

PROGRAMAÇÃO OFICIAL DO AJURI 2008 – VENÂNCIO AIRES/RS

Sábado - 19/04/2008					
Horário	Atividade	Objetivo, Descrição e Observação para a Atividade	Local	Pontuação	Responsável
09:00 hs	Montagem do campo	Local definido pela Coordenação do AJURI			
10:40 hs	Atividade 01 “Identificando e Conhecendo as Árvores”	Objetivo: Integrar os participantes do Ajuri Descrição: Os Sêniores/Guias serão sorteados para formar alguns grupos (integração), onde cada grupo receberá algumas fotos e dados de árvores que existem no Parque do Chimarrão, sendo que, em 1 hora, deverão descobrir onde elas se encontram no Parque e marcá-las numa foto de satélite ¹ . Observação: As cartas e a foto de satélite deverão ser identificadas e entregues à Coordenação após o fim da atividade	Sede da Assive	Ganha 05 pontos para a Patrulha que se apresentar no horário e 05 pontos para o Grupo (individualmente) por árvore encontrada e plotada no local correto	Chefe Wilson
12:00 hs	Almoço Livre	Observação: Responsabilidade da Patrulha ou uso do restaurante			Patrulha
13:30 hs	Preparativos para abertura do AJURI	Observação: Uso do uniforme completo			Grupo
14:00 hs	Abertura Oficial do Planeta AJURI				

¹ As fotos de árvores e a foto de satélite serão dadas pela Coordenação.

15:30 hs	Preparação para a Aventura Distrital Sênior Com o tema “Missão à Cumprir”	Descrição: Deslocamento até a divisa do município de Venâncio Aires com Boqueirão do Leão (Linha Sete Léguas - 60Km) com o intuito de percorrer uma trilha (15 Km) para identificar possíveis locais onde “elementos estranhos” podem estar se escondendo. Observação: Trocar o uniforme para o “uniforme de guerra” (calça, camiseta com vínculo escoteiro e lenço)	Pórtico do Parque	Ganha 05 pontos para a 1ª Patrulha a se apresentar	Chefe Wilson
15:45 hs	Vistoria das mochilas e “Contagem”	Observação: Levar somente o solicitado e essencial. Cada Chefe, Escotista e Sêniores-Guia ganharão um número de identificação.	Pórtico do Parque	Perde 05 pontos para cada indivíduo que levar algo desnecessário (ex.: eletrônicos, etc.)	Chefes
15:55 hs	Atividade 02 “Mapear a Rota da Missão”	Objetivo: Traçar a rota seguida e mapear pontos importantes (Carta 1) Descrição: Cada Patrulha receberá um mapa de Venâncio Aires ² com as rodovias onde deverá ser traçado o caminho percorrido e plotar e determinar as coordenadas de onde se encontram Igrejas. Observação: A patrulha deverá entregar o mapa identificado no retorno da atividade (atividade será realizada no deslocamento	Pórtico do Parque	Ganha 15 pontos por Patrulha se estiver 80% do traçado do trajeto correto – 03 pontos por plotar e por cada coordenada correta das Igrejas	Chefe Wilson

² Mapa de Venâncio Aires será fornecido pela Coordenação.

até Linha Sete Léguas)					
16:05 hs	Atividade 03 “Transporte de Mina”	Objetivo: Cuidar do transporte de “material perigoso” Descrição: Cada Sênior/Guia receberá uma bexiga (balão) ³ que deverá ser carregada com extremo cuidado, sem estourá-la até o final da Aventura Observação: A bexiga deverá ser entregue à Coordenação da atividade no dia seguinte, na chegada ao Parque do Chimarrão	Pórtico do Parque	Ganha 25 pontos (individualmente) o escoteiro que não estourar a bexiga	Chefe Wilson
16:15 hs	Embarque no ônibus e saída do Parque do Chimarrão em direção ao local de atividade da “Aventura Distrital Sênior”	Observação: Deslocamento até Linha Sete Léguas se o tempo estiver bom. Se chover, o deslocamento seguirá para Linha Paredão Pires.	Pórtico do Parque	Indisciplinas no deslocamento (ou a qualquer momento) serão punidas em 10 pontos para o indivíduo e 05 para a Patrulha	Chefes
18:30 hs	Chegada e Instruções		Entrada do CTG		Chefes
18:45 hs	Organização do Acampamento	Descrição: Cada Patrulha deverá montar seu bivaque no local definido pela Coordenação	Área de Rodeio		Chefes
19:00 hs	Atividade 04 “Aferição de erro na Orientação”	Objetivo: Seguir azimutes e distâncias corretas Descrição: cada Patrulha ganhará um certo	Ponto X	Ganha 25 pontos pelo percurso completo (chegar ao local	Chefe Wilson Chefes

³ Bexigas (balão) será fornecido pela Coordenação.

		número azimutes e distâncias que deverá ser percorrido até o “Ponto de Encontro (Ponto X)” Observação: A patrulha deverá completar o percurso		determinado)	de Tropa Chefes de Patrulha
19:40 hs	Atividade 05 “Seguir as Coordenadas de Fuga”	Objetivo: Seguir azimutes e distâncias corretas Descrição: cada Patrulha deverá percorrer uma série de azimutes e suas respectivas distâncias para coletar códigos e para chegar ao “Ponto de Encontro (Ponto X)” e cumprir a missão Observação: A patrulha deverá completar o percurso	Ponto X	Ganha 25 pontos pelo percurso completo e mais 15 pontos por traduzir a mensagem	Chefe Wilson Chefes de Tropa Chefes de Patrulha
20:20 hs	Preparação para janta	Sopão e Suco Observação: Cada Patrulha será responsável por levar sua alimentação e pelos utensílios de cozinha ⁴		Ganha 03 pontos para a Patrulha que aprontar a janta primeiro	Patrulha
20:30 hs	Higienização	Observação: Não haverá banho, mas sim, um local para higienização	Banheiros do CTG		
21:30 hs	Fogo de Conselho com o tema “Uma Aventura na Floresta”	Observação: Cada Patrulha deverá apresentar ou encenar uma história/conto sob o referido tema	Ponto Y	Ganha 25 pontos a Patrulha da melhor apresentação; 15 para o segunda e 05 para terceira	Chefes
22:30 hs	Atividade 06	Objetivo: Cuidar de um equipamento valioso	Ponto X	Ganha 15 pontos	Chefe

⁴ A alimentação será através de fogo de chão onde as lenhas serão buscadas na mata.

	“Guerra na Selva”	e transportá-lo até o local definido Descrição: Cada Patrulha receberá um “objeto valioso” que deverá ser transportado com segurança até um local definido passando por obstáculos com possíveis “Tropas Inimigas”	cada Patrulha que não danificar o “objeto valioso” e cumprir o trajeto	Wilson
24:00 hs	Silêncio e Guarda	Objetivo: Guardar com segurança o local de acampamento Observação: Cada Chefe participante receberá uma hora para ser acordado pela ronda para fiscalizar o cumprimento da guarda	A patrulha que não cumprir a ronda perde 30 pontos	

Domingo – 20/04/2008					
Horário	Atividade	Descrição da Atividade	Local	Pontuação	Responsável
07:00 hs	Alvorada				
07:05 hs	Café da manhã	Observação: Cada Patrulha será responsável por sua alimentação ⁴		Ganha 05 pontos para a Patrulha que aprontar o café primeiro	Patrulha
07:30 hs	Instruções	Objetivo: Cuidados e segurança na “Aventura”	Alto da colina	Ganha 10 pontos para a 1ª Patrulha a se	Chefe Wilson

			apresentar	
07:45 hs	Atividade 07 “Jornada Ecológica” com a atividade de Mapeamento	Objetivo: Mapear através do uso da Carta Topográfica do Exército (Carta 2) Descrição: Cada Patrulha receberá uma Carta Topográfica do Exército ⁵ onde deverá ser traçado todo o trajeto percorrido até o fim da atividade e marcar as coordenadas e distâncias solicitadas Observação: A Carta deverá ser identificada e entregue à Coordenação da atividade após o encerramento da atividade	Ganha 30 pontos se acertar acima de 80% do caminho;	Chefe Wilson
08:30 hs	Base 01 “Nós Escoteiros”	Objetivo: Testar a qualidade e a velocidade em realizar um Nó Descrição: As Patrulhas terão seu conhecimento sobre nós testado, sendo que cada Patrulha deverá fazer rapidamente o nó solicitado – nós que poderão ser cobrados: Volta da Ribeira, Volta da Fiel, Nó em Oito, Nó Direito, Nó de Pescador Simples, Nó do Pescador Duplo, Nó de Correr, Lais de Guia, Fateixa, Volta Redonda, Escota, Escota Alceada, Catau, Aselha e Cadeirinhas. Observação: Cada Sênior/Guia deverá ter o seu próprio cabo solteiro. O Sênior participante será escolhido pela Patrulha.	Ganha 05 pontos por cada nó que o representante da Patrulha acertar	Chefes
08:45 hs	Jornada			
09:30 hs	Base 02 “Cálculo de	Objetivo: Avaliar a noção do cálculo de alturas	Ganha 05 pontos por	Chefe Wilson

⁵ A Carta Topográfica será fornecida pela Coordenação (Carta 2).

	Alturas”	<p>Descrição: Cada Patrulha deverá inferir sobre a altura de uma Araucária</p> <p>Observações: Anotar os dados na Carta Topográfica (Carta 2)</p>		Patrulha que acertar aproximadamente e a altura determinada	
09:45 hs	Jornada				
10:30 hs	Base 03 “Cálculo de Direção e Distâncias”	<p>Objetivo: Verificar os cálculos de localização e controle de distância percorrida</p> <p>Descrição: Determinar as coordenadas do local e a distância percorrida entre o acampamento e esta base</p> <p>Observação: Anotar os dados na Carta Topográfica (Carta 2)</p>		Ganha 05 pontos para cada coordenada acertada e 05 por cada distância correta	Chefe Wilson
11:15 hs	Jornada				
12:00 hs	Preparação para o almoço	Massa com Lingüiça e Suco – cada Patrulha será responsável por sua alimentação e pelos utensílios de cozinha ⁴		Ganha 05 pontos para a Patrulha que aprontar o almoço primeiro	Patrulha
12:15 hs	Instrução aos Monitores	<p>Objetivo: Determinar os indivíduos que participarão das próximas Bases</p> <p>Observação: Nas Bases (04) as Patrulhas deverão optar em participar em três</p>			Chefe Wilson
13:00 hs	Jornada				
13:40 hs	Base 04 “Rapel”	<p>Objetivo: Buscar informações em local de difícil acesso</p> <p>Observação: Conforme as precipitações atmosféricas, o número de participantes,</p>	Cascata ou Parede	Ganha 10 pontos por ter realizado com as técnicas corretas	Chefes Lailton, Jean e Fabrício

		disponibilidade de equipamento adequado e o tempo a cumprir, esta atividade poderá ser cancelada ou ser realizada por somente 01 Sênior/Guia de cada patrulha (sorteio ou escolha pela Patrulha)			
13:40 hs	Base 05 "Travessia da Lagoa"	Objetivo: Deverá ser realizado a travessia em cabo-submerso Observação: Conforme as precipitações atmosféricas, o número de participantes e o tempo a cumprir, esta atividade poderá ser cancelada ou ser realizada por somente 01 Sênior/Guia de cada patrulha (sorteio ou escolha pela Patrulha)	Poço das Meninas	Ganha 10 pontos para a Patrulha que fizer no menor tempo a travessia	Chefes
13:40 hs	Base 06 "Natação"	Objetivo: Deverá ser realizado a travessia em nado Observação: Conforme as precipitações atmosféricas, o número de participantes e o tempo a cumprir, esta atividade poderá ser cancelada ou ser realizada por somente 01 Sênior/Guia de cada patrulha (sorteio ou escolha pela Patrulha)	Poço do Roncador	Ganha 10 pontos para a Patrulha que fizer no menor tempo a travessia	Chefes
13:40 hs	Base 07 "Escalada"	Objetivo: Deverá ser alcançado informações em local alto Observação: Conforme as precipitações atmosféricas, o número de participantes, disponibilidade de equipamento adequado e o tempo a cumprir, esta atividade poderá ser cancelada ou ser realizada por somente 01 Sênior/Guia de cada patrulha (sorteio ou escolha pela Patrulha)	Parede	Ganha 10 pontos por Patrulha que conseguir alcançar o objetivo	Chefe Wilson e Assistent e
15:30 hs	Jornada				

16:00 hs	Chegada ao ponto final "MISSÃO CUMPRIDA"	Descrição: Retorno de ônibus ao Parque do Chimarrão Observação: Cada Patrulha deverá escrever no verso da Carta Topografia do Exército (Carta 2) um breve Relatório (pontos positivos e negativos) da "Aventura"	Ponte do Rio Pequeno	Indisciplinas no retorno serão punidas em 10 pontos ao indivíduo e 05 para Patrulha	
18:00 hs	Chegada ao Parque do Chimarrão	Observação: Entregar as bexigas à Coordenação	Pórtico do Parque	Ganhará 25 pontos ao indivíduo que não estourar a bexiga	Chefe Wilson
18:00 hs	Instruções		Pórtico do Parque		Chefe Wilson
18:20 hs	Banho				
19:00 hs	Janta Livre	Observação: Responsabilidade da Patrulha ou uso do restaurante			Patrulha
20:30 hs	Festerê	Show c/ Banda Nacional	Casa de Cultura		
24:00 hs	Silêncio e Guarda	Objetivo: Guardar com segurança o local de acampamento Observação: Cada Chefe participante receberá uma hora para ser acordado pela ronda para fiscalizar o cumprimento da guarda		Quem não cumprir a ronda perde 30 pontos	

Segunda-feira - 21/04/2008

Horário	Atividade	Descrição da Atividade	Local	Pontuação	Respon
----------------	------------------	-------------------------------	--------------	------------------	---------------

sável					
07:00 hs	Alvorada				
07:05 hs	Café da manhã	Observação: Cada Patrulha será responsável por sua alimentação			Patrulha
09:00 hs	Atividade 08 "Rapel, Técnicas de Ascensão e Resgate no Rapel"	Objetivo: Instruir como proceder em casos de emergência e outras técnicas Descrição: Cada Patrulha deverá ter seu equipamento (cadeirinha, mosquetão, corda, cordeletes, freio oito e luvas) Observação: Nem todos farão rapel pelo motivo de tempo (sorteio)	Poliesportivo	Ganha 05 pontos para a 1ª Patrulha a se apresentar	Chefe Wilson
10:30 hs	Desmonte do Acampamento e início do processo de avaliação				Patrulha
12:00 hs	Almoço Livre	Observação: Responsabilidade da Patrulha ou uso do restaurante			Patrulha
14:00 hs	Encerramento do Planeta AJURI 2008	Observação: Apresentação os destaques Sênior, Guia e Patrulha			

OBSERVAÇÕES:

- Cada Patrulha, obrigatoriamente, deverá ter um Chefe ou Escotista responsável que participará constantemente da "Aventura Distrital Sênior-Guia";
- Os Chefes ou Escotistas responsáveis por Patrulha deverão também acampar em bivaque (individual) e deverão fazer as refeições com as devidas Patrulhas.
- Os Chefes ou Escotistas responsáveis por Patrulha não poderão auxiliar as Patrulhas nas atividades, somente acompanharão e orientarão para qualquer imprevisto.

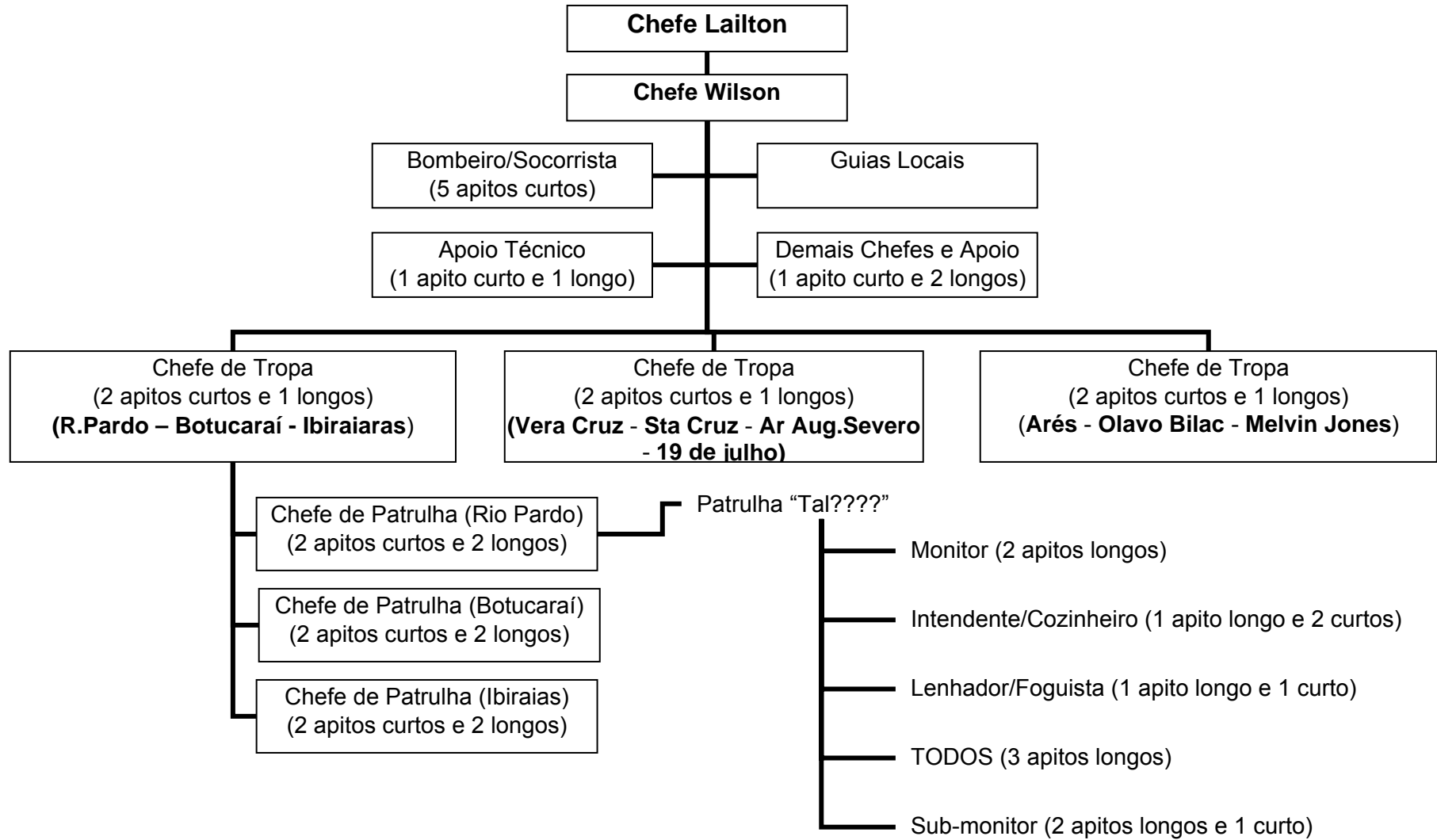
O que levar por Patrulha na Aventura:

- prancheta, lápis, calculadora, bússola, régua e transferidor;
- utensílios para a alimentação (panela, chaleira (ou caneca) e colher);
- lona para o bivaque (em torno de 6m² por pessoa) para teto e para forro de chão (mais os cordeletes para amarrar);
- alimentação (01 jantar, 01 café-da-manhã e 01 almoço) e condimentos. Poderá ser levado algum extra (bolachas, barra de cereais, etc.) porque a atividade será desgastante;
- um bastão de acima de 1,60 x 5cm de diâmetro (bastão de sub-monitor para fazer uma maca);
- 01 cadeirinha para rapel, 01 freio oito, 02 mosquetões, luvas, 02 cordeletes e 01 corda para rapel;
- kit de primeiros-socorros (com ênfase em bandagens e faixas);
- 01 facão e uma pá (pequena) de jardinagem.

O que levar individualmente na Aventura:

- mochila de “ataque” (não muito grande e que seja forte e confortável);
- material de higiene pessoal;
- roupas em sacola impermeável [(uma muda de roupa limpa, uma de banho e se for frio levar agasalho) (toalha, roupa íntima, meias, etc.)];
- prato, copo e talheres;
- cabo solteiro (que possa ser feito uma cadeirinha e que sobre ainda uns 50cm de corda
- lanterna (lanterna de 02 pilhas AA é o suficiente);
- água (uns 2 litros por indivíduo);
- capa de chuva;
- saco de dormir e, se possível, isolante térmico;
- algo importante que, eventualmente, possa ter sido esquecido.

ANEXO 1 – Organograma de coordenação e funcionamento do AJURI/2008 e Aventura Distrital



ANEXO 2 – SINAIS DE APITO À SEREM UTILIZADOS NO AJURI/2008

1. Silêncio, Atenção ao próximo sinal (1 apito longo) (—)
2. Lenhador (1 apito longo e 1 curtos) (— ▪)
3. Cozinheiro (1 apito longo e 2 curtos) (— ▪ ▪)
4. Enfermeiro (1 apito longo e 3 curtos) (— ▪ ▪ ▪)
5. Monitor (2 apitos longos) (— —)
6. Sub-monitor (2 apitos longos e 1 curto) (— — ▪)
7. Alerta! (3 apitos longos) (— — —)
8. Reunião de Chefia (— — — —)
9. Bandeira (4 apitos longos e 1 curto) (— — — — ▪)
10. Apoio Técnico (1 apito curto e 1 longo) (▪ —)
11. Chefes, Escotistas e Pessoal de Apoio (1 apito curto e 2 longos) (▪ — —)
12. Chefe de Tropa (2 apitos curtos e 1 longo) (▪ ▪ —)
13. Chefe de Patrulha (2 apitos curtos e 2 longos) (▪ ▪ — —)
14. Bombeiro/Socorrista/Emergência (5 apitos curtos) (▪ ▪ ▪ ▪ ▪)

ANEXO 3 – Localização das áreas e equipamentos no Parque Municipal do Chimarrão

