



Grande Jogo Naval

BOLETIM 01



Escoteiros do Brasil
Rio de Janeiro





BOLETIM 01

Informações Gerais

O Grande Jogo Naval é uma atividade que compõe o calendário nacional de atividades, acontecendo em todo o território nacional para os Escoteiros do Mar.

Acontecendo desde a década de 30, a atividade envolve jogos competitivos ligados à prática da marinharia e a náutica, de forma prática nas embarcações e locais envoltos ao tema de Marinha. Os jovens aprendem mais, perpetuam as tradições dos Escoteiros do Mar e interagem com outros Grupos Escoteiros da Modalidade do Mar.

Data: 20 e 21 de agosto de 2022.

Local: CIASC – Centro de Instrução Almirante Sylvio de Camargo. Rua Magno Martins s/n, Ilha do Governador. RJ.

Inscrições:

Podem participar associados com registro institucional ativo e pertencentes Grupos Escoteiros da Modalidade do Mar. A inscrição deve ser feita pelo Meu PAXTU, até dia 15 de agosto.

As inscrições irão passar por triagem para verificação do pré-requisito. Após a liberação o boleto será disponibilizado para pagamento na conta do PAXTU. Somente com o pagamento do boleto a vaga estará confirmada.

A atividade abre convite para os Grupos Escoteiros da Modalidade do Mar das Regiões Escoteiras de Minas Gerais e Espírito Santo. Seguindo o mesmo procedimento de inscrição.

A cota da atividade é única e igual para jovens e adultos: **R\$ 35,00** (trinta e cinco reais). O valor compõe distintivo da atividade, alimentação durante as atividades e combustível para os barcos utilizados.

Infraestrutura:

A alimentação será fornecida no rancho do local.

Haverá espaço para pernoite. Cada participante deverá se organizar em seu Ramo com sua Patrulha ou Clã para levar suas barracas para o pernoite, com o campo abrindo no dia 19 de agosto às 13h.



Programação:

- Sexta (19/08)

Reboque das embarcações e montagem de campo, a partir das 13h.

- Sábado (20/08)

Abertura, cerimônia da bandeira às 8h.

Ramos Escoteiro e Sênior

Manhã: Bases de Morse, Semáfora, Salvatagem, Natação e Regata de Canoagem.
Tarde: Regatas classes Optimist e Dingue; Bases de Nós, Corrida de transporte de feridos, Apitos marinheiros e Carta Náutica.

Noite: Jogo Noturno “Farol Sinaleiro” (embarcado e praia) e Fogo de Conselho.

Ramo Pioneiro

Manhã e Tarde - Velejada Escaler, Jogo do Navio Pirata. (levar catanho e aguada)

Noite: Jogo Noturno “Farol Sinaleiro” e Fogo de Conselho / Vigília Pioneira.

- Domingo (21/08)

Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

Manhã: Regata Escaler a remo, Pentatlo Naval, Bases de Reboque a nado para salvamento de afogados, Lançamento de Boia de resgate para afogados e CIS.

Solenidade de encerramento: 14h / Reboque das embarcações para retorno.

Material individual:

Cada participante deverá levar o seguinte material: Prato, talheres e copos/canecas para os momentos de alimentação e Coletes salva-vidas para as atividades náuticas.

Os jovens do Ramo Pioneiro devem levar de casa seu catanho e aguada para o horário de almoço durante os jogos à vela de sábado, conforme descrito na programação.

Informações Gerais:

Procedimentos não previstos no boletim serão decididos pelo Coordenador Regional da Modalidade do Mar.

Dúvidas podem ser tiradas pelo e-mail: modmar@escoteirosrj.org.br

