



BOLETIM 01

Regulamento



Escoteiros do Brasil
Rio de Janeiro

GRANDE JOGO REGIONAL ESCOTEIRO 2022

Boletim 01 - Regulamento

O Grande Jogo Regional Escoteiro é o evento mais aguardado do calendário da Região do Rio de Janeiro. Escoteiros de todas as partes do estado se reúnem e vivenciam um dia repleto de atividades tradicionais do movimento escoteiro.

Os escoteiros serão divididos pelos Ramos no evento. Cada Ramo aplica um formato de jogo que atende às características de sua faixa etária e do seu Marco Simbólico, de forma que, ao desenvolver as atividades, as crianças e jovens terão a oportunidade de mostrar todo conhecimento, habilidade e criatividade de suas matilhas, patrulhas e equipes.

O tema escolhido pelos Escoteiros do Brasil para o ano de 2022 é a inspiração para o Grande Jogo Regional Escoteiro da Região Rio de Janeiro: “De volta à nossa natureza”. Depois de tanto tempo longe dos amigos, das atividades e da natureza, os Escoteiros fluminenses estarão de volta ao tradicional Grande Jogo no Parque do Aterro do Flamengo (Monumento dos Pracinhos).

O tema escolhido foca não só na retomada das atividades e da vida ao ar livre – onde o método escoteiro é verdadeiramente aplicado – mas também enfatiza o retorno ao estilo de vida praticado por todos aqueles que compreendem a verdadeira essência do Escotismo.

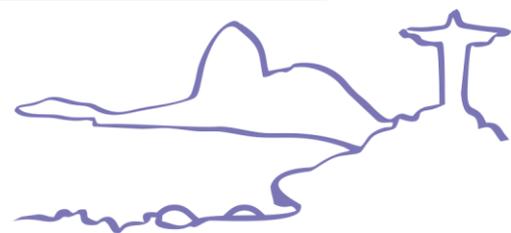
1. Objetivo da atividade

Integrar as Unidades Escoteiras da Região Rio de Janeiro em um dia de atividades características de nosso Movimento, valorizando o Marcos Simbólicos da cada Ramo, fortalecendo a integração entre Grupos e criando, para jovens e escotistas, um ambiente de troca de conhecimentos e experiências.

2. Quem pode participar

Poderão participar do Grande Jogo Regional Escoteiro 2022, todos os jovens, escotistas e dirigentes com registro da UEB ativo. Os jovens deverão participar das atividades correspondentes às seções escoteiras das quais fazem parte, observadas os limites das faixas etárias previstas no P.O.R., da seguinte forma:

REGRA DO P.O.R.	RAMO	FAIXA ETÁRIA
Regra 53	Ramo Lobinho	6 anos e 6 meses aos 10 anos de idade
Regra 66	Ramo Escoteiro	11 aos 14 anos de idade
Regra 84	Ramo Sênior	15 aos 17 anos de idade
Regra 102	Clã de Pioneiros	18 aos 21 anos de idade (incompletos)



As patrulhas escoteiras e seniores deverão se inscrever dentro dos limites previstos no P.O.R., ou seja, com 5 (cinco) a 8 (oito) componentes, no caso de patrulhas escoteiras (Regra 72) e de 4 (quatro) a 6 (seis) componentes, no caso de patrulhas seniores (Regra 90).

No caso das patrulhas escoteiras e seniores, estas deverão se inscrever com a sua formação regular, conforme funcionam em suas respectivas tropas. Somente será permitida a inscrição de uma patrulha com formação diferente, caso outra patrulha do Grupo Escoteiro não consiga atingir o número mínimo de componentes previstos no P.O.R. Desta forma, seus elementos poderão ser inseridos em outra patrulha.

Jovens de um determinado Grupo Escoteiro, somente poderão inscrever-se em alcateias, patrulhas ou clãs de outro Grupo Escoteiro, se o seu próprio Grupo Escoteiro não tiver inscrito nenhuma alcateia, patrulha ou clã, na qual se enquadre o jovem, ou se o contingente de patrulhas do Grupo Escoteiro for superior às regras do P.O.R já citadas. Em qualquer dos casos a inscrição do jovem em uma alcateia, patrulha ou clã de outro Grupo Escoteiro deverá ser autorizada pela Diretoria Regional ou na ausência desta da coordenação do evento.

3. Quando e onde acontecerá

Data: 29/05/2022

Local: Aterro do Flamengo (concentração no Monumento Nacional aos Mortos da Segunda Guerra Mundial)

4. Inscrições

4.1. A inscrição de todos deverá ser feita pelo Meu PAXTU individualmente ou em lotes pelo PAXTU Administrativo até o dia **19 de maio de 2022**. Somente poderão se inscrever associados com o registro institucional ativo até o fim do prazo de inscrições.

4.2. Para cada alcateia/patrulha/clã deve haver ao menos um adulto responsável da Unidade Escoteira inscrito. Não havendo adultos representantes a alcateia/patrulha/clã não poderá participar do evento no dia.

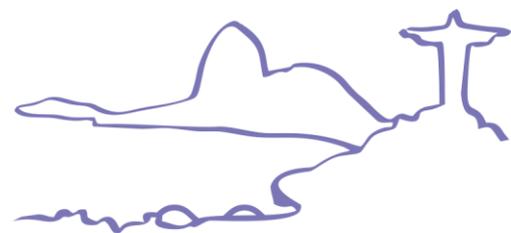
4.3. Após a inscrição dos participantes, as Unidades Escoteiras devem enviar a relação de inscritos e nome da alcateia/patrulhas/clã para o e-mail secretaria@escoteirosrj.org.br até o dia 23 de maio de 2022. Os jovens e adultos que estiverem inscritos e não forem relacionados à coordenação do evento irá definir onde irão participar.

4.4. Valores - A inscrição poderá ser feita em dois lotes até o fim do prazo de inscrições.

20/04/2022 a 10/05/2022 - R\$ 30,00 para jovens e R\$ 20,00 para adultos

11/05/2022 a 19/05/2022 - R\$ 40,00 para jovens e R\$ 30,00 para adultos

Para isentos do registro institucional fica definido o valor de R\$ 24,00 para jovens e R\$ 16,00 para adultos do dia **20/04/2022 a 19/05/2022**.



4.5. Os valores são referentes à entrega do distintivo do evento por participante e material utilizado no evento.

4.6. A confirmação da inscrição só será feita após a confirmação de pagamento do boleto bancário.

5. Camisa do evento

Os participantes que se inscreverem pelo Mau PAXTU tem a opção de fazer a inscrição com enxoval do evento.

O enxoval compreende a camisa no valor de R\$ 35,00.

O valor é gerado junto ao valor da inscrição no boleto. O tamanho (PP a EGG) deve ser informado no ato da inscrição e a camisa será entregue no dia do evento.

6. Programação

6.1. Base de Boa ação

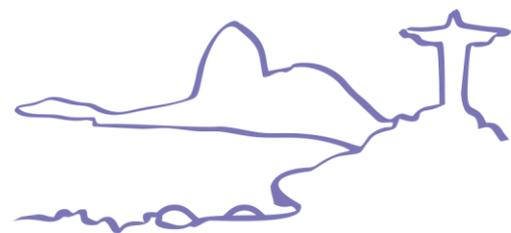
Buscando fortalecer a percepção de que a doação não deve ser realizada em troca de algum benefício, a Base de Boa Ação do Grande Jogo Regional de 2022 não irá atribuir pontuação para a Patrulha/Equipe. A soma das doações de todos os participantes (Alcateias, Patrulhas, Equipes e Grupos) irá classificar a Base de Boa Ação em um PADRÃO ESPECIAL de acordo com o volume arrecadado (OURO, PRATA OU BRONZE) e esse resultado será divulgado durante o encerramento em reconhecimento aos esforços da coletividade escoteira regional.

Para o Grande Jogo de 2022 serão consideradas as doações de **ALIMENTOS, MATERIAS DE HIGIENE E LIMPEZA, MATÉRIAS ESCOLARES** e **BRINQUEDOS**, a escolha vai depender da necessidade identificada na comunidade local.

A Base de Boa Ação será montada na área de abertura da atividade para que os Escotistas do Ramo Lobinho e os jovens Escoteiros, Seniores e Pioneiros possam apresentar os comprovantes das doações realizadas em suas cidades (conforme anexos I e II) antes da sirene de início do Grande Jogo.

6.2. Base de Espiritualidade

A Base de Espiritualidade não será pontuada e será montada para atendimento aos jovens após o encerramento das bases, a partir das 15h, durante o período espera de classificação. A proposta da Base é levar os jovens a uma reflexão sobre “De volta à nossa Natureza” e escreverem uma **CARTA PARA O FUTURO** para contar aos escoteiros de 2032 como foi a sensação de estar de volta ao Escotismo presencial. Todas as cartas serão depositadas em uma **CÁPSULA DO TEMPO** que, posteriormente, será enterrada em uma área especial do Campo Escola de Magé e reabertas para o Grande Jogo Escoteiro de 2032.



As cartas deverão seguir o modelo ANEXO III (com textos, desenhos e fotos) e poderão ser apresentadas de formas individuais, Matilha, Patrulha, Tropa, Clã ou UEL. Todas as cartas deverão ter o nome do remetente e do destinatário COM O NÚMERO DA UNIDADE ESCOTEIRA e pelo menos uma forma de contato (redes sociais, celular, e-mails, etc).

As cartas não serão obrigatórias e poderão ser preenchidas como tarefa previamente, aplicada pelos chefes de seção, ou diretamente na Base de Espiritualidade no dia do Grande Jogo.

6.3. Bases por GRUPOS ESCOTEIROS

Para os Ramos Escoteiro e Sênior, o Grande Jogo Regional 2022 irá resgatar a prática das Bases organizadas por Grupos Escoteiros. Durante muitos anos esse foi o padrão adotado em nossos Jogos Regionais e mais uma vez teremos as Unidades Escoteiras Locais com a missão de criar atividades divertidas, dinâmicas, técnicas e inesquecíveis.

Caso não se consiga o número de UELs que atendam as 40 Bases, a Coordenação estará abrindo a inscrição de Bases para dois grupos em parceria, e se mesmo assim não alcançarmos o número necessário, será autorizado que um Grupo assumira o desenvolvimento de até duas Bases.

7. Desenvolvimento da Atividade

RAMO LOBINHO

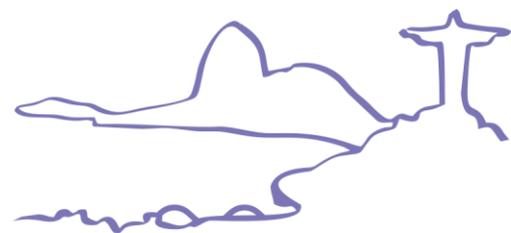
Seguindo o tema “De Volta à Nossa Natureza” o Ramo Lobinho estará retornando a prática do lobismo com uma presença forte do Marco Simbólico do Ramo e aplicando bases que seguirão as seis áreas de desenvolvimento: Físico, Intelectual, Social, Afetiva, Espiritual e Caráter. Além dessas, a fim de aproximar os Lobinhos das novas insígnias, os Lobinhos terão a oportunidade de conhecer mais um pouco sobre “Tribos da Terra” em uma Base especial e recheada de diversão e conhecimento.

Os Lobinhos serão divididos em Super-Alcateias e cada uma delas, ao logo da atividade, irá passar pelas 14 bases.

- 7 Bases no período da manhã,
- 1 hora de almoço,
- 7 Bases no período da tarde.

Todas as Super-Alcateias terão a oportunidade de passar por todas as bases, a fim de que os lobinhos consigam desenvolver todas as suas potencialidades.

No Ramo Lobinho, a Base de Boa Ação será desenvolvida dentro da unidade escoteira local em que a alcateia está inserida, o objetivo é que a alcateia junte as doações durante as reuniões em sede e que algum escotista da seção entregue a arrecadação em uma instituição de sua cidade. No momento da doação o escotista deverá preencher a declaração de doação que está disponível no anexo II.



RAMOS ESCOTEIRO E SÊNIOR

Os Ramos Escoteiro e Sênior terão a oportunidade de “voltar à nossa natureza” em um dia de atividades divertidas, técnicas e de superação, onde o Sistema de Patrulha será valorizado em cada um dos desafios propostos.

O Grande Jogo contará com 8 (oito) módulos de 5 (cinco) Bases cada, formando um total de 40 (quarenta) Bases de habilidades e técnicas e mais três bases extras, “Boa ação”, “Espiritualidade” e “Tribos da Terra”, que não serão pontuadas.

Cada Base será coordenada por um Grupo Escoteiro e atenderá, ao mesmo tempo, Patrulhas dos dois Ramos, oferecendo dinâmicas com grau de dificuldade adaptada para cada faixa etária.

- BASE MENSAGEM A GARCIA / CARTA PREGO

Ao receber o Kit da Patrulha o Monitor terá acesso a uma Carta-Prego com a temática **“NÓS SOMOS A REGIÃO”**, com 03 (três) atividades que deverão ser resolvidas pela Patrulha e entregues aos 03 (três) “Garcias” espalhados pela área das Bases do Grande Jogo.

- BASES (JOGOS / TÉCNICAS / HABILIDADES / CONHECIMENTOS)

MÓDULO 1 - HISTÓRIAS E TRADIÇÕES

História do Escotismo

História de Caio Vianna (Escoteiro) / História de João Ribeiro (Sênior)

Canções Escoteiras e Hinos das Modalidades

Escotismo Mundial e Flor de Lis (logo das associações escoteiras internacionais)

Kim (história e jogo dos sentidos)

MÓDULO 2 - CAMPISMO

Ferramentas de Corte

Padrões de Acampamento

Material individual

Acampamento de mínimo impacto

Projetos (Pioneirias)

MÓDULO 3 - COMUNICAÇÃO

Semáfora

Morse

CIS

Radioescotismo

Sinas de Pista

MÓDULO 4 - CABOS

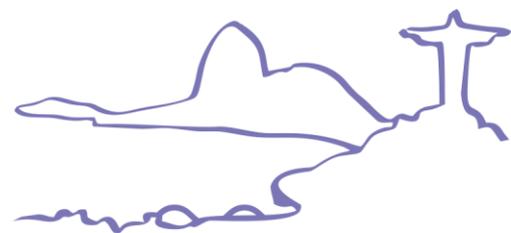
Comando crawl

Falsa baiana

Prussick

Retinida

Nós de salvamento (em aplicação)



MÓDULO 5 - ORIENTAÇÃO

Rosa dos ventos
Bússola
Cartografia (Carta topográfica ou Carta Náutica)
Orientação por indícios naturais
Sinais de Pista

MÓDULO 6 - TÉCNICAS

Nuvens (tipos e características)
Previsão de tempo
Pesos e medidas
Avaliação de altura e distância
Nós e voltas

MÓDULO 7 - PRIMEIROS SOCORROS E RESGATE

Caixa de Primeiros Socorros
Animais peçonhentos
Queimaduras e ferimentos
Resgate
Combate ao fogo

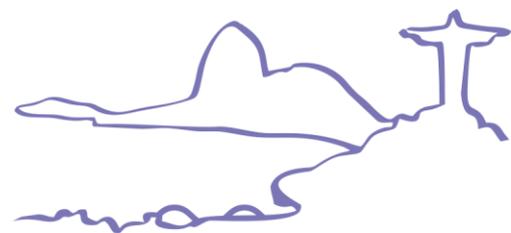
MÓDULO 8 - JOGOS E ATIVIDADES

Baú das Mil Caras
Qual é a música?
Imagem & Ação
Mensagem a Garcia
Monumento aos Pracinhas

RAMO PIONEIRO

O Ramo Pioneiro estará desenvolvendo uma atividade épica em nosso Grande Jogo Regional 2022. Os jovens estarão enfrentando desafios ligados aos mistérios, lendas e tradições da Mitologia Grega. Serão 12 bases fixas divididas em 4 vilas (Técnicas Escoteiras, Mundo Atual, Save Us e Connect Link). Para fazer essa viagem no tempo os Clãs participantes receberão um mapa, uma lista de desafios e um valoroso **SERVIRRRRRR!**

As Bases fixas irão representar os 12 deuses do Olimpo (Zeus, Apolo, Hera, Poseidon, Atena, Ares, Deméter, Artemis, Hefesto, Afrodite, Hermes e Dionísio) e ao completar mais de 50% da base, o clã irá receber o símbolo do deus correspondente a base para colar em seu "Mapa dos Deuses".



- **BASES (JOGOS / TÉCNICAS / HABILIDADES / CONHECIMENTOS)**

VILA TÉCNICAS ESCOTEIRAS

Nós
Primeiros Socorros
Projeto (Serviço)

VILA MUNDO ATUAL

Inclusão e acessibilidade
Gêneros (sexualidade)
Projeto (Trabalho)

VILA SAVE US

Técnicas sustentáveis e de baixo impacto
Vetores (saúde)
Projeto (Meio Ambiente)

VILA CONNECT LINK

Protagonismo feminino (He for She)
Rede de Jovens Líderes
Projeto (Viagem)

Previamente, cada Clã deverá imprimir um “Mapa dos Deuses” que será disponibilizado pelo escritório regional. Atenção, esse mapa não irá substituir o mapa tradicional do grande jogo, será adicional para a atividade do ramo pioneiro.

7.1. PONTUAÇÃO E PADRÕES (ESCOTEIRO, SÊNIOR E PIONEIRO)

As Bases irão propor atividades em que as Patrulhas/Clãs receberão padrões (OURO, PRATA e BRONZE) e em nenhum momento a Patrulha/Clã receberá uma pontuação através de notas.

Ao fechamento das bases e com a entrega das planilhas das Patrulhas/Clãs o sistema digitalizado para registro de notas irá atribuir as seguintes notas aos padrões alcançados:

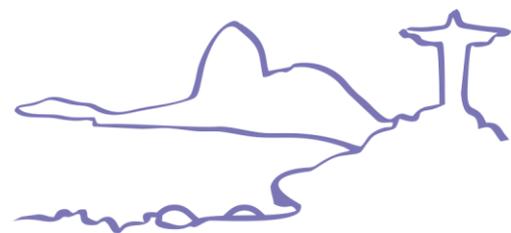
NOTA 5 para cada padrão **OURO** obtido pela Patrulha/Clã em uma Base

NOTA 3 para cada padrão **PRATA** obtido pela Patrulha/Clã em uma Base

NOTA 1 para cada padrão **BRONZE** obtido pela Patrulha/Clã em uma Base

A soma dessas notas, atribuídas aos padrões, irá classificar as Patrulhas/Clãs em um ranking por Ramo que não será divulgado.

Para os Ramos Escoteiro e Sênior a nota das 10 primeiras Patrulhas serão somadas e divididas por 10, a média encontrada será o percentual máximo (100%) para estabelecimento das linhas de corte para a definição do Padrão Geral obtido por cada Patrulha.



Para o Ramo Pioneiro a nota das 3 primeiras Patrulhas serão somadas e divididas por 3, a média encontrada será o percentual máximo (100%) para estabelecimento das linhas de corte para a definição do Padrão Geral obtido por cada Patrulha.

Pontuação de 81 a 100% - **PADRÃO GERAL OURO**

Pontuação de 66 a 80% - **PADRÃO GERAL PRATA**

Pontuação de 50 a 65% - **PADRÃO GERAL BRONZE**

7.2. Padrões para as Bases

Imediatamente após o fechamento das Bases (15h) a Patrulha/Clã estará liberada para acesso aos seus aparelhos celulares e deverá entrar em seu QR CODE para escolher as três bases que mais gostou durante a atividade.

As bases escolhidas pelas Patrulhas vão gerar uma classificação de padrão também para as Bases, que será divulgada antes do resultado de padrões das Patrulhas/Clãs. Essa iniciativa tem o objetivo de valorizar o trabalho dos escotistas de Base e oferecer uma motivação para que as dinâmicas e desafios sejam cada vez mais criativos e divertidos.

7.3. Horário

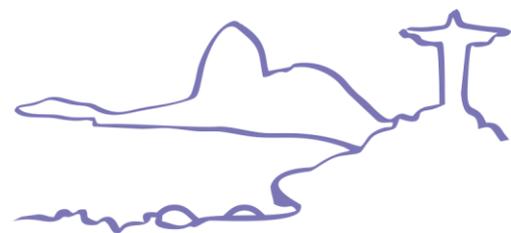
PROGRAMAÇÃO	
08:00	Início dos trabalhos na Secretaria Entrega de planilhas e material de bases Concentração para solenidade de abertura
08:30	Solenidade de abertura
09:00	Abertura das Bases (Escoteiros, Seniores e Pioneiros)
09:30	Início da Atividade do Ramo Lobinho
15:00	Fechamento das bases
15:30	Encerramento da Atividade do Ramo Lobinho
15:30	Horário limite para entrega de planilhas
16:45	Cerimônia de Premiação
17:30	Solenidade de Encerramento Arriamento da Bandeira Nacional
18:00	Fim da Atividade

8. Informações Gerais

8.1. O Grande Jogo Regional contará, pela primeira vez, com um sistema digitalizado para o registro de padrões (notas) nas bases. O coordenador da base registra o padrão obtido através de um formulário online acessado por um QR-Code na planilha da patrulha.

Toda a contagem de pontos e classificação em padrões será feita em segundo plano automaticamente, sendo divulgado o resultado somente no encerramento.

Para o Coordenador da Base basta ter um celular com bateria e internet e baixar o aplicativo de leitura de QR CODE combinado previamente.

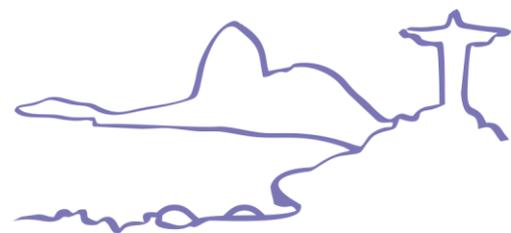


Para evitar possíveis problemas com a implantação do novo sistema estaremos utilizando a planilha da Patrulha/Clã como forma de garantia para possível necessidade de contagem manual.

8.2. Serão passíveis de desclassificação automática, patrulhas ou clãs cujos componentes:

- Faltarem com o respeito e urbanidade entre si, aos escotistas ou ao público externo;
- Cujo efetivo esteja reduzido em dois ou mais componentes (Ramos Escoteiro e Senior);
- Consultarem qualquer livro, apostila, folha impressa ou similares, que contenham informações pertinentes aos assuntos das bases, durante o funcionamento das mesmas, mesmo estando afastados delas;
- **UTILIZAREM TELEFONE CELULAR** ou qualquer aparelho de comunicação, Mp3, mídias eletrônicas, ou similares, durante o funcionamento das bases, mesmo estando afastados delas, sem a devida autorização de um dos coordenadores da atividade ou da Base;
- Que estiverem sendo acompanhadas por algum adulto do seu grupo (escotistas, pais, etc...), inscritos na atividade ou não, ou que se deslocarem entre as bases por qualquer meio de transporte que não seja a pé;

8.3. Por determinação do governo municipal, não serão permitidos (i) a montagem de "barracas" ou tendas, (ii) o comércio de itens de qualquer natureza (incluindo a comercialização de gêneros alimentícios pelos Grupos Escoteiros participantes), (iii) cozinhar e (iv) acender fogueiras ou churrasqueiras. Cada participante também será responsável pelo seu próprio lixo, devendo levar um saco de lixo para armazená-lo e descartá-lo no lugar apropriado. Será desclassificado o participante que jogar lixo no chão. Recomendamos enfaticamente que não sejam levados copos plásticos descartáveis para o GJR.



ANEXO I

INSTITUIÇÃO PARCEIRA: _____

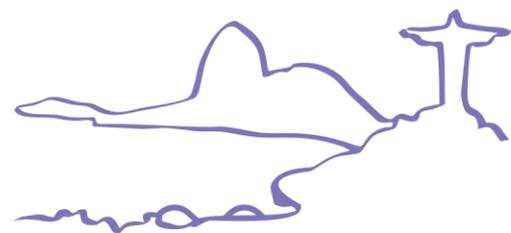
DECLARAÇÃO DE DOAÇÃO

Declaro para os devidos fins que a Unidade Escoteira Local acima informada realizou doação dos itens marcados abaixo com as respectivas quantidades informadas.

	TIPO DE DOAÇÃO		QUANTIDADE
()	ALIMENTOS	QUILO(S)	
()	MATERIAL DE HIGIENE E LIMPEZA	UNIDADE(S)	
()	MATERIAL ESCOLAR	UNIDADE(S)	
()	BRINQUEDOS	UNIDADE(S)	

_____, ____ de _____ de 2022

REPRESENTANTE DA INSTITUIÇÃO



ANEXO II

BASE DE BOA AÇÃO
RAMOS ESCOTEIRO, SÊNIOR E PIONEIRO

UNIDADE ESCOTEIRA: _____

RAMO: _____ **PATRULHA/CLÃ:** _____

INSTITUIÇÃO PARCEIRA: _____

DECLARAÇÃO DE DOAÇÃO

Declaro para os devidos fins que a Patrulha/Clã acima informada realizou doação dos itens marcados abaixo com as respectivas quantidades informadas.

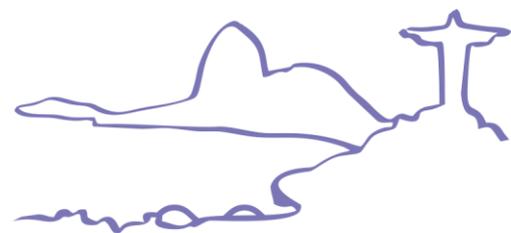
	TIPO DE DOAÇÃO		QUANTIDADE
()	ALIMENTOS	QUILO(S)	
()	MATERIAL DE HIGIENE E LIMPEZA	UNIDADE(S)	
()	MATERIAL ESCOLAR	UNIDADE(S)	
()	BRINQUEDOS	UNIDADE(S)	

ANEXAR FOTO DA PATRULHA/CLÃ REALIZANDO A DOAÇÃO

_____, ____ de _____ de 2022

REPRESENTANTE DA INSTITUIÇÃO

ANEXO III



REMETENTE: _____ UEL: _____

DESTINATÁRIO: _____ UEL: _____

CARTA PARA O FUTURO

MENSAGEM

DESENHOS E FOTOS

Rio de Janeiro, 29 de maio de 2022

ASSINATURA

