

# REGULAMENTO DO PROGRAMA PARA JOVENS

## CAPÍTULO I – GENERALIDADES

1. Os membros da associação estão obrigados à observância das disposições constantes no presente regulamento.
2. O Programa para Jovens assenta nas Metas, Objetivos Gerais e Objetivos Específicos conforme descrito no **anexo 1**.
3. O Método Escotista aplicado a cada Divisão encontra-se descrito nas Metodologias Específicas de cada Divisão, conforme descrito no **anexo 2**.
4. De modo a adequar a metodologia às capacidades de cada um, as crianças e jovens são divididos de acordo com as suas faixas etárias e essas Divisões designam-se por Alcateia, Tribo de Escoteiros, Tribo de Exploradores e Clã.

## Secção I – COMPROMISSO DE HONRA, LEI, SAUDAÇÃO E LEMA

### Subsecção I – Alcateia

5. A **Promessa do Lobito** é a seguinte, conforme definido em Regulamento Geral:  
Prometo fazer o melhor possível por amar a Deus (ou outra alusão de natureza religiosa) e os meus pais, praticar diariamente uma boa ação e cumprir a Lei da Alcateia.
6. A **Lei da Alcateia** é simples e formada pelos seguintes 2 artigos, conforme definido em Regulamento Geral:
  1. O Lobito escuta o Velho Lobo,
  2. O Lobito não se escuta a si próprio.
7. As **Máximas da Selva** transmitem regras de comportamento e são as seguintes:  
O Lobito pensa em primeiro lugar no próximo,  
O Lobito é alegre,  
O Lobito diz sempre a verdade,  
O Lobito abre os olhos e apura os ouvidos,  
O Lobito está sempre asseado.
8. O **Lema da Alcateia** é "O Melhor Possível".
9. A **Saudação de Lobito** consiste em erguer o braço direito, colocando o cotovelo perto do corpo e a respetiva mão à altura do rosto. Manter esticados e abertos os dedos indicador e o médio da mão direita, formando um "V". Os dedos mindinho e anelar dobram sobre a palma da mão e o dedo polegar encosta ao anelar, por cima. Conforme a figura seguinte. Os dois dedos esticados simbolizam os dois artigos da Lei da Alcateia e as orelhas do Lobo. O anel formado pelo polegar sobre o mindinho e o anelar representa a fraternidade escotista e significa que "o mais forte ajuda o mais fraco".



### Subsecção II – Tribo de Escoteiros, Tribo de Exploradores e Clã

10. O **Compromisso de Honra** para a Tribo de Escoteiros, Tribo de Exploradores e Clã, é o seguinte, conforme definido em Regulamento Geral:  
Prometo pela minha Honra fazer o meu melhor por:
  - Cumprir os meus deveres para com a minha Fé (ou outra alusão de natureza religiosa) e a Pátria,
  - Auxiliar o próximo em todas as circunstâncias,
  - Viver segundo a Lei do Escoteiro.
11. A **Lei do Escoteiro** é a seguinte, conforme definido em Regulamento Geral:
  1. O Escoteiro é verdadeiro e a sua palavra é sagrada,
  2. O Escoteiro é leal,
  3. O Escoteiro é prestável,
  4. O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros,
  5. O Escoteiro é cortês,
  6. O Escoteiro é respeitador e protetor da Natureza,
  7. O Escoteiro é responsável e disciplinado,
  8. O Escoteiro é alegre e sorri perante as dificuldades,
  9. O Escoteiro é económico, sóbrio e respeitador dos bens dos outros,
  10. O Escoteiro é íntegro nos pensamentos, palavras e ações.
12. O **Lema** da Tribo de Escoteiros, Tribo de Exploradores e Clã é "Sempre Pronto".
13. A **Saudação Escotista** consiste em erguer o braço direito, colocando o cotovelo perto do corpo e a respetiva mão à altura do rosto. Manter esticados e juntos os dedos indicador, médio e anelar, formando um "III". O dedo mindinho dobra sobre a palma da mão e o dedo polegar encosta ao mindinho, por cima. Conforme a figura seguinte. Os três dedos esticados simbolizam os três artigos do Compromisso de Honra e o anel formado pelo polegar sobre o mindinho, representa a fraternidade escotista e significa que "o mais forte ajuda o mais fraco".



## CAPÍTULO II – DIVISÕES

14. Todos os Grupos devem procurar ter as 4 Divisões etárias de forma a poderem alcançar a finalidade do Movimento, aplicando correctamente o Programas para Jovens da A.E.P..
15. Caso se justifique e existam recursos suficientes, o Grupo pode ter mais do que uma Divisão da mesma faixa etária.
16. Excepcionalmente, em situações muito pontuais e transitórias, nomeadamente por falta de jovens ou no início do processo de constituição do Grupo, as Divisões Etárias podem estar misturadas.
17. Nas Divisões e no âmbito do Programa para Jovens, os Aspirantes têm os mesmos direitos e deveres que os membros com Promessa ou Compromisso de Honra, excepto quando indicado expressamente o contrário.



Exemplos de cabeças de lobo do Totem de Alcateia

### Secção I – ALCATEIA

18. A Alcateia é a Divisão destinada aos membros mais novos da associação, adiante designados de **Lobitos**, cuja idade está compreendida entre os 7 e os 10/11 anos. Pontualmente, e se a Chefia de Alcateia entender que a criança tem as competências necessárias, poderão ser aceites crianças com 6 anos. A transição para a Tribo de Escoteiros deverá ocorrer a partir dos 10 anos e antes de os Lobitos terem completado os 11 anos.
19. A Alcateia pode ter um mínimo de 6 e um máximo de 32 Lobitos, considerando-se ideal uma Alcateia com um efetivo de 18 a 24 Lobitos.
20. A Alcateia é dividida em vários **Bandos**, com um mínimo de 4 e um máximo de 8 Lobitos.
21. A Alcateia deverá ter idealmente um rácio de 1 adulto para 8 crianças.

### Subsecção I – Mística e Símbolos da Alcateia

22. A cor que identifica a Alcateia é o Amarelo (Pantone 109) e a marca é a da figura seguinte:



23. Na Alcateia o enquadramento simbólico é uma ferramenta fundamental, nomeadamente para a educação de valores. A Mística e o Cenário da Divisão têm como base a **Selva** (segundo as histórias de Mágli do Livro da Selva de Rudyard Kipling). Na Alcateia a Mística é concretizada através da vivência do ambiente fantástico da selva que inclui, entre outros, os nomes dos Velhos Lobos (designação da Chefia de Alcateia), a designação dos Bandos através de cores que correspondem às pelagens dos lobos, e o Totem de Alcateia.
24. O conceito de **Rocha de Conselho** é retirado do Livro da Selva. Diz-se que a Alcateia está em Rocha de Conselho quando os Lobitos e estão todos reunidos com os Velhos Lobos.
25. A Alcateia possui também um **Totem de Alcateia**, constituído por uma vara no topo da qual se coloca uma cabeça de lobo, recortada ou esculpida em madeira (ou outro material). Um Lobito com Promessa, preferencialmente Guia de Bando, escolhido pela Chefia de Alcateia e sem ter que ser sempre o mesmo, empunha o Totem de Alcateia nas mais importantes reuniões e cerimónias da Rocha de Conselho. O Totem da Alcateia, para além de ser um elemento identificador da Alcateia pode servir também de memória da história da Alcateia, sendo nele penduradas fitas ou outros elementos representativos dos momentos mais importantes da vida da Alcateia e dos seus Lobitos.

26. Os Lobitos adotam um "**Nome da Selva**" correspondente a um animal com o qual se identifiquem. O nome é escolhido pela própria criança no momento de entrada na Alcateia e, tendo a aprovação dos Velhos Lobos, passa de imediato a ser o nome pelo qual o Lobito será conhecido na Alcateia. O nome a escolher não pode estar já em uso nesse momento por nenhum dos outros elementos da Alcateia e deve ser de um animal mais pequeno que um lobo. Antes de fazer a Promessa o Lobito é designado por "Pata-Tenra".
27. Os Dirigentes da Alcateia são os "**Velhos Lobos**" e adotam nomes de personagens do Livro da Selva de Rudyard Kipling. O Escoteiro Chefe da Alcateia é o(a) **Aquelá** e os Escoteiros-Subchefes da Alcateia podem ser **Bálu**, **Baguirá** ou **Cá**. Outros adultos que colaborem com a Divisão podem ser a **Racxa**, o **Pai Lobo**, o **Tchil**, o **Hati** ou os irmãos **Castanho** ou **Cinzento**.
28. Na Alcateia existem as seguintes cerimónias, bastante influenciadas pelo ambiente fantástico, realizadas perante a Chefia da Divisão, em Rocha de Conselho e perante o Totem da Alcateia (e sem a presença de bandeiras), salvo disposição em contrário, conforme descritas no Manual de Cerimónias:
  - a) O **Grande Uivo**, feito no início e no fim das atividades e nas cerimónias. O Grande Uivo pode ser iniciado pelo Aquelá ou na sua ausência por outro Dirigente da Alcateia;
  - b) Cerimónia de **Promessa**, após a conclusão da Etapa de 1ª Estrela;
  - c) Cerimónia de **2ª Estrela e Lobito Alerta**; após a conclusão dos requisitos da respetiva Etapa de Progresso, para atribuição do distintivo de etapa;
  - d) Cerimónia de **entrega de Especialidades**, após a conclusão dos requisitos da respetiva Especialidade, para atribuição do distintivo de especialidade;
  - e) Cerimónias de **investidura nos cargos de Guia e Sub-guia de bando**, após a designação para o cargo e a realização da Promessa, para atribuir o distintivo de cargo;
  - f) Cerimónia de **Passagem**, de Lobitos para a Tribo de Escoteiros, conjunta entre as duas Divisões, é o culminar da Ponte, para a passagem de membros da Alcateia para a Tribo de Escoteiros.
29. As cerimónias de Promessa, 2ª Estrela e Lobito Alerta, de entrega de especialidades e investidura nos cargos, são sempre individuais, mesmo quanto tenha que se realizar a mais do que a um Lobito, na mesma ocasião.
30. Na cerimónia de Promessa os Lobitos recebem o distintivo 1ª Estrela e também a Insignia Associativa, a Insignia do Escotismo Mundial e o lenço do Grupo.
31. Os Lobitos e os "Patás-Tenras" podem participar nas cerimónias de Grupo, de acordo com o seu interesse e duração, e as cerimónias da Alcateia podem ser abertas às restantes Divisões.

### Subsecção II – Tomada de Decisões na Alcateia

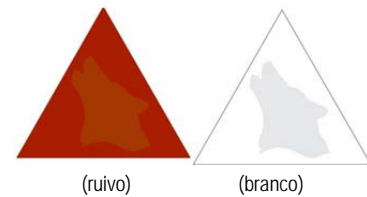
32. Na Alcateia a unidade de trabalho e funcionamento é sempre toda a Divisão (conceito da Família Feliz).
33. Os Bandos têm na Alcateia um papel meramente organizativo – servem basicamente como equipas para jogos ou para dividir tarefas na Alcateia. Os Bandos não têm um papel estrutural (não fazem

parte do processo de tomada de decisões), nem funcional (não têm autonomia para, por exemplo, preparar atividades), mas devem ter uma composição estável durante um período de tempo razoável.

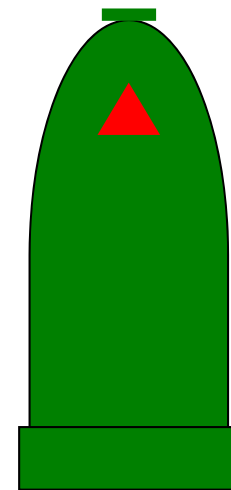
34. Os bandos são definidos pelos Velhos Lobos, podendo a sua composição ser por estes alterada conforme as necessidades da Alcateia.
35. Cada Bando tem um **Guia** e um **Sub-guia** de bando, designados pela Chefia de Alcateia.
36. O Órgão de Decisão da Alcateia é a Rocha de Conselho, realizando-se sempre que seja necessário reunir a Alcateia por alguma razão importante. Na Rocha de Conselho, idealizam-se, escolhem-se e avaliam-se as atividades, reúnem-se todos para momentos de alegria e diversão, e vivem-se os grandes momentos da Alcateia (Promessas, entregas de Distintivos de Etapa e Especialidades, Investiduras no cargo, Passagens para a Tribo de Escoteiros, etc...).
37. A Gestão da Alcateia é assegurada pela Chefia de Alcateia (os Velhos Lobos) que preferencialmente será formada por adultos de ambos os géneros. O papel dos adultos na Alcateia é muito forte. Para além de assegurarem a Gestão e a maior parte da Planificação, são também responsáveis por praticamente todo o trabalho de preparação inerente às atividades da Alcateia. Além disso, os Velhos Lobos – especialmente o Aquelá – são também a “Autoridade” da Alcateia, aqueles que tomam as decisões. Isto não significa, no entanto, que as decisões são tomadas apenas segundo os gostos e conveniências dos adultos – muito pelo contrário – as decisões são tomadas pelos adultos exatamente para garantir que vão ao encontro das necessidades e gostos de todos os Lobitos (e não só dos mais extrovertidos, mais animados ou dos mais “fortes”).
38. A grande atividade da Alcateia designa-se por **Caçada** e deverá realizar-se uma em cada trimestre/período escolar, tendo sempre um tema que é escolhido por todos os membros da Divisão. A Caçada é preparada ao longo de todo o trimestre e inclui várias fases:
  - a) **Idealizar** – A idealização é feita através da realização de chuva de ideias para os temas trimestrais, em Rocha de Conselho. Os Lobitos podem também contribuir para a escolha do tipo de atividades;
  - b) **Eleger** – A escolha é realizada em Rocha de Conselho, após a equipa de Chefia ter apresentado as melhores ideias em dois ou três temas, dos quais a Alcateia escolherá o melhor, por consenso ou votação de cada Lobito;
  - c) **Preparar** - Os Lobitos podem participar na preparação através da realização de pequenas tarefas que lhes sejam acessíveis, mas a preparação é assegurada pela Chefia de Divisão;
  - d) **Realizar** – A realização é efetuada por todos os elementos e pela Chefia de Divisão;
  - e) **Avaliar** – A avaliação é efetuada por todos os elementos e pela Chefia de Divisão em Rocha de Conselho.

### Subsecção III – Distintivos da Alcateia

39. Para além do definido noutros Regulamentos, decorrente do Programa para Jovens, na Alcateia aplicam-se os pontos seguintes.
40. Cada bando é identificado por uma das seguintes cores: **Preto**, **Cinzentos**, **Castanho**, **Ruivo** e **Branco**. Cada bando é representado por um **distintivo de bando**, em formato de triângulo equilátero de 4cm de lado, com a respectiva cor do bando e a silhueta da cabeça de lobo da mesma cor, conforme figuras abaixo.



41. O distintivo de bando é colocado centrado na manga esquerda, 6 centímetros abaixo da costura do ombro, conforme imagem seguinte:



42. Em cada Bando há um Guia e um Sub-guia, não existindo o cargo de Guia da Alcateia.
43. O Guia de bando é identificado por um **distintivo de cargo**, retangular, com 2,5 cm de altura, colocado no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso e a sua imagem é a seguinte:



44. O Sub-guia de bando é identificado por um distintivo de cargo, retangular, com 2,5 cm de altura, colocado no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa, numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso e a sua imagem é a seguinte:



45. O **Progresso Pessoal** é dividido em três etapas. A designação das etapas é **1ª Estrela**, **2ª Estrela** e **Lobito Alerta**.
46. A cada Etapa corresponde um distintivo que é atribuído aquando da conclusão dos respetivos **desafios** constantes no **Caderno de Progresso**. Todas as experiências e atividades realizadas pelas crianças devem ser consideradas para a avaliação da conclusão dos desafios, independentemente do momento em que sejam realizadas e da Etapa em que os mesmos se encontrem. Não poderão no entanto concluir e receber o distintivo de uma etapa subsequente sem terem concluído a etapa anterior. Os desafios podem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades

individuais da criança em questão. O distintivo de Etapa é colocado centrado na manga esquerda a meio da medida entre o ombro e o cotovelo, conforme a figura seguinte:



47. Os **distintivos de etapa**, são retangulares, com 4 cm de largura por 5,5 cm de altura com borda em amarelo e fundo em amarelo e branco conforme as figuras seguintes:



1ª Estrela



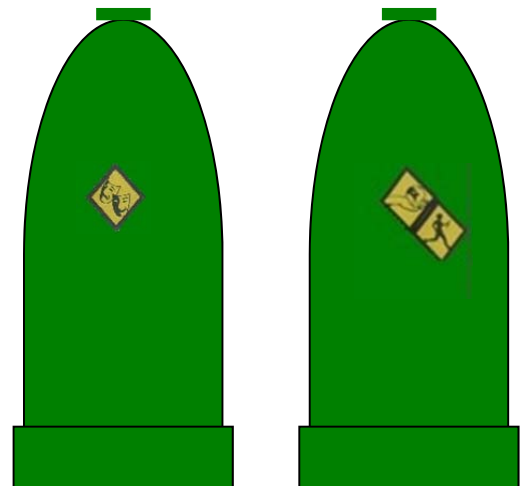
2ª Estrela



Lobito Alerta

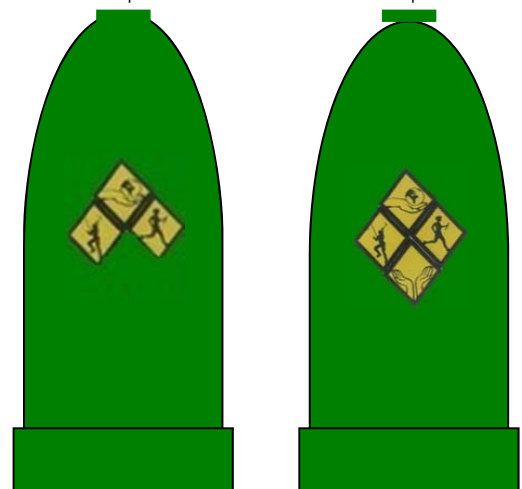
48. Os distintivos de etapa não são cumulativos pelo que, aquando do término de uma nova etapa, o distintivo existente deve ser substituído pelo que lhe suceder.
49. Existem ainda **Especialidades** correspondentes a competências adquiridas em várias temáticas. Os respetivos requisitos estão contidos no **Caderno de Especialidades**. Apesar do descrito no Caderno de Especialidades, os requisitos devem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais da criança em questão. A conclusão das especialidades deve ocorrer apenas depois de terminada a etapa de integração – Lobito de 1ª Estrela, no entanto podem ser considerados para o efeito desafios e requisitos concluídos antes de obter a referida Etapa.
50. A cada Especialidade corresponde um **distintivo de especialidade**, de forma em losango, de fundo amarelo e debruado a preto. Sobre o fundo amarelo é desenhado a preto o elemento diferenciador da especialidade, conforme desenhos publicados no Caderno de Especialidades.
51. Os distintivos de especialidade são usados centrados na manga direita da camisa, a meio da medida entre o ombro e o cotovelo. Os distintivos de especialidade são cumulativos devendo ser colocados do seguinte modo:

- Calcular uma linha imaginária que passa no ponto central entre ombro e cotovelo. Sobre essa linha pousar aí o vértice inferior e superior do primeiro distintivo de especialidade. Depois colocar os segundo e terceiro encostados por baixo desse e o quarto abaixo destes dois, formando com os restantes três, um losango. A partir daqui repete-se o procedimento descrito anteriormente. Em qualquer caso, os distintivos de especialidade a usar na camisa não podem ser mais do que dez.



Uma especialidade

Duas especialidades



Três especialidades

Quatro especialidades

52. O distintivo de cargo, de bando, de etapa e todos os distintivos de especialidades deixam de ser usados aquando da saída da Divisão. As jarreiras devem ser substituídas aquando da cerimónia de passagem de Divisão. A camisa de Lobito e o quico devem ser substituídos após a passagem para a Tribo de Escoteiros, o que deverá acontecer no menor prazo possível.

## Secção II – TRIBO DE ESCOTEIROS

53. A Tribo de Escoteiros é a Divisão destinada aos membros da associação, adiante designados de **Escoteiros**, cuja idade estará compreendida entre os 10/11 e os 13/14 anos. Podem ingressar na Tribo de Escoteiros a partir dos 10 anos devendo a transição para a Divisão seguinte ocorrer após os 13 anos e antes de os Escoteiros terem completado os 14 anos.
54. A Tribo de Escoteiros pode ter um mínimo de 8 e um máximo de 40 elementos, considerando-se ideal uma Tribo de Escoteiros com um efetivo de 20 a 30 Escoteiros, 3 a 5 Patrulhas. A Tribo de Escoteiros está dividida em **Patrulhas**, num mínimo de duas, as quais são formadas por 4 a 8 jovens do mesmo género, preferencialmente 5 ou 6 elementos. Excepcionalmente, em situações muito pontuais e transitórias, nomeadamente por falta de jovens ou no início do processo de constituição da Divisão, as Patrulhas podem ser mistas. Nestes casos, a Chefia da Divisão deve ter como prioridade procurar aumentar rapidamente o número de jovens para formar Patrulhas por género. Todos os Escoteiros têm que pertencer a uma das Patrulhas existentes na Tribo.
55. A cor que identifica a Tribo de Escoteiros é o Verde-escuro (Pantone 348) e a marca é a da figura seguinte.

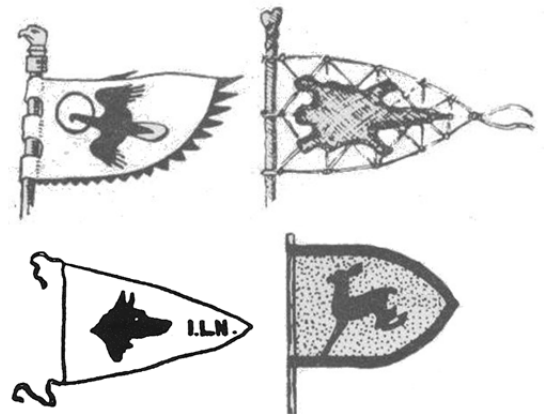


### Subsecção I – Mística e Símbolos da Tribo de Escoteiros

56. A mística da Tribo de Escoteiros baseia-se nas **tribos indígenas** (exemplo: ashantis, malabeles, zulus, sioux, cherokees, entre outros) como símbolo do espírito de união e cooperação. Cada Tribo de Escoteiros deverá escolher uma tribo indígena, com a qual se identifica, e retirar elementos da sua cultura para usá-los como símbolos da Divisão, criando assim uma identidade própria. Estes símbolos e referências são usados para caracterizar a sala da Tribo de Escoteiros, ou em algumas atividades, mas não são usados no uniforme.
57. São símbolos da Tribo de Escoteiros o nome da Divisão, o uniforme, os distintivos, a cor verde-escuro, a Vara individual de Escoteiro, os gritos, hinos e canções, o animal totem de Patrulha, o **Totem de Patrulha** constituído por uma vara e uma bandeirola, o Grito de Patrulha, as cores do animal totem, o Escalpe de Patrulha e o totem pessoal. A vara individual de escoteiro é opcional e pode ser usada a partir do momento da entrada na Divisão.
58. Na Tribo de Escoteiros existem as seguintes cerimónias, realizadas perante a Chefia da Divisão, salvo disposição em contrário, conforme descritas no Manual de Cerimónias:
  - g) Cerimónia de **Passagem**, de Lobitos para a Tribo de Escoteiros, conjunta entre as duas Divisões, para a passagem de membros da Alcateia para a Tribo de Escoteiros;
  - h) Cerimónia de **Compromisso de Honra**, feito perante a Bandeira Nacional e de Grupo, após a conclusão da 1ª Etapa de Progresso;
  - i) Cerimónia de **2ª e 3ª Etapa**; após a conclusão dos requisitos da respetiva Etapa de Progresso, para atribuição do distintivo de etapa;
  - j) Cerimónia de **entrega de Especialidades**, após a conclusão dos requisitos da respetiva Especialidade, para atribuição do distintivo de especialidade;
  - k) Cerimónias de **investidura nos cargos de Patrulha**, após a designação para o cargo e a realização do Compromisso de Honra, para atribuir o distintivo de cargo. Sendo as de Guia e Sub-Guia de Patrulha feitas perante a Chefia da Divisão e os restantes cargos, perante o Guia da Patrulha;
  - l) Cerimónia de **Passagem**, de Escoteiros para a Tribo de Exploradores, conjunta entre as duas Divisões, para a passagem de membros da Tribo de Escoteiros para a Tribo de Exploradores.
59. As cerimónias de Compromisso de Honra, de Segunda e Terceira Etapa, de entrega de especialidades e investidura nos cargos, são sempre individuais, mesmo quando se realizam a mais do que a um Escoteiro, na mesma ocasião.
60. Na cerimónia de Compromisso de Honra recebem o distintivo da 1ª Etapa. Caso venham de fora do Movimento recebem nesta cerimónia também a Insignia Associativa, a Insignia do Escotismo Mundial e o lenço do Grupo
61. São rituais comuns à Divisão, os **Gritos** da Tribo de Escoteiros e de Patrulha.
62. No momento em que é formada, cada Patrulha escolhe o nome do animal com que se identifica (Totem de Patrulha), devendo preferencialmente ser de um animal da fauna portuguesa. A Patrulha passa a ser identificada pelo nome desse animal. A cada animal totem corresponde uma Silhueta, e uma ou duas cores, conforme o documento Símbolos e Animais de Patrulha que constitui um anexo do presente regulamento.
63. Por deliberação da Chefia Nacional, poderão ser adicionados ao documento referido no ponto anterior, outros animais totem, aos

quais corresponderão também uma Silhueta, uma ou duas cores e um grito.

64. Cada Patrulha é ainda identificada por uma **bandeirola**, tradicionalmente em tecido, com o formato de um triângulo isósceles com a tralha no lado desigual e dimensões aproximadas de 25 cm de altura e 40 cm de comprimento. A bandeirola ostentará a silhueta representativa do animal totem devendo, se possível, ser de fundo branco com a silhueta do animal a preto e debruada com uma fita verde-escuro. No entanto, pode também ser confeccionada com tecido das cores representativas da Patrulha ou pode ainda ser de outro material (por exemplo couro) devendo, dentro do possível para o material em questão, respeitar o anteriormente indicado para as bandeirolas em tecido. Ressalva-se que a bandeirola não pode ser um pendão vertical e é transportada na vara do totem.



Exemplos de bandeirolas de Patrulha

65. Cada Patrulha terá também um **Grito de Patrulha**, que pode ser o descrito no documento Símbolos e Animais de Patrulha ou outro, como a expressão oral do animal ou do lema da Patrulha. O Grito de Patrulha não pode, em nenhuma circunstância, ser ofensivo para outras Patrulhas ou pessoas.

### Subsecção II – A Tomada de Decisões na Tribo de Escoteiros

66. O órgão de decisão da Tribo de Escoteiro é o **Conselho de Tribo** onde têm assento todos os membros da Divisão, incluindo os aspirantes, e a Chefia da Divisão. O Conselho de Tribo é o local onde se discutem todos os assuntos relacionados com a mesma, como as decisões sobre atividades, os objetivos e as metas a atingir. A votação é feita individualmente por todos os presentes.
67. O órgão de gestão da Tribo de Escoteiros é o **Conselho de Guias** onde têm assento os Guias e Sub-guias das Patrulhas, e a Chefia da Divisão. No Conselho de Guias discutem-se os problemas da Tribo de Escoteiros e das Patrulhas, organizam-se sessões especiais de formação, decide-se sobre questões disciplinares, analisa-se o progresso dos membros da Tribo de Escoteiros, faz-se o acompanhamento da preparação da Aventura e avaliam-se as atividades, a implementação do programa e o grau de realização dos objetivos.
68. A Patrulha toma as suas decisões em **Conselho de Patrulha** onde cada membro tem direito a um voto.
69. Como a Patrulha é responsável pelo seu próprio funcionamento, a cada elemento terá de ser atribuído um cargo, para que todos contribuam para o seu bom funcionamento. Em todas as Patrulhas deve existir um **Guia**, um **Sub-Guia**, um **Tesoureiro** e um **Secretário**. Para além destes cargos obrigatórios existem ainda os de **Guarda Material**, **Arquivista**, **Socorrista**, **Repórter** e **Animador**. Em Patrulhas pequenas, para além dos cargos obrigatórios, pode haver distribuição de outras funções dos cargos não obrigatórios entre os elementos. O que não pode ocorrer é haver elementos sem cargo atribuído.
70. O Guia de Patrulha é o responsável pela Patrulha e é eleito em Conselho de Patrulha pelos seus elementos. O Guia de Patrulha é ajudado pelo Sub-Guia, que também é eleito pela Patrulha. Os

restantes cargos são escolhidos dentro da Patrulha por eleição ou comum acordo.

71. Sempre que possível, cada Patrulha deve ter o seu próprio espaço na sede – o **Canto de Patrulha** – pelo qual é responsável e que pode organizar e decorar da forma que entender, dentro das regras definidas pela Chefia de Divisão e em Conselho de Guias. Aos Dirigentes compete dar o máximo de liberdade e autonomia às Patrulhas para gerirem e decorarem os seus espaços.
72. A grande atividade da Tribo de Escoteiros designa-se por **Aventura** e deverá realizar-se uma em cada trimestre, tendo sempre um tema que é escolhido por todos os membros da Divisão. Todas as Patrulhas trabalham e contribuem para que a Aventura seja realizada e seja magnífica, com muitos jogos e desafios interessantes. Em cada período de férias escolares deve procurar-se realizar uma Aventura, com a participação de todos os membros da Tribo. A Aventura é preparada ao longo de todo o trimestre e inclui várias fases:
  - a) **Idealizar** - Nesta fase cada Patrulha concebe uma ideia da actividade (Aventura) a propor em Conselho de Tribo de Escoteiros. É preciso não esquecer que a proposta das Patrulhas tem de incluir o tema, o tipo de actividade (se é um acampamento ou outro tipo de actividade) e o local para a actividade. Se for necessário podem pedir ajuda à Chefia da Divisão, e nas Divisões criadas recentemente e sem experiência a Chefia da Divisão deve dar a ajuda necessária.
  - b) **Eleger** - Considerando as ideias apresentadas por cada Patrulha para o tema, o tipo de actividade e o local, a Tribo de Escoteiros escolhe, no Conselho de Tribo de Escoteiros, a Aventura do trimestre, através de votação individual dos membros presentes, podendo juntar propostas de várias Patrulhas para criar uma Aventura mais apelativa para todos.
  - c) **Preparar** - A preparação de uma Aventura é feita através das Patrulhas e gerida pelo Conselho de Guias. Cada Patrulha ficará responsável por uma tarefa ou conjunto de tarefas (tratar dos transportes, preparar listas do material necessário, organizar jogos e passeios, organizar animações e o Fogo de Conselho, etc). O Conselho de Guias, ao longo do trimestre, verifica se tudo está a ser bem feito e coordena o trabalho das Patrulhas. As Patrulhas e o Conselho de Guias contam com o apoio e ajuda da Chefia de Divisão para fazer este trabalho.
  - d) **Realizar** - Todos os membros da Tribo de Escoteiros participam na Aventura, que é o culminar de todo o trabalho conjunto e o momento em que todos estão juntos para viver a grande actividade dos Escoteiros.
  - e) **Avaliar** - É feita num Conselho de Tribo de Escoteiros de forma individual, e também pelas Patrulhas e pelo Conselho de Guias.
73. Para além da Aventura que envolve toda a Tribo de Escoteiros, haverá ainda lugar para a realização de **Atividades de Patrulha**. São as Patrulhas que idealizam, elegem, preparam, realizam e avaliam as próprias atividades. Atividades maiores, ou que implicam passar a noite longe da sede, normalmente implicam que a Patrulha deve ser acompanhada por um elemento da Chefia ou por outro adulto indicado pela Chefia, que terá por função zelar pela segurança e não a de liderar a atividade. A preparação das Atividades de Patrulha segue genericamente os seguintes passos:
  - f) **Idealizar** - Cada membro da Patrulha apresenta as suas ideias.
  - g) **Eleger** - Em Reunião de Patrulha é escolhida a atividade.
  - h) **Preparar** - A preparação da atividade é da responsabilidade da Patrulha, normalmente sob coordenação do Guia. Esta preparação tem de ser aprovada pelo Conselho de Guias e pela Chefia de Divisão antes da atividade se poder realizar.
  - i) **Realizar** - Todos os membros da Patrulha participam dividindo entre si as tarefas e responsabilidades.
  - j) **Avaliar** - No final da própria atividade, ou na primeira reunião a seguir à atividade, em conversa entre todos deve ser identificado o que correu bem e o que correu mal e os aspetos a melhorar na próxima vez. O Guia e o Sub-Guia terão ainda de apresentar em Conselho de Guias um resumo dessa avaliação.

### Subsecção III – Distintivos da Tribo de Escoteiros

74. Para além do definido noutros Regulamentos, decorrente do Programa para Jovens, na Tribo de Escoteiros aplicam-se os pontos seguintes.
75. Os **distintivos de cargos**, identificadores dos **Cargos de Patrulha** são colocados no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa, numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso. São retangulares, com 2,5 cm de altura e as suas imagens são as seguintes:



Guia de Patrulha



Sub-guia de Patrulha



Repórter

Tesoureiro

Secretário

Arquivista

Socorrista

Animador

Guarda material

76. Todos os elementos da Patrulha são identificados pelo **Escalpe** com as cores da Patrulha. O Escalpe é formado por duas fitas de tecido com 2 cm de largura e 15 cm de comprimento, dobradas pelo meio do seu comprimento, cosidas entre si num anel de cordão verde-escuro e usa-se preso na presilha do ombro esquerdo da camisa do uniforme. As duas cores do Escalpe da Patrulha são as indicadas no documento Símbolos e Animais de Patrulha, sendo a primeira cor indicada aquela que fica na parte exterior do Escalpe, no caso de só ser referida uma cor ela é usada na parte interior e exterior do escalpe.
77. O **Progresso Pessoal** é dividido em três etapas. A designação das etapas é **1ª Etapa**, **2ª Etapa** e **3ª Etapa**.
78. A cada Etapa corresponde um distintivo que é atribuído aquando da conclusão dos respetivos **desafios** constantes no **Caderno de Progresso**. Todas as experiências e atividades realizadas pelos jovens devem ser considerados para a avaliação da conclusão dos desafios, independentemente do momento em que sejam realizados e da Etapa em que os mesmos se encontrem. Não poderão no entanto concluir e receber o distintivo de uma etapa subsequente sem terem concluído a etapa anterior. Os desafios podem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais do jovem em questão. O distintivo de Etapa é colocado centrado na manga esquerda a meio da medida entre o ombro e o cotovelo, conforme figura seguinte:



79. Os distintivos não são cumulativos pelo que, aquando do término de uma nova etapa, o distintivo existente deve substituído pelo que lhe suceder.
80. Os **distintivos de etapa**, são retangulares, com 4 cm de largura por 5,5 cm de altura com borda em verde e fundo em verde e branco, conforme figuras a seguir:



1ª Etapa

2ª Etapa

3ª Etapa

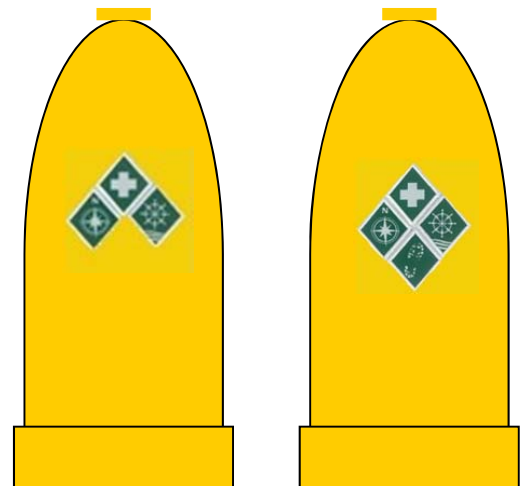
81. Existem ainda **Especialidades** correspondentes a competências adquiridas em várias temáticas. Os respetivos requisitos estão contidos no **Caderno de Especialidades**. Apesar do descrito no Caderno de Especialidades, os requisitos devem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais do jovem em questão. A conclusão das especialidades deve ocorrer apenas depois de terminada a etapa de integração – 1ª Etapa, no entanto podem ser considerados para o efeito desafios e requisitos concluídos antes de obter a referida Etapa.
82. A cada Especialidade corresponde um **distintivo de especialidade**, de forma em losango, de fundo verde e debruado a branco. Sobre o fundo verde é desenhado a branco o elemento diferenciador da especialidade, conforme desenhos publicados no Caderno de Especialidades.
83. Os distintivos de especialidade são usados centrados na manga direita da camisa, a meio da medida entre o ombro e o cotovelo. Os distintivos de especialidade são cumulativos devendo ser colocados do seguinte modo:
- Calcular uma linha imaginária que passa no ponto central entre ombro e cotovelo. Sobre essa linha pousar aí o vértice inferior e superior do primeiro distintivo de especialidades. Depois colocar os segundo e terceiro encostados por baixo desse e o quarto abaixo destes dois, formando com os restantes três, um losango. A partir daqui repete-se o procedimento descrito anteriormente. Em qualquer caso, os distintivos a usar na camisa não podem ser mais do que dez.



Uma especialidade



Duas especialidades



Três especialidades

Quatro especialidades

84. O distintivo de cargo, de etapa, o escalpe e todos os distintivos de especialidades deixam de ser usados aquando da saída da Divisão. As jarreiras devem ser substituídas aquando da cerimónia de passagem de Divisão.

### Secção III – TRIBO DE EXPLORADORES

85. A Tribo de Exploradores é a Divisão destinada aos membros da associação, adiante designados de **Exploradores**, cuja idade estará compreendida entre os 13/14 e os 16/17 anos. Podem ingressar na Tribo de Exploradores com 13 anos devendo a transição para a Divisão seguinte ocorrer antes de os Exploradores terem completado os 17 anos.
86. A Tribo de Exploradores pode ter um mínimo de 8 e um máximo de 40 elementos, considerando-se ideal uma Tribo de Exploradores com um efetivo de 20 a 30 Exploradores, 3 a 5 Patrulhas. A Tribo de Exploradores está dividida em **Patrulhas**, num mínimo de duas, as quais são formadas por 4 a 8 jovens do mesmo género, preferencialmente 5 ou 6 elementos. Excepcionalmente, em situações muito pontuais e transitórias, nomeadamente por falta de jovens ou no início do processo de constituição da Divisão, as Patrulhas podem ser mistas. Nestes casos, ao Chefia de Divisão deve ter como prioridade procurar aumentar rapidamente o número de jovens para formar Patrulhas por género.
87. Todos os Exploradores têm que pertencer a uma das Patrulhas existentes na Tribo.
88. A cor que identifica a Tribo de Exploradores é o Azul-escuro (Pantone 280) e a marca é a da figura seguinte:

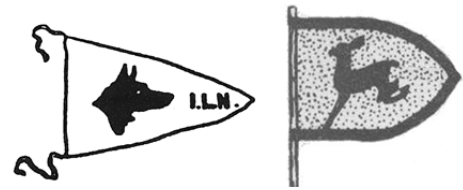
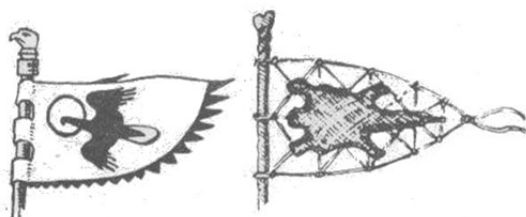


### Subsecção I – Mística e Símbolos da Tribo de Exploradores

89. A mística da Tribo de Exploradores baseia-se nos **povos exploradores** (exemplo Vikings, Fenícios, Cartagineses) como símbolo do espírito de descoberta e exploração, e cada Tribo de Exploradores deverá escolher um Povo, com o qual se identifica, e retirar elementos da sua cultura para usá-los como símbolos da Divisão, criando assim uma identidade própria. Estes símbolos e referências são usados para caracterizar a **Sala de Tribo** de Exploradores, ou em algumas atividades, mas não são usados no uniforme.
90. São símbolos da Tribo de Exploradores o nome da Divisão, a Vara individual de Escoteiro, os gritos, hinos e canções, o animal totem de Patrulha, o **Totem de Patrulha** constituído por uma vara e uma bandeirola, o Grito de Patrulha, as cores do animal totem, o Escalpe de Patrulha e o totem pessoal. A vara individual de escoteiro é

opcional e pode ser usada a partir do momento da entrada na Divisão.

91. Na Tribo de Exploradores existem as seguintes cerimónias, realizadas perante a Chefia da Divisão, salvo disposição em contrário, conforme descritas no Manual de Cerimónias:
  - a) Cerimónia de **Passagem**, de Escoteiros para a Tribo de Exploradores, conjunta entre as duas Divisões, para a passagem de membros da Tribo de Escoteiros para a Tribo de Escoteiros;
  - b) Cerimónia de **Compromisso de Honra**, feito perante a Bandeira Nacional e de Grupo, após a conclusão da 1ª Etapa de Progresso;
  - c) Cerimónia de **2ª e 3ª Etapa**; após a conclusão dos requisitos da respetiva Etapa de Progresso, para atribuição do distintivo de etapa;
  - d) Cerimónia de **entrega de Especialidades**, após a conclusão dos requisitos da respetiva Especialidade, para atribuição do distintivo de especialidade;
  - e) Cerimónias de **investidura nos cargos de Patrulha**, após a designação para o cargo e a realização do Compromisso de Honra, para atribuir o distintivo de cargo. Sendo as de Guia e Sub-Guia de Patrulha feitas perante a Chefia da Divisão e os restantes cargos, perante o Guia da Patrulha;
  - f) Cerimónia de **Passagem**, de Exploradores para a o Clã, conjunta entre as duas Divisões, para a passagem de membros da Tribo de Exploradores para o Clã.
92. As cerimónias de Compromisso de Honra, de Segunda e Terceira Etapa, de entrega de especialidades e investidura nos cargos, são sempre individuais, mesmo quando se realizar a mais do que a um Explorador, na mesma ocasião.
93. Na cerimónia de Compromisso de Honra recebem o distintivo da 1ª Etapa. Caso venham de fora do Movimento recebem nesta cerimónia também a Insignia Associativa, a Insignia do Escotismo Mundial e o lenço do Grupo.
94. São rituais comuns os **Gritos** de Tribo de Exploradores e de Patrulha.
95. No momento em que é formada, cada Patrulha escolhe o nome do animal com que se identifica (**Totem de Patrulha**), devendo preferencialmente ser de um animal da fauna portuguesa. A Patrulha passa a ser identificada pelo nome desse animal. A cada animal totem corresponde uma Silhueta, e uma ou duas cores, conforme o documento Símbolos e Animais de Patrulha que constitui um anexo do presente regulamento.
96. Por deliberação da Chefia Nacional, poderão ser adicionados ao documento referido no ponto anterior, outros animais totem, aos quais corresponderão também uma Silhueta, uma ou duas cores e um grito.
97. Cada Patrulha é ainda identificada por uma **bandeiriola**, tradicionalmente em tecido, com o formato de um triângulo isósceles com a tralha no lado desigual e dimensões aproximadas de 25cm de altura e 40cm de comprimento. A bandeiriola ostentará a silhueta representativa do animal totem devendo, se possível, ser de fundo branco com a silhueta do animal a preto e debruada com uma fita azul-escuro. No entanto, pode também ser confeccionada com tecido das cores representativas da Patrulha ou pode ainda ser de outro material (por exemplo couro) devendo, dentro do possível para o material em questão, respeitar o anteriormente indicado para as bandeirolas em tecido. Ressalva-se que a bandeiriola não pode ser um pendão vertical e é transportada na vara do totem.



Exemplos de bandeirolas de Patrulha

98. Cada Patrulha terá também um **Grito de Patrulha**, que pode ser o descrito no documento Símbolos e Animais de Patrulha ou outro, como a expressão oral do animal ou do lema da Patrulha. O Grito de Patrulha não pode, em nenhuma circunstância, ser ofensivo para outras Patrulhas ou pessoas.

#### Subsecção II – A Tomada de Decisões na Tribo de Exploradores

99. O órgão de decisão da Tribo de Exploradores é o **Conselho de Tribo** onde têm assento todos os membros da Divisão, incluindo os aspirantes, e a Chefia da Divisão. O Conselho de Tribo é o local onde se discutem todos os assuntos relacionados com a mesma, como as decisões sobre atividades, as prioridades e os objetivos a atingir. A votação é feita individualmente por todos os presentes.
100. O órgão de gestão da Tribo de Exploradores é o **Conselho de Guias** onde têm assento os Guias e Sub-guias das Patrulhas, e a Chefia da Divisão. No Conselho de Guias discutem-se os problemas da Tribo de Exploradores e das Patrulhas, organizam-se sessões especiais de formação, decide-se sobre questões disciplinares, analisa-se o progresso dos membros da Tribo de Exploradores e avaliam-se as atividades, a implementação do programa e o grau de realização dos objetivos.
101. A Patrulha toma as suas decisões em **Conselho de Patrulha** onde cada membro tem direito a um voto.
102. Como a Patrulha é responsável pelo seu próprio funcionamento, a cada elemento terá de ser atribuído um cargo, para que todos contribuam para o seu bom funcionamento. Em todas as Patrulhas deve existir um **Guia**, um **Sub-Guia**, um **Tesoureiro** e um **Secretário**. Para além destes cargos obrigatórios existem ainda os de **Guarda Material**, **Arquivista**, **Socorrista**, **Repórter** e **Animador**. Em Patrulhas pequenas, para além dos cargos obrigatórios, pode haver distribuição de outras funções dos cargos não obrigatórios entre os elementos. O que não pode ocorrer é haver elementos sem cargo atribuído.
103. O **Guia** é o responsável pela Patrulha e é eleito em Conselho de Patrulha pelos seus elementos. O Guia de Patrulha é ajudado pelo Sub-Guia, que também é eleito pela Patrulha. Os restantes cargos são escolhidos dentro da Patrulha por eleição ou comum acordo.
104. Sempre que possível, cada Patrulha deve ter o seu próprio espaço na sede – o **Canto de Patrulha** – pelo qual é responsável e que pode organizar e decorar da forma que entender, dentro das regras definidas pela Chefia de Divisão e em Conselho de Guias. Aos Dirigentes compete dar o máximo de liberdade e autonomia às Patrulhas para gerirem e decorarem os seus espaços.
105. A grande atividade da Tribo de Exploradores designa-se por **Expedição** e deverá realizar-se uma em cada trimestre. A Expedição é criada e definida por todos e deve envolver o trabalho de todos. Tem geralmente uma forte componente de exploração, técnica escotista e interação com a natureza.
106. Para a organização das Expedições são criadas equipas temporárias, designadas **Equipas de Expedição**, formadas por Exploradores das várias Patrulhas. Estas Equipas de Expedição deverão preferencialmente ser mistas. O Conselho de Tribo, depois da eleição da Expedição, define qual o número de Equipas de Expedição que são necessárias e quais serão as suas funções para aquela expedição em particular. A participação nas Equipas de Expedição está aberta a todos os membros da Divisão, que escolhem em quais vão participar, em função dos seus interesses e das vagas disponíveis. As Equipas de Expedição são compostas por pelo menos dois Exploradores, mas normalmente terão entre 4 a 8 Exploradores e Aspirantes de diferentes Patrulhas. Será a própria



Equipa de Expedição a escolher qual dos seus membros será o **Responsável pela Equipa de Expedição**, tendo prioridade para essa escolha os elementos que não sejam Guias ou Sub-Guias de Patrulha. Cabe ao Responsável representar a Equipa de Expedição no Conselho de Expedição. As Equipas de Expedição reúnem-se na sede nos espaços previamente acordados ou em casa de um dos membros. Uma vez terminada a Expedição, as Equipas de Expedição acabam e na Expedição seguinte serão constituídas novas para que cada jovem possa experimentar diferentes responsabilidades e interagir com diferentes membros da Divisão.

107. A Expedição é preparada ao longo de todo o trimestre e inclui várias fases:

- Idealizar** - Nesta fase cada Patrulha concebe uma ideia da atividade (Expedição) a propor em Conselho de Tribo de Exploradores. Os dirigentes da Divisão podem ajudar a melhorar as propostas apresentadas para que seja possível realizá-las.
- Eleger** - Considerando as ideias apresentadas por cada Patrulha, a Tribo de Exploradores escolhe, no Conselho de Tribo de Exploradores, a Expedição do trimestre, através de votação individual dos membros presentes.
- Preparar** - A preparação de uma Expedição é feita através das Equipas de Expedição e gerida pelo Conselho de Expedição, onde têm assento apenas os responsáveis das Equipas de Expedição e a Chefia de Divisão.
- Realizar** - Todos os membros da Tribo de Exploradores participam na Expedição, que é o culminar de todo o trabalho conjunto e o momento em que todos estão juntos para viver a grande atividade dos Exploradores.
- Avaliar** - É feita num Conselho de Tribo de Exploradores de forma individual e também pelas Equipas de Expedição.

108. O órgão de gestão da organização de cada Expedição é o **Conselho de Expedição**. Têm assento os responsáveis pelas Equipas de Expedição e a Chefia de Divisão. O Conselho de Expedição reúne regularmente ao longo do trimestre para ir acompanhando e resolvendo os problemas dos preparativos que cada Equipa de Expedição tem a seu cargo, e para tomar as decisões necessárias à realização da Expedição do trimestre.

109. Para além da Expedição que envolve toda a Tribo de Exploradores, haverá ainda lugar para a realização de **Atividades de Patrulha**. São as Patrulhas que idealizam, elegem, preparam, realizam e avaliam as próprias atividades que podem ter ou não a presença dos Dirigentes ou outros adultos por eles indicados. A preparação das Atividades de Patrulha, em especial para as suas atividades maiores, segue genericamente, os seguintes passos:

- Idealizar** - Nesta fase cada membro da Patrulha imagina as atividades que gostaria de realizar e apresenta-as na Reunião de Patrulha.
- Eleger** - Em Reunião de Patrulha é escolhida a atividade (o que e onde), por escolha individual de todos os elementos da Patrulha.
- Preparar** - A preparação da atividade é da responsabilidade da Patrulha, competindo ao Guia de Patrulha, caso outro elemento não seja escolhido para o efeito, coordenar esta fase, de forma a garantir que cada um dos membros é responsável por preparar uma parte da atividade. Nesta fase, entre outras coisas, tem de ser definido o programa da atividade, a alimentação, os transportes, os custos, dados que certamente os dirigentes da Divisão vão querer conhecer antes da atividade poder ser realizada.
- Realizar** - Todos os membros da Patrulha participam distribuindo entre si as responsabilidades.
- Avaliar** - No final da própria atividade, ou na primeira reunião a seguir à atividade, em conversa entre todos deve ser identificado o que correu bem e o que correu mal e os aspetos a melhorar na próxima vez. O Guia e o Sub-Guia terão ainda de apresentar em Conselho de Guias um resumo dessa avaliação.

### Subsecção III – Distintivos da Tribo de Exploradores

110. Para além do definido noutros Regulamentos, decorrente do Programa para Jovens, na Tribo de Exploradores aplicam-se os pontos seguintes.

111. Os **distintivos de cargos**, identificadores dos **Cargos de Patrulha** são colocados no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa, numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso. São retangulares, com 2,5 cm de altura e as suas imagens são as seguintes:



Guia de Patrulha

Sub-guia de Patrulha



Repórter    Tesoureiro    Secretário    Arquivista    Socorrista    Animador    Guarda material

112. Todos os elementos da Patrulha são identificados pelo Escalpe com as cores da Patrulha. O Escalpe é formado por duas fitas de tecido com 2 cm de largura e 15 cm de comprimento, dobradas pelo meio do seu comprimento, cosidas entre si num anel de cordão azul-escuro e usa-se preso na presilha do ombro esquerdo da camisa do uniforme. As duas cores do Escalpe da Patrulha são as indicadas no documento Símbolos e Animais de Patrulha, sendo a primeira cor indicada aquela que fica na parte exterior do Escalpe, no caso de só ser referida uma cor ela é usada na parte interior e exterior do Escalpe.

113. O **Progresso Pessoal** é dividido em três etapas. A designação das etapas é **1ª Etapa**, **2ª Etapa** e **3ª Etapa**.

114. A cada Etapa corresponde um, distintivo de etapa, que é atribuído aquando da conclusão das respetivos **desafios** constantes no **Caderno de Progresso**. Todas as experiências e atividades realizadas pelos jovens devem ser considerados para a avaliação da conclusão dos desafios, independentemente do momento em que sejam realizados e da Etapa em que os mesmos se encontrem. Não poderão no entanto concluir e receber o distintivo de uma etapa subsequente sem terem concluído a etapa anterior. Os desafios podem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais do jovem em questão. O distintivo de Etapa é colocado centrado na manga esquerda a meio da medida entre o ombro e o cotovelo, conforme figura seguinte:



115. Os **distintivos de etapa** não são cumulativos pelo que, aquando do término de uma nova etapa, o distintivo existente deve substituído pelo que lhe suceder.
116. Os distintivos de Etapa são retangulares, com 4 cm de largura por 5,5 cm de altura com borda em azul e fundo em azul e branco, conforme figuras a seguir:



1ª Etapa

2ª Etapa

3ª Etapa

117. Existem ainda **Especialidades** correspondentes a competências adquiridas em várias temáticas. Os respetivos requisitos estão contidos no **Caderno de Especialidades**.
118. A cada Especialidade corresponde um **distintivo de especialidade**, de forma em losango, de fundo azul e debruado a branco. Sobre o fundo azul é desenhado a branco o elemento diferenciador da especialidade, conforme imagens contidas no Caderno de Especialidades.
119. Os distintivos de especialidade, são usados centrados na manga direita da camisa, a meio da medida entre o ombro e o cotovelo. Os distintivos de especialidade são cumulativos devendo ser colocados do seguinte modo:

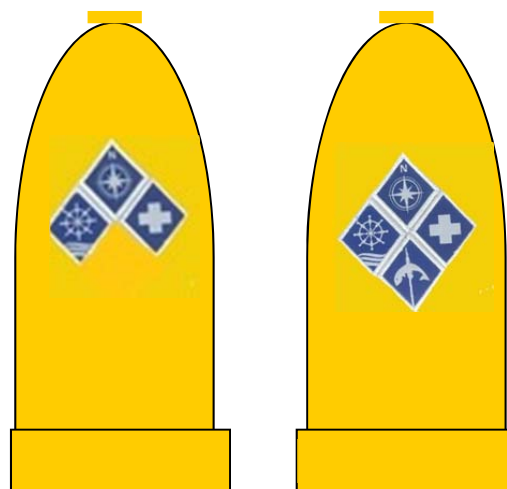
- Calcular uma linha imaginária que passa no ponto central entre ombro e cotovelo. Sobre essa linha pousar aí o vértice inferior e superior do primeiro distintivo de especialidades. Depois colocar os segundo e terceiro encostados por baixo desse e o quarto abaixo destes dois, formando com os restantes três, um losango. A partir daqui repete-se o procedimento descrito anteriormente. Em qualquer caso, os distintivos a usar na camisa não podem ser mais do que dez.



1 especialidade



2 especialidades



3 especialidades

4 especialidades

120. O distintivo de cargo, de etapa, o escalpe e todos os distintivos de especialidades deixam de ser usados aquando da saída da Divisão. As jarreiras devem ser substituídas aquando da cerimónia de passagem de Divisão.

#### Secção IV – CLÃ

121. O Clã é a Divisão destinada aos membros da associação, adiante designados de **Caminheiros**, cuja idade estará compreendida entre os 16/17 e os 21 anos. Podem ingressar no Clã com 16 anos e com menos 19 anos devendo a Partida ou a transição para a Chefia ocorrer antes de terem completado os 21 anos. Sendo o Clã a última Divisão de jovens da A.E.P. é nela onde se pretende que todos os objetivos educativos sejam atingidos.
122. O Clã pode ter um mínimo de 3 e um máximo de 32 Caminheiros. Considera-se ideal um Clã com um efetivo entre os 12 e 24 Caminheiros, de ambos os géneros.
123. Os Caminheiros e Aspirantes só são agrupados por **Equipas** para a realização de empreendimentos, por essa razão as Equipas têm duração temporária já que as mesmas se destinam exclusivamente ao fim a que se propõem. Essa duração é tipicamente correspondente a um período escolar, no entanto pode ser superior. As Equipas podem ser mistas dependendo a sua dimensão do tipo de empreendimento, idealmente 4 a 8 Caminheiros. Cada Equipa deverá designar o seu **Guia de Equipa** que será o coordenador do empreendimento, outras funções podem e devem ser definidas e distribuídas livremente dentro dos membros da Equipa. As Equipas nascem de interesses pessoais e servem para os satisfazer.
124. A cor que identifica o Clã é o Vermelho (Pantone 032) e a marca é a definida na figura seguinte:



#### Subsecção I – Mística e Símbolos do Clã

125. A mística do Clã é o **Caminho** e simboliza a descoberta pelos Caminheiros do seu próprio caminho de vida, não se traduzindo essa mística em nenhum ambiente fantástico. Os Caminheiros vivem a mística do caminho no dia-a-dia, através de realizações concretas e envolvimento na comunidade.
126. São símbolos do Clã o nome da Divisão, o uniforme, os distintivos, a cor vermelha, a Tronca, os gritos, as canções e as cerimónias.
127. A **Tronca** (vara bifurcada) é um objeto pessoal facultativo que pode ser utilizada por todos os membros do Clã. A Tronca simboliza o Caminho que há que percorrer e a bifurcação representa as

- encruzilhadas do caminho que nos lembra que há sempre escolhas a fazer.
128. Cada Clã pode possuir um **grito de Clã**, que é dado por todos os elementos da Divisão.
129. No Clã existem as seguintes cerimónias, realizadas perante a Chefia da Divisão, salvo disposição em contrário, conforme descritas no Manual de Cerimónias:
- Cerimónia de **Passagem**, de Exploradores para a o Clã, conjunta entre as duas Divisões, para a passagem de membros da Tribo de Exploradores para o Clã;
  - Cerimónia de **Compromisso de Honra**, feito perante a Bandeira Nacional e de Grupo, após a conclusão da 1ª Etapa de Progresso;
  - Cerimónia de **Segunda e Terceira Etapa**; após a conclusão dos requisitos da respetiva Etapa de Progresso, para atribuição do distintivo de etapa;
  - Cerimónia de **Escoteiro da Pátria**; após a conclusão dos requisitos e da decisão da Chefia Nacional, para atribuição do distintivo de Escoteiro da Pátria;
  - Cerimónia de **entrega de Especialidades**, após a conclusão dos requisitos da respetiva Especialidade, para atribuição do distintivo de especialidade;
  - Cerimónias de **investidura nos cargos da Equipa Executiva**, após a designação para o cargo e a realização do Compromisso de Honra, para atribuir o distintivo de cargo;
  - Cerimónia de **Partida do Clã**, realizada quando o Caminheiro decide fazer a sua partida por ter concluído a sua fase de vivência no Clã.
130. As cerimónias de Compromisso de Honra, de Segunda e Terceira Etapa, de entrega de especialidades e investidura nos cargos, são sempre individuais, mesmo quanto tenha que se realizar a mais do que a um Caminheiro, na mesma ocasião.
131. Na cerimónia de Compromisso de Honra recebem o distintivo da 1ª Etapa. Caso venham de fora do Movimento recebem nesta cerimónia também a Insignia Associativa, a Insignia do Escotismo Mundial e o lenço do Grupo.

#### Subsecção II – A Tomada de Decisões no Clã

132. O Clã rege-se por uma **Carta de Clã** que é o documento regulador da vida do Clã e onde são definidas as regras do mesmo, nomeadamente a constituição, responsabilidades e forma de eleição da Equipa Executiva e as regras de convivência no Clã. A Carta de Clã é redigida pelo próprio Clã com o auxílio da Chefia da Divisão.
133. O órgão de decisão do Clã é o **Conselho de Clã** onde têm assento todos os membros do Clã, e a Chefia da Divisão. Todos os membros do Clã, incluindo aspirantes, têm voto qualitativo. No entanto apenas os Caminheiros Investidos têm voto quantitativo. Nos Conselhos de Clã são tratados todos os assuntos relativos à vida de Clã, como a definição e avaliação de Empreendimentos, a definição e alterações à Carta de Clã, a eleição da Equipa Executiva, a planificação da Divisão e a avaliação do seu funcionamento. As decisões são tomadas por maioria ou consenso e a Chefia de Clã tem o direito de veto a utilizar apenas em último recurso.
134. O Conselho de Clã é presidido pelo **Guia de Clã** e deve reunir periodicamente, pelo menos duas vezes por trimestre.
135. O órgão de gestão do Clã é a **Equipa Executiva**, a qual tem, no mínimo, os cargos de Guia de Clã, Secretário e Tesoureiro. A Equipa Executiva deve ser constituída, preferencialmente, por Caminheiros com a 1ª Etapa concluída. O Guia de Clã, que preside à Equipa Executiva, deve ser um Caminheiro com a 1ª Etapa concluída. Em Clãs com menos de 6 elementos todos os membros fazem parte da Equipa Executiva sendo os cargos distribuídos entre eles. São funções da Equipa Executiva, entre outras, o controlo administrativo do Clã; a planificação das reuniões de Clã e a coordenação dos empreendimentos de Clã. A Equipa Executiva reúne com regularidade.
136. Os mandatos não deverão ser superiores a um ano escolista, sendo as candidaturas apresentadas em Conselho de Clã e submetidas a eleição por sufrágio secreto. A demissão dos referidos cargos cabe aos próprios elementos, ao Conselho de Clã ou ainda à Chefia de Divisão, a qual apenas a deve fazer em último recurso. Todos estes aspetos devem estar regulamentados na Carta de Clã, garantindo-se que não colidam com o disposto neste e nos demais regulamentos da A.E.P..
137. A eleição de qualquer cargo depende da maioria dos votos expressos, é feita em Conselho de Clã, é dirigida e orientada pelos elementos da Divisão, de acordo com o estipulado na Carta de Clã. A candidatura a Guia de Clã e a outros cargos da Equipa Executiva é voluntária.
138. As atividades no Clã visam a concretização de interesses pessoais e o desenvolvimento dos Caminheiros, promovendo também de forma particular o envolvimento na comunidade e a realização de grandes atividades de exploração.
139. As atividades do Clã designam-se de **Empreendimentos**. Para a realização das atividades, os Caminheiros agrupam-se em **Equipas**, as quais são de caráter temporário e cuja duração é apenas a necessária para a realização do Empreendimento em questão. Apesar de serem maioritariamente realizadas em Equipa, também é possível que as atividades sejam individuais ou de todo o Clã. Em qualquer caso incluem sempre as seguintes fases:
- Idealizar** - Nesta fase cada Caminheiro ou Aspirante concebe uma ideia da atividade (tipicamente para um trimestre) a propor em Conselho de Clã.
  - Eleger** - É a fase de escolha das ideias propostas, que ocorre no Conselho de Clã, onde se determina a exequibilidade dos Empreendimentos propostos e onde cada Caminheiro escolhe o(s) Empreendimento(s) em que vai participar. Por norma um Caminheiro deve optar por realizar apenas um Empreendimento de Equipa em cada trimestre e, sempre que queira participar em mais do que um, deverá avaliar se são compatíveis e se tem tempo para participar ativamente neles, para não prejudicar os restantes membros.
  - Preparar** - A preparação de um Empreendimento de Equipa é feita pela própria Equipa. A preparação de um Empreendimento de Clã é feita pela Equipa Executiva ou por uma (ou mais) Equipa(s) criada(s) para o efeito. A preparação de um Empreendimento individual é feita pelo próprio. O controlo da preparação dos Empreendimentos de Clã é realizado pela Equipa Executiva. A Chefia de Divisão supervisiona e acompanha os Empreendimentos individuais, de Equipa e de Clã.
  - Realizar** - Na realização do Empreendimento participam todos os elementos da Equipa de Empreendimento ou do Clã conforme se trate de um Empreendimento de Equipa ou de Clã. Os Empreendimentos individuais são realizados pelos próprios. Os Empreendimentos podem envolver pessoas de fora do Clã, desde que o façam com a concordância da Chefia de Clã.
  - Avaliar** - A avaliação dos resultados e do desempenho individual é feita de forma sucessiva individualmente, pelas Equipas de Empreendimento e em Conselho de Clã.
140. A Equipa tem autonomia para definir as diversas responsabilidades de cada um dos seus elementos e reúne na **Sala de Clã**. Um dos elementos da Equipa será o **Guia de Equipa**, eleito por todos os membros da Equipa, sendo o responsável pela mesma e pelo Empreendimento. As Equipas, se considerarem que isso é importante, apesar da curta duração da própria Equipa, poderão escolher e adotar um nome relacionado com o Empreendimento que irão realizar.
141. Os **empreendimentos de Equipa** têm mais peso no programa do que as atividades de Divisão e é também permitido espaço para **Empreendimentos Individuais**, ou com pessoas de fora do Clã, para que cada Caminheiro consiga realizar projetos em áreas do seu interesse. Os **Empreendimentos de Clã** visam promover a unidade da Divisão e criar momentos em conjunto. Como as Equipas são temporárias e em cada trimestre extinguem-se umas e constituem-se outras com membros diferentes, desta forma pretende-se dar

oportunidade a cada Caminheiro de trabalhar de forma próxima com diferentes membros do seu Clã e com outras pessoas assumindo diferentes tipos de responsabilidade. Pretende-se assim maximizar as oportunidades para a realização de atividades escolhidas pelo próprio e a possibilidade de cada um experimentar diferentes papéis que o ajudem a escolher o seu caminho para a vida.

### Subsecção III – Distintivos do Clã

142. Para além do definido noutros Regulamentos, decorrente do Programa para Jovens, no Clã aplicam-se os pontos seguintes.
143. O **Guia de Clã** é identificado por um **distintivo de cargo** retangular, com 2,5 cm de altura, colocado no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa, numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso, e a sua imagem é a seguinte:



Guia de Clã

144. Os restantes **membros da Equipa Executiva** são identificados por um distintivo retangular, com 2,5 cm de altura, colocado no bolso esquerdo da camisa, abaixo da insígnia associativa, numa posição equidistante entre o final desta e o limite inferior do bolso e a sua imagem é a seguinte:



Membro da Equipa Executiva

145. Os Guias das Equipas e as funções dentro das equipas, por serem de carácter transitório e apenas para uma atividade, não são identificados por distintivos.
146. O Progresso Pessoal é dividido em quatro etapas. A designação das etapas é **1ª Etapa**, **2ª Etapa**, **3ª Etapa** e **Escoteiro da Pátria**.
147. A cada Etapa corresponde um distintivo que é atribuído aquando da conclusão dos respetivos **desafios** constantes no **Caderno de Progresso**. Todas as experiências e actividades realizadas pelos jovens devem ser considerados para a avaliação da conclusão dos desafios, independentemente do momento em que sejam realizados e da Etapa em que os mesmos se encontrem. Não poderão no entanto concluir e receber o distintivo de uma etapa subsequente sem terem concluído a etapa anterior. Os desafios podem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais do jovem em questão. O **distintivo de etapa** é colocado centrado na manga esquerda a meio da medida entre o ombro e o cotovelo, conforme figura seguinte:



148. Os distintivos não são cumulativos pelo que, aquando do término de uma nova etapa, o distintivo existente deve ser substituído pelo que lhe suceder.
149. Os distintivos das três primeiras Etapas são retangulares, com 4 cm de largura por 5,5cm de altura com borda em vermelho e fundo em vermelho e branco, conforme figuras a seguir:

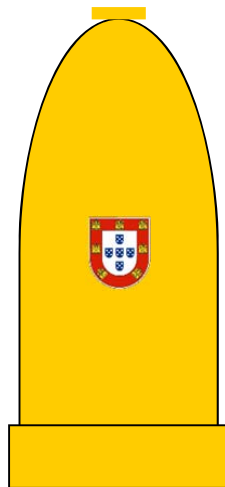


1ª Etapa

2ª Etapa

3ª Etapa

150. No Clã, que é a última Divisão de jovens da A.E.P. e onde se pretende que todos os objectivos educativos sejam atingidos, é ainda possível alcançar-se o estatuto de Escoteiro da Pátria. O **distintivo de Escoteiro da Pátria** corresponde ao mais alto nível de progresso que um Caminheiro pode aspirar no seu percurso no seio do Movimento Escotista. A sua conclusão depende da realização dos desafios previstos mas também da análise da Chefia de Clã e da Chefia do Grupo, do perfil escotista e comportamento do Caminheiro. Após a conclusão dos desafios, a proposta de atribuição é submetida pela Chefia de Clã, em Conselho de Chefia do Grupo, após parecer prévio positivo do Conselho de Clã. O processo de candidatura, deve posteriormente ser remetido à Chefia Nacional, para apreciação e decisão, que poderá requerer a realização de uma entrevista com o candidato e os seus dirigentes. O distintivo de Escoteiro da Pátria é o único distintivo de progresso cuja concessão, depois de atribuída pela Chefia Nacional, é publicada no Boletim Oficial e a entrega só pode ser feita após a sua autorização. É também o único distintivo, que decorre do Programa para Jovens, que continua a ser usado após a saída do Clã.
151. O distintivo de Escoteiro da Pátria, tem formato e conteúdo idênticos ao do Escudo Nacional Português, com 4,7 cm de largura por 5,5 cm de altura, conforme a figura seguinte:

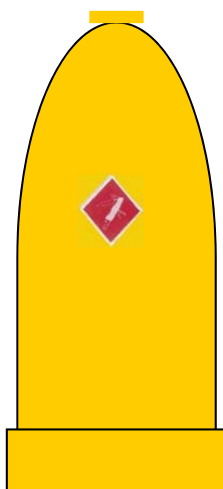


152. Existem ainda **Especialidades** correspondentes a competências adquiridas em várias temáticas. Os respetivos requisitos estão contidos no **Caderno de Especialidades**. Os desafios podem ser ajustados pela Chefia de Divisão em função das capacidades individuais do jovem em questão. A conclusão das especialidades deve ocorrer apenas depois de terminada a etapa de integração – 1ª Etapa, no entanto podem ser considerados para o efeito desafios e requisitos concluídos antes de obter a referida Etapa.

153. A cada Especialidade corresponde um **distintivo de especialidade** de forma em losango, de fundo vermelho e debruado a branco. Sobre o fundo vermelho é desenhado a branco o elemento diferenciador da especialidade, conforme desenhos publicados no Caderno de Especialidades.

154. Os distintivos de especialidades são usados centrados na manga direita da camisa, a meio da medida entre o ombro e o cotovelo. Os distintivos de especialidade são cumulativos devendo ser colocados do seguinte modo:

- Calcular uma linha imaginária que passa no ponto central entre ombro e cotovelo. Sobre essa linha pousar aí o vértice inferior e superior do primeiro distintivo de especialidades. Depois colocar os segundo e terceiro encostados por baixo desse e o quarto abaixo destes dois, formando com os restantes três, um losango.



Uma especialidade



Duas especialidades



Três especialidades



Quatro especialidades

155. Se o Caminheiro decidir manter-se no Movimento, transitando para a Chefia após a saída do Clã, o distintivo de cargo, de etapa com exceção de Escoteiro da Pátria, todos os distintivos de especialidades e as jarreteiras vermelhas deixam de ser usados aquando da saída do Clã.

### CAPÍTULO III – PONTES

156. A transição entre Divisões deve ocorrer sem sobressaltos e sem provocar desnecessária ansiedade nas crianças e jovens. Para isso, com o acordo dos dirigentes das duas Divisões envolvidas, deverão ser preparadas atividades pensadas de modo a que o elemento que vai transitar de Divisão possa participar juntamente com elementos da Divisão que o vai receber.

157. Este período de transição, a que se dá a designação de **Ponte**, deverá decorrer ao longo de um período de tempo que não deve ultrapassar um trimestre e deverá servir para que o elemento perceba as diferenças existentes entre a sua Divisão atual e aquela para onde vai transitar, despertando nele a vontade de progressão. Idealmente deve incluir um momento de contacto com os novos dirigentes, com o pequeno grupo que irá integrar (quando aplicável) e com todos os membros da nova Divisão.

## ANEXO 1

### PROPOSTA EDUCATIVA – METAS EDUCATIVAS DA A.E.P.:

A XLII Conferência Nacional da A.E.P., no âmbito do processo em curso de renovação do Programa para Jovens, aprovou a definição das seguintes Metas Educativas, que integram a Proposta Educativa da A.E.P.:

O (Homem) que pretendemos – Parte da Proposta Educativa da A.E.P.

“Através da prática do Escotismo queremos ajudar os Jovens do nosso país a crescer e a desenvolverem-se de forma a tornarem-se Adultos que:

- escolhem o seu próprio quadro de valores e orientam por ele a sua vida
- se assumem como responsáveis pelo seu corpo, pela sua saúde e bem-estar
- têm consciência da sua dimensão espiritual, estando disponíveis para a concretizar numa prática religiosa consciente e livremente escolhida
- são capazes de analisar de forma crítica a informação sendo capaz de, com base nela, tomar decisões ponderadas de acordo com os seus valores morais e éticos
- são membros activos da sociedade intervindo e participando na construção de um mundo melhor
- são indivíduos responsáveis e respeitadores com noção dos seus direitos e deveres
- são capazes de trabalhar em equipa e de nela cooperar e dirigir
- possuem projectos de vida implementando-os de forma autónoma e encaram a vida com alegria
- são capazes de enfrentar os contratemplos e dificuldades com uma atitude determinada e persistem na sua resolução
- têm confiança nas suas capacidades e têm espírito de iniciativa e criatividade
- têm noção da importância da natureza no bem estar da humanidade, estando dispostos a tomar opções de vida compatíveis”

### OBJECTIVOS EDUCATIVOS GERAIS:

A XLII Conferência Nacional da A.E.P., no âmbito do processo em curso de renovação do Programa para Jovens, aprovou a definição dos seguintes Objectivos Educativos Gerais:

#### Desenvolvimento Físico

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Conhecimento do Corpo ➤ Compreender como funciona o seu corpo. ➤ Compreender as mudanças no seu corpo. ➤ Compreender as relações entre o seu corpo e o ambiente, as necessidades físicas e os seus ritmos naturais (oxigénio, nutrição equilibrada, sono). ➤ Respeitar o seu corpo, evitando abusos.	1. Explicar os principais processos biológicos que regulam o seu corpo de forma a compreender e aceitar as suas capacidades físicas e mudanças.
b) Manutenção (boa forma física e saudável) ➤ Cuidados de saúde, higiene. ➤ Nutrição. ➤ Exercício Físico.	2. Valorizar a sua aparência, cuidar da sua higiene pessoal e do seu meio envolvente. 3. Manter uma dieta apropriada e equilibrada. 4. Identificar e descrever noções de prevenção da saúde, incluindo as respeitantes a comportamentos de risco, sendo capaz de tomar as devidas acções para se proteger. 5. Empenhar-se na prática regular de exercício físico e fazer uma distribuição equilibrada entre o tempo de actividades e de descanso.
c) Eficácia ➤ Desenvolver os seus sentidos: tacto, visão, olfacto, audição e paladar. ➤ Desenvolver a sua resistência, força, flexibilidade, agilidade, auto-controle. ➤ Compensar as deficiências.	6. Desenvolver os seus sentidos e condição física tendo em vista a compensação de limitações e capacidades subdesenvolvidas.

### Desenvolvimento Intelectual

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Recolher informação ➤ Curiosidade. ➤ Exploração. ➤ Investigação. ➤ Observação.	1. Desenvolver o seu sentido de curiosidade e recolher sistematicamente informação para aumentar o seu conhecimento.
b) Processar informação ➤ Analisar dados. ➤ Ordenar e classificar. ➤ Memorizar.	2. Ser capaz de analisar e classificar informação e relacioná-la com a sua experiência e o meio envolvente.
c) Resolução de problemas ➤ Espírito de invenção e criatividade. ➤ Hipóteses e dedução. ➤ Experimentação.	3. Ser capaz de resolver problemas formulando hipóteses, experimentando e tirando conclusões. 4. Ser capaz de se adaptar a situações diferentes aplicando conhecimentos e experiências e demonstrando criatividade e espírito inovador. 5. Demonstrar um espírito de invenção e criatividade usando as capacidades técnicas e manuais. 6. Valorizar a ciência e a tecnologia como um dos meios para compreender e ajudar-se a si próprio, os outros, a sociedade e o mundo.

### Desenvolvimento Afectivo

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Auto-descoberta e consciência de si próprio ➤ Reconhecer e aceitar as próprias emoções. ➤ Descobrir-se a si próprio.	1. Reconhecer e aceitar as suas emoções e compreender as suas origens e os efeitos que podem ter sobre as outras pessoas
b) Auto-expressão ➤ Expressar os próprios sentimentos utilizando várias formas criativas.	2. Expressar diferentes tipos de emoção usando várias formas criativas.
c) Responsabilidade e auto-controle ➤ Controlar os sentimentos e emoções de forma a respeitar a própria integridade e a dos outros. ➤ Responder aos sentimentos que lhe são dirigidos, de uma forma responsável. ➤ Controlar a agressividade.	3. Agir com convicção, explicar e mostrar sentimentos para com os outros sem se inibir ou ser agressivo, respeitando a sua própria integridade e a dos outros. 4. Aceitar e respeitar a sexualidade própria e a dos outros como uma expressão de amor. 5. Ser capaz de valorizar as coisas boas da vida de forma a compensar as dificuldades e manter um estado de equilíbrio emocional e felicidade.

### Desenvolvimento Social

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Relacionamento e comunicação ➤ Desenvolver uma estima pelas relações com os outros (aceitar diferenças, saber dar as boas vindas e ouvir), ➤ Adquirir capacidade de comunicação. ➤ Sociedade igual entre homens e mulheres. ➤ Rejeitar estereótipos e preconceitos sociais e nacionalistas.	1. Expressar o que pensa de forma compreensível e eficaz e ser capaz de ouvir e compreender os outros. 2. Identificar as várias causas de conflito, dominar as capacidades de prevenção e resolução de situações de conflito e aplicá-las na vida diária de forma a contribuir para a paz. 3. Descobrir as suas origens e a da sociedade em que está inserido, de forma a compreendê-la. 4. Privilegiar a igualdade de género e valorizar a diversidade social, de convicções e cultural, procurando conhecê-las, tendo em vista a fraternidade mundial.
b) Cooperação e liderança ➤ Aprender como colaborar: construir o espírito de equipa; assumir um papel dentro do grupo; desenvolver, respeitar e avaliar regras comunitárias; compreender a interdependência e reciprocidade; gerir um projecto colectivo; treinar para a cidadania. ➤ Assumir responsabilidades de forma a poder servir os outros.	5. Ser capaz de fazer parte de uma equipa, comunicar eficazmente, gerir programas colectivos valorizando o seu trabalho e o dos outros. 6. Integrar-se e servir activamente na comunidade local, responsabilizando-se no processo de mudança para o bem comum.
c) Solidariedade e serviço ➤ Descobrir a interdependência entre os indivíduos e as comunidades. Desenvolver o sentido de pertença em comunidades cada vez maiores. ➤ Desenvolver um sentido de assistência e de bem comum: adoptando os valores da democracia e justiça social.	7. Ser capaz de explicar como tudo no mundo faz parte de um sistema interrelacionado e equilibrado e que o desenvolvimento sustentável envolve a interdependência entre muitos factores humanos e naturais. Ser capaz de ligar a acção local a um contexto global mais lato. 8. Ser capaz de explicar os princípios dos direitos humanos e as várias formas em que estes podem ser negados ou promovidos através de factores sociais, económicos, políticos e culturais, aplicando-os na sua vida e agindo em concordância.

### Desenvolvimento Espiritual

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Capacidade de se maravilhar ➤ Ser sensível às maravilhas da natureza e da vida. ➤ Reconhecer nela a Realidade Espiritual.	1. Procurar uma realidade espiritual através de: a) descoberta das maravilhas da natureza; b) criar empatia para com os outros; c) cooperar com os outros para melhorar o mundo.
b) Sabedoria e Trabalho ➤ Desenvolver responsabilidades para consigo próprio. ➤ Ser capaz de exercer auto-disciplina.	2. Reconhecer e implementar os seus valores na sua vida diária, alcançando a solidez entre ela, a sua vida pessoal e a sua participação na sociedade.
c) Devoção ➤ Explorar e descobrir a herança espiritual da sua comunidade. ➤ Tirar conclusões sobre a própria vida.	3. Reconhecer e explicar o significado espiritual de experiências pessoais e colectivas. 4. Explorar a herança espiritual da sua comunidade e procurar estabelecer comunicação com todos, independentemente das suas crenças religiosas. 5. Reconhecer na realidade espiritual o sentido da sua própria vida. 6. Respeitar e aceitar as diferenças nos preceitos e concepções resultantes de perspectivas religiosas <sup>1</sup> diferentes da sua.

<sup>1</sup> A Realidade Última

### Desenvolvimento do Carácter

Caminhos Educativos	Objectivos Educativos
a) Identidade ➤ Descobrir-se e afirmar-se; definir objectivos para a própria evolução.	1. Conhecer e confiar nas suas capacidades e limitações, ter uma percepção crítica de si próprio, aceitar-se como é e preservar uma boa imagem. 2. Ser capaz de definir objectivos para a sua evolução e ser responsável pelo seu desenvolvimento, enfrentando a vida com alegria e com sentido de humor.
b) Autonomia ➤ Ser capaz de julgar as coisas por si próprio; ser capaz de tomar decisões, fazer escolhas e aceitar as consequências.	3. Demonstrar uma percepção crítica do mundo que o rodeia, fazer as suas próprias escolhas e aceitar as consequências. 4. Esforçar-se por se tornar autónomo e financeiramente independente.
c) Envolvimento ➤ Ser capaz de julgar os riscos e agir em consonância; envolver-se num projecto; perseverar apesar das dificuldades.	5. Expressar os seus pontos de vista com firmeza, escolher as suas obrigações e compromissos, perseverando e cumprindo com eles apesar das dificuldades.
d) Valores ➤ Desenvolver valores que lhe permitam avaliar a sua própria conduta e a dos outros. ➤ Ser capaz de guiar a sua conduta, por esses valores.	6. Desenvolver valores que lhe permitam guiar a sua conduta, avaliando-a, assim como a dos outros.



## Objectivos Educativos da Divisão I

Área Física	Área Intelectual	Área Social
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar os órgãos vitais do corpo, o esqueleto e os órgãos dos sentidos;</li> <li>2. Ser capaz de manter hábitos de higiene pessoal;</li> <li>3. Participar na limpeza e arrumação do seu meio envolvente<sup>1</sup>;</li> <li>4. Ter e aplicar noções básicas de uma alimentação saudável;</li> <li>5. Demonstrar cuidados na prevenção de doenças;</li> <li>6. Descobrir diferentes práticas desportivas;</li> <li>7. Respeitar as horas de descanso e explicar a sua importância;</li> <li>8. Explorar os seus sentidos e capacidades físicas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desenvolver a curiosidade pela recolha de informação para obtenção de conhecimentos;</li> <li>2. Ser capaz de memorizar, compreender e aplicar a informação a novas situações;</li> <li>3. Recorrer à utilização da experiência para melhor compreensão do mundo que rodeia os elementos da divisão I;</li> <li>4. Ter contacto com as novas tecnologias;</li> <li>5. Ser criativo e expressar essa criatividade com recurso a capacidades técnicas e manuais;</li> <li>6. Utilizar a tentativa - erro em situações do dia-a-dia para a sua aprendizagem.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saber partilhar o que tem com os seus companheiros;</li> <li>2. Ouvir a opinião dos outros;</li> <li>3. Aceitar as diferenças de capacidade;</li> <li>4. Esforçar-se por cumprir as tarefas que lhe forem delegadas;</li> <li>5. Respeitar as normas da Escola e da Divisão;</li> <li>6. Demonstrar empenho em práticas ecológicas pessoais;</li> <li>7. Conhecer os direitos da Criança.</li> </ol>

Área Espiritual	Área Afectiva	Área do Carácter
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar fenómenos naturais simples;</li> <li>2. Desempenhar tarefas em conjunto, auxiliar outros e solicitar auxílio na superação de dificuldades;</li> <li>3. Regular o comportamento de acordo com normas;</li> <li>4. Mostrar respeito<sup>2</sup> por quaisquer práticas e símbolos religiosos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar e descrever as emoções e sentimentos de si próprio e dos outros;</li> <li>2. Iniciar a utilização de formas de expressão, como corporais, manuais e plásticas, para exprimir experiências e emoções;</li> <li>3. Esforçar-se por exprimir as suas opiniões sem fazer troça dos outros na sua vida diária, corrigindo-se quando chamado à razão;</li> <li>4. Saber ouvir as críticas feitas a si próprio dentro da divisão;</li> <li>5. Demonstrar que aceita as diferenças físicas existentes entre géneros de forma natural;</li> <li>6. Identificar os gostos pessoais.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apreciar o que é capaz de fazer;</li> <li>2. Aceitar as penalizações que lhe sejam atribuídas;</li> <li>3. Reconhecer, nas acções que praticou, as incorrectas;</li> <li>4. Habituar-se a fazer escolhas;</li> <li>5. Ser capaz de realizar sozinho as tarefas básicas pessoais do seu dia a dia<sup>3</sup>;</li> <li>6. Ser capaz de manter um projecto pessoal de forma sistemática<sup>4</sup>;</li> <li>7. Ser capaz de exprimir a sua opinião quando solicitada;</li> <li>8. Regular o comportamento de acordo com normas.</li> </ol>

<sup>1</sup> Exemplo: casa, tenda, canto, etc..

<sup>2</sup> Não confundir com reverência a uma prática religiosa. Entender no sentido de (por exemplo): estar calado perante uma cerimónia, não gozar com a indumentária de uma determinada pessoa num acto religioso, etc..

<sup>3</sup> Apertar os sapatos, higiene pessoal, vestir-se.

<sup>4</sup> Ex.: Caderno individual, Herbário, etc..

## Objectivos Educativos da Divisão II

Área Física	Área Intelectual	Área Social
<ol style="list-style-type: none"> <li>Explicar o sistema reprodutor e as principais mudanças derivadas do crescimento<sup>1</sup>;</li> <li>Aceitar as diferenças e mudanças do seu corpo como um fenómeno natural;</li> <li>Explicar a importância e demonstrar que se empenha em manter hábitos de higiene pessoal e do seu meio envolvente;</li> <li>Saber e demonstrar a importância de manter uma dieta equilibrada e adequada;</li> <li>Explicar os modos de prevenção de doenças e comportamentos de risco, assim como medidas a tomar;</li> <li>Identificar os métodos contraceptivos mais comuns;</li> <li>Continuar a explorar práticas desportivas;</li> <li>Demonstrar saber a importância da gestão equilibrada das actividades e do descanso;</li> <li>Identificar e compreender as suas limitações e capacidades físicas, procurando minimizar as primeiras e desenvolvendo as segundas;</li> <li>Consciencializar-se das consequências que as suas acções provocam no seu corpo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Utilizar a recolha de informação para aumento do conhecimento;</li> <li>Ser capaz de memorizar, compreender, aplicar e analisar informação perante novas situações;</li> <li>Recorrer à utilização da experiência para melhor compreensão do mundo que rodeia os elementos da divisão II;</li> <li>Procurar a utilização das novas tecnologias, para solucionar problemas do dia-a-dia;</li> <li>Ser criativo e expressar essa criatividade com recurso a capacidades técnicas e manuais;</li> <li>Iniciar a formulação de hipóteses, experimentando e tirando conclusões para a resolução de pequenos problemas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Compreender que a derrota é uma das possibilidades de um confronto;</li> <li>Aceitar as diferenças de género e raciais;</li> <li>Expressar as suas ideias mesmo quando recebem a forma como serão aceites e respeitar as dos outros;</li> <li>Demonstrar abertura na integração de novos elementos no seu pequeno grupo;</li> <li>Cumprir as tarefas relativas às suas funções;</li> <li>Ser capaz de estabelecer regras em conjunto com o seu pequeno grupo, fazendo por cumpri-las;</li> <li>Demonstrar conhecimentos acerca da sua comunidade local.</li> <li>Ter noções acerca da importância da ecologia para o desenvolvimento sustentável global;</li> <li>Conhecer os Direitos Humanos e mostrar-se respeitador dos mesmos;</li> <li>Participar em actividades locais em prol do bem-estar global.</li> </ol>
Área Espiritual	Área Afectiva	Área do Carácter
<ol style="list-style-type: none"> <li>Observar e compreender fenómenos naturais simples;</li> <li>Desempenhar tarefas em equipa; auxiliar outros na superação de dificuldades;</li> <li>Regular, compreender e justificar as suas acções num quadro de respeito pelas normas;</li> <li>Reconhecer a existência de diferentes orientações religiosas, mostrando perante elas respeito e tolerância.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Identificar as causas das reacções e impulsos de si próprio e dos outros;</li> <li>Aceitar e valorizar as suas capacidades e limitações de forma a adquirir uma boa auto-estima;</li> <li>Descobrir novas formas de exprimir experiências e emoções;</li> <li>Criar o hábito de utilizar diferentes formas de exprimir experiências e emoções;</li> <li>Tolerar as críticas que lhe são feitas;</li> <li>Fazer um esforço para controlar reacções que possam magoar os outros;</li> <li>Retribuir e valorizar os estímulos positivos que recebe;</li> <li>Descobrir o valor da amizade;</li> <li>Procurar colocar-se na situação de outra pessoa;</li> <li>Reconhecer diferentes formas de afectividade;</li> <li>Reconhecer os seus impulsos sexuais, esforçando-se por dirigi-los de forma responsável;</li> <li>Reconhecer a existência de diferentes pontos de vista sobre a mesma situação.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Valorizar a importância das tarefas que consegue realizar dentro da equipa;</li> <li>Ser capaz de ouvir as críticas;</li> <li>Avaliar as suas acções, mencionando tanto as positivas quanto negativas;</li> <li>Reconhecer quando não é capaz de desempenhar uma tarefa e aceitá-lo;</li> <li>Ser capaz de enfrentar as tarefas que tem a realizar;</li> <li>Ser capaz de responsabilizar-se pelos seus recursos pessoais de forma sistemática<sup>2</sup>;</li> <li>Ter noção das consequências das suas escolhas;</li> <li>Ser capaz de manter um projecto colectivo de forma sistemática<sup>3</sup>;</li> <li>Ser capaz de ouvir os outros;</li> <li>Ter noção do Bom/Mau e justificar as suas acções num quadro de respeito pelas normas;</li> <li>Saber o que são estereótipos e preconceitos.</li> </ol>

<sup>1</sup> Puberdade.

<sup>2</sup> Cuidar da sua roupa, gerir o seu dinheiro pessoal.

<sup>3</sup> Manter o espaço da equipa, assumir um cargo na equipa.

## Objectivos Educativos da Divisão III

Área Física	Área Intelectual	Área Social
<ol style="list-style-type: none"> <li>Explicar o funcionamento dos sistemas do corpo humano;</li> <li>Demonstrar iniciativa na higiene do corpo e do meio envolvente;</li> <li>Demonstrar empenho em manter ou melhorar a sua postura e aprumo;</li> <li>Demonstrar empenho em ter uma alimentação saudável, responsabilizando-se por ela;</li> <li>Empenhar-se na prática regular de exercício físico e fazer uma distribuição equilibrada entre o tempo de actividades e de descanso;</li> <li>Demonstrar empenho no desenvolvimento equilibrado das suas capacidades físicas, esforçando-se por minimizar as lacunas e maximizar as potencialidades.</li> <li>Identificar e descrever noções de prevenção da saúde, incluindo as respeitantes a comportamentos de risco, sendo capaz de tomar as devidas acções para se proteger.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ser capaz de memorizar; compreender, aplicar, analisar, sintetizar e avaliar informação perante novas situações;</li> <li>Compreender os contributos das ciências para melhor compreensão do mundo, de "si próprio" e dos outros;</li> <li>Desenvolver um espírito crítico na utilização de informação através das novas tecnologias;</li> <li>Ser criativos e expressar essa criatividade com recurso a capacidades técnicas e manuais;</li> <li>Ser capaz de resolver problemas, formulando hipóteses, experimentando e tirando conclusões.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Saber defender o seu ponto de vista de uma forma coerente e sem excessos<sup>1</sup>;</li> <li>Aceitar as diferenças sociais, ideológicas e de formas de vida;</li> <li>Ser capaz de pensar por si mesmo no que diz respeito a estereótipos e preconceitos sociais;</li> <li>Aceitar a decisão do grupo, cooperando na sua execução, independentemente da sua opinião sobre a mesma;</li> <li>Demonstrar-se solícito no assumir de tarefas e seu cumprimento;</li> <li>Demonstrar espírito de iniciativa e assegurar as tarefas a que se propõe;</li> <li>Mostrar respeito pelo trabalho desenvolvido por outros;</li> <li>Participar em actividades em prol da sua comunidade local, compreendendo as suas vantagens;</li> <li>Ter consciência dos principais impactes que o seu modelo de vida provoca no ambiente, procurar minimizar os negativos e promover a prevenção dos mesmos perante o próximo;</li> <li>Compreender os Direitos Humanos.</li> </ol>

Área Espiritual	Área Afectiva	Área do Carácter
<ol style="list-style-type: none"> <li>Observar e compreender fenómenos naturais; apreciar como belos objectos naturais e paisagens;</li> <li>Desempenhar, coordenar e participar no planeamento de tarefas em equipa com vista ao bem comum;</li> <li>Orientar, compreender e justificar as suas acções num quadro de respeito por princípios (interiorização da norma);</li> <li>Adquirir conhecimentos elementares sobre as diferentes orientações religiosas, mostrando perante elas respeito e tolerância;</li> <li>Compreender a espiritualidade como atribuição de um sentido global à existência humana, que comporta exigências ao nível da acção individual.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Aceitar as suas emoções e sentimentos, empenhando-se em desenvolvê-los;</li> <li>Utilizar a expressão criativa para exprimir conceitos;</li> <li>Entender a expressão criativa para exprimir conceitos;</li> <li>Entender a expressão criativa de cada um como uma linguagem individual e única;</li> <li>Ser capaz de aceitar críticas, criticar construtivamente e de elogiar;</li> <li>Controlar reacções que possam magoar os outros;</li> <li>Ser equilibrado na demonstração dos seus sentimentos<sup>2</sup>;</li> <li>Dirigir de forma responsável os seus impulsos sexuais;</li> <li>Ser perseverante nos momentos difíceis;</li> <li>Desenvolver acções que vão ao encontro dos seus gostos;</li> <li>Aceitar as suas limitações empenhando-se em minimizá-las, desenvolvendo a sua auto-estima.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ser capaz de confiar em si próprio e preservar uma boa imagem de si;</li> <li>Aceitar-se como é;</li> <li>Ser capaz de ouvir e considerar críticas;</li> <li>Ser capaz de se avaliar, tanto em relação à sua conduta, quanto às suas características;</li> <li>Ser capaz de enfrentar a vida de uma forma positiva;</li> <li>Ser capaz de definir metas para minimizar as suas limitações e desenvolver os seus interesses;</li> <li>Avaliar de forma construtiva;</li> <li>Demonstrar uma percepção crítica do mundo que o rodeia, tendo a sua própria opinião;</li> <li>Ter capacidade de tomar decisões que possam influenciar a sua vida;</li> <li>Aceitar as consequências das suas escolhas;</li> <li>Exprimir os seus pontos de vista com firmeza<sup>3</sup> e ponderação, ouvindo o ponto de vista dos outros;</li> <li>Escolher as suas obrigações e compromissos;</li> <li>Perseverar nos compromissos apesar das dificuldades;</li> <li>Ser capaz de avaliar outros de forma ponderada;</li> <li>Esforçar-se por aplicar os seus princípios, orientando por eles o seu comportamento.</li> </ol>

<sup>1</sup> Sem perder a objectividade da sua perspectiva.

<sup>2</sup> Entender no sentido de dar a dimensão justa às coisas, ter capacidade de encaixe, por exemplo: um dirigente pedir para um elemento se calar e este começar a chorar, não se expôr demasiado, etc..

<sup>3</sup> Por firmeza compreenda-se firmeza nos argumentos e não casmurrice.



## Objectivos Educativos da Divisão IV

Área Física	Área Intelectual	Área Social
<ol style="list-style-type: none"> <li>Explicar os principais processos biológicos que regulam o seu corpo de forma a compreender e aceitar as suas capacidades físicas e mudanças;</li> <li>Valorizar a sua aparência, cuidar da sua higiene pessoal e do seu meio envolvente;</li> <li>Manter uma dieta apropriada e equilibrada;</li> <li>Agir de forma consciente e com iniciativa na manutenção de uma prática de vida saudável;</li> <li>Desenvolver os seus sentidos e condição física tendo em vista a compensação de limitações e capacidades subdesenvolvidas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Recolher sistematicamente informação para o aumento do conhecimento;</li> <li>Ser capaz de memorizar, compreender, aplicar, analisar, sintetizar e avaliar informação perante novas situações;</li> <li>Valorizar os contributos das ciências para melhor compreensão do mundo, de "si próprio" e dos outros;</li> <li>Aplicar um espírito crítico na utilização de informação através das novas tecnologias;</li> <li>Ser criativo e expressar essa criatividade através de capacidades técnicas e manuais.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Expressar o que pensa de forma compreensível e eficaz e ser capaz de ouvir e compreender os outros;</li> <li>Identificar as várias causas de conflito, dominar as capacidades de prevenção e resolução de situações de conflito e aplicá-las na vida diária de forma a contribuir para a paz;</li> <li>Descobrir as suas origens e a da sociedade em que está inserido, de forma a compreendê-la;</li> <li>Privilegiar a igualdade de género e valorizar a diversidade social, de convicções e cultural, procurando conhecê-las, tendo em vista a fraternidade mundial;</li> <li>Ser capaz de fazer parte de uma equipa, comunicar eficazmente, gerir programas colectivos valorizando o seu trabalho e o dos outros;</li> <li>Integrar-se e servir activamente na comunidade local, responsabilizando-se no processo de mudança para o bem comum;</li> <li>Ser capaz de explicar como tudo no mundo faz parte de um sistema interrelacionado e equilibrado e que o desenvolvimento sustentável envolve a interdependência entre muitos factores humanos e naturais. Ser capaz de ligar a acção local a um contexto global mais lato;</li> <li>Ser capaz de explicar os princípios dos direitos humanos e as várias formas em que estes podem ser negados ou promovidos através de factores sociais, económicos, políticos e culturais, aplicando-os na sua vida e agindo em concordância.</li> </ol>
Área Espiritual	Área Afectiva	Área do Carácter
<ol style="list-style-type: none"> <li>Observar e compreender fenómenos naturais; apreciar como belos objectos naturais e paisagens;</li> <li>Desempenhar, coordenar e planear tarefas com vista ao bem comum;</li> <li>Orientar, compreender e justificar as suas acções num quadro de respeito por princípios<sup>1</sup>;</li> <li>Adquirir conhecimentos elementares sobre as diferentes orientações religiosas, mostrando perante elas respeito e tolerância;</li> <li>Compreender a espiritualidade como atribuição de um sentido global à existência humana, que comporta exigências ao nível da acção individual;</li> <li>Encontrar a sua própria posição na interpretação desse sentido, e nortear a acção de forma consequente com esse posicionamento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Reconhecer e aceitar as suas emoções e compreender as suas origens e os efeitos que podem ter sobre as outras pessoas;</li> <li>Expressar diferentes tipos de emoção usando várias formas criativas, de modo desinibido e consciente;</li> <li>Agir com convicção, explicar e mostrar sentimentos para com os outros sem se inibir ou ser agressivo, respeitando a sua própria integridade e a dos outros;</li> <li>Aceitar e respeitar a sexualidade própria e a dos outros como uma expressão de amor;</li> <li>Ser capaz de valorizar as coisas boas da vida de forma a compensar as dificuldades e manter um estado de equilíbrio emocional e felicidade.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Avaliar-se sistematicamente;</li> <li>Ser capaz de definir objectivos para a sua evolução;</li> <li>Ser responsável pelo seu desenvolvimento;</li> <li>Tomar medidas para ter a sua autonomia material;</li> <li>Avaliar plenamente as consequências das suas escolhas, assumindo-as;</li> <li>Adquirir autonomia nas suas escolhas;</li> <li>Perseverar e cumprir os compromissos apesar das dificuldades;</li> <li>Ser capaz de avaliar outros de forma ponderada e sem recorrer a estereótipos e preconceitos.</li> </ol>

<sup>1</sup> Interiorização da norma.

## ANEXO 2

### MÉTODO ESCOTISTA APLICADO A CADA DIVISÃO - METODOLOGIAS ESPECÍFICAS DE CADA DIVISÃO

Método	Itens	Alcateia	Tribo de Escoteiros	Tribo de Exploradores	Clã
Promessa e Lei (princípios) = Espírito escotista	Promessa	Promessa do Lobito  <i>Prometo fazer o melhor possível por:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Amar a Deus (ou outra alusão de natureza religiosa), os meus pais e cumprir a Lei da Alcateia</li> <li>Praticar diariamente uma boa acção</li> </ul>	Compromisso de Honra:  <i>Prometo por minha Honra fazer o meu melhor por:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Cumprir os meus deveres para com a minha Fé (ou outra alusão de natureza religiosa) e a Pátria</li> <li>Auxiliar o próximo em todas as circunstâncias</li> <li>Viver segundo a Lei do Escoteiro</li> </ul>		
	Lei	Lei da Alcateia: 1. O Lobito escuta o velho lobo. 2. O Lobito não se escuta a si próprio.	1. O escoteiro é verdadeiro e a sua palavra é sagrada 2. O escoteiro é leal 3. O escoteiro é prestável 4. O escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais escoteiros 5. O escoteiro é cortês 6. O escoteiro é respeitador e protetor da Natureza 7. O escoteiro é responsável e disciplinado 8. O escoteiro é alegre e sorri perante as dificuldades 9. O escoteiro é económico, sóbrio e respeitador dos bens dos outros 10. O escoteiro é íntegro nos pensamentos, palavras e acções		
	Lema	O Melhor possível	Sempre Pronto		
	Outros elementos	Máximas da Selva		Regulamento de Tribo (facultativo)	Carta de Clã

Método	Itens	Alcateia	Tribo de Escoteiros	Tribo de Exploradores	Clã	
<p>Educação pela acção = Autogestão = Ajuda de adultos = Aceitação progressiva de responsabilidades</p>	<p>Sistema de projecto = modo de caminhar = forma de fazer as coisas</p>	Denominação	Caçada	Aventura	Expedição	Empreendimento
		Idealizar	Individualmente em Rocha de Conselho; Chefia constrói as propostas	Patulhas Chefia com algumas propostas	Patulhas	Individualmente
		Eleger	Rocha de Conselho	Conselho de Tribo	Conselho de Tribo	Conselho de Clã
		Preparar	Chefia de Alcateia	Patulhas Conselho de Guias	Equipas de Expedição Conselho de Expedição	Equipa de empreendimento Grupos de trabalho Equipa Executiva
		Avaliar	Rocha de Conselho Chefia	Conselho de Tribo	Conselho de Tribo Conselho de Expedição	Equipa de empreendimento Conselho de Clã
		Conceito	A Caçada, (grande jogo) como a necessidade lúdica da secção e da união do grande grupo – A Família Feliz.	A Aventura, como a descoberta de si mesmo em colaboração com os seus semelhantes e interagindo com o meio.	A Expedição, como a descoberta da natureza, da vida social e das suas estruturas.	O Empreendimento, como a descoberta em comunidade e da acção individual. A descoberta da vida e dos seus desafios em comunidade e a transformação personalizada do mundo.
	<p>Actividades do Pequeno Grupo = modo de caminhar = forma de fazer as coisas</p>	Denominação	Não tem	Actividade de Patrulha	Actividade de Patrulha	Empreendimento de Equipa (ou individual)
		Idealizar		Patrulha	Patrulha	Caminheiro
		Eleger		Elementos da Patrulha	Elementos da Patrulha	Caminheiro
		Preparar		Patrulha Chefia	Patrulha Chefia	Equipa ou Caminheiro
		Avaliar		Patulhas + Conselho de Guias	Patulhas + Conselho de Guias	Equipa ou Caminheiro Conselho de Clã
	<b>Unidade de trabalho</b>		<b>Alcateia</b>	<b>Tribo/Patulhas</b>	<b>Patulhas</b>	<b>Indivíduo/Equipa</b>
	<p>Sistema de Planificação</p>	Análise da Realidade	Chefia	Chefia	Patulhas Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Clã Chefia
		Definição de Áreas Prioritárias	Chefia	Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Clã Chefia
		Definição de Objectivos	Chefia	Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Clã Chefia
		Programação	Chefia	Conselho de Tribo Conselho de Guias Chefia	Conselho de Guias Conselho de Tribo	Conselho de Clã Equipa Executiva
		Avaliação	Chefia Rocha de Conselho	Conselho de Tribo Chefia	Conselho de Tribo Conselho de Guias Chefia	Conselho de Clã Chefia
	<p>Nº de elementos</p>	Mínimo/Máximo	6 a 32	8 a 40	8 a 40	3 a 32
		Recomendado	18 a 24	20 a 30	20 a 30	12 a 24

Método	Itens	Alcateia	Tribo de Escoteiros	Tribo de Exploradores	Clã	
<b>Vida em Pequenos Grupos</b> =Autogestão =Ajuda adultos =aceitação progressiva de responsabilidades	Pequenos Grupos	Nome	Bandos	Patrulhas	Patrulhas (P) Equipas de Expedição (EE)	Equipas
		N.º de elementos	4 (mínimo) 8 (máximo)	4 (mínimo) 5 ou 6 (ideal) 8 (máximo)	4 (mínimo) 5 ou 6 (ideal) 8 (máximo)	4 a 8 (ideal)
		Duração	Fixos	Fixos	Fixos (P) Temporários (EE)	Temporários
		Autonomia	Sem autonomia	Pouca autonomia	Autónomos	Autónomos
		Coeducação	Mistos	Géneros separados	Géneros separados (P) Mistos (EE)	Mistos
		Crítérios de definição	Organizativos	Estruturais (maioritariamente estruturais devido ao Sistema de Patrulhas) Organizativos Funcionais	Estruturais (P) Organizativos (P; EE) Funcionais (EE)	Funcionais
		Responsável	Guia de Bando Designado	Guia de Patrulha Eleito	Guia de Patrulha - Eleito Responsável por EE - Eleito	Guia de Equipa Eleito
		Órgão de Decisão	Não tem	Conselho de Patrulha	Conselho de Patrulha Reunião de EE	Reunião de Equipa
	Local de encontro	Espaço de Bando	Cantos de Patrulha (Sede)	Cantos de Patrulha (Sede)	Não tem espaço próprio	
	Órgãos de decisão da Divisão	Rocha de Conselho	Conselho de Tribo	Conselho de Tribo	Conselho de Clã	
	Órgão de gestão da Divisão	Chefia de Alcateia	Conselho de Guias	Conselho de Guias	Equipa Executiva	
	Local de encontro	Covil de Alcateia	Sede/Sala de Tribo	Sede/Sala de Tribo	Sala de Clã	
	Ajuda de Adultos Responsável/idade recomendada	Muito forte Aquelá: 18 a 40 Balú e Baguirá: 18 a 40	Forte ECTEsc: 18 a 40 ESCTEsc: 18 a 40	Média ECTExp: 20 a 40 ESCTExp: 18 a 40	Fraca ECC: 22 a 45 ESCC: 22 a 40	
	Ajudantes/idade recomendada					
Aceitação progressiva de responsabilidades	Divisão de tarefas: Guias e Sub-guias de Bando	Cargos de Patrulha: Guia, Sub-guia, Secretário, Tesoureiro (Guarda-Material, Arquivista, Socorrista, Repórter e Animador)	Cargos de Patrulha: Guia, Sub-guia, Secretário, Tesoureiro (Guarda-Material, Arquivista, Socorrista, Repórter e Animador) Funções nas EE	Cargos de Clã: Guia de Clã, Membro da Equipa Executiva Responsabilidades nas equipas de empreendimento Partilha das tarefas		

Método	Itens	Alcateia	Tribo de Escoteiros	Tribo de Exploradores	Clã
<b>Programas progressivos e atraentes</b> =centros de interesse =sistema de progresso =Jogos =Técnicas úteis =Serviço à comunidade =Ar livre	Áreas de desenvolvimento	Físico, Intelectual, Social, Espiritual, Afetivo e Carácter			
	Divisões etárias Idades	Alcateia 7 aos 10/11	Tribo de Escoteiros 10/11 aos 13/14	Tribo de Exploradores 13/14 aos 16/17	Clã 16/17 aos 21
	Enquadramento simbólico	Lobitos Ambiente fantástico da selva com as suas personagens; Uniforme Lenço do Grupo; Cor amarela; Totem de Alcateia; Cor bando/Triângulo do bando; Nome da Selva; Progresso.	Escoteiros As Tribos indígenas Uniforme Lenço do Grupo Cor verde Vara de escoteiro Patrulhas com nomes de animais; Totem de Patrulha; Lema; Gritos e hinos; Diário de patrulha; Caderno de Caça; Escalpe de Patrulha; Totem (nome) pessoal; Progresso.	Exploradores Os Povos exploradores Uniforme Lenço do Grupo; Cor azul; Vara de escoteiro; Totem de Patrulha; Lema; Gritos e hinos; Diário de patrulha; Caderno de explorador; Diário de expedição; Escalpe de patrulha; Totem (nome) pessoal; Progresso.	Caminheiros O caminho (a busca do caminho); Uniforme Lenço do Grupo; Cor vermelha Tronca; Progresso.
	Cerimónias e Rituais	Promessa Grande Uivo Investiduras de Guias e Sub-guias Etapas Especialidades Ponte Passagem	Compromisso de Honra Investidura nos Cargos Etapas Especialidades Ponte Passagem	Compromisso de Honra Investidura nos Cargos Etapas Especialidades Ponte Passagem	Compromisso de Honra Investidura nos Cargos Etapas Especialidades Saída do Clã
	Saudação	Saudação de Lobito		Saudação Escotista	
	Sistema de Progresso: Etapas	3 Etapas (Integração, Participação e Animação)	3 Etapas (Integração, Participação e Animação)	3 Etapas (Integração, Participação e Animação)	3+1 Etapas (Integração, Participação e Animação + Escoteiro da Pátria)
	Especialidades	Após concluída a 1ª Etapa	Após concluída a 1ª Etapa	Após concluída a 1ª Etapa	Após concluída a 1ª Etapa
	Grande actividade característica	Acampamentos com jogos com enredo fantástico, embora pouco complexos	Acampamento com grande dose de jogos	Acampamento com grande dose de técnica/exploração	Raid/Exploração