

## **Painel de Aventura**

Tudo o que ficar definido – atividades, ateliers, tarefas, etc, não esquecendo os recursos necessários – deve constar do Painel de Aventura, onde se colocam todas as informações relevantes à aventura que se está a viver:

Nome;

Lema;

Data de realização;

Local;

Objetivos;

Atividades (à medida que vão sendo realizadas).

O Painel de Aventura é elaborado pela Expedição para permitir acompanhar a evolução da Aventura e manter a motivação dos elementos.

A Aventura, deverá conter um conjunto de pequenas atividades, jogos, etc., que têm de estar de acordo como imaginário da Aventura. Aliás, toda a Base, os cantos de Patrulha, etc., devem ser decorados de acordo com a Aventura escolhida, e em qualquer atividade o explorador deverá sentir e viver o imaginário em curso. Todas as atividades têm de se desenrolar por uma sequência lógica (seguindo o imaginário) e devem culminar pelo menos numa grande atividade: o ponto mais alto da Aventura.

Para além disto, a Aventura deve comportar tarefas relacionadas com ateliers e também tarefas específicas destinadas a cada Patrulha e a cada explorador, bem como a implementação dos Cargos e das Funções de Patrulha.

Durante esta 2ª Fase da Aventura, deverão ser realizadas Reuniões de Patrulha de acordo com as tarefas distribuídas, não esquecendo o tempo necessário a que cada atelier possa desenvolver aquelas que lhes foram atribuídas.