



Região do Distrito Federal
Projeto da Insígnia de Madeira

A Inclusão de Pessoas com deficiência no Movimento Escoteiro



João Henrique Ortiz Rosa

ONU



Dia Internacional das Pessoas com
Deficiência.

Comemorado mundialmente no dia
3 de dezembro.



*Reprodução permitida desde que
citada a fonte do autor.*

Apresentado a ERGA DF em
01 de novembro de 2011.

1) Biografia:

Meu primeiro contato com pessoas com deficiência ocorreu nos anos 90 quando atuei como voluntário na Associação Pró-down do DF. Fui Diretor Técnico desta organização não governamental de assistência à Famílias e pessoas com Síndrome de Down, onde desenvolvi algumas atividades sociais e de formação, como: Curso de Formação para Monitores acompanhantes de crianças com deficiências, Colônia de Férias para crianças com deficiências, dia da criança para pessoas com deficiências em parceria com a AABB e coordenação de palestras com profissionais da saúde para orientação aos pais e familiares de pessoas com a Síndrome de Down. Desde então houve afinidade e interesse em realizar trabalhos voltados ao público de jovens e crianças com deficiências.

Já tenho dez anos de atividades no movimento escoteiro atuando como adulto voluntário. Iniciei no movimento quando minha filha Jéssica, na ocasião com 8 anos, entrou para o ramo lobinho. A família toda acabou entrando e estamos até hoje. Sou casado com a escotista Juciele que atua no ramo sênior do Grupo Caio Martins, os filhos continuam atuantes, Jéssica hoje está no Clã de Pioneiros e o Jeferson como escoteiro. Somos integrados e participativos nas diferentes atividades e compromissos assumidos.

No Grupo Escoteiro iniciei como assistente de alcatéia, passei por Akelá, diretor administrativo e nos últimos 4 anos estou como responsável da Tropa Escoteira Phoenix.

Em nível Regional, fui colaborador como coordenador de encontro regional de lobinhos (JanBra) e Coordenador Regional do Ramo Escoteiro - 2º Distrito.

Participei de vários cursos de formação oferecidos pela UEB/DF e pelo nosso Grupo Escoteiro.

2) Agradecimentos

- A Deus pela vida;
- A minha esposa Juciele pela cumplicidade, companherismo, amor, dedicação, incentivo e presteza em me ajudar sempre que precisei;
- Aos meus filhos Jéssica e Jeferson;
- Aos Chefes Alessandro Vieira, Zenilda (Tia Zê) e Celso Perotto pelo apoio e ensinamentos;
- A UEB-DF por me mostrar que nunca é tarde para mudar, aprender, crescer e
- A minha Tutora Andreia Izidro por me ajudar e incentivar na execução deste projeto.

Sumário:

1) Biografia	04
2) Agradecimentos	06
3) O por que desta cartilha?	08
4) Pessoas com deficiências.....	10
5) Inclusão X Integração X Socialização.	11
6) As pessoas com deficiência e o Movimento Escoteiro.....	12
7) Trabalhando a progressão pessoal das pessoas com deficiência.....	14
8) Jogos e atividades para todos.....	22
9) Bibliografia.....	16

3) O por que desta cartilha?



Com um crescente número de crianças com deficiência procurando o movimento escoteiro, surgiu a necessidade de ter um material para uso na progressão e no desenvolvimento de suas potencialidades.

Esta cartilha visa oferecer meios para:

- ✓ Avaliar e acompanhar a progressão pessoal do escoteiro com deficiência inserido na Tropa Escoteira;

- ✓ Desenvolver a formação escoteira do jovem com deficiência;
- ✓ Incluir o jovem com deficiência em uma patrulha escoteira.
- ✓ trabalhar o desenvolvimento, a inclusão, a socialização e a integração deste joven.



4) Pessoas com deficiências?

O termo vem sofrendo mudanças ao longo dos séculos. Já foram chamados de , inválidos, incapacitados, os defeituosos, os deficientes, os portador de necessidades especiais e etc.

Hoje em dia segundo Romeu Sasaki (Vida Independente. São Paulo: RNR, 2003, p. 12-16) o termo mais utilizado e aceito pelos próprios deficientes é “**pessoas com deficiência**”. Em inúmeros documentos da ONU e organismos mundiais este termo é o que vem sendo utilizado.

A 37ª Sessão Plenária Especial sobre Deficiência da Assembléia Geral da Organização das Nações Unidas, realizada em 14 de outubro de 1992, em comemoração ao término da Década, **adotou o dia 3 de dezembro como Dia Internacional das Pessoas com Deficiência**, por meio da resolução A/RES/47/3.

5) Inclusão

X

Integração

X

Socialização



A inclusão não é somente fazer parte do ambiente, participar de um jogo ou vivenciar com outros jovens e adultos, a isso denomina-se socialização; a inclusão trata de uma educação pautada em oportunizar ferramentas que retorne aquisição de conhecimento e que norteie condições favoráveis a sua participação social. Participa – atua – aprende- aplica o conhecimento.

Alguns jovens com deficiência exigem atenção em todo o processo, para que além de socializados, sejam incluídos. A inclusão

é mais do que estar presente em atividades onde o jovem interage com os pares, participa de jogos e se diverte, inclusão é ao final de cada fase/etapa, obter resultados, produzir, alcançar objetivos que agreguem conhecimento ao jovem em questão.



6) As Pessoas com deficiência e o Movimento Escoteiro.

“Embora o conceito e a prática universal da inclusão sejam muito recentes, os mesmos já eram preconizados pelo

Movimento Escoteiro, praticamente desde sua fundação."

Nosso fundador do Escotismo afirmava que “queremos especialmente ajudar o mais fraco a não sentir suas fraquezas, e a ganhar esperança e força”.

Já em 1919, em seu livro “*Aids to Scoutmastership*”, Baden-Powell afirma: “Por toda parte no Escotismo há inúmeros meninos aleijados, surdo-mudos e cegos que agora estão ganhando mais saúde, alegria e esperança do que tinham antes”.

(Escotismo para todos UEB-SP **MARILUCE GOMES N. MAIA PEREIRA** Coordenadora de Escotismo para todos – UEB/SP).



7) Trabalhando a progressão das pessoas com deficiência.

Para cada necessidade especial é importante um olhar diferenciado para que sejam planejadas atividades de diferentes níveis que atendam as particularidades. Todas essas atividades são elaboradas de forma a trazer o jovem com deficiência o mais próximo possível do Grupo do qual participa.



As adaptações das atividades são necessárias para que o objetivo seja alcançado. Depende também do interesse e comportamento do jovem

com deficiência. Ele deve estar sempre motivado a participar, tudo deve ser o mais atraente possível de preferência com o uso de material concreto tipo cordas, bolas, apitos, material para reciclagem entre outros.

7.1) A Patrulha Orion.

A patrulha acolheu o escoteiro e ele participa de todas as atividades desenvolvidas.



7.2) A Promessa Escoteira.

Depois de muitos anos e esforço conjunto da família e do Grupo preparamos o escoteiro para sua promessa. A sua visão e interpretação da Promessa Escoteira foi adequada a sua compreensão e respeitando sua limitação.



7.3) Abertura regional de atividades.

Tropa escoteira participando da abertura regional de atividades do ano 2012.



Passou pelas bases de atividades e aproveitou bastante o dia de atividades.

7.4) Hasteando a Bandeira Nacional.



Participou com bastante desenvoltura do hasteamento da Bandeira Nacional juntamente com seus colegas de Tropa e dos lobinhos.

Obedece aos comandos de voz durante a cerimônia e tem excelente postura em sinal de respeito aos símbolos da Pátria. Canta boa parte do Hino Nacional com desenvoltura.

7.5) Grito de Patrulha.

Participa do grito da patrulha, mas ainda não consegue fazer o grito devido a complexidade do mesmo.



7.6) Apoio da Diretoria do Grupo.



O nosso trabalho de Progressão é apoiado e somado com ajuda e muito carinho da diretoria Técnica do Grupo.

7.7) Trabalho manual.

Trabalho manual para ajudar a desenvolver e aprimorar a coordenação motora fina.



8) Jogos e atividades para todos.

Os jogos aqui propostos foram testados, executados e adaptados para atender as necessidades dos escoteiros com deficiências.

No decorer dos 4 anos em que estive atuando como Chefe da Tropa Escoteira apliquei muitos jogos. Selecionei alguns que seguem com um breve comentário sobre como foi à experiência, os pontos positivos bem como os negativos na execução dos mesmos. Como foi a reação dos escoteiros e seus comentários. Cito também as adaptações quando necessárias que foram feitas.

Sempre me preocupei com vários aspectos relevantes que deveriam ser seguidos na execução dos jogos, brincadeiras e demais atividades. Coloco aqui alguns destes aspectos que julgo muito

apropriados tanto para o escoteiro com deficiência como para os demais escoteiros:

- respeitar cada escoteiro não permitindo que ele seja inferiorizado ou que se sinta pressionado a fazer algo que lhe agrida física ou emocionalmente.
- fazer com que joguem de maneira que o mais importante seja se divertirem deixando de lado a questão da competição ou quem ganhou e quem perdeu. Isso não importa para nós. O importante é brincar e se divertir e
- motivar a participação de todos procurando não deixar ninguém fora do jogo.

8.1) De mão em mão:

Material: Uma bola, um relógio e apito.

Desenvolvimento: Delimita-se um campo de jogo proporcional ao número de participantes. Divide-se o número de jovens em duas equipes. Uma será a detentora da bola. O objetivo da primeira será manter em seu poder a bola por mais de dois minutos (o tempo deverá ser acordado entre as equipes). O objetivo da segunda é a de interceptar a bola, e então como detentora da bola, mantê-la sob domínio por dois minutos. É imprescindível que haja uma regra determinando que a bola passe de mão em mão, evitando ficar com um só jovem. Andar e correr com a bola é permitido.

Comentário: O escoteiro com deficiência pode ajudar o chefe apitando o jogo.

8.2) Uca Uca:

Material: Lona, balde com água e sabão líquido.

Desenvolvimento: Formação em duas equipes. Numa lona molhada e ensaboada um jovem tenta derrubar o outro da equipe adversária e deitá-lo de costas na lona.

Comentário: O escoteiro deficiente ajuda o chefe molhando com uma mangueira os escoteiros que estão jogando. Não teve interesse em jogar, mas apitou o início e o fim do jogo, quando um escoteiro vencia o outro.

8.3) Os mortos vivos:

Material: 4 Copos com água.

Desenvolvimento: O sub-monitor começa segurando o copo, dado o sinal toda a patrulha deverá se deitar no chão e o sub

deve passar por cima dos demais até chegar na frente da patrulha, então toda a patrulha se levanta e o copo é passado de mão em mão até chegar no último escoteiro que deverá repetir o mesmo processo do sub. Vence a patrulha que voltar a sua formação primeiro.

Comentário: O escoteiro participou ativamente deste jogo. Gostou da brincadeira, mas ficou um pouco desconfortável por ter se molhado.

8.4) Bull Dog:

Material: nenhum.

Fundo de sena: imagine que você é um carteiro e precisa entregar uma carta de vida ou morte, mas tem um cachorro no meio do caminho, e agora?

Desenvolvimento: Marca-se um território de quatro lados, fica uma pessoa no meio (o cachorro) e os outros (os carteiros) fora do

território demarcado. Quando um chefe apitar eles deveram correr e tentar passar do "cachorro" enquanto o cachorro tenta pegá-los.

Comentário O escoteiro participou ativamente deste jogo. Divertiu-se muito e aproveitou bastante.

8.5) Corrida Maluca:

Material: um apito.

Desenvolvimento: Formação em círculo e atribuir a cada participante números, intercalando 1,2 1,2.... Dado um apito os jovens numero 1 devem correr por fora do circulo dando 1 volta e sentando nos eu lugar. Quando forem dado dois apitos os jovens de número 2 devem dar 1 volta correndo e sentar no seu lugar. Vencera aquele que chegar corretamente em seu lugar primeiro.

Comentário: Nosso escoteiro tem dificuldades em se locomover com

habilidade e rapidez por isso este jogo não foi muito atrativo para ele.

8.6) Cabo de Guerra:

Material: duas cordas.

Desenvolvimento: Cada patrulha tendo uma corda larga fara um nó de escota alceada num objeto colocado ao centro. Após dar o nó a patrulha ja pode começar a puchar. A patrulha que arrastar o objeto primeiro ate seu campo vence. Variação prender as duas cordas e fazer o cabo de guerra normal. Colocar um esguicho de água no campo central para molhar a patrulha que for arrastada.

Comentário O escoteiro pode participar ativamente deste jogo contando com a ajuda de sua patrulha. Como ele não consegue fazer um nó, foi ajudado por um elemento de sua patrulha.

8.7)Jogo das Bandeiras:

Material: 32 bandeirolas.

Desenvolvimento: Cada Patrulha receberá um número de 8 bandeiras para astear. Cada escoteiro deverá astear pelo menos uma bandeira sozinho. O Chefe vai cronometrar o tempo que a patrulha vai levar para cumprir a tarefa. Vence a Patrulha que executar em menor tempo. Variação – cada patrulha pode eleger um representante e o jogo pode ser feito com os 4 competidores, vencendo quem astiar e arriar primeiro, conferir o nó no final.

Comentário: O nosso escoteiro não conseguia fazer nós e amarras, mas teve a ajuda de um elemento de sua patrulha que fez o nó e ele astiou a bandeira.

8.8) Sabosquete:

Material: 1 sabonete e 2 baldes de plástico.

Desenvolvimento: O Sabosquete é um basquete jogado com um sabonete como bola, dois baldes cheios d'água como cestas em um campo delimitado. Vale pegar o sabonete da mão do outro, mas não vale fazer cesta sem passar a "bola" para ninguém. Podem-se dar quantos passos quiser até atingir a cesta. Como variação pode fazer como no garrafão, um elemento de cada patrulha faz um arremesso. A distância pode ir aumentando para dificultar mais.

Comentário: nosso escoteiro participou da parte em que eram feitos arremessos livres.

8.9) Bola ao Centro:

Material: Bola de tênis ou outra qualquer

Desenvolvimento: Em um grande quadrado imaginário, 4 equipes se posicionam em fila, cada uma em um canto. No centro fica uma bola, ao soar o apito todos os últimos elementos de cada fila saem correndo e dão uma volta passando por trás das outras equipes e retornando a sua, passam por baixo das pernas de todos os elementos indo imediatamente ao centro pegar a bola. Aquele que conseguir marca um ponto para a sua equipe. Vence a equipe que conseguir mais pontos. Fizemos uma variação, pois o dia estava muito quente. O escoteiro que ganhasse tinha o direito de estourar um balão com água na cabeça de um dos outros 3 escoteiros que perderam. Caso algum escoteiro escolhido para ser molhado não aceitasse, poderia ser substituído por qualquer outro elemento voluntário de sua patrulha.

Comentário: Neste jogo nosso escoteiro deficiente ajudou a chefia apitando e distribuindo balões com água aos participantes que ganhavam as corridas.

8.10) Quem fica com o bastão:

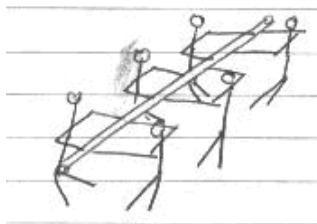
Material: Bastão

Desenvolvimento: Todos segurando o bastão, o bastão na vertical e cada equipe no seu lado. Ao sinal, cada equipe tentará levar a outra equipe até um ponto determinado (1m a 1,5m do ponto inicial). Ganha a equipe que conseguir levar a outra até esse local.

Variantes: Em vez de frente a frente, as equipes formam-se de costas para o bastão.

Em vez de em pé, ficarão ajoelhados. / Em vez de puxarem, empurram o bastão.

Bastão no chão antes do início



Comentário: participou ativamente do jogo, mas não gostou e acabou parando de jogar no meio da brincadeira. Apesar de seus colegas de patrulha terem tentado trazê-lo de volta ao jogo este não quis.

8.11) Roleta da Lei:

Material: 10 latas vazias de refrigerante em lata com números colocados em baixo de 01 a 10, 02 bolinhas de tênis, 01 mesa

Desenvolvimento: cada patrulha irá escolher um jogador. Um jogador por vez, quando o Chefe apitar, jogará a bola de borracha, tentando derrubar as latas que estarão empilhadas em forma de pirâmide sobre uma mesa. O número das latas que sobrarem corresponde ao artigo da Lei que

a patrulha deverá falar sem errar. E assim, de patrulha em patrulha, vencendo a que acertar mais Leis e derrubar mais latinhas.

Comentário: ajudou organizando as latas que caíam e a fazer a contagem das latas (com ajuda dos chefes).

8.12) Passar anel com canudinho:

Material: 1 pacote de canudos para refrigerantes, 4 anéis ou alianças.

Desenvolvimento:

1. Formar dois times de modo que cada time tenha o mesmo número de elementos. Cada time forma uma fila indiana
2. Cada participante receberá um canudinho.
3. O Chefe deverá entregar um anel para o primeiro elemento de cada fileira.

4. Ao sinal dado, o primeiro elemento da fila deverá passar o anel ao seu companheiro que tiver atrás ou ao lado, usando apenas o canudinho.

5. Quando o anel chegar ao final da fila o último elemento passará ao primeiro lugar da fila e passa o anel novamente (assim todos ocupam todos os lugares).

6. Ganha o jogo a equipe cujos elementos retornarem primeiro as suas posições originais.

7. Sempre que o anel cair no chão, o elemento que o deixou cair deverá juntá-lo, colocando-o em seu canudinho e continuar o jogo.

Ganha a equipe que o anel chegar primeiro ao final da fila

Comentário: teve muita dificuldade e acabou não gostando do jogo.

8.13) Jogo redondo.

Material: bombolês suficientes para marcar os círculos e 2 bolas.

Desenvolvimento: em um campo grande, marcar as duas extremidades do campo com um círculo A e B. Entre um e outro, duas fileiras de pequenos círculos, correspondentes ao número de jogadores, menos 4. Distribuir os elementos nos círculos, ficando um partido de cada lado. Nos dois círculos das extremidades A e B , colocam-se também dois elementos em cada um, sendo também cada um de um partido. Os dois jogadores do círculo A , ficarão com uma bola na mão. Ao sinal eles passarão a bola para o elemento do círculo mais próximo do seu. Este joga para o da frente e assim por diante até chegar ao círculo B. Os dois que estão ali pegarão a bola e correrão pelo meio das duas fileiras indo se colocar no círculo A . Enquanto isso, os últimos jogadores que estavam perto do círculo B, ocupam o lugar dos que saíram, e

todos os outros deverão ocupar os círculos à sua frente. Continua-se novamente, até que o que recebeu a bola pela primeira vez chegar ao círculo A.



Comentário: participou contando com a ajuda de seus colegas de patrulha, mas não ligou muito para a brincadeira.

8.14) Cara ou coroa:

Material: Uma moeda e um pedaço de giz.

Desenvolvimento: Formam-se duas equipes e desenham-se no chão três linhas paralelas. Cada equipe fica num lado da linha central, mas dispostas entre essa e a outra linha que será o limite. Uma equipe será a **cara** e a outra a **coroa**. O condutor lança uma moeda e anuncia o resultado. A equipe sorteada ataca cada membro da outra, invadindo o seu campo e capturando cada um dos seus membros antes desses porem-se a salvo atrás da linha de limite. Para cada captura, conta-se um ponto para a equipe sorteada. Ganha a que acumular mais pontos no final.

Comentário: novamente não gostou muito da atividade por ser necessário ter agilidade. Um patrulheiro ficou segurando em sua mão e quando tinham que fugir, acabava lhe ajudando.

8.15) Queimada:

Material: 1 bola

Desenvolvimento: Dividindo a tropa em 2 equipes, jogaremos a tradicional queimada. Lembrando que o campo é delimitado como numa quadra de volei (podemos delimitar com sisal ou corda presa com specs). Cada participante deverá ficar dentro do campo a menos que tenha sido queimado. Vence a equipe que queimar todos da equipe adversária.

Comentário: nosso escoteiro não é muito ágil por isso este jogo não lhe foi muito atrativo, depois de um tempo jogando ele passou a ajudar os chefes a apitar o jogo.

8.16) Campo minado:

Material: EVA ou cartolina para fazer a trilha (folha de papel A4, para casa base da

trilha), bexigas para as minas, sisal para delimitar o campo, palito de churrasco para fixar as bexigas no chão, lenço escoteiro para vendar os olhos.

Desenvolvimento: primeiro delimite-se uma área de 6 m x 6 m com sisal ou giz.

Cada patrulha posiciona-se aos lados do quadrado.

Neste quadrado espalha-se 7 bases com números em seqüência e um por um de cada patrulha devera traçar o percurso com os olhos vendados, sendo somente guiado por sua patrulha que ficara ao lado do quadrado passando as coordenadas.

As bexigas também deverão ser colocadas dentro do quadrado, pois elas terão a função de minas, as mesmas quando estouradas eliminam o elemento da rodada, vindo assim o próximo da patrulha.

Vence a patrulha que conseguir atravessar primeiro.

Comentário: Um escoteiro seguiu ao seu lado lhe ajudando a fazer o percurso.

8.17) Caça ao Carneiro:

Material: Uma almofada.

Desenvolvimento: O jogo terá dois tempos de 5 minutos. A Tropa deve formar dois times, separados em duplas, aonde um será o cavalo e o outro o cavaleiro. Os "cavalos" serão os participantes que levam os outros nas costas, os "cavaleiros". Montados a cavalo disputam a carcaça de um carneiro (a almofada), que deve ser levada de um canto a outro do campo. O jogo começa com a almofada no meio do campo e os participantes (cavaleiro montado no cavalo) posicionados na linha de fundo do seu campo. Ao sinal do Chefe, os participantes deverão correr para pegar a almofada. O objetivo é pegar o "carneiro" e levá-lo ao canto oposto. Cada vez que a equipe conseguir levar o "carneiro" para o lado que

foi determinado essa marca um ponto. Após a marcação de um ponto, a almofada volta ao meio do campo. No final vence quem tiver mais pontos. No segundo tempo do jogo, os cavalos passam a serem os cavaleiros e vice-versa.

Comentário: nosso escoteiro ajudou a montar a almofada com tnt e jornal, ajudou também a apitar o jogo e não quiz jogar por ver que teria que correr muito e carregar outro escoteiro em suas costas.

8.18) Scalps

Material: lenços escoteiros

Desenvolvimento: Todos passam o lenço pelo cinto ou prendem na borda da bermuda. Os lenços devem ficar bem visíveis e não deverão ficar amarrados. O jogo se desenrola na tentativa dos jovens

retirarem os 'scalps' dos outros, evitando que o seu próprio seja retirado.

Comentário: apesar de este jogo ser individual, observei alguns elementos da patrulha de nosso escoteiro com deficiência ajudando-o e protegendo-o de possíveis ataques de outros escoteiros. Depois de observar isto fizemos uma segunda rodada onde eles jogavam em patrulhas umas contra as outras.

8.19) Cadeira livre:

Material: cadeiras

Desenvolvimento: formar um círculo, igual ao nº de participantes + 1 cadeira que ficará livre e todos sentam voltados para o interior do círculo. Colocar as cadeiras bem juntinhas, sem deixar espaço entre uma e outra cadeira. Após a montagem do círculo dar as instruções abaixo e iniciar o jogo.

Instruções

A cadeira vazia deve ser ocupada pelo participante que estiver á direita ou á esquerda da cadeira, o mais rápido possível. O participante que conseguir sentar-se diz em voz alta. "Eu sentei !"

Sobra então uma nova cadeira livre que será ocupada pela pessoa que estava ao lado do 1º participante a se movimentar. Esse, ao sentar, diz em voz alta: "No jardim !"

Na seqüência, sobra outra cadeira livre que será ocupada pelo participante que estava ao lado daquele que se movimentou. Esse, por sua vez, completa a frase dizendo:

"Com meu amigo fulano!" (dizer o nome da pessoa escolhida). A pessoa chamada é escolhida aleatoriamente, sendo qualquer pessoa do círculo. Esta pessoa deverá ir mais depressa possível até a cadeira e sentar.

Dessa forma, a cadeira em que essa pessoa estava sentada ficará livre, o que

possibilita o início de um novo ciclo: “eu sentei”, “no jardim” , "com meu amigo Cicrano".

Comentário: participou contando com a ajuda de todos os elementos da tropa que solidariamente o conduziram sempre que foi preciso.

8.20) Pele da Cobra.

Material: nenhum

Desenvolvimento: a tropa deverá estar formada por patrulha ou por equipes (se quiser uma fila mais comprida). Os elementos deverão segurar com a mão esquerda a mão direita do companheiro da frente (a mão direita deve ser dada por entre as pernas). Ao sinal, o último elemento deitará no chão, sem largar as mãos do companheiro. O elemento à sua frente, em marcha ré, com as pernas abertas, passará por cima do elemento deitado, deitando-se também, e assim

sucessivamente. Vence patrulha ou equipe em que todos os elementos estiverem deitados primeiro.



Comentário: participou ativamente do jogo e todos se divertiram muito.

09) Conclusão.

A busca por fazer um escotismo que atenda ao escoteiro com deficiência é marcada por desafios, conquistas, vitórias e

derrotas. A cada dia temos uma dificuldade para superar, mas a chefia da seção unida e sincronizada consegue adaptar jogos, atividades e alcança o objetivo de proporcionar atividades atraentes também para o escoteiro com deficiência.

Com muito amor, carinho e sensibilidade conseguimos conduzir nosso escoteiro na progressão pessoal realizando sua Promessa, ensinando-o a hastear a bandeira, cantar o Hino Nacional, fazer uma oração, tirar especialidades, participar de passeios ciclisticos, ir ao circo, visitar um museo, participar do grito de patrulha e de tropa, acampar, jogar, brincar e ser feliz em sua Tropa Escoteira.

Contamos sempre com a participação muito presente da mãe ajudando em acampamentos e em todas as festas e comemorações do Grupo Escoteiro.

Este ano estamos preparando nosso escoteiro para novas aventuras. Ele nos

pediu para passar para a Tropa Sênior e estamos junto com a chefia desta seção preparando sua transição.

Assim terminaremos nosso trabalho com este jovem escoteiro que depois de sete anos na tropa seguirá para o Ramo Sênior.

10) Bibliografia.

<http://www.cedipod.org.br/Dia3.htm>

<http://www.pjpp.sp.gov.br/2004/artigos/17.pdf>

<http://www.onu.org.br/index.php?s=direitos+peessoas+defici%C3%AAntes&x=0&y=0>

Manual do Chefe Escoteiro.

Tropa Escoteira em Ação.

Atualmente sou integrante do Grupo Escoteiro Grande Colorado – 37ºDF, onde estive na Tropa Escoteira, Tropa Sênior e hoje atuo como Presidente da UEL.

A inclusão está presente no cotidiano das ações e atividades que são realizadas pelo 37ºDF.

Material atualizado em julho/2018