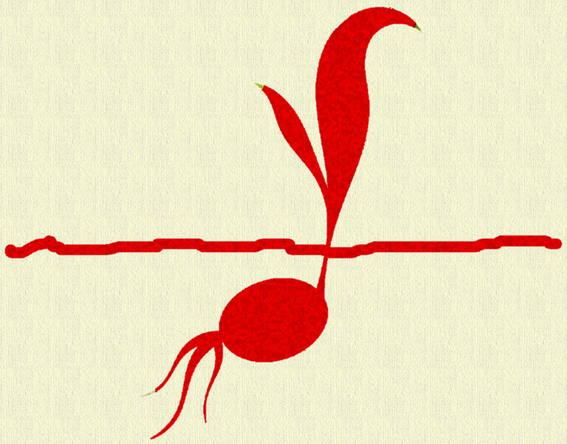
NÚCLEO DO OESTE

1ª FASE - IDEALIZAÇÃO\ESCOLHA



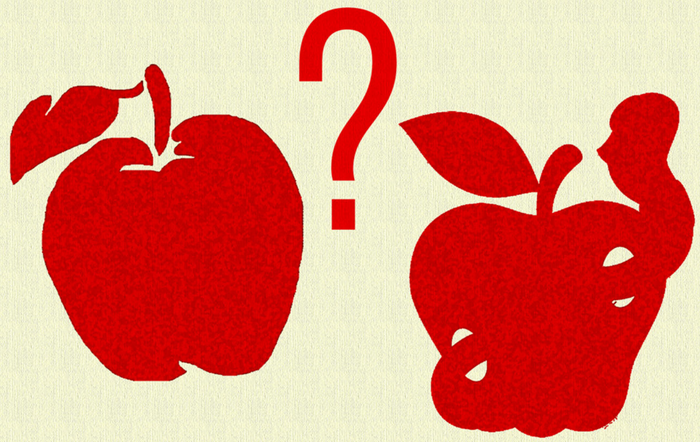
2ª FASE - PREPARAÇÃO



3ª FASE - REALIZAÇÃO



4ª FASE - AVALIAÇÃO



CAMINHADA

MÉTODO DO PROJETO

PORQUÊ?

NÚCLEO DO OESTE

A RAIZ É O QUE SUSTENTA A TUA ATIVIDADE!

SECÇÃO

OBJETIVO

VALOR ESCU

CUTISTA

CRESCIMENTO

NECESSIDADES

FÉ



1ª FASE:
IDEALIZAÇÃO/ESCOLHA

NÚCLEO DO OESTE

O QUÊ?

IMAGINÁRIO

PATRONOS

MODELOS DE VIDA

TEMA

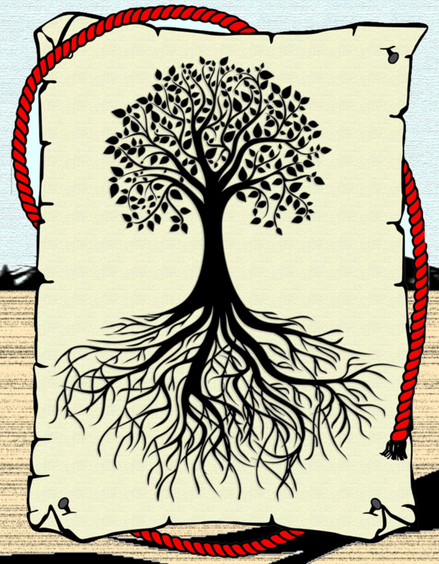
GRANDES FIGURAS

NATUREZA

TEMA DO ANO

FILMES

SÍMBOLOS



O TRONCO ENRIQUECE A TUA ATIVIDADE!

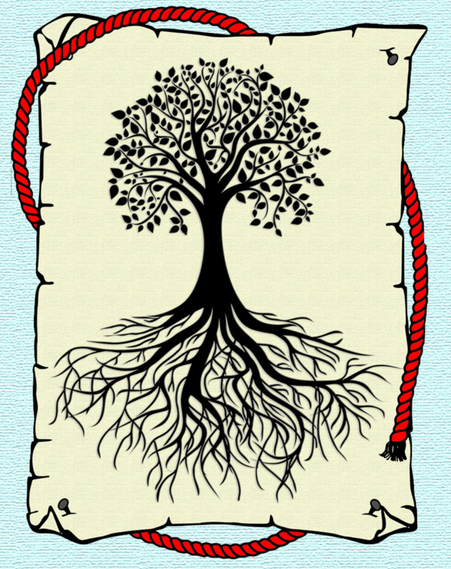
1ª FASE:
IDEALIZAÇÃO/ESCOLHA

ONDE?

NÚCLEO DO OESTE

NA ESQUINA
ACAMPAMENTO
ILHA
AR LIVRE
TENDA
RUINAS
SERRA
PERTO
SOL
CIDADE
VILA
RIO
LONGE
NEVE
PRAIA
ALBERGUE

ESTE RAMO SITUA A TUA ACTIVIDADE!



1ª FASE:
IDEALIZAÇÃO/ESCOLHA

COMO?

NÚCLEO DO OESTE

ESTE RAMO IDEALIZA A TUA ATIVIDADE!

IR AO ENCONTRO DOS OBJETIVOS

DINÂMICAS

REFLEXÃO

HIKE

ORAÇÃO

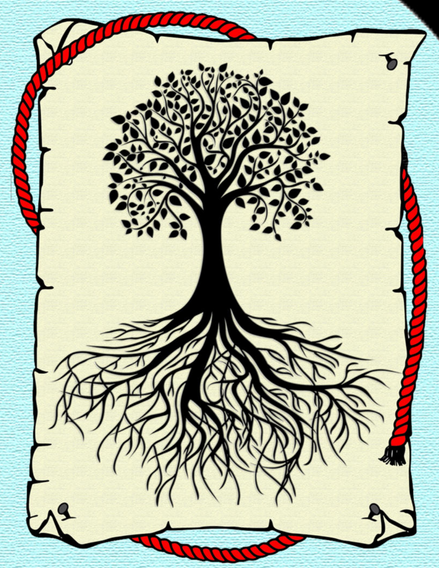
SERVIÇO

LOGÍSTICA

JOGO

ATIVIDADES

AVALIAÇÃO



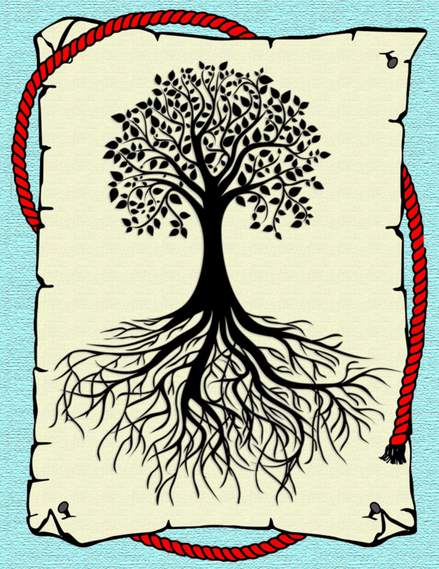
1ª FASE:
IDEALIZAÇÃO/ESCOLHA

NÚCLEO DO OESTE

QUANDO?

ESTE RAMO É O QUE DEFINE A TUA ACTIVIDADE!

- TEMPO
  - FIM DE SEMANA
  - HORÁRIO
    - UMA NOITE
    - DIA E MEIO
    - DOMINGO
    - SEXTA
  - UM DIA
    - SÁBADO



1ª FASE:
IDEALIZAÇÃO/ESCOLHA

NÚCLEO DO OESTE

CAMINHEIRISMO

PATRONOS

SIMBOLOGIA

HOMEM NOVO

DIMENSÕES DO CAMINHEIRISMO



MODELOS DE VIDA

MÍSTICA

BEM AVENTURANÇAS

COMPROMISSO

PREPARAÇÃO

A PREPARAÇÃO É A ALTURA EM QUE PLANIFICAS E ORGANIZAS O QUE FAZER

NÚCLEO DO OESTE

PAINEL DE CAMINHADA

ORGANIZAR
PLANIFICAR
ENRIQUECIMENTO

CONSELHO DE GUIAS OU CONSELHO DE CLÃ\COMUNIDADE

- TRIBO\COMPANHA
- ELEMENTOS

* QUEM FAZ O QUÊ?

* TEMOS TUDO O QUE PRECISAMOS?

DEFINIR E DISTRIBUIR TAREFAS

2ª FASE: PREPARAÇÃO

TÉCNICAS DE APRESENTAÇÃO

NÚCLEO DO OESTE

CARTAZ

- APRESENTAR DE FORMA DINÂMICA
- CRIAR CARTAZ ATRATIVO: ILUSTRAR DE FORMA A CATIVAR OS OUTROS.

MÚSICA

- CRIAR UMA LETRA CLARA DO PLANO DA ATIVIDADE
- RITMO ADEQUADO À ATIVIDADE PRETENDIDA

TEATRO

- TER ATENÇÃO À MENSAGEM DA ATIVIDADE QUE QUEREMOS FAZER.
- TER OBJETIVIDADE
- PODE SER COMÉDIA, DRAMA, ETC.

SOMBRAS CHINESAS OU FANTOCHES

- CRIAR UMA HISTÓRIA
- CRIAR AS FIGURAS\FANTOCHES
- CONTAR A HISTÓRIA.

APRESENTAÇÃO (POWERPOINT, PREZI, ETC)

- SLIDES POR TÓPICOS
- CRIATIVIDADE\DINÂMICA

JOGO

- ATRAVÉS DO JOGO, LEVAR A QUE OS OUTROS DESCUBRAM O QUE NÓS QUEREMOS DA ATIVIDADE

CURTA-METRAGEM

- TER EM CONTA OS PONTOS ESSENCIAIS DA ATIVIDADE, PARA OS APRESENTAR DE FORMA CLARA.

OUTROS

- BANDA DESENHADA
- CONTADOR DE HISTÓRIAS
- FLIPCHART
- MÍMICA
- ETC... DÁ ASAS À TUA IMAGINAÇÃO!

MÉTODO DO PROJETO