



# XXI EN ESC

**Navegando Novas Aventuras**

**BOLETÍN 02**  
**Programa**

## 1. BIENVENIDO

El XIII ENIESC es el Encuentro Internacional de Integración Scout, un campamento anual que reúne a grupos scouts de Brasil, Argentina, Uruguay y Paraguay en un solo lugar. El evento está dirigido a niños, adolescentes y jóvenes integrantes de las ramas Lobato, Unidad, Caminantes y Rovers, debidamente registrados en dichas ramas en las fechas de las actividades, además de, por supuesto, brindar integración entre los adultos involucrados con el Movimiento Scout. La XIII ENIESC se realizará los días 31 de octubre, 1 y 2 de noviembre de 2025, en el Parque de Exposiciones Alfredo Leandro Carlson, en Santa Rosa/RS – Brasil.

### 1.1 XIII ENIESC: NAVEGANDO NOVAS AVENTURAS

*"Ha llegado el momento de vivir grandes aventuras, superar desafíos y, quién sabe, ¡tal vez incluso encontrar grandes tesoros!"*

¡El XIII ENIESC tendrá una temática!

Lleno de aventura, compañerismo y lealtad, el tema elegido fue "¡Navegando nuevas aventuras!". Con una base sólida en el manga de One Piece, el XIII ENIESC será el momento perfecto para romper barreras, fortalecer relaciones y crear lazos de amistad que durarán para siempre.

Únase a nosotros en el camino del compañerismo y la aventura y prepárese para encontrar tesoros que permanecerán con usted toda la vida.

## 2. PROGRAMA

El XIII ENIESC ofrece un programa diversificado y cuidadosamente planificado, en el que cada rama tendrá su propia programación temática, alineada para atender los intereses y necesidades de desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, espiritual y de carácter de los jóvenes.

Las ceremonias de apertura y clausura se llevarán a cabo con la participación de todos los presentes, celebrando el espíritu scout que nos une.

## 3. ESTRUCTURA DE LA PROGRAMACIÓN

	30 de Octubre	31 de Octubre	1 de Noviembre	2 de Noviembre
Mañana	Apertura del Campo	Equipo de organización	Programa/Actividades	Programa/Actividades
Tarde	Equipo de organización	Acreditación	Programa/Actividades	Ceremonia de Clausura
Noche	Equipo de organización	Ceremonia de Apertura	Programa/Actividades	Salida del campo

A diferencia de lo divulgado anteriormente, optamos por anticipar el horario de apertura del campo para facilitar el acceso a los grupos que vienen desde fuera de Brasil.

Sin embargo, se deben observar los siguientes puntos:

- **Apertura de los portones:** 30 de octubre de 2025 (jueves), a las 9:00 h;
- **Inicio del proceso de acreditación:** 31 de octubre (viernes), a las 13:00 h;
- **Inicio de las actividades:** 31 de octubre (viernes), a las 15:00 h;
- **Primera comida ofrecida:** 31 de octubre (viernes), la cena;
- **Última comida ofrecida:** 2 de noviembre (domingo), el almuerzo.

*Información complementaria sobre el ingreso al campo, los procedimientos de acreditación y más, podrá consultarse en el Boletín 3, que será publicado el 28 de julio de 2025.*

## 4. NAVEGANDO POR LAS RAMAS

En el XIII ENIESC, cada rama se embarcará en una travesía única y especialmente diseñada para ofrecer experiencias inolvidables dentro del universo de nuestra temática. Las actividades han sido cuidadosamente preparadas para respetar las características de cada grupo de edad, promoviendo el crecimiento personal, el compañerismo y, por supuesto, ¡mucha diversión! - ¡Descubre lo que espera a cada tripulación!

### 4.1. RAMA LOBATOS

¡Nuestros pequeños piratas vivirán momentos encantadores, con actividades lúdicas y llenas de fantasía, donde la socialización y el fortalecimiento de lazos ocurrirán a través de juegos, aprendizajes y mucha imaginación! - ¡Será un viaje mágico por los siete mares de la infancia!

#### Actividad 1:

**Nombre:** Isla del Laberinto

**Descripción breve:** Dos manadas compiten para encontrar el pote del tesoro dentro de un laberinto decorado como las bodegas de un barco pirata. Gana quien complete el recorrido en el menor tiempo con el pote correcto.

**Objetivos:** Desarrollar estrategia, trabajo en equipo y dinamismo.

**Observaciones:** La participación de toda la manada es obligatoria.

*Inmersión en la temática a través de la decoración del laberinto.*

#### Actividad 2:

**Nombre:** Batalla de las Manadas.

**Descripción breve:** Duelo entre manadas utilizando resorteras y pelotas de goma para acertar al blanco enemigo. Cada participante tiene una tarea específica, y gana quien logre acertar más pelotas en el blanco del equipo adversario.

**Objetivos:** Trabajar la división de tareas, la coordinación motora, la estrategia y el trabajo en equipo.

**Observaciones:** Actividad con ambiente de batalla entre barcos piratas pintados por los propios participantes.

*Inmersión en la temática a través de los barcos piratas personalizados y del entorno de duelo pirata.*

#### Actividad 3:

**Nombre:** Isla del Equilibrio.

**Descripción breve:** Las manadas compiten colocando vasos con agua sobre una mesa suspendida por un péndulo, intentando mantener el equilibrio y evitar que la mesa se vuelque. Gana quien logre colocar más vasos sin derramarlos.

**Objetivos:** Desarrollar destreza, calma y seguridad, además de nociones de equilibrio, estrategia y matemáticas.

**Observaciones:** La concentración y la delicadeza son fundamentales.

*Inmersión en la temática a través de la decoración del entorno.*

#### Actividad 4:

**Nombre:** Tierra de la Sabiduría.

**Descripción breve:** Competencia de preguntas y respuestas entre manadas en tres fases. La manada adversaria controla un globo misterioso que puede traer sorpresas a quien se equivoque.

**Objetivos:** Trabajar la memorización, la rapidez, la seguridad y el trabajo en equipo.

**Observaciones:** El conocimiento sobre el escultismo y sobre la temática del evento marcará la diferencia.

*Inmersión en la temática a través de la decoración del entorno.*

#### **Actividad 5:**

**Nombre:** Tesoro Diferente.

**Descripción breve:** Transportar un globo lleno de agua colgado en una cuchara por una pista de obstáculos sin dejarlo caer, completando el recorrido.

**Objetivos:** Desarrollar equilibrio, coordinación motora, estrategia, trabajo en equipo y afectividad.

**Observaciones:** Cuidado y destreza son esenciales para no perder el "tesoro".

*Inmersión en la temática a través del contacto con el "agua de los 7 mares" durante la actividad.*

#### **Actividad 6:**

**Nombre:** Batalla Naval.

**Descripción breve:** División de los bandos en escuadrones para una batalla simulada. Estrategia y trabajo en equipo son fundamentales para ganar.

**Objetivos:** Desarrollar trabajo en equipo, estrategia, división de tareas y afectividad.

**Observaciones:** Ambiente intenso y dinámico, con mucha emoción e interacción.

*Inmersión en la temática a través de la simulación de una batalla pirata inspirada en la dinámica del evento.*

#### **Actividad 7:**

**Nombre:** Goru Goru No Mi - ¡El Gran Tesoro!

**Descripción breve:** Búsqueda del tesoro donde los bandos deben recorrer un sendero marcado por cartas que contienen información verdadera y falsa, para encontrar la Goru Goru No Mi.

**Objetivos:** Desarrollar espiritualidad, orientación, estrategia y trabajo en equipo.

**Observaciones:** Es necesario prestar atención para distinguir la información correcta de la falsa.

*Inmersión en la temática a través de la búsqueda de pistas, inspirada en la caza de capitanes piratas.*

#### **GRAN JUEGO: ¡Sorpresa!**

¡Prepárense, porque el gran juego irá más allá de los campos del XIII ENIESC!

## **4.2. RAMA UNIDAD**

### **¿Preparados para la aventura?**

¡Los scouts se sumergirán de lleno en el universo pirata! Las actividades serán inmersivas, desafiantes y dinámicas, uniendo el espíritu de equipo con el desarrollo de habilidades y la emoción de conquistar nuevos horizontes. ¡Cada misión será una verdadera expedición!

#### **Actividad 1:**

**Nombre:** Carta-Clavo.

**Descripción breve:** Inicio de las actividades con la formación de los bandos y explicación de la gamificación del evento. Los jóvenes serán guiados por mapas hasta sus puntos de encuentro, donde formarán sus bandos.

**Objetivos:** Promover la integración entre los participantes, establecer la estructura de los bandos e introducir la mecánica gamificada del evento.

**Observaciones:** Cada patrulla inscrita recibirá un mapa personalizado en el acreditamiento. El mapa contendrá instrucciones para el inicio de las actividades y deberá quedar con el monitor de la patrulla.

*Inmersión en la temática a través de la distribución de mapas, conectando a los participantes con el universo pirata, además de la ambientación temática en los puntos de encuentro.*

#### **Actividad 2:**

**Nombre:** Travesía Peligrosa.

**Descripción breve:** Los jóvenes deberán construir un puente para cruzar un "mar", rescatar pistas y animales,

utilizando división de tareas y estrategias de bando.

**Objetivos:** Estimular la cooperación, el liderazgo y el uso estratégico de los “poderes” del bando dentro de la gamificación.

**Observaciones:** Actividad con agua; se recomienda cambio de ropa.

*Inmersión en la temática a través de la simulación del mar con agua y otros objetos, con el fin de crear un ambiente lúdico de travesía marítima.*

### **Actividad 3:**

**Nombre:** Artesanía de los Siete Mares.

**Descripción breve:** Espacio para la confección de artesanías variadas como llaveros, anillos, pulseras y mini cuadros.

**Objetivos:** Estimular la creatividad, la coordinación motora y el trabajo individual dentro del colectivo.

**Observaciones:** Los integrantes de los bandos pueden dividirse según interés personal.

*Inmersión en la temática a través de materiales con estética náutica y ambientación pirata.*

### **Actividad 4:**

**Nombre:** Circuito de Movilidad Pirata.

**Descripción breve:** Parejas recorren un circuito de obstáculos sin dejar caer un globo, mientras el bando adversario intenta dificultar el trayecto.

**Objetivos:** Desarrollar equilibrio, agilidad y pensamiento estratégico en equipo.

**Observaciones:** Como buenos piratas, cada integrante deberá tener un ojo vendado para realizar la actividad, ya sea usando un parche, su pañuelo scout o incluso la mano para cubrirlo.

*Inmersión en la temática a través de materiales náuticos improvisados.*

### **Actividad 5:**

**Nombre:** Navegando Personas.

**Descripción breve:** Los jóvenes transportan a un miembro del bando sobre una mesa, que se mueve con los cuerpos de los otros participantes acostados en el suelo.

**Objetivos:** Trabajar confianza, coordinación grupal y resistencia física.

**Observaciones:** Se recomienda usar ropa adecuada para actividad con agua. En caso de piel sensible o posibles alergias, se aconseja usar ropa de manga larga.

*Inmersión en la temática a través de la simulación de las olas del mar.*

### **Actividad 6:**

**Nombre:** Cacería al Emperador.

**Descripción breve:** Actividad dentro de una ruta camuflada, donde los jóvenes, divididos en equipos, recolectan pistas codificadas mientras participan en un juego de eliminación por cartas.

**Objetivos:** Desarrollar razonamiento lógico, cooperación, estrategia y comprensión de códigos.

**Observaciones:** Se recomienda conocimiento previo en ZENIT POLAR.

*Inmersión en la temática a través de mensajes secretos, tal como lo hacían los piratas.*

### **Actividad 7:**

**Nombre:** Pista de Obstáculos Barrosa.

**Descripción breve:** Pista con desafíos físicos, como reptar, neumáticos y rampas, realizada en suelo mojado y embarrado, poniendo a prueba las habilidades del bando.

**Objetivos:** Estimular la superación, resistencia, trabajo en equipo y espíritu deportivo.

**Observaciones:** Actividad con agua y barro; es necesario usar ropa apropiada.

*Inmersión en la temática a través de la ambientación pirata y obstáculos inspirados en la naturaleza.*

### **¡GRAN JUEGO!**

**Nombre:** Cazador de Islas.

**Descripción breve:** ¡Las islas del Grand Line están en disputa!

Cada bando ocupa una isla y debe defenderla con estrategia y valentía. Dentro del círculo, los piratas se enfrentan en duelos electrizantes, donde todos son cazadores y presas al mismo tiempo. Quien sea alcanzado debe abandonar su isla y lanzarse al mar en busca de munición nueva para volver a la batalla.

**Objetivos:** Estimular agilidad, colaboración entre equipos, creatividad, pensamiento estratégico con diversión y desafío físico.

**Observaciones:** Actividad física con desplazamientos rápidos; es obligatorio el uso de calzado cerrado.

*Inmersión en la temática a través de referencias a las batallas entre tripulaciones, disputa por islas y la búsqueda del dominio de los mares.*

## **4.3. RAMA CAMINANTES**

Para los más experimentados de la tripulación, ¡el mar será aún más intenso... e inmersivo!

Los jóvenes enfrentarán desafíos estimulantes, superarán obstáculos y fortalecerán los lazos del grupo en una travesía donde la integración, la estrategia y el coraje serán la clave para convertirse en ¡la tripulación más fuerte de toda la Grand Line!

¡Es hora de demostrar que el espíritu sénior está listo para cualquier desafío!

### **Actividad 1:**

**Nombre:** ¡Rumbo a la Grand Line!

**Descripción breve:** Cada joven sigue a su monitor con un mapa que lo guía hasta el punto de encuentro con otros que poseen la misma Akuma no Mi. Juntos, forman una tripulación pirata, eligen un capitán, personalizan su Jolly Roger y crean un grito de guerra.

**Objetivos:** Promover la integración entre los participantes, establecer la estructura de las tripulaciones e introducir la mecánica gamificada del evento.

**Observaciones:** Cada patrulla inscrita recibirá un mapa personalizado durante el acreditamiento. El mapa contendrá instrucciones para el inicio de las actividades y deberá permanecer con el monitor de la patrulla.

*Inmersión en la temática a través de una ambientación inspirada en la formación de tripulaciones piratas y el inicio de las aventuras rumbo a la Grand Line.*

### **Actividad 2:**

**Nombre:** Donut Race pt.1 (Davy Back Fight).

**Descripción breve:** Cada tripulación arma su embarcación (balsa), parcialmente montada, la cual puede ser personalizada y será utilizada en las siguientes bases.

**Objetivos:** Estimular el trabajo en equipo, el pensamiento constructivo y la organización de recursos.

**Observaciones:** Tiempo controlado para asegurar que todas las tripulaciones completen el armado.

*Inmersión en la temática mediante una ambientación náutica y la construcción de "naves piratas" inspiradas en la Donut Race del arco Davy Back Fight.*

### **Actividad 3:**

**Nombre:** Donut Race pt.2 (Davy Back Fight).

**Descripción breve:** Dos tripulaciones compiten en un circuito acuático utilizando sus embarcaciones, intercambiando tripulantes en cada vuelta.

**Objetivos:** Desarrollar estrategia, trabajo en equipo y cooperación.

**Observaciones:** Actividad acuática. Es esencial el uso de ropa adecuada. Uso obligatorio de chalecos salvavidas por seguridad.

*Inmersión en la temática a través de una carrera naval inspirada en los desafíos piratas del anime.*

#### **Actividad 4:**

**Nombre:** Groggy Ring (Davy Back Fight).

**Descripción breve:** ¡Hora de pelear! Cada tripulación elige a un "hombre-bola" e intenta anotar goles usando globos y pelotas de harina como armas, con un ambiente cómico y trampas controladas.

**Objetivos:** Estimular la creatividad, la estrategia y la diversión con un desafío físico.

**Observaciones:** Se incentiva el juego limpio, pero el humor y el caos del juego forman parte de la inmersión.

*Inmersión en la temática a través de varias referencias al Groggy Ring, recreando el caos y el humor del juego original con "reglas piratas".*

#### **Actividad 5:**

**Nombre:** Dodgeball Pirata (Davy Back Fight).

**Descripción breve:** Dos tripulaciones se enfrentan en un gran círculo; al ser golpeado, el participante sale y juega desde fuera, pudiendo reingresar indirectamente.

**Objetivos:** Desarrollar agilidad, cooperación y espíritu competitivo.

**Observaciones:** La actividad se realizará en un entorno de nivel sénior: mojado y embarrado. ¡Prepárate!

*Inmersión en la temática mediante una batalla deportiva entre tripulaciones rivales, con estética pirata.*

#### **Actividad 6:**

**Nombre:** Dodge Touch Darum.

**Descripción breve:** Los jóvenes recorren un campo tratando de no ser atrapados mientras lanzan "bombas" a los rivales en un terreno desafiante.

**Objetivos:** Trabajar enfoque, autocontrol y estrategia de movimiento.

**Observaciones:** Los eliminados participarán como apoyo y observadores.

*Inmersión en la temática mediante la representación de figuras temidas por los jefes, usando el Haki de la Observación y desafiando a los piratas a permanecer ocultos.*

#### **Actividad 7:**

**Nombre:** El Mejor Espadachín.

**Descripción breve:** Combates individuales sobre plataformas elevadas. Gana quien derribe al oponente.

**Objetivos:** Estimular equilibrio, autocontrol y espíritu deportivo.

**Observaciones:** Habrá medidas de seguridad y arbitraje.

*Inmersión en la temática a través del duelo que busca definir al "Zoro" de la tripulación.*

#### **Actividad 8:**

**Nombre:** Entrenamiento de Haki: Haki de Armamento.

**Descripción breve:** Cada tripulación construye una catapulta para lanzar "bombas" durante batallas contra otras tripulaciones.

**Objetivos:** Desarrollar razonamiento mecánico, coordinación y puntería.

**Observaciones:** Puntuación según el tipo de munición.

*Inmersión en la temática mediante la referencia al Haki de Armamento, usando colores y armas improvisadas.*

### **Actividad 9:**

**Nombre:** Entrenamiento de Haki: Haki del Rey

**Descripción breve:** Desafío físico y psicológico con obstáculos, pruebas de enfoque y resistencia.

**Objetivos:** Trabajar la resistencia emocional, el enfoque y la superación personal.

**Observaciones:** Puede puntuarse por tiempo o por número de sobrevivientes.

Inmersión en la temática mediante la referencia al Haki del Rey — solo los de "voluntad indomable" resisten la presión.

### **¡GRAN JUEGO!**

**Nombre:** La Guerra de los Mejores (Batalla de Marineford).

**Descripción breve:** Batalla naval donde las tripulaciones intentan conquistar embarcaciones rivales robando sus banderas; gana la última tripulación sobreviviente.

**Objetivos:** Estimular liderazgo, estrategia, cooperación y toma de decisiones en tiempo real.

**Observaciones:** Juego final del evento, con 3 representantes por tripulación. Actividad acuática. Es esencial el uso de ropa adecuada. El uso de chaleco salvavidas es obligatorio.

Inmersión en la temática mediante la referencia a la guerra de Marineford. ¡Será una batalla épica!

## **4.4. ROVERS**

Inspirados por el lema "Servir" y por el célebre mensaje de dejar el mundo un poco mejor de lo que lo encontraron, los pioneros embarcarán en una jornada de acción, empatía y colaboración.

A través de actividades centradas en su progresión personal, autoconocimiento y servicio a la comunidad, esta tripulación demostrará cómo se navega con propósito, unión y liderazgo.

Al tratarse de una rama que valora la autonomía y la iniciativa juvenil, muchas de las acciones están siendo construidas en conjunto con los propios jóvenes, fortaleciendo aún más el protagonismo y la vivencia scout. Una de estas iniciativas es el Festival de Cortos, una propuesta innovadora que promete sorprender.

Toda la información detallada sobre las actividades del Ramo Pionero —y sobre sus iniciativas— será presentada en un boletín especial, dedicado exclusivamente a esta rama, que se divulgará próximamente.

¡Estén atentos, porque se vienen cosas muy buenas!

## **5. RECORDATORIO: ESTÉ ATENTO A LOS PLAZOS DE INSCRIPCIÓN**

Las inscripciones para el XIII ENIESC estarán abiertas hasta el 10 de septiembre de 2025.

Recordamos que los participantes que realicen su inscripción hasta el 10 de agosto de 2025 tendrán derecho a un descuento de R\$ 10,00 por cupo. ¡Recomendamos que los grupos se organicen para asegurar su participación en este gran encuentro internacional!

¡Contamos con su presencia para que, juntos, podamos vivir esta jornada llena de integración, aprendizaje y aventura!

## **6. INFORMACIÓN PERSONAL**

Al registrarse en este evento, el participante permite que la siguiente información personal sea puesta a disposición de la Organización del Evento con el fin de preparar el evento: nombre completo, nombre y número de la Unidad Scout Local, dirección de correo electrónico, número de teléfono celular.

## **7. NORMAS**

**5.1 Actitudes y comportamiento:** Los eventos scouts son oportunidades de encuentro, intercambio y amistad, hitos de los valores propuestos en la Ley y la Promesa Scout. Si no se respetan las normas o instrucciones presentadas por el Equipo Organizador se tomarán las medidas oportunas, que podrán culminar incluso con la exclusión del participante. En caso de exclusión, el participante será responsable de abonar íntegramente todos los gastos derivados de esta situación.

**5.2 Presentación personal:** Según la regla 44 de los Boy Scouts de Brasil, en las ceremonias oficiales de apertura y clausura, y siempre que lo solicite, se deberá portar el uniforme o indumentaria Scout.

**5.3 Relaciones interpersonales:** No se permitirán actitudes o situaciones que comprometan la integridad física, psicológica y moral de los participantes o su estabilidad emocional. Los participantes deben demostrar respeto mutuo. Los adultos deben respetar la Política de Protección de Niños y Jóvenes de los Scouts de Brasil, según lo previsto en el Capítulo 15 del P.O.R.

**5.4 Fumar:** El Grupo Scout Terra Vermelha recomienda formalmente que los adultos eviten el uso de tabaco y sus derivados durante la actividad. Los adultos sólo podrán fumar en los lugares previamente definidos por los organizadores del evento, exclusivamente para adultos, y está expresamente prohibido fumar durante los talleres, juegos y otras actividades o en presencia de un miembro joven. Si no hay un área definida, el adulto deberá salir del evento para fumar.

**5.5 Consumo de bebidas alcohólicas:** Está estrictamente prohibido el consumo de bebidas alcohólicas en las actividades Scout.

**5.6 Posesión y consumo de drogas ilícitas:** La posesión y/o consumo de drogas es un delito previsto en la legislación penal brasileña. Cualquier participante que sea sorprendido con drogas, consumiéndolas o facilitándolas a otros, será excluido de la actividad, remitiéndose el caso a las autoridades competentes.

**5.7 Armas:** Los participantes en la actividad no podrán portar, en ningún momento, arma blanca y/o de fuego, incluso si se encuentran debidamente autorizados para portarla, excepto los agentes de seguridad pública que cumplan con sus funciones.

**5.8 Visitas:** Sólo podrán visitar la actividad las personas expresamente autorizadas por el Equipo Organizador.

**5.9 Uso de imágenes:** Los participantes otorgan a los Scouts de Brasil el uso de imágenes, en forma de fotografías o videos tomados a lo largo de la actividad, con el fin de promover el Movimiento Scout en Brasil y Rio Grande do Sul. Este material podrá ser utilizado en recursos gráficos y/o digitales destinados a fines Scouting y para dar a conocer el Movimiento Scout.

**5.10 Política de Protección de la Infancia y de la Juventud:** Los eventos scouts se realizan en estricto cumplimiento de los principios establecidos en la Política de Protección de la Infancia y de la Juventud de los Scouts de Brasil.

## **8. SEGURIDAD**

Todas las actividades propuestas fueron planificadas y evaluadas desde la perspectiva de la Gestión de Riesgos, siguiendo los principios y buenas prácticas del Movimiento Scout.

Este enfoque garantiza que cada dinámica se lleve a cabo de forma segura, minimizando posibles incidentes y promoviendo un ambiente de cuidado, atención y responsabilidad.

El objetivo es asegurar la integridad física y emocional de todos los participantes, permitiendo que vivan experiencias desafiantes, divertidas y educativas con tranquilidad y confianza.

## **9. OTROS**

Las actividades descritas en este boletín representan una previsión de la programación y podrán sufrir ajustes en caso de que sea necesario readecuar alguna de sus dinámicas para cumplir mejor con los objetivos propuestos y garantizar la seguridad y el buen desarrollo del evento.

Cabe resaltar que el ENIESC es un campamento con enfoque en la integración y el intercambio de experiencias, por lo tanto, todas las actividades fueron pensadas con el objetivo de fortalecer esta característica principal del evento.

Recuerda leer el Boletín 1 para estar al tanto de la información general sobre el evento.

También puedes encontrar respuestas a las principales dudas en nuestro sitio web:

[www.terravermelha.org.br/eniesc](http://www.terravermelha.org.br/eniesc)

Los procedimientos no previstos serán analizados y decididos por el Equipo Organizador del evento.

Si deseas información adicional, puedes ponerte en contacto por correo electrónico:

[ge.terravermelha355@gmail.com](mailto:ge.terravermelha355@gmail.com), o por teléfono:

[\(55\) 9.9735.8318](tel:+551197358318) (Jefe Alexandre)

[\(55\) 9.8111.9352](tel:+5511981119352) (Jefa Sandra)

Santa Rosa, 21 de julio de 2025.

---

**Alexandre Pilger**  
Director Presidente  
Grupo Scout Terra Vermelha - 355/RS