 4 dias um Tabernáculo, que irá crescer à medida que os dias passarem.

Esta atividade será para nós um enorme desafio, só possível com a vontade, dedicação e trabalho de cada uma das Patrulhas/Tripulações neste ACANAC "Em Busca da Terra Prometida!". Será

um momento de trabalho mas também de festa, pois das mãos e do trabalho de todos os Exploradores/Moços em campo, erguer-se-á um dos mais importantes símbolos da nossa atividade, símbolo da presença de Deus entre o seu Povo Escolhido. Consultem a ficha das atividades para saberem mais sobre os desafios que vos serão propostos e como se deverão preparar.

E com esta Construção do Tabernáculo seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos C3, C4, C5, C6, C8, E1, E3, E4, I1, I3, I4, I6, I7, S1, S2, S3, S5, S7 e S8.

12

XXII

ACANAC
ESCUTEIRAR
 EDUCAR PARA A VIDA



Informação 1: Local da Actividade

O local desta atividade será o espaço para a Construção do Tabernáculo, em plena arena central do Campo da IIª Secção.

Também poderão consultar o mapa do Capítulo 4 para encontrar este local.

Informação 2: Avisos e material a levar e a usar

AVISO 1:

Coloquem protetor solar! Usem sempre boné ou chapéu!

AVISO 2:

Levem o cantil!

Material por Patrulha/Tripulação:

estojo de material didático e estojo de material de costura.

Informação 3: Rotação entre 5 atividades

A Construção do Tabernáculo será constituída por 5 atividades, de participação obrigatória para todas as Patrulhas/Tripulações,

consoante horário a designar, que será fornecido nesta atividade pelos Escribas Levitas.

12

Atividades

1. Dança e Canto Hebraico

Objetivo

Aprender uma dança e um canto tipicamente hebraico.

Com esta atividade poderão recolher até 20 manás

Grande Jogo

Pedido

Nesta atividade todos os participantes terão oportunidade de aprender uma dança e um canto hebraico que serão usados numa pequena cerimónia no Tabernáculo

quando este estiver plenamente construído. Simbolicamente, esta atividade representará a felicidade dos Hebreus ao construir a Tenda do Encontro com Javé.

2. Alfaias Litúrgicas

Pedido Objetivo

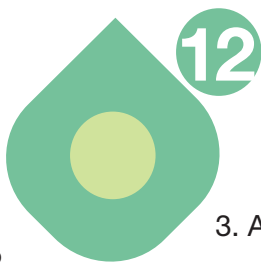
Aprender sobre o aparecimento da bíblia e descobrir qual o seu significado mais importante.

Com esta atividade poderão recolher até 20 manás

Grande Jogo

Esta atividade aborda as diferentes formas de comunicação ao longo do tempo e da história, entre as quais, a comunicação oral e escrita.

Todos os participantes terão a oportunidade de aprender como é que surgiu a bíblia, descobrindo o seu significado mais importante.



Atividades

3. Alfiás Litúrgicas

Pedido Objetivo

Conhecer os objetos que são mais usados nas celebrações religiosas.

Nesta atividade, e através de três ateliês em forma de jogos, todos os participantes poderão ficar a saber mais sobre os ob-

Com esta atividade poderão recolher até 20 manás

jetos e as indumentárias que são usados nas nossas celebrações religiosas.

Grande
Jogo

Pedido Objetivo

4. Construção Tabernáculo

Construir o Tabernáculo no Campo da IIª Secção.

Da mesma forma que os Hebreus construíram para o seu Acampamento um Tabernáculo, também nós, Escuteiros no Campo da IIª Secção, construiremos um Tabernáculo que simbolizará a presença de Deus connosco e o nosso desejo

Com esta atividade poderão recolher até 20 manás

de irmos ao seu encontro. Este será sem dúvida um dos maiores desafios do ACANAC: colocar 5.800 escuteiros a participar numa das maiores construções em campo! Temos a certeza que com os Exploradores/Moços tudo é possível!

Grande
Jogo

Pedido Objetivo

5. Tapeçaria e decoração

Recrutar o enriquecimento do Tabernáculo.

Assim como os Hebreus se dedicaram a enriquecer o espaço interior do Tabernáculo com tapeçarias e objetos sagrados, também nós o faremos com a atividade da tapeçaria e decoração, onde reprodu-

Com esta atividade poderão recolher até 20 manás

ziremos simbolicamente os objetos e as decorações que foram ditadas por Javé, Deus dos Hebreus. O Tabernáculo será enriquecido com o trabalho de todos.

Grande
Jogo



13

Aliança no Sinai

Aliança no Sinai

¹"Deus pronunciou todas estas palavras, dizendo: ²"Eu sou o SENHOR, teu Deus, que te fiz sair da terra do Egito, da casa da servidão. ³Não haverá para ti outros deuses na minha presença. ⁴Não farás para ti imagem esculpida nem representação alguma do que está em cima, nos céus, do que está em baixo, na terra, e do que está debaixo da terra, nas águas. ⁵Não te prostrarás diante dessas coisas e não as servirás (...)" Não usarás o nome do SENHOR, teu Deus, em vão, porque o SENHOR não deixa impune aquele que usa o seu nome em vão. ⁸Recorda-te do dia de sábado, para o santificar.(...) é o sábado consagrado ao SENHOR, teu Deus. ¹²Honra o teu pai e a tua mãe (...). ¹³Não matarás.

¹⁴Não comerás adultério.

¹⁵Não roubarás. ¹⁶Não responderás contra o teu próximo como testemunha mentirosa.

¹⁷Não desejarás a casa do teu próximo. Não desejarás a mulher do teu próximo, o seu servo, a sua serva, o seu boi, o seu burro, e tudo o que é do teu próximo."

¹⁸Perante o espectáculo dos trovões, dos relâmpagos, do som da trombeta e da montanha fumegante, o povo tremia e mantinha-se à distância. ¹⁹Disseram a Moisés: «Fala tu connosco, que nós escutaremos; mas que não fale Deus connosco, para que não morramos.» ²⁰Moisés disse ao povo: «Não temais, pois foi para vos pôr à prova que Deus veio, e para que o seu temor esteja diante de vós, de modo que não pequeis.» ²¹O povo manteve-se à distância e Moisés aproximou-se da nuvem escura, onde estava Deus."

Ex 20, 1-21

Passado

Quando Javé, Deus dos Hebreus, viu que o seu povo estaria pronto para receber os seus Mandamentos, mandou a Moisés que subisse a montanha do Sinai para dele receber as leis pelas quais os Hebreus se deveriam orientar e para que pudessem continuar a chamar-se Povo de Javé, o Povo Escolhido. No Sinai, Javé estabeleceu com o seu povo uma Aliança

para sempre, um acordo com a Humanidade, em que o povo prometeu obediência e fidelidade aos 10 Mandamentos, que são as regras da Aliança.

Mas este caminho nem sempre foi fácil!

Moisés e os Hebreus tiveram que enfrentar muitas dificuldades no deserto e que puseram à prova a sua Promessa a Javé.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Para os Hebreus, celebrar a Aliança com Javé e seguir o caminho dos 10 Mandamentos, é seguir o caminho para a Felicidade, que não foi feito sem experimentar as dificuldades do deserto e da fraqueza humana.

Para um Escuteiro, celebrar a sua Promessa com Deus e seguir o caminho dos 10 artigos da Lei do Escuta, é seguir também o caminho para a Felicidade, experimentando as dificuldades do nosso dia-a-dia e da nossa própria fraqueza. O Explorador/Moço, ao realizar a sua Promessa, renova o compromisso com

Deus através da fidelidade à Lei do Escuta tendo Jesus Cristo como seu companheiro de viagem.

Desafiamos cada Patrulha/Tripulação a conquistar para si os 10 Mandamentos de Javé através da conquista de 10 Jogos numa Gincana Escutista, onde cada uma será posta à prova. Só as mais valentes conseguirão superar todos os desafios! Ao levarmos para o Acampamento de Israel as Tábuas com os 10 Mandamentos, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos F1, F2, F3, A5, A6, A7, A8, C1, C3, C5, C6, C7, C8, E1, I4, S1, S2, S4, S7 e S8.

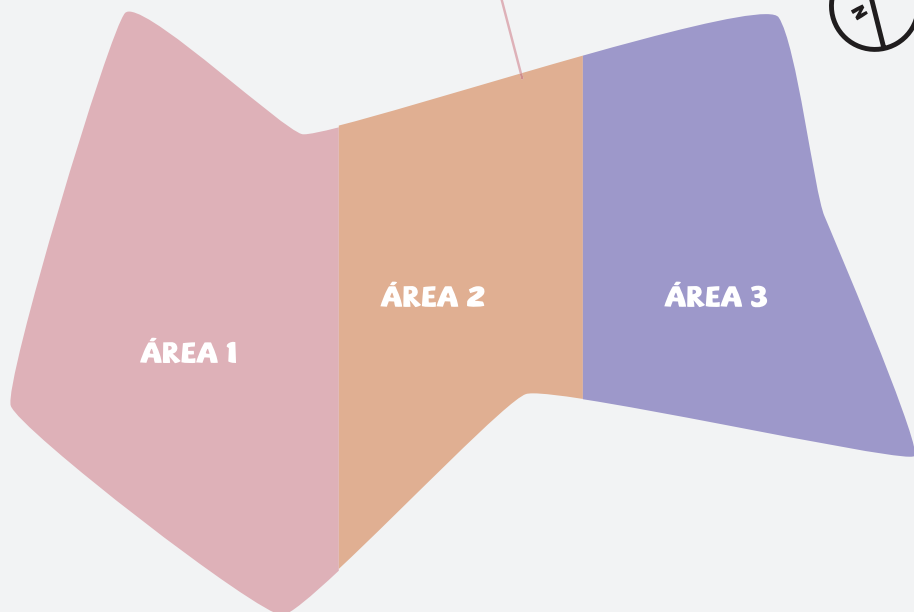
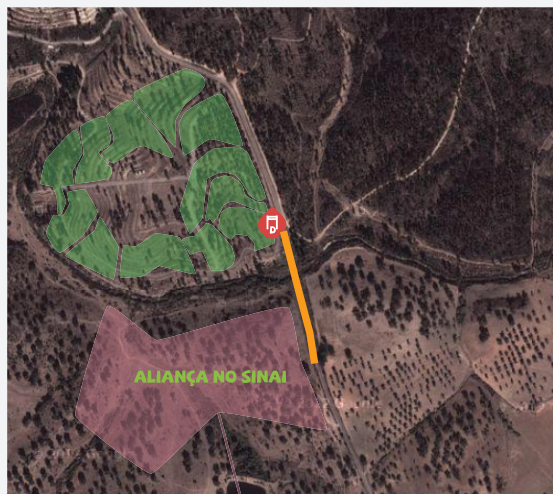


13

XXII ACANAC
ESCUTEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA



ALIANÇA NO SINAI





Atividades

1. Gincana de Jogos e Obstáculos

Objetivo

Vencer a Gincana de Jogos e Obstáculos para merecer as Tábuas dos 10 Mandamentos.

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás

Pedido

A Aliança no Sinai é uma gincana composta por 10 jogos, onde relacionaremos os 10 Mandamentos com os 10 artigos da Lei do Escuta. Tendo em conta o número de participantes, criamos 3 Gincanas (Áreas 1, 2 e 3) onde estarão distribuídas as Patrulhas/Tripulações conforme o quadro na informação 2. Em cada gincana, os jogos estão marcados com um número para que o possam identificar, pois nos jogos 1,

5 e 10, receberão umas letras para poderem construir para o vosso subcampo as Tábuas dos 10 Mandamentos e dos 10 artigos da Lei do Escuta.

No que diz respeito ao percurso, todas as Patrulhas/Tripulações são livres de escolher a ordem dos seus jogos. A gincana é de circulação livre. Apenas têm de ter em atenção o tempo limite de cada jogo: 10 minutos!

Jogo 1:

A honra do escuta inspira confiança | Labirinto Cego

Fazer um percurso marcado com sisal com vários obstáculos pelo caminho.

Todos os elementos, excepto um, à escolha, têm que tapar os olhos. Começando o jogo, o elemento que ficou com os olhos destapados orienta os elementos da sua Patrulha/Tripulação, um a um, para o início do percurso. Depois de aí chegados, os ele-

mentos fazem todo o percurso, com a mão no sisal, sendo o sisal o único elemento em que podem “confiar” para chegar ao fim.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Extra: Recebem uma letra para a construção das Tábuas.

Jogo 2:

O escuta é leal | Teia Aranha

Cada elemento tem duas vidas. As vidas representam o número de tentativas para passar a teia. Se perder as duas vidas, fica fora do jogo.

Um de cada vez, os elementos terão de tentar passar pela teia, sem que se ouçam os sinos presos nela. Cada elemento tem de esgotar as suas vidas, se precisar. Só depois é que outro elemento poderá começar a jogar.

Se um dos sinos da teia tocar, então o elemento perde uma vida, e terá de voltar ao início do jogo.

Se o sino voltar a tocar com o mesmo elemento, este sairá do jogo, pois perdeu todas as vidas, dando a vez a outro.

Se o elemento chegar ao fim, conseguindo passar a teia, então é a vez de outro começar a tentar.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Extra: Recebem uma letra para a construção das Tábuas.

Grande Jogo

Regras

Regras

Jogo 3:**O escuta é útil e pratica diariamente uma boa ação | A Passadeira**

Regras O jogo consiste em ajudar a “velhinha” a atravessar a rua com as “compras”. Existe um percurso entre dois pontos, A e B, em que a Patrulha/Tripulação terá que transportar um dos seus elementos num “botão em cruz” (já construído) com as diversas “compras”;

Em cada percurso só podem levar um elemento e um dos itens das “compras”, perfazendo um total de 5 itens, 5 percursos, 5 elementos diferentes.

Duração máxima do Jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 4:**O escuta é amigo de todos e irmão de todos os outros escutas | Os Enrolados**

Regras Com uma corda, unem-se todos os elementos. Depois, o Animador vai “enrolar” os elementos de maneira que a Patrulha/Tripulação fique num nó.

Objetivo do jogo: em estratégia, a patrulha/Tripulação vai ter que se desenrolar.

Duração máxima do Jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 5: O escuta é delicado e respeitador | Dança do Balão

Regras Num percurso entre dois pontos, A e B, todos terão que transportar um balão, entre si, sem rebentar, colocando-se um balão entre cada dois elementos. Se um balão cair ou rebentar, sai um elemento da patrulha.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Extra: Recebem uma letra para a construção das Tábuas.

Jogo 6: O Escuta protege as plantas e os animais | Pegadas

Regras Cada Patrulha/Tripulação deverá fazer uma pegada. Um elemento à escolha marca uma mão ou um pé numa esponja. Devem preparar gesso, para colocar por

cima da esponja e da marca feita; Depois do gesso secar, é retirada a “Pegada”.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 7: O escuta é obediente | Estafeta

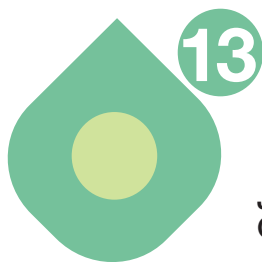
Regras À vez, cada elemento deverá percorrer um trajecto, superando obstáculos e realizando tarefas, tendo que no final do percurso executar um nó escutista e colocá-lo numa vara. Depois do nó feito regressa à Patrulha/Tripulação dando a vez a outro elemento, e assim sucessivamente, até estarem todos os nós feitos.

Número máximo de nós: 10 (2 direito, 2 de correr, 1 de escota, 1 de cabeça-de-cotovia, 1 de pedreiro, 1 de barqueiro, 1 de encurtar e 1 simples).

Os nós serão atribuídos antes de saírem em estafeta, e o sisal encontra-se dividido ao lado da vara.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.



Atividades

Jogo 8:

O Escuta protege as plantas e os animais | Pegadas

Regras

Duas Patrulhas/Tripulações a jogar.
É entregue uma bisnaga a cada elemento.
É distribuída uma cor a cada Patrulha/Tripulação.

Objetivo do jogo: marcar com tinta o mais possível o adversário, e ao mesmo tempo,

defender-se de ser atingido pela cor do adversário.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás

Jogo 9:

O escuta é sóbrio, económico e respeitador do bem alheio Corrida de Copos

Regras

Num percurso entre A e B os elementos têm que transportar água num copo.

O objetivo do jogo é encher a garrafa que se encontra no ponto A do percurso.

Os elementos encontram-se no ponto A, ponto de partida, com o copo vazio, tendo que percorrer até ao ponto B para o encher, numa bacia com água e transportá-lo de regresso ao ponto A e colocar a água restante na garrafa.

Com o copo cheio de água, o transporte deve ser feito equilibrando o copo na cabeça.

O percurso é feito por um elemento de cada vez, devendo a Patrulha/Tripulação fazer as viagens necessárias para encher a garrafa.

Duração máxima do jogo: 10 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Jogo 10:

O escuta é puro nos pensamentos, nas palavras e nas ações | Passa a Palavra

Regras

O objetivo do jogo é transmitir uma mensagem do ponto A para o ponto B. As Patrulhas/Tripulações têm que enviar e receber mensagens usando o código homógrafo.

A Patrulha/Tripulação que enviar primeiro, depois receberá uma mensagem para des-

codificar.

Duração máxima do Jogo: 15 minutos.

Pontuação: máximo de 10 manás.

Extra: Recebem uma letra para a construção das Tábuas.

2. Construção das Tábuas da Lei

Pedido Objetivo

Construir as tábuas da Lei por Subcampo.

Para consumir a Aliança no Sinai, as Patrulhas/Tripulações têm que reconstruir as Tábuas da Lei, que serão os 10 Mandamentos e os 10 artigos da Lei do Escuta, dispondo apenas de 20 minutos para o fazerem. Estas construções vão ser feitas

Esta atividade não é pontuável, mas recordamos que os Chefes de Tribo poderão retirar manás às Patrulhas/Tripulações que não honrarem a Aliança com esta atividade.

por Subcampo e só estarão completas ao fim de 4 dias, devendo ser erguidas nos Pórticos dos Subcampos como símbolo conquistado pelas Patrulhas/Tripulações que participaram na Aliança no Sinai.



14

Conquista de Canaã

Conquista de Canaã

¹"Tendo morrido Moisés, servo do Senhor, disse o Senhor a Josué, filho de Nun e auxiliar de Moisés:
²"Moisés, meu servo, morreu. Levanta-te, pois, e atravessa o Jordão, tu e todo o povo, e entra na terra que Eu darei aos filhos de Israel. ³Todo o lugar que a planta dos vossos pés pisar, Eu vo-lo darei, como prometi a Moisés. ⁴Desde o deserto e desde o Líbano até ao grande rio Eufrates, toda a terra dos hititas até ao Mar Grande, a ocidente, tudo vos pertencerá. ⁵Enquanto viveres, ninguém te poderá resistir. Como estive com Moisés, assim estarei contigo; não te deixarei, nem te abandonarei.
⁶Sê firme e não desanimes, porque hás-de introduzir este povo na posse da terra que jurei dar a seus pais.
⁷Por isso, sê forte e corajoso, para fielmente observares toda a Lei que Moisés, meu servo, te prescreveu; não te afastes dela nem para a direita, nem para a esquerda, a fim de teres êxito em todas as tuas obras.
⁸Que as palavras do livro desta Lei jamais se afastem da tua boca; medita-o constantemente, e observa tudo quanto nele se contém. Assim terás prosperidade em teus caminhos e serás bem sucedido.
⁹Escuta, é uma ordem que te dou: tem coragem; não tremas, porque o Senhor, teu Deus, estará contigo para onde quer que fores.»
 Js 1, 1-9

Passado

Após a passagem pelas águas do rio Jordão, os Hebreus estavam finalmente na terra prometida por Javé, Deus dos Hebreus. Começava agora uma nova jornada para se manterem um povo livre nesta nova terra habitada por outros tantos povos, procurando um lugar onde pudessem construir as suas casas e abrigar as suas famílias. Um lugar onde pudessem ser felizes e chamar de lar.

Presente

Caros Exploradores/Moços:
 A chegada a uma nova terra desperta sempre em nós a vontade e a curiosidade de saber mais sobre as suas gentes, as suas tradições, a sua cultura e os seus hábitos de vida.

Simbolicamente, a nossa Conquista de Canaã tomará a forma de dois grandes jogos: Jogo de Cidade em Castelo Branco e Jogo de Campo. Ao mesmo tempo, teremos um grande desafio para todas as Patrulhas/tripulações, que estará presente ao longo da toda a Conquista de Canaã: O

Desde o início, estava bem presente para os Hebreus que a conquista de Canaã, a Terra Prometida, teria de ser merecida e não simplesmente recebida das mãos de Javé, Deus dos Hebreus, que estaria sempre com o seu Povo Escolhido onde quer este fosse.

Jogo do Baralho Escutista, onde desafiaremos os conhecimentos e técnicas escutistas das nossas Patrulhas/Tripulações.

Consultem a ficha das atividades para saberem mais, sabendo que receberão das mãos dos Levitas ainda mais material para fazerem estes jogos, tudo para ser incluído no vosso Livro da Aliança.

E como os Hebreus, partindo à conquista de novos lugares nesta terra de Canaã, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos F2, F3, F6, A1, A4, A5, A6, A7, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, I1, I2, I3, I4, I6, S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7 e S8.

Informação 1: Avisos, material a levar e a usar

AVISO 1

Coloquem protetor solar com regularidade! Usem sempre boné ou chapéu!

AVISO 2

Respeitem as horas das refeições! Não comam fora das horas marcadas! Bebam água com regularidade!

Material por elemento:

cantil, protetor solar, almoço frio e lanche (que deve ser levantado de manhã nos abastecimentos).

AVISO 3

Guia/Timoneiro e Subguia/Sota-Timoneiro deverão usar sempre colete refletor! Atravessem sempre na passarela!

AVISO 4

Nestas atividades do Jogo de Cidade e do Jogo de Campo será muito importante cumprir os horários de partida e de chegada!

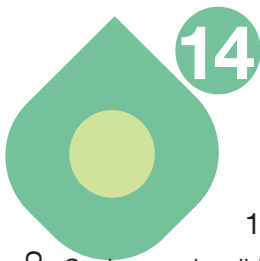
Material por Patrulha/Tripulação:

estojo de material didático, postal da vossa localidade.

Informação 2: Colocação das Tribos na Conquista de Canaã

Subcampo	Dia		Jogo de Cidade	Jogo de Campo
Ocidente	2ª-feira 6 de Agosto	1º Turno	Efraim e ACC de Manassés	Benjamim e GMP de Manassés
		2º Turno	Benjamim e GMP de Manassés	Efraim e ACC de Manassés
Oriente	3ª-feira 7 de Agosto	1º Turno	Judá e ACC de Issacar	Zabulão e GMP de Issacar
		2º Turno	Zabulão e GMP de Issacar	Judá e ACC de Issacar
Norte	4ª-feira 8 de Agosto	1º Turno	Dan e ACC de Assere	Neftali e GMP de Assere
		2º Turno	Neftali e GMP de Assere	Dan e ACC de Assere
Sul	5ª-feira 9 de Agosto	1º Turno	Rúben e ACC de Simeão	Gad e GMP de Simeão
		2º Turno	Gad e GMP de Simeão	Rúben e ACC de Simeão

A – Artesãos; C – Cultivadores; C – Curandeiros; G – Guerreiros; M – Mercadores;
P – Pastores



Atividades

1. Jogo de Cidade em Castelo Branco

Objetivo	Conhecer a localidade de Castelo Branco	Com esta atividade poderão recolher um máximo de 50 manás.	Grande Jogo
Pedido	Este jogo decorrerá na cidade de Castelo Branco tendo cada Patrulha/Tripulação que realizar um conjunto de tarefas e missões ao longo do percurso, que estará dividido em zonas de jogo. Em cada zona haverá Escribas Levitas prontos a colaborar com os Hebreus na descoberta das gentes, tradições	e cultura da cidade, através da atribuição de questionários que terão de ser respondidos e entregues pelas Patrulhas/Tripulações dentro de um tempo limite. Para cumprir este Jogo dentro do tempo regulamentar cada Patrulha/Tripulação terá um roteiro com as indicações dos tempos e locais a percorrer.	

2. Jogo de Campo no CNAE

Objetivo	Conhecer o Campo Nacional de Atividades Escutistas e os Campos das Secções presentes no XXII ACANAC	Com esta atividade poderão recolher um máximo de 30 manás.	Grande Jogo
Pedido	Este jogo decorrerá dentro do espaço do Campo Nacional de Atividades Escutistas de Idanha-a-Nova e permitirá que cada Patrulha/Tripulação conheça um pouco mais e melhor, tanto o campo, como o ACANAC, descobrindo espaços que ainda não tiveram a oportunidade de	visitar. Dentro de um tempo limite, cada Patrulha/Tripulação terá um conjunto de tarefas e missões a realizar, seguindo um roteiro com a indicação dos horários a cumprir, podendo sempre contar com a preciosa ajuda dos Escribas Levitas.	

3. Jogo do Baralho Escutista

Objetivo	Desafiar os Exploradores/Moços sobre sobre o Escutismo	Com esta atividade poderão recolher um máximo de 20 manás.	Grande Jogo
Pedido	Este jogo do Baralho Escutista estará presente nos dois jogos, tanto no de cidade, como no de campo. Aos quatro naipes do baralho associamos alguns temas sobre Escutismo, havendo para cada carta uma pergunta diferente: Ouros = Lei, Promessa e Princípios do Escuta Copas = Boas Práticas de Saúde e Ambiente Espadas = História do Movimento, do Fundador e do CNE	Paus = Técnica Escutista (Pioneirismo e Orientação) Para jogar este jogo do baralho escutista, a Patrulha/Tripulação terá uma ficha de jogo com a indicação de algumas cartas. Se acertarem na resposta, assinala-se na ficha de jogo que ganharam essa carta. Se errarem, assinala-se que perderam essa carta. Serão os Escribas Levitas marcados com fitas nos braços que terão em seu poder as cartas do Baralho Escutista. Encontrem-nos, e poderão procurar pelas vossas cartas.	



15

Festa das Tendas

Festa das Tendas

³³O SENHOR falou a Moisés nestes termos:

³⁴«Fala assim aos filhos de Israel: 'No décimo quinto dia deste sétimo mês, celebrar-se-á a festa das Tendas, em honra do SENHOR, durante sete dias. (...) é uma reunião festiva e não fareis nenhum trabalho servil.'»

(...) ⁴¹Celebrareis esta festa de peregrinação em honra do SENHOR (...)

⁴²Habitareis nas tendas durante sete dias (...)

⁴³para que os vossos descendentes saibam que fiz habitar em tendas os filhos de Israel,

quando os fiz sair da terra do Egito. Eu, o SENHOR, vosso Deus.»

⁴⁴Foi assim que Moisés deu a conhecer aos filhos de Israel as festas em honra do SENHOR.
Lv 23, 33-44

Passado

Depois de libertados da escravidão do Egito, determinou Javé, Deus dos Hebreus, que o povo escolhido celebraria todos os anos a conquista da sua liberdade nunca esquecendo do sofrimento passado no Egito e das provações da longa caminhada no deserto.

Uma das mais importantes celebrações era a Festa das Tendas, onde durante 7 dias os Hebreus erguiam as suas tendas em memória daqueles que viveram em tendas no deserto do Sinai, após a saída do Egito, a caminho da Terra Prometida.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Também nós, escuteiros, gostamos de marcar acontecimentos importantes com celebrações, cânticos e festas. Aliás, a boa disposição de espírito deve sempre marcar a vida de um escuteiro.

Para celebrarmos a nossa Festa das Tendas juntar-nos-emos aos nossos irmãos escutas do Campo Oásis, e com eles realizaremos uma grandiosa atividade de ateliês com muitas experiências a serem descobertas e vividas por todos quantos lá passarem.

Esta atividade terá como significado a variedade da vida e do engenho humano apenas possível se formos livres, tal como os Hebreus, ao celebrarem a sua libertação com a Festa das Tendas.

Consultem a ficha das atividades para saberem mais sobre o Campo Oásis, os ateliês e como os poderão encontrar.

E celebrando a nossa liberdade ao participarmos intensamente na Festa das Tendas com o Campo Oásis, seremos, verdadeiramente como o povo hebraico.

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Extra: Só para o caso de ser necessário, levem convosco o estojo de material didático e não se esqueçam do Livro da Aliança.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos F1, F2, F3, F6, A1, A3, A6, A7, A8, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, E2, E6, E7, E8, I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7 e S8.



Informação 1: Apresentação do Ateliês

Neste quadro podem encontrar todos os Ateliês da nossa Festa das Tendas com indicação do que pode ser aprendido e experimentado.

Consultem o mapa do Campo Oásis para encontrarem os locais dos Ateliês.

Ateliês	O que aprender/experimentar	Local no mapa do Oásis
Tradições	Jogos tradicionais, Artesanato, Gastronomia, Lendas	A
Étnico	Tatuagens de Henna, Turbante, Música Tuareg, Danças e Músicas Tuareg, Mosaico gigante	B
Artistas	Músicas, Sonoridades, Pinturas Faciais, Trabalhos em Gesso, Pintar com pés e boca, Aplausos, Instrumentos Musicais, Percussão, Quebra-cabeça, Flash Move, Anilhas	C
Cientistas	Robótica, Rádio, Energia Solar	D
Artesãos	Casa das Flores, Casa do Ferreiro, Cunho do Rei, Feira dos Adornos, Casa das Velas, Casa das Pinturas	E
Sociedade	Saúde, Educação, Solidariedade, Cooperação, Luta Antipobreza, Inclusão, Interculturalidade, Política, Abraços Grátis	F
Atletas	Jogo do Rabo, Voleibol, Estafeta, BTT, Tiro ao Alvo, Judo, Artes Marciais	G
Radical	Slide, Rapel, Escalada	H
Espiritual	Religiões para a Vida, Patronos do CNE, Parábolas, Palavra de Deus, Vidas Plenas, Celebrar o Encontro e a Vida, Maria Mãe dos Escutas	I
Primitivo	Tipos de Fogueira, Cozinha Selvagem, Construção de Fornos, Homógrafo, Código Morse, Levantamento de Pegadas, Códigos e Cifras, Primeiros Socorros, Fazer Fogueira, Fazer Escalpos, Acampamento Ecológico	J
Construtores	Quadro de Nós, Construções, Caixa de Areia	L
Internacional	Escutismo no Mundo, Educação para a Paz, Lusofonia, Parceiras no Escutismo	M
Ambiente	Projeto Rios, O Meu Ecossistema, Apanha o CO2, Fornos Solares	
Tenda do Califa	Desafios	12

Informação 2: Como participar nos Ateliês

A cada Patrulha/Tripulação será entregue 4 senhas, uma por cada Ateliê, que dará acesso à atividade. Isto quer dizer que cada Patrulha/Tripulação só poderá participar em 4 Ateliês no

total. Na senha poderão encontrar a identificação do Ateliê assim como o dia e a hora em que participam.



15

XXII

ACANAC
ESCUTEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA



Informação 3: Horários e rotações dos Ateliês

Cada Ateliê durará cerca de 1 hora, havendo cerca de 30 minutos de intervalo entre cada um para que cada Patrulha/Tripulação possa circular pelo Campo Oásis para encontrar o seu Ateliê. Assim:

09h00: Saída do Campo da 2ª Secção para os Ateliês

09h30 – 10h30 1º Ateliê

30' para rotação

11h00 – 12h00 2º Ateliê

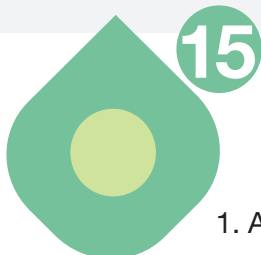
12h00: Paragem para Almoço

15h30 – 16h30 3º Ateliê

30' para rotação

15h30 – 16h30 4º Ateliê

18h00 -Regresso ao Campo da 2ª Secção



15

Atividades

1. Ateliês da Festa das Tendas com o Campo Oásis

Objetivo

Participar ativamente nos Ateliês, aproveitando a oportunidade para aprender coisas novas, demonstrar o que já sabem e praticar o que ainda está incerto.

Pedido

A participação na Festa das Tendas será por Patrulha/Tripulação onde, ao longo do dia, terão a oportunidade de passar por 4 Ateliês diferentes, dois durante a manhã, e dois durante a tarde. A entrada nos Ateliês é dada à Patrulha/Tripulação por senhas onde estará indicado o nome

Com esta atividade poderão recolher até 100 manás

do Ateliê, o dia e a hora em que devem aparecer no Ateliê para participar. Sendo que cada um terá a duração de cerca de uma hora, aproveitem bem estas atividades, não deixando de passar pela Tenda do Califa.

Grande
Jogo

Escrevam aqui os Ateliês realizados pela vossa Patrulha/Tripulação:

1º Ateliê

2º Ateliê

3º Ateliê

4º Ateliê



16

Encontro de Tribos

Encontros de Tribos



¹Então, Moisés cantou, e os filhos de Israel também, este cântico ao SENHOR. Eles disseram:

«Cantarei ao SENHOR que é verdadeiramente grande: cavalo e cavaleiro lançou no mar.

²Minha força e meu canto é o SENHOR: Ele foi para mim a salvação (...)

¹⁸O SENHOR reinará eternamente e para sempre.» (...) ²⁰Maria, a profetisa, irmã de Aarão, tomou nas mãos uma pandeireta, e todas as mulheres saíram atrás dela com pandeiretas, a dançar.

²¹E Maria entoou para eles:

«Cantai ao SENHOR, que é verdadeiramente grande: lançou no mar cavalo e cavaleiro.»

Ex 15, 1-21

Passado

Nas noites frias e estreladas do deserto, era costume os Hebreus encontrarem-se ao redor de uma fogueira para se aquecerem mas também para partilharem as suas vivências do dia, com danças, cantigas e histórias antigas a serem dançadas, cantadas e partilhadas.

Era um momento onde as Tribos se junta-

vam, fazendo deste encontro uma oportunidade para juntas serem mais fortes e mais unidas.

Era um momento onde juntas celebravam as bênçãos de Javé, Deus dos Hebreus, e renovavam a sua vontade em chegar à Terra Prometida!

Presente

Encontros de Tribos é a atividade em que juntaremos as 12 Tribos de Israel, duas a duas, para um verdadeiro encontro escutista de partilha de experiências, vivência do imaginário e animação. Em conjunto, seremos desafiados a reviver com Moisés a sua história, o seu percurso, e a ajudá-lo

nos seus momentos mais difíceis. Estejam atentos aos desafiados que vos serão lançados pelos Levitas do longo deste encontro.

E recordando com as nossas Tribos o percurso de Moisés, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Extra

Todos terão de levar a indumentária hebraica.

Grande Jogo: Este capítulo não é pontuável.

Sistema de Progresso: Procurem nos trilhos os objetivos A3, A5, C3, C4, C5, C7, C8, E1, I1, I2, I4, I6, S1, S3, S5, S6 e S7.

Grande Jogo



16

ACANAC
ESCUTEIRAR
EDUCAR PARA A VIDA



Informação 1: Encontros das Tribos

Na 2ª-feira, dia 6 de Agosto, as Tribos do Norte encontram-se com as Tribos do Sul:

- Dan e Rúben encontram-se na Arena do Covão
- Assere e Simeão encontram-se na Arena do Tabernáculo (junto ao Tabernáculo).
- Neftali e Gad encontram-se na Arena da Encruzilhada (arena geral do Campo da 4ª Secção).

Na 3ª-feira, dia 7 de Agosto, as Tribos do Ocidente encontram-se com as Tribos do Oriente:

- Efraim e Judá encontram-se na Arena do Covão
- Manassés e Issacar encontram-se na Arena do Tabernáculo
- Benjamim e Zabulão encontram-se na Arena da Encruzilhada

Informação 2: Localização das arenas

Consultem o mapa do Capítulo 4 para saberem a localização das arenas para os Encontros de Tribos.



Encontro de Tribos

Cerco de Jericó

¹"Jericó tinha fechado e aferrolhado as suas portas por medo dos israelitas, e ninguém ousava sair nem entrar na cidade. ²O Senhor disse a Josué: «Vê! Entrego-te Jericó, o seu rei e os seus valorosos guerreiros. ³Dai uma volta em torno da cidade, vós e todos os homens de guerra. Fareis isso durante seis dias.

⁴Sete sacerdotes, tocando sete trombetas, irão à frente da Arca; no sétimo dia, dareis sete vezes a volta à cidade, com os sacerdotes a tocar trombeta.

⁵À medida que o som do corno for crescendo e o toque das trombetas se tornar mais forte, todo o povo irromperá em grande clamor;

a muralha da cidade há-de desabar e o povo subirá à cidade, cada um para o lugar que lhe fica em frente.» Js 6, 1-5

Passado

No seu percurso rumo à Terra Prometida, aproximaram-se os Hebreus da cidade de Jericó, que tendo chegado aos seus portões, foram impossibilitados de lá entrar, sendo maltratados e desdenhados pelos seus habitantes. Cumprindo a Aliança estabelecida com o seu povo, Javé, Deus dos Hebreus, que continuava a caminhar junto deles, mandou então aos Hebreus que cumprissem os seus

mandamentos: dariam os Hebreus um volta à cidade durante 6 dias com a Arca da Aliança e ao som de 7 trombetas tocadas por 7 sacerdotes. E ao 7º dia, após 7 voltas à cidade, os muros e os habitantes da cidade de Jericó haveriam de cair aos pés daquele que era o Povo Escolhido de Javé, Deus único e verdadeiro.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Através de um Jogo Noturno, também vocês vão viver a grande conquista de Jericó, uma cidade cercada, onde ninguém se atreve a entrar ou a sair.

O nosso Acampamento de Israel, com a ajuda de Javé, Deus dos Hebreus, vai tentar libertar a cidade e recuperar o ouro para o tesouro do Senhor.

Tal como os Hebreus, simbolicamente, daremos voltas à cidade e tocaremos as trombetas para que os muros de Jericó caiam aos nossos pés. E quando a cidade se abrir ao Povo Escolhido, devem entrar

e recuperar o tesouro que lá se encontra para a Arca da Aliança.

Para serem admitidos no exército de Josué terão de encontrar um dos sete sacerdotes que se encontram em campo à hora de início do jogo. Estarão sempre vestidos de branco, será fácil serem reconhecidos. Consultem a ficha de atividades para saberem mais sobre o Jogo Noturno e sigam sempre as indicações dos Sacerdotes.

E conquistando a nossa cidade de Jericó, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos F1, F2, F3, A1, A6, A8, C1, C2, C3, C4, C5, C6, C8, E1, E7, I1, S1, S3, S4, S5, S7 e S8.



**ACANAC
ESCUTEIRAR**
EDUCAR PARA A VIDA



Informação 1: Localização do Jogo Noturno

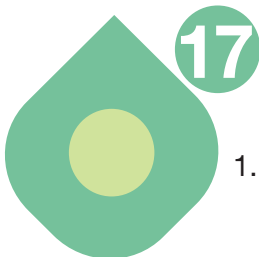
Para saberem a localização da área do Jogo Noturno consultem o mapa de campo do Capítulo 4.

Tomem nota que a partida para o Jogo Noturno é dada ainda dentro do Acampamento de Israel.

Informação 2: Avisos

AVISO 1: A segurança do jogo é da responsabilidade dos dirigentes que acompanham as Patrulhas/Tripulações.

AVISO 2: Não é necessário levar o Livro da Aliança.



Atividades

1. Jogo Noturno

Objetivo

Este jogo pretende caracterizar a passagem bíblica do Cerco de Jericó, onde Josué e os seus guerreiros conseguiram entrar ao 7º dia com a força da oração e a crença em Deus.

Descrição

O Cerco de Jericó começa dentro do campo, onde as Patrulhas/Tripulações devem encontrar um dos Sacerdotes de Josué, que estarão espalhados pelo campo, vestidos com túnicas brancas. À Patrulha/Tripulação será entregue uma trombeta, uma pulseira luminosa e uma mensagem com a explicação detalhada do jogo. A mensagem tem uma cor, vermelho, verde ou azul. Essa será a cor da Patrulha/Tripulação. Em casos de participação em Expedição/Flotilha, cada Patrulha/Tripulação receberá um papel de cor idêntica.

Depois de encontrarem o primeiro Sacerdote, devem sair do campo e seguir as indicações de Jericó. Pelo caminho encontrarão uma aldeia onde cada Patrulha/Tripulação deve encontrar uma arca com a ajuda

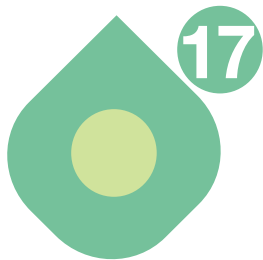
Com esta atividade poderão recolher até 100 manás

da luz das lanternas que se encontram no local. Cada Patrulha/Tripulação deve levar apenas uma arca. Dentro da arca está uma nova pulseira.

À chegada a Jericó devem encaminhar-se para a porta correspondente à cor da folha da Patrulha/Tripulação. Terão de aguardar pelo soar forte das trombetas que dá início ao jogo.

Cada Patrulha/Tripulação deve organizar-se de forma a ter dois elementos, cada um com uma pulseira luminosa, para entrar em Jericó. Só podem entrar em Jericó os Exploradores/Moços que tiverem a pulseira. Fora do cerco fica a restante Patrulha/Tripulação com a arca pronta para receber os rebuçados que irão ser recolhidos dentro da cidade.

Grande
Jogo



Atividades

1. Jogo Noturno (cont.)

Descrição

Cada elemento só poderá trazer um rebuçado de cada vez, deixá-lo na arca e voltar a entrar.

Os elementos podem trocar a pulseira entre si para que todos possam ter a oportunidade de entrar em Jericó. Um outro elemento deve estar preparado para tocar a trombeta quando as trombetas do sacerdote tocarem e o jogo começar.

Os elementos que entram em Jericó devem sempre e apenas fazê-lo pela entrada com a luz correspondente. Dentro da cidade, para melhor orientação, as portas estão iluminadas com a cor para que não se percam.

O objetivo é que tragam da cidade rebuçados de pelo menos três cores diferentes.

A Patrulha/Tripulação termina o jogo quando a arca estiver cheia.

Quando terminarem, o Guia/Timoneiro da Patrulha/Tripulação, com todos os elementos recolhidos durante o jogo, deve dirigir-se aos sacerdotes que se encontram na zona da cor correspondente para avaliação e pontuação. Os restantes elementos devem dirigir-se ao campo. Os Guias/Timoneiros serão posteriormente acompanhados pelos sacerdotes até ao campo.

Todos os elementos entregues e encontrados no caminho até Jericó são importantes para a pontuação final, tal como a diversidade de cores dos rebuçados, a quantidade de rebuçados na arca e a rapidez.

Cada Patrulha/Tripulação deve ser acompanhada por um Animador. Caso assim o entendam, a Expedição/Flotilha pode seguir toda junta, mas o jogo será sempre em Patrulha/Tripulação.



18

Festa da Nova Aliança

Festa da Nova Aliança

³Moisés subiu até junto de Deus. Da montanha o SENHOR chamou-o, dizendo: «Assim dirás à casa de Jacob e declararás aos filhos de Israel: ⁴Vós vistes o que Eu fiz ao Egito, como vos carreguei sobre asas de águia e vos trouxe até mim. ⁵E agora, se escutardes bem a minha voz e guardardes a minha aliança, sereis para mim uma propriedade particular entre todos os povos, porque é minha a terra inteira. ⁶Vós sereis para mim um reino de sacerdotes e uma nação santa.» Estas são as palavras que transmitirás aos filhos de Israel.»

⁷Moisés veio e chamou os anciãos do povo e pôs diante deles todas estas palavras, como o SENHOR lhe tinha ordenado. ⁸Todo o povo, unânime, respondeu, dizendo: «Tudo o que o SENHOR disse, nós o faremos.» E

Moisés transmitiu ao SENHOR as palavras do povo.

Ex 19, 3-8

Passado

Tendo honrado a Aliança que fizera com Abraão, Issac e Jacob, a quem deu o nome de Israel, quis Javé, Deus dos Hebreus, celebrar uma Nova Aliança com o seu povo escolhido. Por Moisés, Javé mostrou aos Hebreus que o caminho para a Felicidade

era através dos seus Mandamentos e desafiou-os a tomar esse rumo, garantindo ao seu povo que continuaria a caminhar com ele em direção à Terra Prometida, fazendo dos Hebreus um povo santo.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Depois de percorrido um longo caminho ao longo deste ACANAC “Em Busca da Terra Prometida!”, é tempo para celebrarmos em conjunto, com as 12 Tribos de Israel e os Levitas, a Nova Aliança celebrada com Javé, Deus dos Hebreus, que salvou o seu Povo da Escravidão e o orientou rumo à Terra Prometida!

Em FESTA, celebraremos o nosso

percurso recordando as imagens mais marcantes da nossa atividade, ao mesmo tempo que reviveremos os episódios mais marcantes desta GRANDE AVENTURA!

Tragam as vossas indumentárias hebraicas, instrumentos musicais e animação, pois celebrando esta Festa da Nova Aliança, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Extra

Aproveitem para tirar algumas fotografias nesta atividade, que mais tarde poderão também colocar neste capítulo. Também poderão ir buscar mais fotografias desta atividade ao site do ACANAC, a partir de Setembro ou Outubro.

Informação: Para esta atividade todos os escuteiros deverão usar a indumentária hebraica.

Este capítulo não é pontuável.

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos A5, C3, C8, E1, I1, S1, S2, S3 e S4.



19

Reunião dos Povos

Festa das Tendas

³³O SENHOR falou a Moisés nestes termos:

³⁴«Fala assim aos filhos de Israel: 'No décimo quinto dia deste sétimo mês, celebrar-se-á a festa das Tendas, em honra do SENHOR, durante sete dias. (...) é uma reunião festiva e não fareis nenhum trabalho servil.'»

(...) ⁴¹Celebrareis esta festa de peregrinação em honra do SENHOR (...)

⁴²Habitareis nas tendas durante sete dias (...)

⁴³para que os vossos descendentes saibam que fiz habitar em tendas os filhos de Israel,

quando os fiz sair da terra do Egito. Eu, o SENHOR, vosso Deus.»

⁴⁴Foi assim que Moisés deu a conhecer aos filhos de Israel as festas em honra do SENHOR.

Lv 23, 33-44

Passado

Depois de libertados da escravidão do Egito, determinou Javé, Deus dos Hebreus, que o povo escolhido celebraria todos os anos a conquista da sua liberdade nunca esquecendo do sofrimento passado no Egito e das provações da longa caminhada no deserto.

Uma das mais importantes celebrações era

a Festa das Tendas, onde durante 7 dias os Hebreus erguiam as suas tendas em memória daqueles que viveram em tendas no deserto do Sinai, após a saída do Egito, a caminho da Terra Prometida.

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Também nós, escuteiros, gostamos de marcar acontecimentos importantes com celebrações, cânticos e festas. Aliás, a boa disposição de espírito deve sempre marcar a vida de um escuteiro.

Para celebrarmos a nossa Festa das Tendas juntar-nos-emos aos nossos irmãos escutas do Campo Oásis, e com eles realizaremos uma grandiosa atividade de ateliês com muitas experiências a serem descobertas e vividas por todos quantos lá passarem. Esta atividade terá como sig-

nificado a variedade da vida e do engenho humano apenas possível se formos livres, tal como os Hebreus, ao celebrarem a sua libertação com a Festa das Tendas.

Consultem a ficha das atividades para saberem mais sobre o Campo Oásis, os ateliês e como os poderão encontrar.

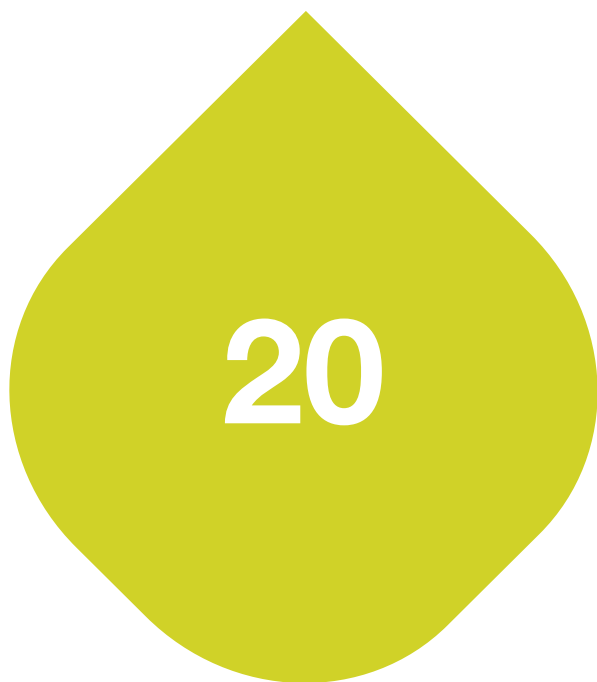
E celebrando a nossa liberdade ao participarmos intensamente na Festa das Tendas com o Campo Oásis, seremos, verdadeiramente como o povo hebraico.

Grande Jogo

Neste capítulo poderão recolher até 100 manás.

Extra: Só para o caso de ser necessário, levem convosco o estojo de material didático e não se esqueçam do Livro da Aliança.

Sistema de Progresso: Consultem nos tri-
lhos os objetivos F1, F2, F3, F6, A1, A3, A6, A7, A8, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, E1, E2, E6, E7, E8, I1, I2, I3, I4, I5, I6, I7, S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7 e S8.



Levantamento do
Acampamento de Israel

Levantamento do Acampamento de Israel

¹⁰Josué deu ordens aos chefes do povo, dizendo: «Percorrei o acampamento e proclamai ao povo o seguinte:

¹¹‘Preparai provisões, pois dentro de três dias atravessareis o Jordão e tomareis posse da terra que o Senhor, vosso Deus, vos concederá.’» (...)

¹⁶Eles responderam a Josué: «Faremos tudo como nos ordenaste, e iremos onde quer que nos envies. ¹⁷‘Havemos de obedecer-te em todas as coisas, tal como fizemos com Moisés. Unicamente desejamos que o Senhor esteja contigo, como sempre esteve com Moisés.’»

Js 1, 10-17

Passado

Depois de celebrada a Nova Aliança, os Hebreus estavam finalmente prontos para entrar na Terra Prometida! Nada mais havia que os detivesse nas areias do deserto onde durante muito tempo caminharam para encontrar o seu rumo, apenas possível graças à misericórdia de Javé.

Importava agora levantarem o seu acam-

pamento com todos os preparativos para levarem com eles a Aliança de Javé, com a Arca e a Tenda do Tabernáculo.

Caberia agora aos Hebreus garantirem o seu lugar na terra onde jorra leite e mel, a Terra Prometida! Esta seria agora a nova e grande aventura d’ Os Hebreus!

Presente

Caros Exploradores/Moços:

Este dia de desmontagens e de regresso a casa é, muitas vezes, visto como o final de uma aventura ou de um percurso. Um dia triste em que já antecipamos a saudade de que vamos sentir de muitos dos amigos que fizemos neste ACANAC “Em Busca da Terra Prometida!”.

Mas queremos convidar-vos a pensar de forma diferente! Tenham a certeza que é o início de um percurso novo! O começar de uma nova aventura, para a qual partimos mais sabedores e mais preparados, enri-

quecidos pelas experiências que tivemos, pelas vivências que partilhámos e pelos amigos que fizemos e que connosco vão continuar!

Tenham a certeza que atravessar pela última vez o Pórtico do Acampamento de Israel será a oportunidade de continuar a DESCOBRIR+...

E avançando com coragem pelo Mundo, transportando connosco a Mensagem da Nova Aliança para o deixar um pouco melhor, seremos, verdadeiramente, como o povo hebraico!

Extra

Sistema de Progresso: Consultem nos trilhos os objetivos A6, A7, A8, C1, C2, C4, C5, C6, C8, E7, I4, I5, S1, S3, S5, S6, S7 e S8.

Este capítulo não é pontuável.



**ORÁCULO
DE JAVÉ**

4
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus diz:
“Ouvi os gemidos do teu lamento.
Estive atento aos teus pedidos
de liberdade.
Desejavas romper
com os dias sem novidade,
Procuravas profundas alegrias
que te arrancassem da solidão,
do egoísmo e da pasmaceira.
Por isso te conduzi, no meio
de tão grande povo,
a este acampamento.
Aqui experimentarás
a comunhão na partilha.
Aqui, entre alegrias e dificuldades,
descobrirás a alegria
de pertencer a um povo,
encontrarás o outro
como teu irmão
e reconhecer-te-ás meu filho,
profundamente amado.”

Oráculo de Javé.



Javé em Campo

Descobre a alegria de
pertencer a um povo.
Encontra o outro
como teu irmão.

Almoço + Jantar

Com os teus companheiros de
Aventura agradece a Deus os
alimentos que nos concede bem
como todos os dons necessários à
vida que diariamente nos propor-
ciona.

Juntamente com outra Patrulha/
Tripulação, partilhem as primeiras
experiências do ACANAC e numa
breve oração agradeçam a Deus
este dia.

Oração da Noite

1. Estamos a chegar ao ACANAC mas já nos conhecemos um pouco.

Coloca o nome do elemento da patrulha/tripulação que mais se associa à característica apresentada. Os nomes devem ser escolhidos após escutadas as opiniões de todos.

Cada um deve defender a sua opinião mas sem conflitos. Todos estamos a crescer. Pode ser mais que um nome para cada característica.

Físico

Afetivo

Carácter (personalidade forte)

Espiritual

Intelectual

Social

2. Encontra alguém com o mesmo totem pessoal que o teu (ou pelo menos o animal) e deixa-lhe uma marca no cinto.

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.

5
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus disse ao Grande Chefe:
“Reúne todo o povo
diante do altar.
Que todo o povo se levante
em cânticos e louvores!
Falar-lhes-ei ao coração,
E eles me escutarão.
Em profunda alegria
celebrarão este dia,
O Dia do Senhor,
cuja lembrança permanecerá
de geração em geração.
Fareis uma festa em Meu nome,
Onde cada um trará
o que de melhor tem
para partilhar
E em volta da mesa,
numa ceia em patrulha,
lembrareis esse dia.
Depois partireis.”

Oráculo de Javé.



Javé em Campo

Deus quer falar-te ao
coração. Traz o que
tens de melhor para
partilhar.

Almoço

Com um cântico, em Patrulha/Tripulação agradece a Deus os dons dos alimentos.

Jantar

Nesta ceia farás a experiência da ceia pascal celebrada pelo povo de Israel. Está atento aos pormenores e reza.

Em Patrulha/Tripulação, partilha os momentos importantes do dia. Lembra de modo especial a Eucaristia e a Ceia Hebraica. Faz uma breve oração de agradecimento por todos estes dons.

Oração da Noite

1. Neste desafio põe à prova o teu conhecimento sobre algumas personagens importantes da nossa história escutista e cristã.

Partilha com os elementos da tua patrulha/tripulação o que sabes sobre a vida de:

- Abraão
- Moisés
- Rei David
- Santo António de Lisboa
- Santa Isabel de Portuga

2. Faz o nó da amizade no lenço de um elemento com o mesmo nome que o teu. Boa busca!

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.

6
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus diz:
“É hora de partir.
É urgente fazeres-te ao caminho,
rumo à liberdade.
Parte depressa
e sem grandes pesos.
Surgirão dificuldades e cansaços,
Mas o nascer de novos desafios,
O contentamento
das primeiras vitórias,
A felicidade do peregrinar
e do encontro,
Dar-te-ão novas forças
que te empurrarão.
Perguntar-te-ás:
«De onde me vem a força?»
Nesse dia não esquecerás
que «Eu Sou» a tua força,
o teu caminho e a tua meta.”

Oráculo de Javé.

Almoço + Jantar

Desafia a tua Patrulha/Tripulação a juntar-se a outra. Cada Patrulha/Tripulação fará uma oração de bênção sobre os alimentos. A refeição é ponto de encontro de oração, de partilha, de conhecimento, de troca de experiências.



Javé em Campo

Faz-te ao caminho
rumo à liberdade. EU
sou o teu caminho, a
tua força, a tua meta.

Numa breve partilha em Patrulha/Tripulação conta alguma dificuldade que tenhas encontrado ou que estejas a atravessar neste ACANAC. Lembra as dificuldades do povo hebraico enquanto caminhava no deserto. Em Patrulha/Tripulação, façam uma oração de agradecimento, invocando a fortaleza de Deus para enfrentar as dificuldades.

Oração da Noite

1. Com os outros elementos da tua patrulha/tripulação recorda a tua promessa de explorador/moço. Ainda te recordas em que dia foi? Quem foi o teu padrinho de promessa? Partilha as boas experiências desse dia.
2. Descobre e escreve os contactos de outras patrulhas/tripulações com quem futuramente queiras comunicar. Pede ajuda ao teu chefe.

Patrulha/tripulação	Agrupamento	Contacto/e-mail
---------------------	-------------	-----------------

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo.
Desenha bem.

7
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus diz:

“Construirás um tabernáculo,
No qual depositarás
a Arca da Aliança
celebrada no Sinai.
Convocarás o povo para a construção.

Todos ali acorrerão
com júbilo e disponibilidade,
Pois todos desejam
esse lugar de encontro,
De recolhimento, de louvor e de alegria.

Nele se reunirá todo o povo
E Eu descerei
para celebrar o encontro
com cada um.

Ali escutareis a minha voz
e dir-vos-ei a minha vontade.

Responder-me-eis:

«As nossas delícias
são cumprir a Tua vontade»”

Oráculo de Javé.

Almoço + Jantar

Junta-te a outra Patrulha/Tripulação e procura conhecer um novo cântico com que possas abençoar e agradecer os alimentos que Deus te concede.



Javé em Campo

Só um coração disponível
pode escutar
a minha vontade.
Procura ter bom
coração.

Já passaste junto do Tabernáculo que está a ser construído neste campo? E pela Capela do ACANAC? Fica esta lembrança para que cada Patrulha/Tripulação neste momento de oração programe uma passagem nestes locais. Não te esqueças de agradecer o teu dia a Deus.

Oração da Noite

1. Do teu percurso no CNE quais foram os momentos que te marcaram mais?

Porquê?

Partilha com os outros elementos da tua patrulha/tripulação.

2. Marca a vara da patrulha/tripulação onde tens mais amigos (atenção: não pode ser do teu agrupamento).

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.

8
Ago

Oráculo de Javé



Oração da Manhã

Deus diz:

“Não te deixes abater
pelo cansaço e pelas dificuldades.
Podes ser tentado a pensar
o que te fez deixar algumas comodi-
dades
e partir nesta aventura.
O cansaço não é bom conselheiro.
Procura deter-te uns momentos
em tanta coisa boa
que já experimentaste neste dias.
No caminho do deserto,
os teus antepassados
também passaram por grandes
aguras
e enfrentaram o cerco
às portas de Jericó.
Mas estes escolhos
não foram impedimento
para deixarem de caminhar
rumo à Terra Prometida,
esse lugar de leite e mel
que tenho preparado,
desde todos os tempos,
para ti e para todo o Meu Povo.
Persevera na construção do Taber-
náculo e na oração
e, mais cedo do que esperas,
esta terra de sequidão,
de pedras, de obstáculos.
se converterá num lugar
de esperança,
de festa e de comunhão.”

Oráculo de Javé.



Javé em Campo

Não desistas dos teus
objectivos e a alegria
que depois sentirás
será plena.

Com um cântico ou uma oração
em Patrulha/Tripulação, agradece a
Deus os dons dos alimentos.

Juntamente com outra Patrulha/Tri-
pulação, partilhem algumas expe-
riências já vividas neste ACANAC
e numa breve oração agradeçam a
Deus este dia.

Almoço
+ Jantar
Oração
da Noite

1. Em patrulha/tripulação pensa em cada um dos símbolos da tua secção e conta uma pequena história/experiência que se tenha passado neste ACANAC e que tenha a ver com o símbolo.
Sabes quais são? Sê criativo.

Flor-de Lis

Vara

Chapéu

Cantil

Estrela

2. Escreve uma dedicatória no Livro da Aliança de uma patrulha/tripulação com o mesmo totem que o teu.

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.

9
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus diz:

“Eis que se avista a Terra Prometida!

Construído está o Tabernáculo!

Convido-te a nele entrares

para celebrarmos o

nosso encontro.

É o dia da grande festa.

Rejubila na alegria,

Pois hoje vês confirmado

Tudo quanto te havia prometido.

Alegra-te com aqueles

que a teu lado caminham

E, contemplando o impossível

feito realidade,

Lembra-te da Minha bondade

Que permanece por todas as gerações.”

Oráculo de Javé.



Javé em Campo

**Alegra-te com os teus
companheiros de
caminhada.**

**A união é o segredo
da vitória.**

Almoço + Jantar

Junta-te a outra Patrulha/Tripulação e procura conhecer um novo cântico com que possas abençoar e agradecer os alimentos que Deus te concede.

Depois da grande festa da partilha celebrada no Fogo de Conselho, reúne-te em Patrulha/Tripulação para em oração dares graças a Deus por todo o caminho feito.

Oração da Noite

1. Faz corresponder os nomes usados no escutismo terrestre e no escutismo marítimo.

Escutismo terrestre

Escutismo Marítimo

Explorador

Flotilha

Base

Tripulação

Aventura

Moço

Patrulha

Base

Expedição

Expedição

2. Faz o nó direito e oferece à pessoa que mais te marcou neste ACANAC.

3. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/ tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.

10
Ago

Oráculo de Javé

Oração da Manhã

Deus diz:
“Hoje desmontas o campo.
Não para regressar.
Mas para partir de novo.
Voltas aos mesmos locais,
Onde habitas, trabalhas,
estudas e te divertes.
Mas não vais da mesma forma.
Toda esta experiência
te transformou
no mais fundo de Ti mesmo.
Ao longo destes dias,
viveste a Minha presença
de forma muito especial.
Não te deixo desamparado
nesta nova partida.
Eu estarei sempre contigo
e com cada um
dos participantes neste ACANAC.
Eu estarei sempre convosco.
E juntos viveremos
novas Aventuras!”

Oráculo de Javé.

Almoço + Jantar

Porventura já em família. Partilha com os teus familiares a tua oração. Reza com eles. Podes ensinar um dos cânticos de bênção dos alimentos que aprendeste nestes dias.



Javé em Campo

Eu estarei sempre
convosco para
juntos vivermos
novas aventuras.

Hoje, já no sossego e na comodidade do teu leito, faz percorrer na tua memória, diante de Deus, tudo quanto experimentaste nestes dias de campo. Entrega tudo nas mãos de Deus e agradece-lhe tudo quanto te tem concedido. Boa noite.

Oração da Noite

1. Como desafio para hoje propomos que cada explorador escolha duas palavras para resumir este ACANAC e as escrevas aqui.

2. Desenha o Totem de alguém

Cada explorador/moço vai pedir a outro (dentro da mesma patrulha/tripulação) que este desenhe o seu totem. Um por cada dia que passa. O objetivo é que todos fiquem com o seu totem desenhado, no final do ACANAC, sem ser por si mesmo. Desenha bem.



dar Sentido ao
Caminho

