

Encontros de Guias da Região de Santarém

ENFORGUIAS

Consegues Imaginar...? Novos Desafios





CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA REGIONAL DE SANTARÉM
Largo Sá da Bandeira - Casa Episcopal
2000-135 Santarém



Índice

Objetivo	2
ENFORGUIAS 2011	3
Momentos Gerais	3
Imaginário	3
Atividades	4
Atividades dirigentes	4
ENFORGUIAS 2012	5
Imaginário Lobitos.....	5
Atividades Lobitos.....	5
Jogo - “São Francisco o teu Guia”	6
Imaginário Exploradores.....	7
Atividades Exploradores	7
Jogo - “São Tiago o teu Guia”	8
Atividades Dirigentes	9



CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA REGIONAL DE SANTARÉM
Largo Sá da Bandeira - Casa Episcopal
2000-135 Santarém



Objetivo

O ENFORGUIAS é uma atividade de formação para os guias de todas as secções, dinamizada na Região de Santarém.

Tendo em conta a recente implementação do novo Programa Educativo, e dada a sua complexidade e algum desconhecimento por parte dos elementos no ativo, é um dos nossos principais objetivos clarificar as principais áreas do método de ação neste campo, com particular relevo para o papel do Guia.

Por outro lado, consideramos importante realçar o papel do Guia, enquanto elemento moderador e orientador, pelo que o nosso segundo objetivo é reforçar alguns conceitos e o papel do guia no seio da Alcateia/Expedição/Comunidade/Clã.

Esta atividade já teve duas edições, uma em 2011 para todas as secções e outra em 2012 para os Lobitos e Exploradores.



ENFORGUIAS 2011

Esta atividade destinou-se às quatro secções, tendo-se realizado durante dois dias (sábado e domingo), tendo-se destinado no primeiro dia aos Exploradores e Caminheiros, e o segundo dia aos Lobitos e Pioneiros.

Momentos Gerais

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
	Acolhimento e Check-in	Receção, recolha de dados e entrega de documentação	Dados das inscrições oficiais na atividade, personagens para formar bandos/patrulhas/equipas/tribos
5/10min	Oração inicial	Início oficial do encontro	Oração do guia, Cântico
5min	Apresentação do Imaginário	Apresentação do imaginário em ppt e/ou dramatizado	ppt imaginário
5min	Apresentação do encontro	Apresentação do encontro, seus objetivos e desenvolvimentos	
5min	Formação bandos/patrulhas/equipas/tribos	Cada Guia procura outro com o mesmo personagem.	Imagens de personagens diferentes, suficientes para formar grupos de 6 a 8 elementos.
5/10min	Encerramento – Cântico e entrega de lembranças Avaliação		Entrega de marcador para a bandeirola.

Imaginário

O imaginário desenvolveu-se à volta do personagem Peter Pan, e tinha o tema: **“Peter Pan Em Busca Do Ser”**.

O imaginário está relacionado com a vontade do Peter Pan de crescer, como tal, ele toma uma decisão difícil e abandona a Terra do nunca e os seus amigos e parte à descoberta de um novo mundo.

O novo mundo tem o nome de “Montanha da Vida”, a sua viagem começa no sopé da montanha, mas a cada quatro anos este sobe mais um pouco a montanha. No sopé da montanha conhece os animais do livro da selva, mais um pouco acima encontra-se Paleópolis, onde vivem os amigos do Asterix. Um pouco mais acima encontra-se a Terra Azul, que tem uma ligação direta à galáxia dos B, onde todos os nomes dos planetas começam por B. Finalmente no cume encontra-se a Terra Média, onde habitam seres mágicos.

Este imaginário foi desenvolvido de forma a se enquadrar, no jogo das cartas disponível no site do CNE.



Atividades

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
1h	Estrutura do novo sistema de progresso	Apresentação do novo sistema de progresso	ppt com apresentação
3,5h	Jogo das Oportunidades	Realização de pequeno percurso com 6 postos, em que cada um corresponde a uma área de desenvolvimento. Cada elemento terá de escolher os seus trilhos e negocia-los com o dirigente do posto.	Jogo das cartas. Para Lobitos e Exploradores a caracterização dos dirigentes de acordo com os personagens das cartas. Pioneiros, garrafas de B de diferentes cores. Mapa com percurso do jogo.
1h	A Validação	Simulação de um conselho de guias convocado para a validação dos trilhos dos elementos da secção.	Estudo de caso para conselho de guias.

Atividades dirigentes

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
1h	Estrutura do novo sistema de progresso	Apresentação do novo sistema de progresso	ppt com apresentação
3,5h	Apoio ao Jogo das Oportunidades	No caso dos Lobitos, cada bando andar sempre acompanhado de um dirigente, os restantes dirigentes irão dinamizar um posto. Nas restantes secções os dirigentes irão apenas ajudar na dinamização dos postos.	Documentação explicativa sobre o jogo das cartas. Material para caracterização.
1h	Apoio à Validação	Recrutar alguns dirigentes para desempenhar o papel de equipa de animação.	Entregar a descrição do papel que cada dirigente irá desempenhar no conselho de guias.



ENFORGUIAS 2012

Esta edição destinou-se aos guias dos Lobitos e Exploradores, tendo sido dado enfoque à importância do papel do Guia no seio da Alcateia/Expedição, reforçando alguns conceitos.

O imaginário foi diferente para as duas secções, baseando-se no patrono de cada uma delas.

Imaginário Lobitos

O imaginário dos lobitos foi desenvolvido tendo como base a vida do patrono da secção, São Francisco de Assis. Foram selecionadas sete fases da vida de S. Francisco, a algumas atribuíram-se as áreas de desenvolvimento e a outras as características de um Guia.

Atividades Lobitos

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
	Acolhimento e Check-in	Receção, recolha de dados e entrega de documentação. Canções	Dados das inscrições oficiais na atividade, formação dos bandos. Cantar canções enquanto não chegam todos.
5/10min	Oração inicial	Início oficial do encontro	Oração, canção de São Francisco.
5min	Explicação do jogo	Explicar a forma como o jogo se vai desenrolar	
4h30m	Jogo " São Francisco o teu Guia"	Realização do jogo, divisão dos dirigentes por postos, sendo que com os lobitos andar sempre um dirigente.	Material preparado para os jogos. Mapa com os postos do jogo marcados.
5/10min	Encerramento – Cânticos e entrega de lembranças Avaliação	Encerramento oficial do encontro.	Entrega de um Tau em Eva e a oração de S. Francisco para o Totem.



Jogo - "São Francisco o teu Guia"

Fase da vida	Área de desenvolvimento associada / características Guia	Jogo	Objetivo
"Boémio"	Social / Afetivo	A Festa	Entregar uma papel a cada elemento, neste papel terão de escrever/desenhar quem e o quê levariam para uma festa.
"Foi à Guerra"	Liderança	Micado	Levar o Guia a perceber o que é a Liderança, através do jogo do micado em formato grande.
"Saída de Casa"	Perfil do Guia	Crucigrama com as qualidades do Guia	Levar cada "bando" a formar as palavras de um crucigrama de grande formato, em que cada palavra representa uma qualidade do guia.
"Oração"	Espiritual/Intelectual	Completar a oração de São Francisco	Cada "bando" terá de completar a oração de S. Francisco num cartaz, usando as frases soltas, cada frase só é obtida adivinhando oposto de um defeito.
	Conselho de Guias	Caça ao Tesouro	Cada bando terá de encontrar um determinado número de textos que se encontram escondidos. Estes textos têm algumas palavras-chave que permitem ao dirigentes explicar posteriormente o que é o conselho de guias.
"Reconstrução da Igreja"	Físico/Carater	Puzzle de uma Igreja	Cada "bando" terá de montar o puzzle gigante que tem o desenho de uma igreja.
O Tau		Recortar um Tau.	Explicar o que é o Tau. Cada elemento terá de recortar um Tau em Eva, através de um molde.



Imaginário Exploradores

O imaginário dos Exploradores foi desenvolvido tendo como base a vida do patrono da secção, São Tiago.

Tendo como linha orientadora o exemplo de São Tiago, e tomando-o como Guia, pretendemos salientar o papel de cada elemento participante, bem como alguns dos elementos físicos que devem acompanhar o Guia. Salienta-se neste campo a Vara do Guia, a qual se encontra também na imagem de São Tiago.

Assim, embarcando nesta aventura, e guiados por São Tiago, pretendemos alcançar a Catedral de Santiago, não esquecendo o caminho, onde iremos aprender a ser como ele, bons guias, ajudando a nossa Patrulha a seguir o caminho certo.

Atividades Exploradores

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
	Acolhimento e Check-in	Receção, recolha de dados e entrega de documentação. Canções	Dados das inscrições oficiais na atividade, formação dos bandos. Cantar canções enquanto não chegam todos.
5/10min	Oração inicial	Início oficial do encontro	Oração "História da Árvore Generosa"
5min	Explicação do jogo e formação de patrulhas	Explicar a forma como o jogo se vai desenrolar. Formar as patrulhas da atividade.	Cada elemento terá uma imagem, devendo juntar-se a quem tenha essa mesma imagem.
4h30m	Jogo " São Tiago o teu Guia"	Realização do jogo, divisão dos dirigentes por postos.	Material preparado para os jogos. Mapa com os postos do jogo marcados.
5/10min	Encerramento (Gritos e entrega de lembranças) Avaliação	Encerramento oficial do encontro.	Entrega de um "papiro" com os "Dez mandamentos do Guia"



Jogo - “São Tiago o teu Guia”

Localidade do Caminho de Santiago	Área de desenvolvimento associada / Características Guia	Jogo	Objetivo
Porto	Caráter/Físico	Tábua da Lei Puzzle	Elaborar uma “Tábua da Lei” com os artigos da Lei do Escuta. Montar Puzzle da catedral de Santiago.
Barcelos	Liderança	Os 10 mandamentos do Guia	Tendo como base o 10 mandamentos bíblicos, criar os 10 mandamentos do guia.
Ponte de Lima	Intelectual/Espiritual	Álbum de Profetas	Álbum com seis imagens de profetas. Cada patrulha terá de identificar todos os profetas do Álbum.
Valença do Minho	Conselho de Guias	Simulação de um conselho de Guias	Apresentação de alguns problemas que terão de ser resolvidos em conselho de guias. Simulação do conselho de guias para os problemas apresentados.
Ponte Vedra	Afetivo/Social	Qualidades / Defeitos	Cada elemento terá de identificar uma qualidade e um defeito seu. Para os defeitos devem tentar em conjunto achar soluções para os corrigir. Decorar uma vieira (concha) para levar como recordação da atividade.
Santiago de Compostela		Jogo do Quim	Num Jogo similar ao Jogo do Quim, são colocadas num pano de Chão cerca de 20 características, sendo que apenas 10 se encontram corretas para o cargo de Guia. Os Guias devem em 30 segundos tentar memorizar o máximo de características que lhes for possível, devendo depois enumerar o máximo que conseguirem, mas apenas as características corretas



Atividades Dirigentes

Tempo Previsto	Momento	Desenvolvimento	Recursos
2h30m	Importância do Conselho de Guias	Cada um dos grupos prepare e apresente um conselho de guias com temas diferentes de acordo com a descrição que lhes é dada.	Documento com tópicos para cada tema.
2h30m	"A Caçada/Aventura no Sistema de Progresso"	Desenvolver uma caçada/aventura tendo como temas para os lobitos "São Francisco, o teu Guia" e para os exploradores, "São Tiago, o teu Guia" Para o desenvolvimento da caçada deve-se ter em conta o progresso de cada elemento da Alcateia/Expedição. Apresentar ao grupo as caçadas/aventuras realizadas.	Tabela com elementos da Alcateia/Expedição e o seu sistema de progresso.