



**União dos Escoteiros do Brasil**  
**GRUPO ESCOTEIRO CÔNEGO SORG - 346RS**  
**Carazinho - RS**  
Mais Escoteiros, Melhores Cidadãos



## ROTEIRO ESPECIALIDADE FOGO DE CONSELHO

*(Ramo habilidades escoteiras)*

Nome: \_\_\_\_\_

Ramo: \_\_\_\_\_

Examinador: \_\_\_\_\_

Profissão: \_\_\_\_\_

Nível 1: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nível 2: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nível 3: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

	Data	Assin
<b>Pré-requisitos:</b> ter participado de no mínimo 3 Fogos de Conselho para o Nível 1; 7 Fogos de Conselho para o Nível 2; e 10 Fogos de Conselho para o Nível 3 - ( <b>relacionar no verso data e local</b> )		
1. Descrever por escrito as origens do Fogo de Conselho, seus objetivos, tipos e características.		
2. Montar pelo menos três tipos de fogueiras que sejam adequadas ao Fogo de Conselho, explicando as vantagens e desvantagens de cada uma delas, descrevendo os tipos de iscas que podem ser utilizadas em seu acendimento, bem como os principais procedimentos de segurança ao fazê-lo.		
3. Elaborar e aplicar um efeito especial para o acendimento de um Fogo de Conselho, seguindo todos os procedimentos de segurança.		
4. Escrever o roteiro de um esquete, de acordo com tema definido pelo examinador, e apresentá-la em um Fogo de Conselho. Todos os participantes do esquete devem estar caracterizados de acordo com o tema.		
5. Assumir papel de animador em um Fogo de Conselho de Seção ou do Grupo Escoteiro, dirigindo canções e brincadeiras.		
6. Contar uma história em um Fogo de Conselho de Seção ou do Grupo Escoteiro.		
7. Confeccionar seu próprio "manto de Fogo de Conselho", descrevendo seu significado ao examinador.		
8. Planejar e coordenar um Fogo de Conselho de Seção em todos os seus aspectos, tais como: escolha do local, disposição dos participantes, preparação da fogueira, acendimento, programação, animação, etc.		
9. Ter participado ativamente de um Fogo de Conselho em atividade distrital, regional nacional ou internacional.		

O Examinador deve ser Escotista animador de Fogo de Conselho.