



XI ENESC

Navegando Novas Aventuras

BOLETIM 02
Programa

1. BOAS-VINDAS

O XIII ENIESC é o Encontro Internacional de Integração Escoteira, um acampamento anual que reúne grupos escoteiros do Brasil, da Argentina, do Uruguai e do Paraguai em um só lugar. O Evento se destina a crianças, adolescentes e jovens membros dos Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro, devidamente registrados nos Escoteiros do Brasil naqueles ramos nas datas da atividade, além de, é claro, proporcionar a integração entre os adultos envolvidos com o Movimento Escoteiro. O XIII ENIESC será realizado durante os dias 31 de outubro, 1 e 2 de novembro de 2025, na cidade de Santa Rosa/RS - Brasil.

1.1 XIII ENIESC: NAVEGANDO NOVAS AVENTURAS

"É chegada a hora de seguirmos rumo à grandes aventuras, venceremos desafios e quem sabe até encontrarmos um grande tesouro!"

O XIII ENIESC será temático!

Repleto de aventura, companheirismo e lealdade, o tema escolhido foi "Piratas: Navegando Novas Aventuras!". Com forte embasamento no mangá One Piece, o XIII ENIESC será o momento perfeito para rompermos barreiras, fortalecermos relações e criarmos laços de amizade que perdurarão para todo o sempre!

Junte-se a nós no caminho do companheirismo e da aventura e prepare-se para encontrar tesouros que seguirão com você por uma vida inteira.

2. PROGRAMA

O XIII ENIESC oferece um programa diversificado e cuidadosamente planejado, onde cada ramo terá sua própria programação temática, alinhada para atender os interesses e necessidades de desenvolvimento físico, intelectual, afetivo, social, espiritual e de caráter dos jovens.

As cerimônias de abertura e encerramento acontecerão com a participação de todos os presentes, celebrando o espírito escoteiro que nos une.

3. ESTRUTURA DA PROGRAMAÇÃO

	30 de Outubro	31 de Outubro	1 de Novembro	2 de Novembro
Manhã	Abertura do Campo	Equipe de Organização	Programa / Atividades	Programa / Atividades
Tarde	Equipe de Organização	Credenciamento	Programa / Atividades	Encerramento
Noite	Equipe de Organização	Cerimônia de Abertura	Programa / Atividades	Saída do Campo

Diferente do divulgado anteriormente, optamos por antecipar o horário de abertura do campo, para facilitar o acesso aos grupos que vem de fora do Brasil.

Deve-se, contudo, observar os seguintes pontos:

- **Abertura dos portões:** 30 de outubro de 2025 (quinta-feira), às 9h;
- **Início do credenciamento:** 31 de outubro (sexta-feira), às 13h;
- **Início das Atividades:** 31 de outubro (sexta-feira), às 15h;
- **Primeira refeição oferecida:** 31 de outubro (sexta-feira), o jantar;
- **Última refeição oferecida:** 02 de novembro (domingo), o almoço.

Informações complementares sobre a entrada no campo, procedimentos para credenciamento e mais, você poderá conferir no **Boletim 3**, a ser divulgado no dia **28 de julho de 2025**.

4. NAVEGANDO PELOS RAMOS

No XIII ENIESC, cada ramo embarcará em uma jornada única e especialmente pensada para proporcionar vivências inesquecíveis dentro do universo da nossa temática. As atividades foram cuidadosamente preparadas para respeitar as características de cada faixa etária, promovendo crescimento pessoal, companheirismo e, claro, muita diversão! Conheça o que espera cada tripulação:

4.1. RAMO LOBINHO

Nossos pequenos piratas viverão momentos encantadores, com atividades lúdicas e cheias de fantasia, onde a socialização e o fortalecimento de laços acontecerão por meio de brincadeiras, aprendizados e muita imaginação. Será uma viagem mágica pelos sete mares da infância!

Atividade 1:

Nome: Ilha do Labirinto.

Breve descrição: Dois bandos duelam para encontrar o pote do tesouro dentro de um labirinto decorado como os porões de um navio pirata. Vence quem completar o percurso no menor tempo com o pote correto.

Objetivos: Desenvolver estratégia, trabalho em equipe e dinamismo.

Observações: A participação de todo o bando é obrigatória.

Imersão na temática através da decoração do labirinto.

Atividade 2:

Nome: Batalha dos Bandos.

Breve descrição: Duelo entre bandos usando bодоques e bolas de borracha para acertar o alvo inimigo. Cada participante tem uma tarefa a cumprir, e vence quem acertar mais bolas no alvo adversário.

Objetivos: Trabalhar divisão de tarefas, coordenação motora, estratégia e trabalho em equipe.

Observações: Atividade em clima de batalha entre navios piratas pintados pelos próprios participantes.

Imersão na temática através dos navios piratas personalizados e do ambiente de duelo pirata.

Atividade 3:

Nome: Ilha do Equilíbrio.

Breve descrição: Bandos duelam colocando copos com água sobre uma mesa suspensa por um pêndulo, tentando manter o equilíbrio e evitar que a mesa tombe. Vence quem colocar mais copos sem derrubar.

Objetivos: Desenvolver destreza, calma e segurança além de noções de equilíbrio, estratégia e matemática.

Observações: Concentração e delicadeza são fundamentais.

Imersão na temática através da decoração do ambiente.

Atividade 4:

Nome: Terra da Sabedoria.

Breve descrição: Disputa de perguntas e respostas entre bandos em três fases. O bando adversário controla um balão misterioso que pode trazer surpresas para quem errar.

Objetivos: Trabalhar memorização, rapidez, segurança e trabalho em equipe.

Observações: Conhecimento prévio sobre o escotismo e sobre a temática do evento fará diferença aqui.

Imersão na temática através da decoração do ambiente.

Atividade 5:

Nome: Tesouro Diferente.

Breve descrição: Transportar uma bexiga cheia de água pendurada numa colher por uma pista de obstáculos

sem deixá-la cair, completando o percurso.

Objetivos: Desenvolver equilíbrio, coordenação motora, estratégia, trabalho em equipe e afetividade.

Observações: Cuidado e destreza são essenciais para não perder o "tesouro".

Imersão na temática através do contato com a "água dos 7 mares" durante a atividade.

Atividade 6:

Nome: Batalha Naval.

Breve descrição: Divisão dos bandos em esquadras para uma batalha simulada. Estratégia e trabalho em equipe são fundamentais para vencer.

Objetivos: Desenvolver trabalho em equipe, estratégia, divisão de tarefas e afetividade.

Observações: Ambiente intenso e dinâmico, com muita emoção e interação.

Imersão na temática através da simulação de uma batalha pirata inspirada na dinâmica da temática do evento.

Atividade 7:

Nome: Goru Goru No Mi - O Grande Tesouro!

Breve descrição: Caça ao tesouro onde os bandos devem percorrer uma trilha marcada por cartas contendo informações verdadeiras e falsas, para encontrar a Goru Goru No Mi.

Objetivos: Desenvolver espiritualidade, orientação, estratégia e trabalho em equipe.

Observações: É necessária atenção para distinguir informações corretas e falsas.

Imersão na temática através da busca por pistas, inspirada na caçada de capitães piratas.

GRANDE JOGO: Surpresa!

Preparem-se, pois o grande jogo irá além dos campos do XIII ENIESC!

4.2. RAMO ESCOTEIRO

Preparados para a aventura?

Os escoteiros vão mergulhar de cabeça no universo pirata! As atividades serão imersivas, desafiadoras e dinâmicas, unindo o espírito de equipe ao desenvolvimento de habilidades e à emoção de conquistar novos horizontes. Cada missão será uma verdadeira expedição!

Atividade 1:

Nome: Carta-Prego.

Breve descrição: Início das atividades com a formação dos bandos e explicação da gamificação do evento. Os jovens serão guiados por mapas até seus pontos de encontro, onde formarão seus bandos.

Objetivos: Promover integração entre os participantes, estabelecer a estrutura dos bandos e introduzir a mecânica gamificada do evento.

Observações: Cada patrulha inscrita receberá um mapa personalizado no credenciamento. O mapa irá conter instruções para o início das atividades e deverá ficar com o monitor da patrulha.

Imersão na temática através da distribuição de mapas, conectando os participantes com o universo pirata, além da ambientação temática nos pontos de encontro.

Atividade 2:

Nome: Travessia Perigosa.

Breve descrição: Os jovens deverão montar uma ponte para cruzar um "mar", resgatar pistas e animais, utilizando divisão de tarefas e estratégias de bando.

Objetivos: Estimular a cooperação, liderança e uso estratégico dos "poderes" do bando dentro da gamificação.

Observações: Atividade molhada; Recomenda-se troca de roupa.

Imersão na temática através da simulação do mar com água e demais objetos, a fim de criar um ambiente lúdico de travessia marítima.

Atividade 3:

Nome: Artesanato dos Sete Mares.

Breve descrição: Espaço para confecção de artesanatos variados como, chaveiros, arganeis, pulseiras e mini quadros.

Objetivos: Estimular criatividade, coordenação motora e trabalho individual dentro do coletivo.

Observações: Os integrantes dos bandos podem se dividir conforme interesse pessoal.

Imersão na temática através de materiais com estética náutica além de ambientação pirata.

Atividade 4:

Nome: Circuito de Mobilidade Pirata.

Breve descrição: Duplas percorrem um circuito de obstáculos sem deixar um balão cair, enquanto o bando adversário tenta dificultar o trajeto.

Objetivos: Desenvolver equilíbrio, agilidade e pensamento estratégico em equipe.

Observações: Como bons piratas, cada integrantes deverá estar com um olho vendado para realizar a atividade, seja utilizando um tapa olho, seu lenço escoteiro ou mesmo a mão para cobri-lo.

Imersão na temática através de materiais náuticos improvisados.

Atividade 5:

Nome: Navegando Pessoas.

Breve descrição: Os jovens transportam um membro do bando sobre uma mesa, que se move com os corpos dos outros participantes deitados no chão.

Objetivos: Trabalhar confiança, coordenação em grupo e resistência física.

Observações: Recomenda-se uso de roupas adequadas para atividade molhada. Caso alguém tenha a pele sensível ou possíveis tendências alérgicas recomenda-se o uso de roupas compridas.

Imersão na temática através da simulação das ondas do mar.

Atividade 6:

Nome: Caçada ao Imperador.

Breve descrição: Atividade dentro de uma rota camuflada, onde os jovens, divididos em equipes, recolhem pistas codificadas enquanto participam de um jogo de eliminação por cartas.

Objetivos: Desenvolver raciocínio lógico, cooperação, estratégia e compreensão de códigos.

Observações: Desejável conhecimento prévio em ZENIT POLAR.

Imersão na temática através de mensagens secretas, tal qual faziam os piratas.

Atividade 7:

Nome: Pista de Obstáculos Embarrada.

Breve descrição: Pista com desafios físicos, como rastejamento, pneus e rampas, realizada em solo molhado e embarrado, testando as habilidades do bando.

Objetivos: Estimular superação, resistência, trabalho em equipe e espírito esportivo.

Observações: Atividade molhada e com barro; uso de roupa apropriada é necessário.

Imersão na temática através de ambientação pirata e obstáculos inspirados na natureza.

GRANDE JOGO!

Nome: Caçador de Ilhas.

Breve descrição: As ilhas do Grand Line estão em disputa!

Cada bando ocupa uma ilha e deve defendê-la com estratégia e coragem. Dentro do círculo, os piratas se enfrentam em duelos eletrizantes, onde todos são caçadores e presas ao mesmo tempo. Quem for atingido precisa abandonar sua ilha e se lançar ao mar em busca de uma nova munição para voltar à batalha.

Objetivos: Estimular agilidade, colaboração entre equipes, criatividade, pensamento estratégico com diversão e desafio físico.

Observações: Atividade física com deslocamentos rápidos; uso de calçado fechado é obrigatório.

Imersão na temática através das referências às batalhas entre tripulações, disputa por ilhas e a busca pelo domínio dos mares.

4.3. RAMO SÊNIOR

Para os mais experientes da tripulação, o mar será ainda mais intenso – e imersivo! Os jovens enfrentarão desafios instigantes, superarão obstáculos e fortalecerão os laços do bando em uma jornada onde a integração, a estratégia e a coragem serão a chave para que se tornem o Bando mais forte de toda a Grand Line! É hora de mostrar que o espírito sênior está pronto para qualquer desafio!

Atividade 1:

Nome: Rumo à Grand Line!

Breve descrição: Cada jovem segue seu monitor com um mapa que os guia até o ponto de encontro dos demais que possuem a mesma Akuma No Mi. Juntos, formam um bando pirata, elegem um capitão, customizam sua Jolly Roger e criam um grito de guerra.

Objetivos: Promover integração entre os participantes, estabelecer a estrutura dos bandos e introduzir a mecânica gamificada do evento.

Observações: Cada patrulha inscrita receberá um mapa personalizado no credenciamento. O mapa irá conter instruções para o início das atividades e deverá ficar com o monitor da patrulha.

Imersão na temática através da ambientação inspirada na formação de tripulações piratas e no início das aventuras rumo à Grand Line.

Atividade 2:

Nome: Donut Race pt.1 (Davy Back Fight).

Breve descrição: Cada bando monta sua embarcação (jangada), parcialmente montada, a qual pode ser personalizada e que será usada nas próximas bases.

Objetivos: Estimular trabalho em equipe, raciocínio construtivo e organização de recursos.

Observações: Tempo controlado para garantir que todos os bandos completem a montagem.

Imersão na temática através da ambientação náutica e construção das “naves piratas” Inspiradas na Donut Race do arco Davy Back Fight.

Atividade 3:

Nome: Donut Race pt.2 (Davy Back Fight).

Breve descrição: Dois bandos competem em um circuito aquático usando suas embarcações, trocando tripulantes a cada volta.

Objetivos: Desenvolver estratégia, trabalho em equipe e cooperação.

Observações: Atividade molhada. Roupas adequadas são essenciais. Uso obrigatório de coletes para segurança.

Imersão na temática através da corrida naval inspirada nos desafios piratas do anime.

Atividade 4:

Nome: Groggy Ring (Davy Back Fight).

Breve descrição: Hora do fight! Cada bando escolhe um "homem-bola" e tenta marcar gols usando bexigas e bolas de farinha como armas, com clima cômico e trapaças controladas.

Objetivos: Estimular criatividade, estratégia e diversão com desafio físico.

Observações: Fair play incentivado, mas o humor e caos do jogo são parte da imersão.

Imersão na temática através das várias referências ao Groggy Ring, recriando o caos e humor do jogo original com "regras piratas".

Atividade 5:

Nome: Dodgeball Pirata (Davy Back Fight).

Breve descrição: Dois bandos se enfrentam em um grande círculo; ao ser atingido, o participante sai e joga de fora, podendo reentrar indiretamente.

Objetivos: Desenvolver agilidade, cooperação e espírito competitivo.

Observações: A atividade acontecerá em ambiente à nível de ramo sênior: molhado e embarrado. Vá preparado!

Imersão na temática através da batalha esportiva entre tripulações rivais, com estética pirata.

Atividade 6:

Nome: Dodge Touch Darum.

Breve descrição: Jovens percorrem um campo tentando não serem pegos enquanto arremessam "bombas" nos rivais em um campo desafiador.

Objetivos: Trabalhar foco, autocontrole e estratégia de movimentação.

Observações: Eliminados participam como apoio e observadores.

Imersão na temática através da representação de figuras temidas por parte dos chefes, usando o Haki da Observação e desafiando os piratas a permanecerem ocultos.

Atividade 7:

Nome: O Melhor Espadachim.

Breve descrição: Combates individuais sobre bases elevadas. Ganha quem derrubar o oponente.

Objetivos: Estimular equilíbrio, autocontrole e espírito esportivo.

Observações: Haverá segurança e mediação de árbitros.

Imersão na temática através do duelo, que existe a fim de definir o "Zoro" da tripulação.

Atividade 8:

Nome: Treinamento de Haki: Haki do Armamento.

Breve descrição: Cada bando constrói uma catapulta para lançar "bombas" durante batalhas contra o bando adversário.

Objetivos: Desenvolver raciocínio mecânico, coordenação e mira.

Observações: Pontuação por tipo de munição.

Imersão na temática através da referência ao Haki do Armamento, usando cores e armas improvisadas.

Atividade 9:

Nome: Treinamento de Haki: Haki do Rei.

Breve descrição: Desafio físico e psicológico com obstáculos, provas de foco e resistência.

Objetivos: Trabalhar resistência emocional, foco e superação.

GRANDE JOGO!

Nome: A Guerra dos Melhores (Batalha de Marineford).

Breve descrição: Batalha naval onde bandos tentam conquistar embarcações rivais roubando suas bandeiras; vence o último bando sobrevivente.

Objetivos: Estimular liderança, estratégia, cooperação e tomada de decisão em tempo real.

Observações: Jogo final do evento, com 3 representantes por bando. Atividade molhada. O uso de roupas adequadas é essencial. O uso do colete salva-vidas é obrigatório.

Imersão na temática através da referência à guerra de Marineford.

Será uma batalha épica!

4.4. RAMO PIONEIRO

Inspirados pelo lema "Servir" e pela célebre mensagem de deixar o mundo um pouco melhor do que o encontrou, os pioneiros embarcarão em uma jornada de ação, empatia e colaboração. Através de atividades focadas em sua progressão pessoal, autoconhecimento e serviço à comunidade, esse bando mostrará como se navega com propósito, união e liderança.

Por se tratar de um ramo que valoriza a autonomia e a iniciativa juvenil, muitas das ações estão sendo construídas em conjunto com os próprios jovens, fortalecendo ainda mais o protagonismo e a vivência escoteira. Uma dessas iniciativas é o Festival de Curtas, uma proposta inovadora que promete surpreender!

Todas as informações detalhadas sobre as atividades do Ramo Pioneiro - e sobre suas iniciativas - serão apresentadas em um boletim especial, dedicado exclusivamente a este ramo, que será divulgado em breve.

Fiquem atentos, pois vem coisa boa por aí!

5. LEMBRETE: FIQUE ATENTO AOS PRAZOS DE INSCRIÇÕES

As inscrições para o XIII ENIESC estarão abertas até o dia **10 de setembro de 2025**.

Lembramos que os participantes que realizarem sua inscrição até o dia **10 de agosto de 2025** terão direito a um **desconto de R\$ 10,00 por vaga**. Recomendamos que os grupos organizem-se a fim de garantir sua participação neste grande encontro internacional!

Contamos com sua presença para que, juntos, possamos viver esta jornada repleta de integração, aprendizado e aventura!

6. INFORMAÇÕES PESSOAIS

Ao se inscrever nesse evento, o participante permite que as seguintes informações pessoais sejam disponibilizadas para a Organização do evento, com o objetivo de prepará-lo: nome completo, nome e numeral da Unidade Escoteira Local, endereço de e-mail, número de telefone celular.

7. NORMAS

5.1 Atitudes e comportamento: Eventos escoteiros são oportunidades de encontro, intercâmbio e amizade, marcos de valores propostos na Lei e na Promessa Escoteira. Caso não sejam respeitadas as normas ou instruções apresentadas pela Equipe de Organização, serão tomadas as medidas apropriadas, que poderão, inclusive, culminar com a exclusão do participante. No caso de exclusão, o participante responderá pelo pagamento integral de todas as despesas decorrentes dessa situação.

5.2 Apresentação pessoal: Conforme regra 44 do P.O.R., nas cerimônias oficiais de abertura e encerramento, e sempre que solicitado pela Equipe de Organização, deverá ser utilizado o uniforme ou o vestuário escoteiro.

5.3 Relações interpessoais: Não serão permitidas atitudes ou situações que comprometam a integridade física, psíquica e moral dos participantes ou sua estabilidade emocional. Os participantes deverão manifestar respeito mútuo. Os adultos deverão respeitar a Política de Proteção Infantojuvenil dos Escoteiros do Brasil, conforme previsto no Capítulo 15 do P.O.R.

5.4 Fumo: O Grupo Escoteiro Terra Vermelha recomenda formalmente que os adultos evitem o uso de tabaco e seus derivados durante a atividade. Somente será permitido aos adultos fumarem em locais previamente definidos pela organização do evento, exclusivas para adultos, sendo expressamente proibido fumar durante a aplicação de oficinas, jogos e demais atividades ou na presença de membro juvenil. Não havendo área definida, o adulto deverá sair do evento para fumar.

5.5 Consumo de bebidas alcoólicas:

É terminantemente proibido o consumo de bebidas alcoólicas em atividades escoteiras.

5.6 Posse e consumo de drogas ilícitas:

A posse e/ou consumo de drogas é crime previsto na legislação penal brasileira. Qualquer participante que seja surpreendido com drogas, consumindo ou facilitando a outros, será excluído da atividade, e o caso encaminhado às autoridades competentes.

5.7 Armas:

Não é permitido aos participantes da atividade portar, a qualquer tempo, arma branca e/ou de fogo, ainda que tenha o porte devidamente autorizado, salvo agentes públicos de segurança no exercício de sua função.

5.8 Visitas:

Somente pessoas expressamente autorizadas pela Equipe de Organização poderão visitar a atividade.

5.9 Uso de imagem:

Os participantes cedem aos Escoteiros do Brasil o uso de imagens, na forma de fotografias ou vídeos realizados ao longo da atividade, para fins de promoção do Escotismo no Brasil e no Rio Grande do Sul. Esse material poderá ser utilizado em recursos gráficos e/ou digitais destinados aos propósitos escoteiros e à divulgação do Movimento Escoteiro.

5.10 Política de Proteção Infantojuvenil:

Os eventos escoteiros são realizados observando-se estritamente os princípios regradados pela Política de Proteção Infantojuvenil dos Escoteiros do Brasil.

8. SEGURANÇA

Todas as atividades propostas foram planejadas e avaliadas com base na ótica da Gestão de Riscos, seguindo os princípios e boas práticas do Movimento Escoteiro.

Essa abordagem garante que cada dinâmica ocorra de forma segura, minimizando possíveis incidentes e promovendo um ambiente de cuidado, atenção e responsabilidade. O objetivo é assegurar a integridade física e emocional de todos os participantes, permitindo que vivenciem experiências desafiadoras, divertidas e educativas com tranquilidade e confiança.

9. OUTROS

As atividades descritas neste boletim representam uma previsão da programação e poderão sofrer ajustes, caso seja necessário readequar alguma de suas dinâmicas para melhor atender aos objetivos propostos e garantir a segurança e o bom andamento do evento.

Vale ressaltar que o ENIESC é um acampamento como foco na integração e na troca de experiências, portanto todas as atividades foram pensadas com o objetivo de fortalecer esta marca do evento.

Lembre-se de ler o Boletim 1 para ficar por dentro das informações gerais sobre o evento.

Você também encontra respostas às principais dúvidas através do nosso site:

www.terravermelha.org.br/eniesc

Os procedimentos não previstos serão decididos e analisados pela Equipe de Organização do evento. Caso deseje informações complementares, entre em contato pelo e-mail ge.terravermelha355@gmail.com, ou pelo telefone [\(55\) 9.9735.8318](tel:(55)9.9735.8318) (Chefe Alexandre) ou [\(55\) 9.8111.9352](tel:(55)9.8111.9352) (Chefe Sandra).

Santa Rosa, 21 de julho de 2025.

Alexandre Pilger
Diretor Presidente
Grupo Escoteiro Terra Vermelha - 355/RS