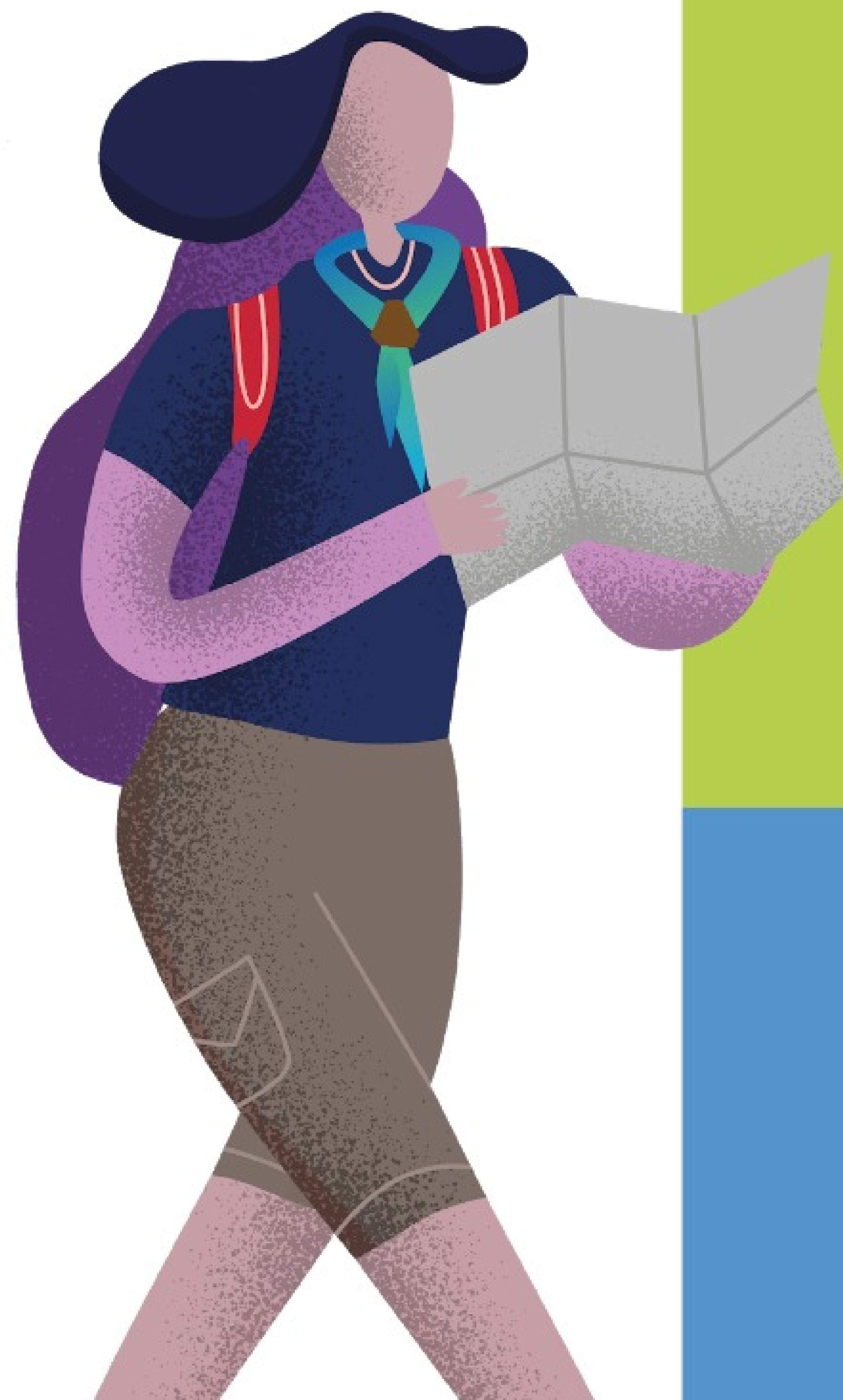




Fogo de Conselho, Flor Vermelha e Lamparada

Curso Intermediário
Linha Escotista

Fogo de Conselho e Flor Vermelha

Créditos fotografia: Kael Bastos, Escoteiros do Brasil

Origem



Baden-Powell em suas andanças observou que os nativos da Ásia, da África e da América e também os colonizadores brancos, reuniam-se à noite, em torno do fogo, que com sua luz e calor espantavam a treva, o frio e os animais selvagens. Era o momento em que se encontravam para conversar, cantar, contar histórias, realizar cerimônias religiosas, planejar caçadas, guerra ou a paz.

-
- Para o Escotismo, o Fogo de Conselho / Flor Vermelha é uma reunião em que, à noite, iluminados por uma fogueira, todos se reúnem para se divertir, cantar, representar peças ligeiras, danças folclóricas, para refletir e aprender algo de novo pela palavra do Chefe.
 - O Fogo de Conselho / Flor Vermelha, como muitas outras atividades que caracterizam a mística e a ambientação do Programa de Jovens, tem sua origem nas observações do fundador sobre os costumes, valores e tradições culturais dos muitos povos que conheceu durante suas viagens.
-

Importância do Fogo de Conselho e Flor Vermelha como elemento do Programa de Jovens



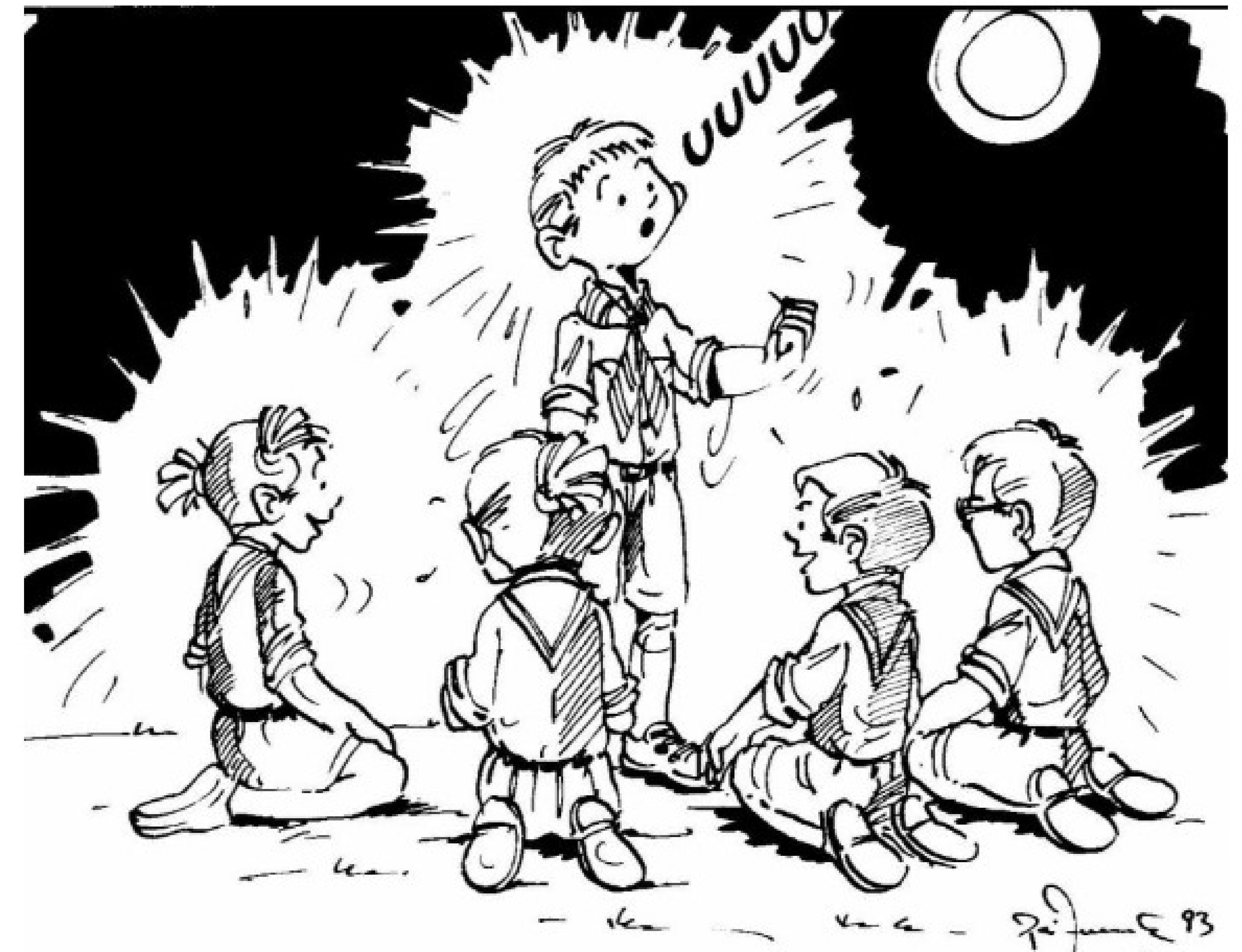
O Fogo de Conselho / Flor Vermelha é uma atividade muito importante, sobretudo em acampamentos ou acantonamentos.

É uma ocasião que pode e deve ser utilizada como elemento de desenvolvimento do caráter e da responsabilidade dos jovens.



Através de representações, jogos, pequenas palestras, canções e danças, num clima jovial alegre, movimentado, interessante e informal, criam-se situações propícias para desenvolver e incentivar no jovem:

- **A criatividade e a imaginação**
- **A facilidade de expressão**
- **A alegria**
- **A sociabilidade**
- **A autoconfiança**
- **Habilidades artísticas.**



Para que essa finalidade educacional seja alcançada é indispensável que o Chefe cuide sempre para que as atividades do Fogo de Conselho / Flor Vermelha caracterizem sua expressão pelos Princípios Escoteiros.

Necessário se faz, portanto, que situações inconvenientes sejam tratadas com cortesia e firmeza.

O Chefe pode valer-se desses acontecimentos, que serão raros, para propor uma reflexão de todos os presentes sobre o acontecido.

Tipos

Há pelo menos três tipos de Fogo de Conselho / Flor Vermelha:

- **De Seção**
- **De Grupo**
- **De Relações Públicas**



Fogo de Conselho / Flor Vermelha de Seção:

É normalmente realizado em acampamentos. Dele participam apenas os membros da Seção e os seus Chefes.

Fogo de Conselho / Flor Vermelha de Grupo:

É realizado com menos frequência que o primeiro. Dele devem participar todas as Seções do Grupo Escoteiro que prepararão as representações por Seção. Nessas ocasiões podem ser convidados os pais, antigos escoteiros e amigos do Grupo.

Fogo de Conselho / Flor Vermelha de Relações Públicas:

É uma atividade programada com o objetivo de dar ao público ou a determinada parcela da comunidade uma amostra dessa atividade escoteira. A sua realização deve ser cercada dos maiores cuidados, na preparação do local, do conteúdo do programa, da fogueira e de todos os outros detalhes. Esse tipo de Fogo de Conselho / Flor Vermelha é mais um espetáculo de teatro de Arena à luz do fogo e que por isso mesmo perde muito da característica do Fogo de Conselho - o imprevisto, a espontaneidade e o clima informal.



É uma atividade válida, mas sua organização tem que ser cuidadosa, pois, muitas vezes um pequeno detalhe distorce a imagem que gostaríamos de transmitir.

É o Fogo de Conselho / Flor Vermelha de Seção que, sem dúvida, mais se aproxima da ideia do Fundador ao incluí-lo nas atividades do Escotismo.

É uma atividade noturna, feita ao ar livre e em volta de uma fogueira.

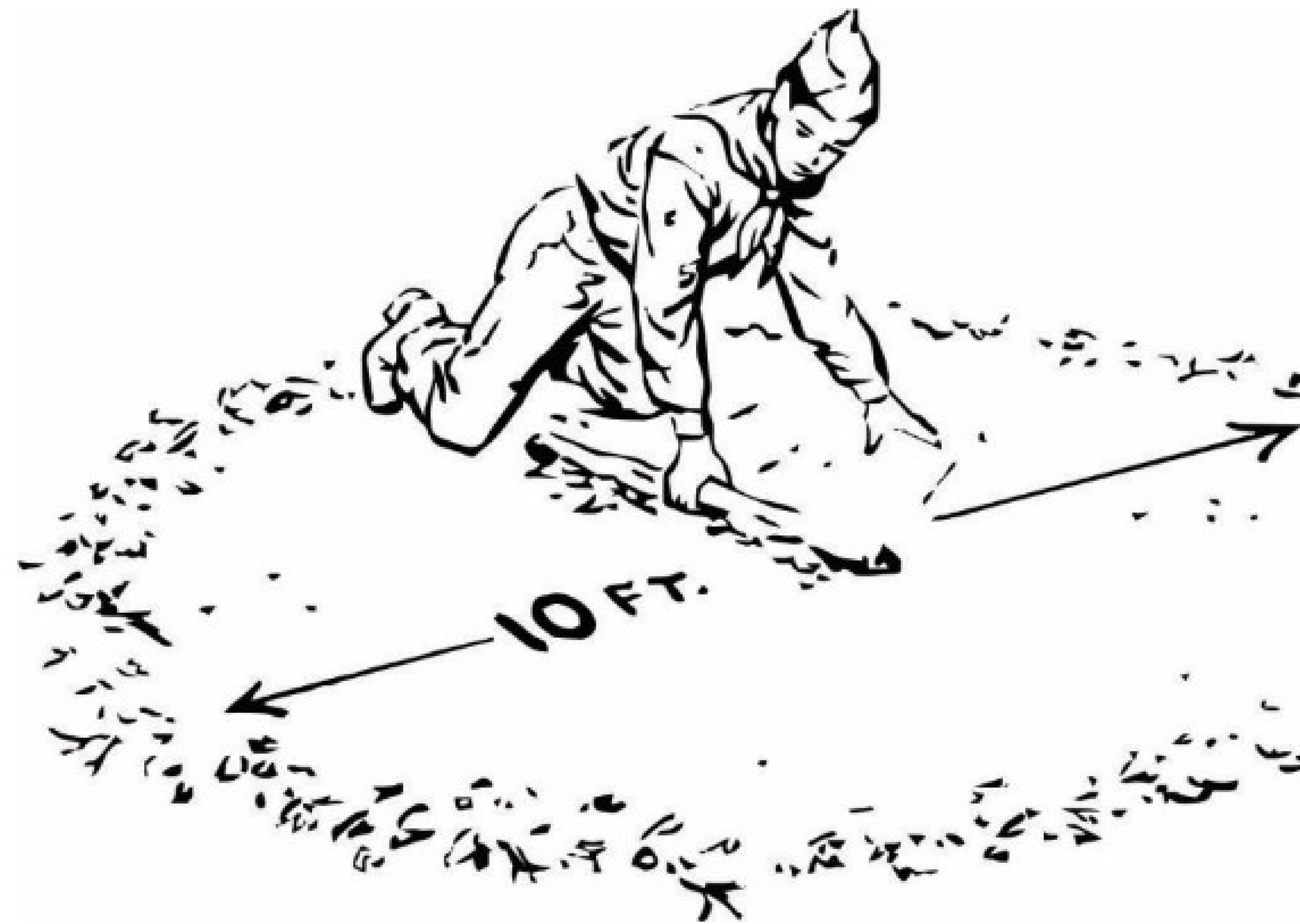


Planejamento

No Fogo de Conselho / Flor Vermelha a chave do sucesso também se chama planejamento. É preciso, portanto, tomar as medidas necessárias para que essa atividade cumpra os seus objetivos.



O Local: Não deve ser muito afastado do acampamento, mas será ótimo que não tenha sido usado para outras atividades. Deve permitir que todos se sentem em torno do fogo a uma distância tal que haja espaço para as representações.



A Fogueira: Deverá ser preparada com antecedência pelos Escotistas ou pela Patrulha / Equipe de Serviço (que deverá possuir os conhecimentos para cumprir essa tarefa. Se não for esse o caso, o escotista poderá estar presente para orientação do trabalho da Patrulha.)

Não esquecer de observar a direção do vento e o tamanho da fogueira pois o calor de chamas muito altas pode perturbar os participantes.





É muito importante que haja sempre duas pessoas encarregadas de alimentar o fogo em caso de necessidade.

Nesse caso, deverão fazê-lo entre um número e outro para não interferir nas representações, apresentações, etc. Há, portanto, necessidade de lenha de reserva fora do círculo do Fogo de Conselho / Flor Vermelha.

Isclas: são materiais utilizados para auxiliar no início do fogo. Os tipos comuns de isclas são: jornal com parafina, algodão com parafina, massa de isopor, acendelha (gravetos, arrepiados, grimpas, folhas secas, etc).

Atenção: um cuidado especial deve ser dado a líquidos combustíveis (álcool, gasolina, querosene, parafina e outros - nunca devem ser colocados após o fogo ter sido aceso a partir da garrafa ou recipiente que a contém, pois existe o risco do fogo residual incendiar e explodir a garrafa ou retornar à sua mão. O procedimento correto é colocar o líquido em uma lata ou recipiente de boca larga e utilizar uma haste para levá-la ao fogo.



Programa

Um bom programa tem os seguintes ingredientes:

- Jogos e brincadeiras,
- concursos,
- histórias curtas,
- apresentações curtas,
- aplausos,
- representações,
- Canções calmas, movimentadas, alegres, inspiradoras.

Esses elementos intercalados de maneira adequada e dirigidos com entusiasmo resultam no sucesso da atividade.



Devemos fazer que se torne um clima de camaradagem, relaxamento, alegria, inspiração, entretenimento saudável e criativo, de desinibição geral.

Para conseguir um bom programa é preciso três coisas: um bom coordenador e um bom e bem preparado animador do Fogo de Conselho além da preparação prévia.

É necessário que o Chefe responsável pelo Fogo de Conselho / Flor Vermelha avise aos jovens o dia e a hora do Fogo de Conselho com antecedência, pedindo então que cada equipe prepare uma representação ou número que seja interessante e adequado à ocasião.

Nas Seções novas é conveniente dar temas, que facilitem e orientem o trabalho dos jovens sem, no entanto, impedir sua criatividade.

Melhor ainda, é apresentar uma lista de sugestões e deixar que escolham ou sugiram algo equivalente.

O importante é que não façam algo medíocre por falta de inspiração. Uma hora antes da atividade o Chefe terá montado o programa ficando as canções, jogos, brincadeiras, aplausos e histórias das equipes intercaladas, adequadamente, para produzir um conjunto equilibrado. Como parte importante do programa estão a abertura e o encerramento, ambos têm que ser momentos marcantes. Não precisam ser complexas, mas devem ser inspiradoras.



Antes do encerramento deve haver uns cinco minutos que o Chefe da Seção preencherá com uma fala curta, sobre um tema inspirador. (Palavra do Chefe).

O encerramento deve ser com uma canção calma.



Condução

O escotista responsável pelo Fogo de Conselho / Flor Vermelha deve reunir, as seguintes características:

- **Jovialidade;**
- **Cortesia;**
- **Firmeza;**
- **Entusiasmo;**
- **Liderança; e**
- **Conhecer canções e atividades próprias de um Fogo de Conselho.**



Com o programa traçado caberá ao dirigente a tarefa de manter a animação e o interesse dos participantes.

Daí a importância de reunir as características já descritas e conduzir a atividade com entusiasmo, sabendo criar um clima de alegria, animação e movimento, mas também disciplinado e apropriado para os momentos de reflexão.

Com esses cuidados teremos um Fogo de Conselho / Flor Vermelha não só divertindo mas também cumprindo com o nosso propósito de educar com alegria e espontaneidade.

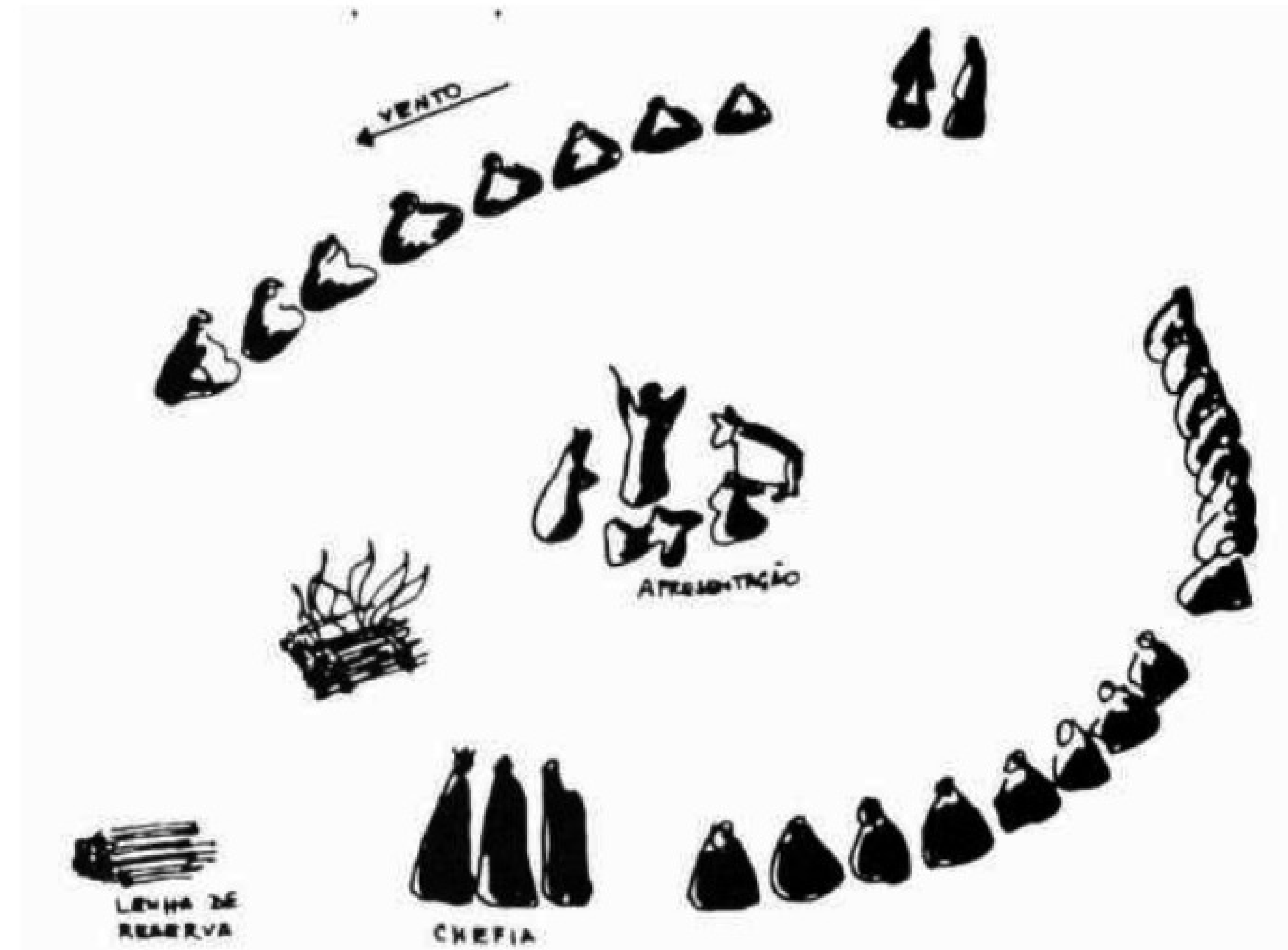
Disposição

Contrariamente ao que a maioria pensa, o círculo com o fogo no centro não é a melhor disposição para o Fogo de Conselho / Flor Vermelha. Com o efeito de em qualquer situação, projetar a fumaça para cima de uma parte dos participantes que fica sendo incomodada pela mesma. Os figurantes não são bem vistos quando se encontram, em relação aos participantes, do outro lado da fogueira.

Os escoteiros encarregados de manter o fogo alimentado são obrigados a passar pelos elementos colocados ao lado da reserva de lenha.



Assim, na boa prática, o Fogo de Conselho / Flor Vermelha deve ser arena em ferradura, ficando o fogo na abertura da ferradura e o eixo no sentido do vento dominante, de forma a projetar a fumaça para fora da ferradura, não incomodando os participantes. Por sua vez, as demonstrações e o animador, ficarão entre a fogueira e os participantes, sendo, desta forma, visto por todos.



Já foi dito que o programa precisa ser bem equilibrado. Lembramos que o Fogo de Conselho / Flor Vermelha não deve ultrapassar uma hora de duração, sendo este tempo dado como recomendação e não como obrigação.

Efetivamente pode durar mais, se a programação for muito boa e o nível de interesse estiver sendo bem sustentado. Apresentamos a seguir um Programa que consideramos básico mas que, evidentemente, pode ser alterado.

Tempo (min)		Responsável	Observação
2	Abertura	Chefe de Tropa	Em pé
2	Canção com gestos (quebra gelo)	Animador	Em pé
10	Apresentação de Patrulha	Patrulha 1	Sentados
2	Aplauso	Patrulha 4	Em pé
10	Apresentação de Patrulha	Patrulha 2	Sentados
2	Aplauso	Patrulha 3	Em pé
2	Canção geral	Animador	Em pé
10	Apresentação de Patrulha	Patrulha 3	Sentados
2	Aplauso	Patrulha 2	Em pé
10	Apresentação de Patrulha	Patrulha 4	Sentados
2	Aplauso	Patrulha 1	Em pé
6	Momento de reflexão Canção da despedida	Chefe de tropa	Cadeia de União
60	Total		

Abertura

Abertura – geralmente tem um caráter formal. Pode ser feita por uma ou mais pessoas. Itens que podem compor a abertura:

- Saudação aos participantes e mensagem de otimismo
- Acendimento do Fogo com tochas ou engenhoca
- Declaração oficial de abertura do fogo feita pelo Chefe
- Canção animada de abertura



Canções

Canções – podem ter temas variados, desde as tradicionais do Movimento Escoteiro até modernas músicas populares. Não deve se utilizar canções complicadas que ninguém conhece. Elas devem ser simples e de fácil assimilação. Para criar um ambiente mais alegre, podem ser usados toca-fitas, CDs ou instrumentos musicais, inclusive os improvisados pelos jovens, que criam efeitos especiais, tais como: latas com pedras, areia, sopros em garrafas, batidas em garrafas com água... canções com gestos e danças.



Brincadeira S

Brincadeira, Charadas e Jogos – estas atividades alegram o Fogo de Conselho / Flor Vermelha. Os escotistas devem cuidar para que elas não causem constrangimentos, humilhações ou medo nos participantes. Elas devem ser agradáveis a todos.



Histórias



Histórias – bem contadas cativam os participantes. O escuro da noite e o fogo criam um clima propício para contar histórias.

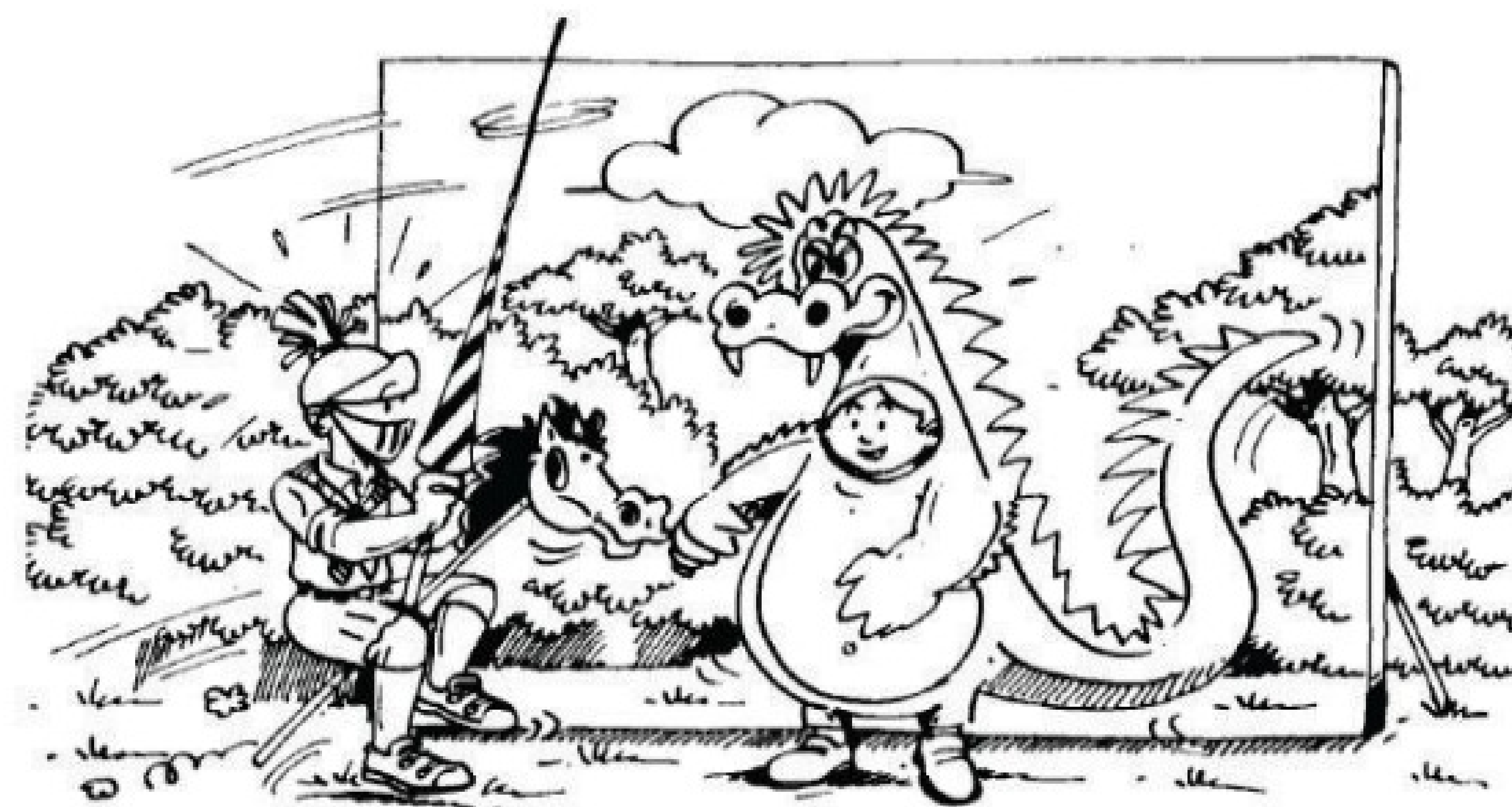


Esquetes

Esquetes – são representações teatrais de curta duração feitas pelas Patrulhas / Matilhas ou por alguns jovens. Criam oportunidades para os jovens perderem a inibição, desenvolvendo a facilidade de expressão, comunicação e criatividade. Assim como outras atividades no Movimento Escoteiro, as esquetes também evoluem de forma progressiva: quando os jovens têm poucas experiências, as apresentações e os papéis que representam são simples, sendo incentivada e esperada a busca de melhorias no conteúdo e na representação de esquetes.



A escolha dos temas pode ser feita pela Seção, pela Chefia ou pela livre escolha da Patrulha / Matilha. A falta de treinamento, criatividade, motivação ou tempo para a pesquisa do tema e elaboração do roteiro da esquete e ensaios, faz com que os jovens improvisem as esquetes, repetindo muitas vezes os programas de TV, diminuindo a possibilidade do jovem desenvolver sua criatividade. É importante que seja destinado um tempo, com antecedência, para que eles ensaiem as suas apresentações.



Reflexão



Reflexão – é o momento em que o Chefe apresenta uma mensagem final relacionada aos valores, com o objetivo de levar os participantes a uma reflexão.

A mensagem não deve ser lida, nem ser moralista com o objetivo de criticar, mas sim deve ser contada como uma história, ser uma mensagem positiva e ser de curta duração.



Encerramento

Encerramento – geralmente o encerramento do Fogo de Conselho / Flor Vermelha também tem um caráter formal. Pode ser formada uma Cadeia da Fraternidade e cantada uma canção. É muito usada a Canção da Despedida.



Finalidade

- Estimula a disciplina pois a criança deve aprender a escutar, a aplaudir na hora certa, obedecer com alegria as ordens do sentar, levantar, cantar. Além, é lógico da sua disciplina em esperar o momento exato da sua apresentação, bem como a disciplina que teve que ter antes da apresentação, durante o ensaio com a equipe.
- Diverte e relaxa. Essa é a finalidade mais óbvia. Depois de um dia no campo, depois de realizar uma série de atividades físicas, nada mais gratificante do que se reunir, contar e escutar algumas boas histórias.



-
- Sociabiliza, pois a criança se vê forçada a participar como uma peça importante do todo. Mesmo que ela não participe como elemento principal ela é necessária quer como plateia, quer como elemento secundário.
 - Além disso, todo o fogo de conselho / flor vermelha é uma grande dramatização; é nesse ambiente familiar e amigo que a criança sente-se encorajada a representar e é através da observação dos outros que ela melhora e passa a reforçar a confiança em si mesma.
-

-
- Relembra a fraternidade mundial, como uma das nossas mais caras tradições. Além disso, o dirigente do Fogo de Conselho / Flor Vermelha sempre deve abri-lo dizendo: "Nesta mesma hora, em outros locais, outros escoteiros estão reunidos com essa mesma finalidade". A frase a ser dita no ato da abertura não precisa ser exatamente esta, mas uma que contenha esse mesmo pensamento.
 - Reforça a mística e estimula a imaginação que é o "tapete mágico" que levará a todos onde nós queiramos. Uma sala pode virar um acampamento cigano, um pedaço de quintal pode virar um navio pirata ou um pedacinho do Japão. É através dela que contaremos histórias e que, principalmente, falaremos sobre lealdade, dever, honra, felicidade, etc., de maneira sucinta mas tocante.
-

-
- Fortalece o espírito de grupo, pois o Fogo de Conselho / Flor Vermelha é, na maioria das vezes, uma forte experiência vivida em conjunto.



IMPORTANTE

- Abertura é 75% do êxito.
 - Encerramento confirma o êxito.
 - O animador é parte do sucesso.
 - Nunca iniciar com uma canção desconhecida.
 - É recomendável iniciar com um quebra-gelo (canções alegres e vibrantes como: Brilha a fogueira, Yêpo, Canção do Periquito, etc).
 - É necessária uma equipe para a direção, para dar continuidade ao Fogo.
-

IMPORTANTE

- Para encerrar, é conveniente uma canção moderada, como preparação para a oração (a canção CUMBAIÁ tem caráter espiritual e pode substituir a oração final, dependendo naturalmente do Dirigente do Fogo).
 - “Aplausos” devem ser selecionados, inventados e preparados com antecedência, entretanto, poderão ser apresentados novos aplausos, caso seja oportuno.
-

Lamparada

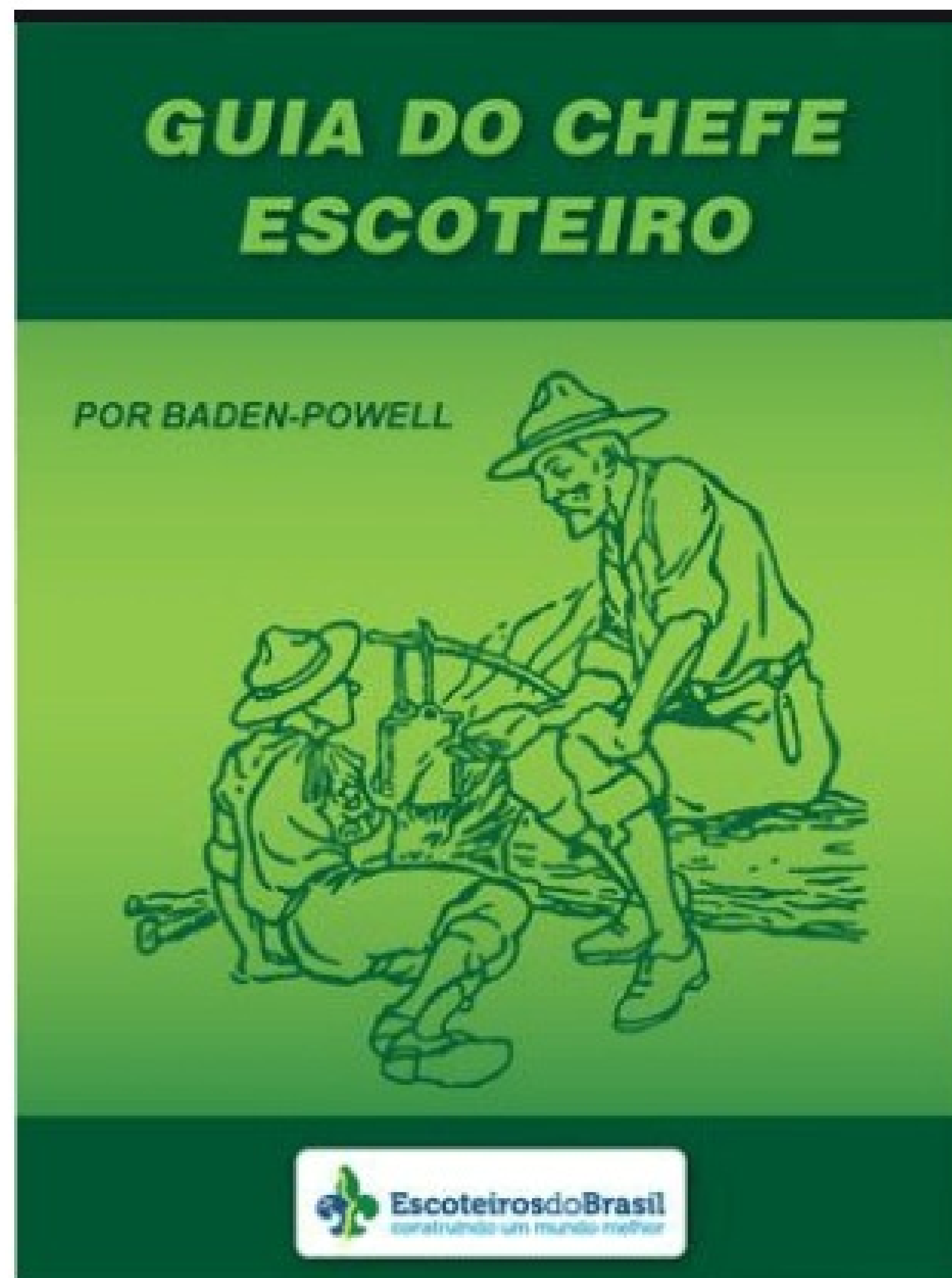


Lamparada é realizada em um ambiente fechado, e ao invés de ter uma fogueira se tem um lampião ou lanterna ou lâmpada; Seguindo as demais orientações do fogo de conselho.

- Programa
- Abertura (com alguma particularidade pois não tem fogueira)
- Canções
- Brincadeiras
- Histórias
- Esquetes
- Reflexão
- Encerramento (com alguma particularidade pois não tem fogueira)
- Finalidade



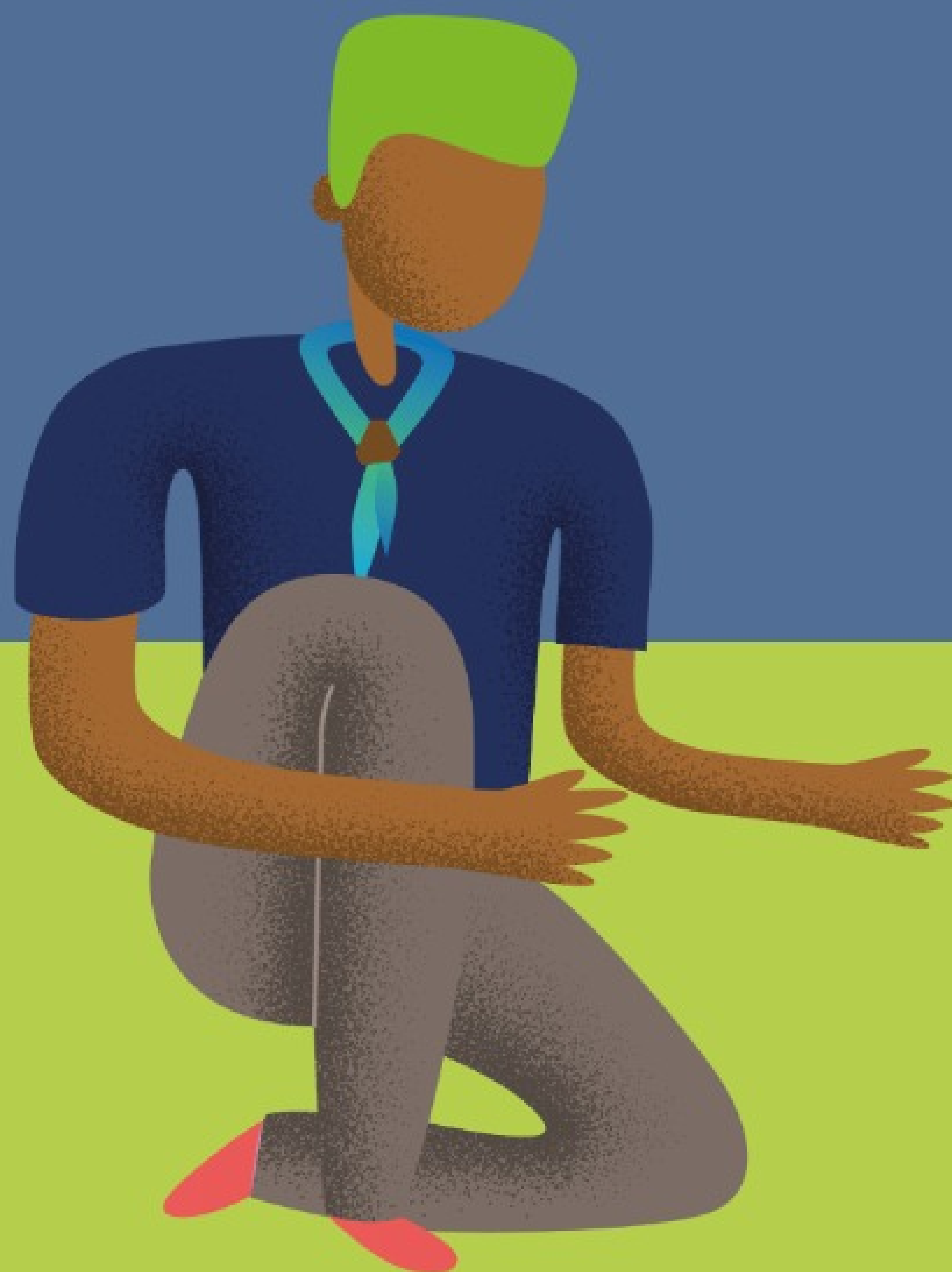
Para saber mais sobre Fogo de Conselho, Flor Vermelha e Lamparada, consulte





ESCOTEIROS
DO BRASIL

Obrigado!



www.escoteiros.org.br/



[instagram.com/escoteirosdobrasil/](https://www.instagram.com/escoteirosdobrasil/)



twitter.com/Escoteiros



facebook.com/EscoteirosDoBrasilOficial