



Desprende-te!

Manual do sucesso



Introdução:

Chegada uma nova etapa da tua vida de Escuteiro, vais necessitar de saber quais os novos desafios que se apresentam neste caminho!

Não gostávamos que te limitasses a decorar o que vais aprender mas sim que guardasses dentro de ti. Prepara-te pois os melhores anos de escutismo estão prestes a começar!

Muita da informação que vais necessitar para a caminhada da etapa do Desprendimento está neste manual mas recomendamos que procures noutras fontes, nomeadamente na Santa Bíblia e na página da III Secção no sítio do CNE.

<http://pioneiros-marinheiros.escutismo.pt>

Para chegares ao teu compromisso final... a Promessa, vais ter que saber o que significa:

Pioneiro e Marinheiro:

Ser Pioneiro é...

Lei e promessa

Sistema de progresso:

Como funciona,

Etapas,

Áreas de desenvolvimento

Mística e Simbologia:

Mística,

Imaginário,

Simbologia,

Cor Azul

Patrono:

S. Pedro,

Modelos de vida,

Grandes pioneiros

Comunidade e Frota:

Secção,

Equipa e Equipagem,

Abrigo

Empreendimento e Cruzeiro:

Grandes Atividades



O que é ser Pioneiro/Marinheiro?

Olá!

Estás a chegar aos Escuteiros?

Então estas palavras são para ti!

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

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

Nessas atividades terás oportunidade de descobrir locais diferentes, de aprender a fazer coisas por ti próprio, coisas que nem imaginas (já pensaste em comer numa mesa feita por ti? Ou dormir num abrigo feito com as tuas mãos?), de jogar jogos diferentes e divertidos (que não só o futebol ou jogos de computador), de aprenderes a usar apenas aquilo de que precisas, de partilhar uma fogueira à noite com os teus amigos, de perseguir “tesouros” incríveis e muito, muito mais...

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

Neste grupo – a Comunidade dos Pioneiros, ou a Frota dos Marinheiros para os Escuteiros Marítimos – nunca vais estar sozinho!

Desde já vais pertencer a um grupo mais pequeno dentro do grupo: a tua Equipa/Equipagem. É com os elementos da tua Equipa/Equipagem que vais passar a maior parte do teu tempo enquanto aqui estiveres. Será com eles que vais viver inúmeros momentos de alegria e de partilha, que vão ficar bem gravados na tua memória e recordarás pela tua vida fora.

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

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

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

A adaptação vai ser progressiva e tens o teu guia de equipa para te ajudar em tudo o que precisares. Os restantes elementos da tua equipa vão, também, estar sempre presentes para te dar a mão.



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

Sê bem-vindo e não esqueças...

Ser Pioneiro é procurar ir sempre um pouco mais além,
é pertencer a uma comunidade,
a uma família e a uma Igreja em Construção.

Lei e Promessa

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

Para o Escuteiro do CNE, a Lei engloba os 10 Artigos da Lei, enunciados por B.-P.

Os Princípios

1. O Escuta orgulha-se da sua fé e por ela orienta toda a sua vida.
2. O Escuta é filho de Portugal e bom cidadão.
3. O dever do Escuta começa em casa.

A Lei

1. A honra do Escuta inspira confiança.
2. O Escuta é leal.
3. O Escuta é útil e pratica diariamente uma boa ação.
4. O Escuta é amigo de todos e irmão de todos os outros Escutas.
5. O Escuta é delicado e respeitador.
6. O Escuta protege as plantas e os animais.
7. O Escuta é obediente.
8. O Escuta tem sempre boa disposição de espírito.
9. O Escuta é sóbrio, económico e respeitador do bem alheio.
10. O Escuta é puro nos pensamentos, nas palavras e nas ações.

Os três Princípios

Os 3 Princípios do CNE focam três dimensões que o Movimento Escutista crê fundamentais para a vida do jovem. Segundo a WOSM (Organização Mundial do Movimento Escutista), o Escuteiro deve viver segundo as seguintes dimensões: Deus,

Outros e Eu.

No CNE, os Escuteiros, no seu dia-a-dia, vão completando o seu desenvolvimento, vivendo segundo essas mesmas dimensões: Deus, País (outros) e Família (eu).

Cada um destes Princípios estabelece um ideal a alcançar, com os quais o Escuteiro se compromete, criando metas específicas que visam desenvolver a responsabilidade de cada um a nível espiritual, social e pessoal.



1º Princípio: O Escuta orgulha-se da sua fé e por ela orienta toda a sua vida.

O primeiro Princípio do Escuta elege como ideal o compromisso com Deus, fonte de felicidade. Esta dimensão espiritual está presente no Movimento Escutista desde o início.

Com a adesão a princípios espirituais, pretende-se que o Escuteiro assuma a sua fidelidade à Religião que professa, numa aceitação dos deveres que daí decorrem, vivendo a alegria de integrar a Igreja de Jesus Cristo.

2º Princípio: O Escuta é filho de Portugal e bom cidadão.

Este Princípio proclama a responsabilidade para com os outros. Essa responsabilidade deve ir no sentido da promoção da Paz, da compreensão e cooperação entre todos e na participação activa e empenhada no desenvolvimento da comunidade.

Neste sentido, sentir-se filho de Portugal não é assumir nenhum tipo de nacionalismo. Pensar na pátria é pensar no nosso próximo, é assumir responsabilidade na construção de um país justo, economicamente equilibrado e onde a igualdade não é uma utopia. O bom cidadão, assim, é aquele que contribui para o bem do país, servindo-o de todas as formas possíveis. Isto implica usar com moderação os seus recursos naturais, cumprir os deveres cívicos, contribuir para o desenvolvimento da sociedade e fomentar a solidariedade, entre muitas outras coisas.

3º Princípio: O dever do Escuta começa em casa.

Neste princípio, vemos espelhados o ideal de cuidar de si, assim como dos que lhe são próximos e parte integrante da sua vida, como a família. Esta é a célula fundamental da sociedade. De facto, é em grande parte no seio da família que o indivíduo forma a sua personalidade e apreende valores, descobrindo a importância da dignidade, da confiança, do diálogo, da cooperação, do bom uso da liberdade, da obediência.

No entanto, para que esta aprendizagem seja profícua é necessário que exista disponibilidade para estar com os outros e partilhar sentimentos e ações.



Promessa de Pioneiro

O Guia de Grupo ou o Guia mais antigo procede à chamada de modo nominal e individual. Primeiro chama os Noviços e depois os Aspirantes. Cada candidato, ao ouvir o seu nome coloca-se de pé e responde em vós alta "Alerta". Depois vai colocar-se diante do altar e faz o sinal escutista (saudação), ao que o Chefe de Unidade corresponderá. O Chefe do Grupo Explorador retira os lenços de Explorador.

Chefe: As provas já prestadas na vivência do Escutismo deram-vos a capacidade para enfrentar uma nova etapa de crescimento.

Embora cheia de dificuldades, não vão faltar os meios necessários para conseguir ultrapassar, com alegria, todos os obstáculos interiores e exteriores que a vida de Pioneiro irá colocar à vossa frente.

Por isso, diante de todos os irmãos Escuteiros e na presença da comunidade cristã, que testemunham a vossa decisão, dizei-me.

Sabeis o que se pede a um Pioneiro do CNE?

Nov./Asp.: Sim, sou chamado à descoberta de mim mesmo, dos homens meus irmãos, do mundo, de Deus que Se deu a conhecer em Jesus Cristo e a celebrá-lo na comunidade cristã.

Chefe: E que passos quereis dar para corresponder a esse desafio?

Nov./Asp.: - A renúncia ao mais cómodo;

- O desapego do que mais apetece;

- A fidelidade à palavra dada;

- A procura da justiça e da verdade;

- O aprofundamento da amizade;

- O crescimento na disponibilidade;

Chefe: Estais dispostos a viver este projecto, procurando inspirar-vos sempre nos Princípios, na Lei e na Promessa do CNE?

Nov./Asp.: Sim, contando com o grupo e com a ajuda de Deus.

Chefe: Qual a divisa que quereis viver?

Nov./Asp.: Sempre Alerta

Chefe: E vós, Pioneiros, quereis ajudar estes irmãos a dar testemunho da sua Promessa solene?

Grupo: Sim, nós queremos acolhê-los como irmãos Pioneiros.

Chefe: Confiando na vossa lealdade e na amizade do grupo podeis fazer Promessa.

Neste momento avançam as bandeiras. Os novos Escuteiros, perfilados, estendem o braço esquerdo sobre as bandeiras e fazem com a mão direita, o sinal escutista (saudação) e dizem:

Nov./Asp.: Prometo, pela minha honra e com a graça de Deus, fazer todo o possível por:

Cumprir os meus deveres para com Deus, a Igreja e a Pátria;

Auxiliar os meus semelhantes em todas as circunstâncias;

Obedecer à Lei do Escuta.

Assistente: *Segurando na mão um dos lenços, diz.*

Recebe este lenço de cor azul que recorda a imensidão do céu e a profundidade dos mares; ele simboliza a grandeza do ideal "Sempre Mais Longe" no serviço do bem que hoje prometeste viver.

O Assistente fará a imposição do lenço a cada um dos Pioneiros.

Chefe: Recordai esta bússola. Com ela encontras sempre o Rumo da vossa vida para a Felicidade, pela descoberta de vós mesmos, dos outros, do mundo e de Deus.

Enquanto decorre a entrega das bússolas são chamados os Padrinhos e Madrinhas dos Pioneiros (caso os Pioneiros não tenham sido noviços). Os Padrinhos e Madrinhas colocam o beret sobre a cabeça do seu afilhado, a mão direita sobre o ombro direita e repetem:

Chefe: Em nome de Deus, Santa Maria, S. Jorge, S. Pedro, S. Tiago e Sr. Jesus dos Navegantes, testemunho a tua Promessa de Escuteiro e prometo proteger-te como tal.

Os padrinhos e madrinhas regressam ao seu lugar.

Chefe: Reconheceis que o Movimento Escutista é uma Fraternidade Mundial e que, ao entrardes para ela, vos tornais amigos e irmãos dos Escuteiros de todo o mundo?

Pioneiro: Sim, reconheço.

Chefe: Pois bem, pela vossa fidelidade à Promessa, honrai sempre esta Fraternidade, vivendo como Jesus Cristo ensinou «amai-vos uns aos outros como Eu vos amei».

Desde este momento, fazes parte da grande família dos Pioneiros do CNE.



Sistema de Progresso

Como funciona?

O Escutismo é um “jogo”.

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

O esquema que se segue retrata o caminho natural que cada Pioneiro percorre na 3.ª Secção — onde acabas de entrar. Cada uma destas fases será explicada nos capítulos seguintes, mas antes vê o esquema que te apresentamos para perceberes como é que todo este “jogo” funciona.



Depois de compreenderes o Sistema de Progresso Pessoal e de conheceres os Trilhos de cada Área, escolhes o teu percurso segundo aquilo que são os teus interesses e as tuas capacidades e seguindo o caminho por onde achas que deves apostar para crescer mais e melhor.

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



Etapas

Vais encontrar 3 etapas, mas antes tens...

Adesão - Desprendimento

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

Promessa

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

Etapas - Conhecimento, Vontade e Construção

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

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

E por fim...

Passagem

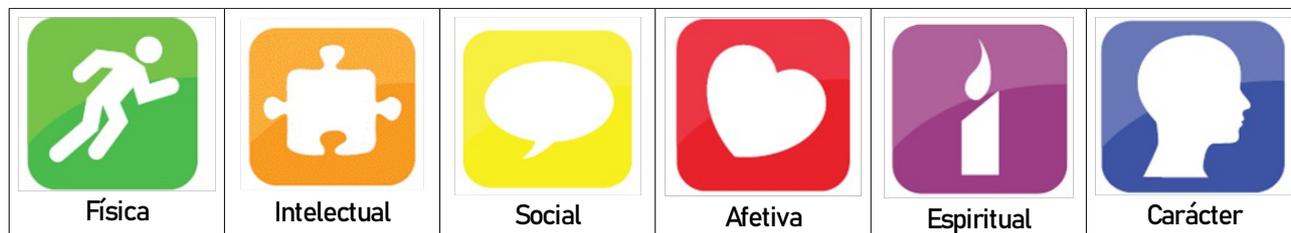
Acabaste o teu percurso na secção. Estás preparado para dar um passo em frente na tua caminhada escutista? Sabes que na próxima secção vais iniciar pela adesão - que se chama Caminho -, um novo caminho com um nível de dificuldade bem maior. Mas já crescestes...



Áreas de Desenvolvimento

Vais encontrar como em todas as outras Secções 5 Áreas de desenvolvimento a saber:

Física, Intelectual, Social, Afetiva e Espiritual *e acima de tudo ao nível do teu Carácter...*



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

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

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

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

A primeira coisa a fazer será reunir com a tua Equipa de Animação para te esclarecer, ajudar nas tuas escolhas e validar se já tens um ou mais objetivos cumpridos de entre todos os objetivos de todas as Áreas. Se concluíres todas as etapas receberás a Anilha de Mérito como reconhecimento do teu empenho.

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



Mística e Simbologia

Mística dos Pioneiros

«A Igreja em construção»

Depois da chegada à Terra Prometida, é Cristo quem estabelece a Nova e Eterna Aliança e o início de um tempo novo para o Povo de Deus. Cristo, com palavras e obras, inaugura na terra o Reino de Deus e institui a Sua Igreja para ser portadora desta novidade.

Pedra viva do Templo do Senhor, o pioneiro é chamado a assumir o seu lugar na construção dessa Igreja – de acordo com o pedido e sugerido por Cristo –, colocando os seus talentos ao serviço da Comunidade e assumindo a tarefa de ser construtor de comunhão e de sociedade.

Tal tarefa não é fácil: numa idade em que a dúvida se instala, o desafio é ajudar a que o pioneiro/marinheiro seja capaz de ultrapassar as suas perplexidades, compreenda a grandeza do amor de Deus e se assuma como cristão convicto e atuante.

Simbologia dos pioneiros

O pioneiro que vive sobre a máxima Saber, Querer e Agir, sendo fiel a si próprio e aos seus sonhos, facilmente se revê em símbolos como a Gota de Água, a Rosa-dos-Ventos, a Machada e o Icthus (peixe, símbolo dos primeiros cristãos).

Para alguém que sente necessidade de mudar, de construir o seu espaço e o seu mundo onde nada existe, estes símbolos apresentam-se como ferramentas de transformação:



A Gota de Água é símbolo da pureza que vem de Deus. É para nós, também, o símbolo do próprio pioneiro, do jovem enquanto pessoa, indivíduo. Procuramos que seja transparente — consigo próprio e com os outros. Que seja alento e alimento para os que o rodeiam. Que consiga fazer parte de um grupo, juntar-se a outras gotas e tornar-se torrente.

Nesta individualidade procuramos salientar o SABER. O saber-Ser, o saber-Estar, o saber-Fazer e todos os outros saberes que vêm à tona, resultado do combate que o pioneiro trava consigo próprio pela marca da individualidade. A Gota de Água torna-se, portanto, um símbolo apropriado para utilizar perante as áreas de desenvolvimento Intelectual, Espiritual e Afetivo.



A Rosa dos Ventos é símbolo do rumo certo, da boa escolha, da decisão ponderada – daquela que encontramos quando seguimos o projecto de Deus. É para nós, também, o símbolo daquilo que é a vida do pioneiro, nas suas escolhas, na sua atitude, no que quer dos outros. Procuramos que tome sempre o rumo certo, que esteja preparado para optar, para escolher... Que possa falhar, errar, mas em segurança, e que aprenda, que tire das experiências lições de vida. Que seja, de igual modo, portador de vontades, agregador de desejos e de disponibilidade. Procuramos, com a Rosa dos Ventos, salientar o



QUERER. A importância da escolha, das suas consequências, mas, também, a importância da vontade, da disponibilidade. A Rosa dos Ventos torna-se, portanto, um símbolo apropriado para utilizar perante as áreas de desenvolvimento Social, Afetivo e Espiritual.



A Machada é símbolo da construção, da ação, da transformação do mundo segundo a vontade de Deus. É para nós, também, o símbolo daquilo que é o potencial do pioneiro, das suas capacidades, da sua energia transformadora, do resultado final da combinação do que quer com o que sabe... Procuramos que esteja apto a fazer, que domine a técnica, que consiga converter o sonhado, o desejado, em matéria, em realização e realidade. Procuramos, com a Machada, salientar o AGIR. A Machada torna-se, portanto, um símbolo apropriado para utilizar perante as áreas de desenvolvimento Físico e do Carácter e também Espiritual, pois esta dimensão está sempre presente em toda a ação, ainda que nem sempre de forma explícita.



O Ictus é símbolo da presença de Jesus Cristo, entre os homens, que estabelece para sempre a nova e eterna Aliança. O peixe simboliza Jesus Cristo – a palavra peixe, em grego, escreve-se Icthus (embora a transliteração do grego pudesse sugerir, mais exatamente, ICTHYS), que foi, pelos primeiros cristãos perseguidos, adotado como acróstico de "Jesus Cristo, Filho de Deus, Salvador" (Iesus Christos Theou Uios Soter) e símbolo secreto de identificação mútua. É para nós, também, o símbolo da evidência e da materialização de Deus à nossa frente, como alimento do corpo e da alma. É, também, símbolo do patrono, São Pedro, um pescador que, convertido, se tornou pescador de homens e testemunho da construção do novo reino inaugurado por Cristo. Procuramos que, para o pioneiro, o Ictus seja símbolo de fé, mas também de lógica e racionalidade assente na encarnação do Verbo de Deus, na «materialização» de Deus em Cristo, pois fé e razão não se contrapõem. Procuramos, com o Ictus, salientar o ACREDITAR consciente. O Ictus torna-se, portanto, um símbolo apropriado para utilizar perante as áreas de desenvolvimento Espiritual e, também, do Carácter e Intelectual.

O azul do céu e do mar

A cor azul não é, pelo menos formalmente, um símbolo. Mas sendo um sinal distintivo da secção ao qual é atribuída uma justificação simbólica, temos de a ele fazer referência. O azul dos pioneiros recorda – como é referido no momento da imposição do lenço, logo após a promessa – *“a imensidão do céu e a profundidade dos mares, simboliza a grandeza do ideal 'sempre mais longe' no serviço do bem” que na promessa o pioneiro promete viver.*



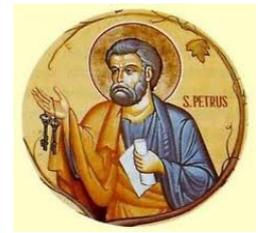
Patrono

O nosso patrono: São Pedro

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

Apóstolo escolhido por Cristo para presidir à Igreja nascente, São Pedro é tão importante quanto humilde. Foi Deus quem quis tornar forte o que antes era fraco e, apesar das limitações e debilidades humanas deste Apóstolo, quis com ele empreender a obra grandiosa de construção da Igreja de Cristo. Nesse sentido, São Pedro é pioneiro de um tempo novo, o tempo da vida «com Cristo», o tempo das primeiras comunidades que partilharam os ensinamentos do Filho de Deus. São Pedro é a rocha sobre a qual a Igreja se começou a erguer e, nesse sentido, ele foi, sobretudo, construtor de comunidade. Em seu redor surgiram outros que, atraídos pelo seu testemunho de vida descobriram a presença do Senhor Ressuscitado na Igreja, Seu Corpo.

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



Modelos de Vida



Há o exemplo de outras personalidades ligadas à história da Igreja que nos podem ajudar a crescer e a tornarmo-nos verdadeiros pioneiros. São João de Brito, por exemplo, é uma delas, como é Santa Teresa do Menino Jesus ou Santa Catarina de Sena e mais recentemente Santo Padre João Paulo II nas suas lutas contra os regimes ditatoriais da Alemanha Nazi e da Polónia Comunista. Foi ele também um grande impulsionador da Igreja moderna. Também eles, a seu modo, foram pioneiros e construtores da comunidade, construtores da Igreja, ilustrando a diversidade, o espírito de sacrifício e a riqueza de carismas nesta existentes.



Grandes Pioneiros

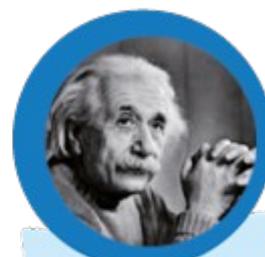
Certamente que conheces outros exemplos de grandes Pioneiros da História da Humanidade, como Leonardo da Vinci, o Padre António Vieira, Albert Einstein, Marie Curie, Florence Nightingale, Isadora Duncan, entre outros. São apenas alguns exemplos ilustrativos de Grandes Pioneiros, em diversas áreas. Quantos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



Leonardo da Vinci



Padre António Vieira



Albert Einstein



Marie Curie



Florence Nightingale



Isadora Duncan

**Não te fiques pelo passado descobre também os grandes Pioneiros contemporâneos!
Vai descobrindo-os nos teus Empreendimentos.**



Comunidade e Frota

Secção



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

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

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

Ao adolescente, ao jovem escuteiro integrado na terceira secção do CNE num agrupamento marítimo, chamamos Marinheiro. O uso da palavra adapta-se plenamente ao imaginário da secção, em contexto náutico. O marinheiro é alguém que se dispõe a arriscar a adotar um estilo de vida desprendido na concretização de um sonho e de uma missão na perspetiva da máxima: Saber, Querer e Agir. O conjunto de marinheiros que aceita viver sob uma identidade própria, relações formais de é uma Equipagem – termo sinónimo da tripulação de uma embarcação. A palavra Frota – expressão de natureza náutica, entendida como o conjunto de navios dispostos a navegar juntos – designa a Unidade dos marinheiros e das suas Equipagens. Aos projetos organizados pela frota de marinheiros, no sentido da vivência de atividades e experiências por si planeadas e desenvolvidas, em conjunto, chamamos Cruzeiros.

A Equipa de Animação é um grupo de Dirigentes do CNE que deverá ser constituído por um Chefe de Secção e seu Adjunto, um Tesoureiro, um Secretário, um Animador da Fé, um Socorrista e vários Instrutores se possível. Como vês a sua organização não é muito diferente da que vais encontrar no sistema de Patrulhas!

A Equipe de Animadores deve garantir que os Pioneiros sejam o mais autômatos possíveis e saibam aplicar nos seus empreendimentos o método Escutista e o sistema de patrulhas. Nesta fase da vida Escutista o Dirigente apesar de se encontrar mais distante das escolhas da Comunidade continua a ter uma intervenção balizadora nas mesmas. Em ultimo caso a decisão final caberá sempre ao Chefe de Secção.

Equipa e Equipagem

A Equipa tem o nome de uma personalidade – um Santo da Igreja, pioneiro da Humanidade, ou herói nacional –, designado por Patrono da Equipa. Em qualquer dos casos é um nome escolhido de acordo com as características, com a vida e a obra da personalidade escolhida, com as quais todos os elementos da Equipa se identificam. Uma imagem ilustrativa do Patrono é usada na Bandeirola da Equipa. Idealmente as Equipes devem-se manter no decorrer dos anos Escutistas, pois só assim será possível o aparecimento de várias tradições.

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

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

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



Guarda-Material.

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

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

É importante que compreendas que é fundamental que todos os elementos da tua equipa tenham um cargo, que desempenham com gosto, e que só o Sub-Guia pode acumular mais do que um cargo. O Guia é eleito democraticamente pelos elementos da Equipa e é a ele que cabe a nomeação dos outros cargos, tendo em conta as características de cada um dos Escuteiros. Por ser uma tarefa de grande responsabilidade, o Guia não pode, em hipótese alguma, acumular com outro cargo.

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

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

Não precisas ter receio de não saber fazer. Todos te devem dar uma ajuda, desde os elementos da tua Equipa aos mais velhos da Equipa de Animação. Dentro da tua Equipa há ainda dois elementos que têm uma grande obrigação de te ajudar em tudo o que precisares: o Guia de Equipa e o Sub-Guia de Equipa. O Guia deve dirigir e animar a Equipa e o Sub-Guia ajuda-o em todas as tarefas necessárias ou substitui-o quando o Guia não está.

Para poder funcionar de forma correta a Comunidade tem várias reuniões diferentes, que tratam diferentes assuntos e onde estão presentes pessoas diferentes.

Confuso?... Vais ver que é fácil de entender...





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

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



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

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

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

Então e quando se reúne toda a Comunidade? Com todos os Pioneiros e toda a Equipa de Animação? Aí estamos perante o **Conselho de Comunidade**. É nessa circunstância que se tomam decisões importantes como a escolha do Empreendimento, ou a sua avaliação. É o momento de dar sugestões para melhoria de alguma atividade que foi escolhida e é onde se discutem as necessidades que a Comunidade tem como um todo, para poder levar a cabo alguma tarefa.

Pensa em qual destas reuniões podes dar o teu contributo.



Abrigo

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

O abrigo é um termo associado à ideia de ter sido construído para proteger. Porto de abrigo é, também, espaço de proteção e de serenidade. A nível dos escuteiros marítimos, a nomenclatura está também adaptada à secção. O Abrigo é, também nos agrupamentos marítimos, o local, a sede, onde os marinheiros têm instalado o seu património e têm definido o seu local de reunião e de “porto” seguro.



Grandes Atividades para Pioneiros

Atividades de Núcleo

Farol Azul – Atividade dirigida a Guias e Sub-guias geralmente de dois dias. Tem como objetivo principal o estreitar de laços entre as diferentes comunidades do Núcleo da Barra através dos seus Guias.



Normalmente num ano tem como objetivo uma formação mais centrada no papel do Guia e noutro ano uma formação mais centrada na vida de campo.

Raid TT – Raid de competição inter-equipes. Raid muito exigente com saída na noite de 6ª feira para Sábado e com um percurso que se situa normalmente entre 35 a 40 Km. Este percurso conta com variados desafios e que deverá ser efetuado num tempo máximo definido.



Atividades Regionais/Nacionais

Go3

A Atividade Nacional de Pioneiros e Marinheiros - Go3 (ou apenas Go3) surgiu como uma oportunidade para reforçar a identidade da III Secção do CNE e do seu projeto educativo.

Procura-se, através do lançamento de uma dinâmica nacional, causar um efeito multiplicador e referencial para a vivência local da secção, dando destaque a uma efetiva implementação do método escutista.



Tecoree – torneio de técnica escutista.

Esta é uma atividade onde os Pioneiros e Marinheiros (jovens entre os 14 e os 18 anos) do Corpo Nacional de Escutas (CNE) colocam à prova os seus conhecimentos e habilidades técnicas, bem como o trabalho em equipa, cooperação, autonomia e responsabilidade.

O Tecoree é uma atividade de referência para esta faixa etária, e consiste num torneio em que as equipas competem entre si prestando provas técnicas.



Atividades Internacionais

Euro Jamboree

Encontro Europeu de associações de
Escoteiros e Guias



World Scout Jamboree

Encontro Mundial de todas as associações de Escoteiros e Guias com idades compreendidas entre os 14 e 18 anos

