



## 1. Programação

### 1.1. Método e diretrizes para cada seção:

- Alcateia: Quebra de estigmas e vacinação anti-preconceito; noção de certo e errado; fomentar questionamento e conversa;

O lobinho precisa abrir os seus horizontes para novas ideias e ter cautela na absorção daquilo que escuta. Ele precisa discernir a sua opinião própria das influências e persuasão alheia, saber o limite da informação e do exagero, e sobretudo criar o sentimento de empatia.

- Tropa Escoteira: Quebra de estigma que política é chato e não serve pra nada; Fomentar questionamento, argumentação e ação; Apresentação de ideologias, regimes; Conscientização da responsabilidade e cidadania, Desconfiança na mídia;

O escoteiro além de abrir os seus horizontes, deve entender a sua responsabilidade enquanto cidadão e deveres enquanto escoteiro para a construção do mundo que queremos, por isso deve entender o porque das diferenças políticas do mundo e saber observar criticamente os assuntos que o rodeia.

- Tropa sênior: Apresentação de ideologias e regimes, desconfiança na mídia; Conscientização da responsabilidade e cidadania; Fomentar a participação nas eleições; O movimento como instrumento de cidadania: fomentação do servir; Empoderamento;

O sênior já vive relações políticas mais maduras quando tem de negociar com seus pais, amigos, professores e chefes. Por isso é necessária a lapidação dessa habilidade para que ele não fuja dos valores escoteiros. Deve ser fomentada a ação para que exerça a cidadania ativamente, com voz e posicionamento dos assuntos do mundo.

- Clã Pioneiro: Ideologias políticas e regimes; O movimento como instrumento de cidadania; A responsabilidade do pioneiro com a comunidade; Articulação de projetos de ação; Empoderamento;

O pioneiro é protagonista de sua vida política, e convive com polêmicas das mais diversas. Por isso deve refletir como deve agir de maneira ideal para com esses problemas e injustiça. O pioneiro deve saber que tem o poder de mudar a sua comunidade com o seu clã e isso deve ser articulado sempre que for necessário.

## 1.2. Jogos

- Esquete do cotidiano perverso:

Dividindo a seção em grupos, eles deverão fazer uma esquete, com uma cena de algo cotidiano que prejudique a sociedade, podendo ser coisas banais ou não. Por exemplo, alguém jogando lixo no chão, xingando o motorista do ônibus, sendo machista, e os próprios jovens explicarem o porque aquilo é errado, sendo complementado pelo aplicador do jogo. Tomando cuidado para não alimentar estigmas e enfatizando que o certo e o errado são convenções sociais, e que errado é aquilo que atrapalha o bem estar do nosso semelhante.

Sugestão: Alcateia e Tropa Escoteira;

- Esquete do cotidiano ideológico:

Dividindo a seção em grupos, eles deverão fazer uma esquete, com uma cena de algo cotidiano que identifique a ideologia política adotada num Estado. Requer sucinta explicação sobre estes regimes.

Sugestão: Tropa Escoteira e Tropa Sênior;

- Debate Dinâmico

A seção não é dividida no primeiro momento. Todos ficam posicionados num círculo, e então é jogado um tema a ser debatido. Alguém que quiser se posicionar primeiro o fará, e aqueles que concordarem devem sair do círculo em direção a quem disse, formando uma linha horizontal com este, e vai poder complementar o que o outro disse se quiser. E se o primeiro discordar do complemento, ele sai daquele lugar e se põe em outro na roda.

A idéia é formar palanques, com pontos de vista parecidos, e que possa haver mobilidade, os jovens poderão mudar de idéia, ser convencidos, se posicionar novamente.

O grupo vencedor será aquele que aglomerar mais pessoas. O interessante deste jogo é que mesmo o que não quiserem falar, participarão tomando partido de alguma idéia, concordando com alguém, demonstrando seu penar.

Sugestão: Tropa Escoteira, Tropa Sênior, Clã Pioneiro;

- Imagem e ação

Tratar de preconceito; Cada grupo receberá um personagem para desenhar ou representar, e é importante que no primeiro momento as figuras sejam estigmatizadas, e trabalhar preconceito racial, de origem, religião, poder aquisitivo. Por exemplo, pede-se para desenhar/representar como as pessoas se amam, como elas se comunicam com Deus, como elas vivem, onde elas moram, uma pessoa boa, uma pessoa ruim. Infelizmente é esperado que os jovens encham seus desenhos de estigmas, e então após a apresentação de todos eles, e de todos q descobrirem, explica-se que os estigmas são preconceituosos, e expondo possibilidades para cada situação.

Sugestão: Alcateia e Tropa Escoteira

- Jogo do Mercado Econômico:

Haverão 5 ou 6 países, dependendo do número de patrulhas, cada país com suas características de ideologia política, regime, economia etc. Cada patrulha vai ficar com um país por sorteio. Uma pessoa será o governo e a outra a economia, num revezamento em corrida para alcançar moedas, exatamente como no mercado internacional. Uma ou duas patrulhas irão perder, previsivelmente. Não terão chances contra as outras patrulhas, mas esse desconforto e sensação de injustiça será o objetivo, pois assim refletirão como a política adotada pelos países influi na vida das pessoas. As condições para alcançarem as moedas serão desiguais, por exemplo o país com educação ruim ter a cabeça das duplas unidas com uma corda, e dependendo do grau de desenvolvimento do país o jogo será facilitado ou não, unindo as pernas, pulando de um pé só, unindo as mãos..

Aplicação: as patrulhas formam lado a lado com seus dois representantes

O povo (os outros que ainda não estão no revezamento) estará em fila, e ao receber as moedas, o primeiro da fila só vai repassar uma moeda quando acumular três. O segundo da fila só repassará quando acumular duas, e assim por diante.

Os dois que vão correr para pegar as moedas, uma em uma vão ser colocados da seguinte maneira: política ideológica: se o estado for autoritário, as mãos serão amarradas. Economia: se o estado for

interventor na economia os pés serão amarrados, e quantos pés ou mãos isso vai depender da intensidade de cada país. Educação: se o país tiver má educação, as cabeças serão amarradas.

E então, se pusermos uma patrulha com a Noruega e outra com a Etiópia, logicamente a Noruega vai vencer. E assim, os jovens observarão o quanto política influi na vida das pessoas, e no desenvolvimento dos países. Claro, isso vai ser explicado pra eles.

Sugestões: Noruega, Etiópia, Coréia do Norte, Canadá, Alemanha e Rússia.

Sugestão: Tropa Escoteira e Tropa Sênior

- QUIZ Político

Uma pequena palestra sobre um assunto, e logo após os jovens correm até um balde, pegam a pergunta e colocam no balde da resposta, ou no balde com a resposta. Podem ser tratados os mais diversos temas em dias diferentes. Regime, ideologia, os três poderes, etc.

Sugestão: Tropa Escoteira e Tropa Sênior.

- Guerra mundial

Um jogo de queimado entre potências militares e países emergentes. Por sorteio cada patrulha será um país com poder bélico maior que o outro, e outros serão satélites e aliados, sem armas. O interessante será ver as patrulhas se unindo contra uma, e negociando a participação das patrulhas em prol de um lado ou outro, e isso será livre. Uma patrulha receberá duas bolas, a outra poderá receber quatro bolinhas, uma pode receber bola nenhuma mas ter duas vidas, e outra não recebe benefício algum. O jogo mostrará como a política é importante para definir as alianças, e os motivos por trás delas. Será interessante ver o porque uma patrulha terá mais aliados, e isso instigará o senso de justiça da tropa. Porém somente uma patrulha será vencedora, ao irem perdendo (é queima e fica) a organização dos times pode mudar.

Sugestão: Tropa Escoteira e Tropa Sênior

- Palestras

Uma apresentação com bate papo sobre determinado assunto político, buscando as opiniões dos participantes, e adaptando os temas para sua linguagem.

Sugestão: Alcateia, Tropa Escoteira, Tropa Sênior e Clã Pioneiro

- Simbolos Nacionais

Acreditamos que ao conhecer os símbolos nacionais, sua história, normas de utilização e valor, cria-se o sentimento de pertencimento e identidade nos jovens, que fomentará o interesse em participar dos assuntos pertinentes ao desenvolvimento do Brasil.

Apresentar o verdadeiro significado das cores da bandeira do Brasil, as bandeiras anteriores, o Selo Nacional, a introdução negligenciada do Hino Nacional, o Hino à Bandeira, o Hino da Independência, o Brasão das Armas, as bandeiras e códigos que representam o Brasil, etc.

Sugestão: Alcateia, Tropa Escoteira, Tropa Sênior e Clã Pioneiro.

- Corujão Político

Atividade que começa a noite e termina no dia seguinte, de palestras e debate livre para temas diversos. Acompanhado sempre de pesquisa.

Sugestão: Tropa Sênior e Clã Pioneiro

- Cara-a – preconceito

Serão preparados papéis sem que os jovens vejam, cada papel estará escrito um grupo social que sofre preconceito. Então os papéis através de sorteio serão grudados na testa dos jovens, eles não poderão saber qual é o papel grudado em sua própria testa. Os jovens serão convidados a se espalhar por um espaço qualquer e andar, e andar. E então os outros colegas terão que tratar de maneira preconceituosa os seus amigos, sem dizer a palavra que está escrita na testa, podem ter pequenos diálogos, mas nada que ultrapasse um minuto, e continuar andando e interagindo com diversos jovens. No fim de 5 minutos, os jovens serão enfileirados e cada um dirá que personagem acha que é. E depois de dizer poderão ler o papel de suas testas. Ele dirá o porque ele pensou ser aquele personagem e as suas impressões. No fim de todos terem dito, haverá uma reflexão sobre preconceito, e os jovens se quiserem poderão dividir experiências pessoais. Existe possibilidade de tratar temas específicos como religião, gênero,

Sugestões de personagens: Gay, Lésbica, Mudo, Negro, Nordeste, Favelado, Deficiente, Gordo, Transgênero, Muçulmano, Judeu, Japonês, Mulher;

Sugestão: Tropa Sênior e Clã Pioneiro

- Corrida da Vida

Corrida de percurso com obstáculos e dificuldades. O jovem terá preso com um bandana em seu tornozelo uma bexiga. E essas bexigas serão cheias a critério do jovem, se muito ou pouco eles decidirão antes mesmo de explicar o jogo.

Haverão obstáculos diversos e o objetivo será chegar ao final com a bexiga intacta. E cada obstáculo vai representar uma dificuldade para o sênior seguir com a bexiga que será associado de maneira alusiva a um problema da

sociedade, que será no primeiro momento identificado apenas no subjetivo do jovem, ele passará por lixo protegendo a bexiga do lixo (problemas ambientais), vai ter que passar a bexiga por um buraco que é menor que ela (inclusão social), vai ter que pintar a bexiga com guache pois haverá uma placa indicando que só bexigas verdes podem passar (discriminação) e as bexigas verdes passarão direto, vai ter que passar por altos e baixos correndo, e protegendo ela de coisas pontiagudas (associabilidade). E haverá os que passarão sem quaisquer dificuldades e este vai depois observar a demora dos outros. No fim do percurso cada elemento vai pra um grande painel onde identificará onde coisas semelhantes acontecem na sociedade podendo exemplificar em palavras suas no mural. No fim, haverá uma reflexão tal que a sociedade tem muitos problemas, que todas as bexigas deveriam ter as mesmas condições pra passar, que a paz só existe quando compartilhada por todos, que nós escoteiros podemos fazer bastante pra ajudar a amenizar ou solucionar estas demandas através de projetos. Como as coisas são alusivas apenas, tudo fica bem abrangente e eles poderão citar os mais diversos casos que lembrarem em vários aspectos, sejam ambientais, sociais, comunitários, educacionais, pessoais, afetivos, intelectuais etc.

Convidamos os jovens a compartilhar experiências se algum deles tem algo a dividir com o grupo e quiser fazer isso, e motivaremos eles a querer mudar as coisas, fala mais do Mensageiros da Paz...

Se a bexiga estourar, o sênior apenas sai do percurso e vai para o painel. A gente apresenta os resultados como paralelo de situações reais. Se estourar fica mais explícito. Se não, eles vão ver a dificuldade.

É algo agitado, será desafiador se bem elaborado e alcançaremos objetivos tanto sociais dos MoP como a motivação da cultura de paz, e a reflexão esperadas de um momento espiritual. O sucesso dependerá da qualidade dos obstáculos, para isto também aceito sugestões de novos obstáculos alusivos.

(Jogo aplicado pela equipe dos Mensageiros da Paz do Rio de Janeiro no Grená 2015.)  
Sugestão: Alcateia, Tropa escoteira, Tropa sênior e Clã Pioneiro.

Quaisquer dúvidas ou sugestões sobre os jogos é só falar com a gente!

Eduardo Matos

Whatsapp: (22) 992 079 623

Email: edumatos@gmail.com