

Grande Jogo Regional Escoteiro



1923-
-2023

*"Um escoteiro caminha,
com suas próprias pernas"*



Escoteiros do Brasil
Rio de Janeiro



GRANDE JOGO REGIONAL ESCOTEIRO 2023

“Um Escoteiro caminha com suas próprias pernas”

Boletim 04- Detalhamento das bases

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 participantes são divididos por Ramos no evento e 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 clãs.

OBJETIVO DA ATIVIDADE

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

DATA E LOCAL

Data: 21/05/2023

Local: Aterro do Flamengo, Avenida Infante Dom Henrique, 75 - Glória, Rio de Janeiro/RJ.

(concentração no Monumento Nacional aos Mortos da Segunda Guerra Mundial)



1. RAMO LOBINHO

O tema do Grande Jogo Regional 2023 será o centenário de nascimento de Caio Vianna Martins, escoteiro símbolo do Brasil, e a sua célebre frase *“um escoteiro caminha com suas próprias pernas”*. O Ramo Lobinho fará sua homenagem através de uma viagem de trem pelas Estações Ferroviárias de Minas Gerais, transformando as super-alcateias em locomotivas a vapor, conhecidas como Maria Fumaça, onde terão a oportunidade de vivenciar partes da história de Caio Vianna em jogos, dinâmicas e canções.

Atenção Srs. Passageiros, acomodem-se nas poltronas e embarquem nessa viagem fascinante no Grande Jogo Regional - 2023.

PARTE DA MANHÃ

1	ESTAÇÃO Belo Horizonte	(Preparando a viagem)
2	ESTAÇÃO Mário Campos	(Sinalização – no campo)
3	ESTAÇÃO Congonhas do Campo	(Canções Escoteiras)
4	ESTAÇÃO Carandaí	(Primeiros Socorros)
5	ESTAÇÃO Barbacena	(Trabalhos Manuais)

PARTE DA TARDE

6	ESTAÇÃO Brumadinho	(Preparando a Viagem)
7	ESTAÇÃO Belo Vale	(Sinalização – na cidade)
8	ESTAÇÃO Conselheiro Lafaiete	(Canções Escoteiras)
9	ESTAÇÃO Hermilo Alves	(Primeiros Socorros)
10	ESTAÇÃO Antônio Carlos	(Trabalhos Manuais)

BASE EXTRA

11. ESTAÇÃO João Ayres (Galeria de Artes)

Como se trata de uma viagem, ao final, devemos ter boas recordações! A base extra será uma galeria de artes criada pelos próprios Lobinhos!

TAREFA PRÉVIA: Cada Alcateia deverá preparar em sua sede e levar para o Grande Jogo um painel, em cartolina, com colagem de fotos de suas atividades e passeios. Estas ficarão expostas em um varal, para apreciação.

OBS. RAMO LOBINHO

Verificar item 2.6 – TAREFA PRÉVIA para “Espiritualidade” e “Boa Ação”.



2. RAMOS ESCOTEIRO, SÊNIOR E PIONEIRO

Os Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro terão a oportunidade de caminhar com suas próprias pernas em um dia de atividades divertidas, técnicas e de superação, onde o trabalho em equipe será valorizado em cada um dos desafios propostos com grau de dificuldade adequados para cada faixa etária.

Cada Base será coordenada por um Grupo Escoteiro e atenderá, ao mesmo tempo:

- Patrulhas Escoteiras e Seniores, conforme tabela no item 2.3
- Clãs Pioneiros, conforme tabela no item 2.4

O Grupo Escoteiro que desejar assumir uma base, obedecendo aos itens 2.3 e 2.4, deverá entrar no link <https://bit.ly/BasesGJRJ2023> e preencher na linha da base de sua escolha o numeral do seu Grupo, o nome e o telefone celular (com WhatsApp) do Escotista "responsável geral" pela base e nome e telefone de um dos Diretores do Grupo, preferencialmente Diretor Presidente ou de Métodos. Essa planilha ficará disponível online para todos até o dia 24/03/2023 (Sexta-feira) ou até completarem as bases.

Após o preenchimento da planilha os responsáveis pelas bases serão convidados, pela coordenação de módulo, para participar de um grupo de WhatsApp para alinhamento dos objetivos da base e seu desenvolvimento. Esse contato será feito através da lista de nomes incluídos na planilha acima.

Conheça os Coordenadores dos Módulos:

NOME DO MÓDULO	COORDENADOR DO MÓDULO	GRUPO
Módulo Cozinha de Campo	Luiz Claudio Borsato Barreto	13 RJ GE
Módulo Equipamentos e Segurança	Onofre Saback dos Anjos	197 RJ GE
Módulo Comunicação	Walner da Silva Ornelas	155 RJ GE
Módulo História e Tradição	Nilton Leandro di Motta	60 RJ GE
Módulo de Cabos	Rafael Pereira Borde	99 RJ GE
Módulo Fogo de Conselho	Lindemberg dos Santos	133 RJ GEAr
Módulo Canto do Lenhador	Wagner Luiz Pereira dos Santos	90 RJ GEMar
Módulo Orientação	Cláudia Cardoso Silva	148 RJ GEAr

Todo o material necessário para a organização da base será de responsabilidade do Grupo Escoteiro que se disponibilizou em produzi-la. Caso haja a necessidade de materiais específicos que possam ser cedidos pela Região, o Grupo deverá enviar previamente uma lista de material para o Coordenador do Módulo, até o dia 01/05/2023 (Segunda-feira), a lista será avaliada e havendo a possibilidade de aquisição, o material será disponibilizado para ser retirado no escritório da atividade no dia do Grande Jogo.



2.1. NÍVEIS E PADRÕES PARA PATRULHAS E CLÃS (ESCOTEIRO, SÊNIOR E PIONEIRO)

As Bases irão propor atividades em que as Patrulhas/Clãs receberão níveis (AMARELO, VERDE e GRENÁ) e em nenhum momento a Patrulha/Clã receberá uma pontuação através de notas.

Ao fechamento das bases o sistema para registro dos PADRÕES FINAIS irá atribuir as seguintes notas aos níveis alcançados:

NOTA 5 para cada **NÍVEL GRENÁ** obtido pela Patrulha/Clã em uma Base

NOTA 3 para cada **NÍVEL VERDE** obtido pela Patrulha/Clã em uma Base

NOTA 1 para cada **NÍVEL AMARELO** 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 notas dos 3 primeiros Clãs 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 Clã.

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

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

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

2.2. NÍVEIS E PADRÕES PARA AS BASES

Imediatamente após o fechamento das Bases (15h) a parte da Avaliação dentro do sistema da Patrulha/Clã ficará liberada, os jovens deverão escolher as três bases que mais gostaram durante a atividade. As bases escolhidas pelas Patrulhas/Clãs 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 das Bases e oferecer uma motivação para que as dinâmicas e desafios sejam cada vez mais criativos e divertidos.



2.3. BASES PARA ESCOTEIROS E SENIORES

Para os Ramos Escoteiro e Sênior 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 duas bases extras, "Mensagem a Garcia", e "Colecionadores Escoteiros - CoBras".

MÓDULO - EQUIPAMENTOS E SEGURANÇA
BARRACAS E ABRIGOS
MOCHILA E SACO DE DORMIR
CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS
NÓS DE SALVAMENTO
EQUIPAMENTO DE PATRULHA (ACAMPAMENTO)
MÓDULO - COZINHA DE CAMPO
COMIDA MATEIRA
ELABORAÇÃO DE CARDÁPIOS
CONSERVAÇÃO DOS ALIMENTOS
PROJETO - FORNO SOLAR
COMBATE AO FOGO
MÓDULO - CANTO DO LENHADOR
FERRAMENTAS DE CORTE E SAPA
ACAMPAMENTO DE MÍNIMO IMPACTO
PIONEIRIAS (PROJETOS E AMARRAS)
PRIMEIROS SOCORROS – FERIMENTOS
ALTURA E DISTÂNCIA
MÓDULO - CABOS
COMANDO CRAWL
FALSA BAIANA
PRUSSICK
RETINIDA
ESCADA COM CORDA
MÓDULO - FOGO DE CONSELHO
TIPOS DE FOGUEIRA
PRIMEIROS SOCORROS - QUEIMADURAS
ESQUETES (CRIATIVIDADE)
CANÇÕES ESCOTEIRAS
FOGO DE CONSELHO - HISTÓRIA E TRADIÇÃO
MÓDULO - ORIENTAÇÃO
SINAIS DE PISTA
ORIENTAÇÃO COM BÚSSOLA
ORIENTAÇÃO PELAS ESTRELAS
ORIENTAÇÃO PELO SOL
ROSA DOS VENTOS
MÓDULO - HISTÓRIA E TRADIÇÃO
HISTÓRIA - CAIO VIANNA
MUNDO MELHOR – ACESSIBILIDADE
UNIFORME E DISTINTIVOS
HINO ALERTA E HINOS DE MODALIDADES
MEMÓRIA INSTITUCIONAL - PROJETO GRIOTS
MÓDULO - COMUNICAÇÃO
SEMÁFORA – CÓDIGO SEMAFÓRICO
CIS - CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS
LIBRAS – LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS
CÓDIGO DA PATRULHA
RADIOESCOTISMO

2.4. BASES PARA PIONEIROS

O Ramo Pioneiro se juntará aos Escoteiros e Seniores nessa jornada onde “um escoteiro caminha com suas próprias pernas” e irá mostrar toda a sua habilidade técnica em 13 bases que estarão espalhadas por 7 (sete) módulos técnicos e mais duas bases extras, “Mensagem a Garcia”, e “Colecionadores Escoteiros – CoBras”.

MÓDULO - EQUIPAMENTOS E SEGURANÇA
MOCHILA E SACO DE DORMIR
NÓS DE SALVAMENTO
MÓDULO - COZINHA DE CAMPO
COMBATE AO FOGO
MÓDULO - CANTO DO LENHADOR
PIONEIRIAS (AMARRAS)
PRIMEIROS SOCORROS – FERIMENTOS
MÓDULO - FOGO DE CONSELHO
ESQUETES (CRIATIVIDADE)
HISTÓRIA E TRADIÇÃO (FOGO DE CONSELHO)
MÓDULO – ORIENTAÇÃO
SINAIS DE PISTA
ORIENTAÇÃO COM BÚSSOLA
MÓDULO - HISTÓRIA E TRADIÇÃO
UNIFORME E DISTINTIVOS
HINO ALERTA E HINOS DE MODALIDADES
MÓDULO – COMUNICAÇÃO
CIS – CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS
RADIOESCOTISMO

2.5. BASES EXTRAS PARA OS RAMOS ESCOTEIRO, SÊNIOR E PIONEIRO

- **MENSAGEM A GARCIA**

Os Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro terão três “Garcias”, para cada ramo, espalhados pela área das bases do Grande Jogo e a cada encontrado, a Patrulha/Clã receberá um nível. EX: encontrou um Garcia receberá o nível Amarelo; Encontrou o segundo Garcia receberá o nível Verde e finalmente ao encontrar o terceiro Garcia receberá o nível Grená, independente da ordem em que forem encontrados.

- **COLECIONADORES ESCOTEIROS – CoBras**

A base trará a oportunidade de todos os participantes conhecerem a Equipe CoBras, e o fascinante mundo dos colecionadores escoteiros. Não perca a oportunidade de aprender e traga seus distintivos repetidos para trocar com seus irmãos escoteiros de toda a Região.

TAREFA PRÉVIA PARA PATRULHAS/CLÃS: Para obter o nível máximo da Base CoBras a Patrulha/Clã deverá trazer ao menos um distintivo de atividade para ser trocado durante a execução da base. Reforçando, a troca do distintivo será uma das tarefas para obter o nível grená (máximo). Fique Alerta!!

2.6. TAREFAS PRÉVIAS PARA TODOS (LOBINHO, ESCOTEIRO, SÊNIOR, PIONEIRO e ADULTO)

• ESPIRITUALIDADE – ORIGAMI/TSURU

Todos os Grupos deverão ensinar para suas crianças e jovens o Origami do pássaro, conhecido como Tsuru. Na abertura do Grande Jogo a Coordenação irá contar de forma “leve e breve” a lenda dos 1000 Tsurus e solicitar que todos os origamis feitos por todos os participantes sejam erguidos em um símbolo de Paz na Terra.

Segue a lenda dos 1000 Tsurus para conhecimento e motivação! Temos a nobre missão de juntar o mínimo de 1000 Tsurus na abertura de nosso Grande Jogo Regional.

Contamos com a ajuda de cada Akelá, Chefe de Tropa e Mestre, de cada Assistente e de cada Dirigente... Vamos criar um lindo momento de reflexão para os participantes do nosso tão querido e esperado Grande Jogo Regional 2023!

<https://www.youtube.com/watch?v=7HaZeUQQzrw&t=237s>

• BOA AÇÃO – META REGIONAL

Buscando fortalecer a percepção de que a doação não deve ser realizada em troca de algum benefício, a participação dos Grupos na Meta Regional de Boa Ação do Grande Jogo Regional de 2023 não irá atribuir pontuação para a Patrulha/Clã.

A soma das doações de todos os participantes (Alcateias, Patrulhas, Clãs e Grupos) irá classificar a Meta Regional 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 2023 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 Meta Regional de Boa Ação é influenciar o máximo de pessoas a fazerem a diferença. Dessa forma estaremos registrando nossas ações em postagens em redes sociais (Pessoal, da Patrulha/Alcateia/Clã ou do Grupo). Uma ou mais fotos do dia da entrega, do processo de arrecadação ou do dia de separação das doações, com as seguintes Hashtags:

#açõessociais

#grandejogo2023

#gjr23

#caiovianna

#escotismo

#escoteirosrj

#movimentoescoteiro

Essas fotos irão para o MURAL DA FAMA na Coordenação da Equipe de Ações Sociais que estará disponível no Escritório do evento nos momentos de abertura, antes da sirene de início, e encerramento, até início de divulgação dos resultados no palco, lá também será o local onde deverão ser entregues as declarações das entidades agraciadas ou a declaração do próprio Grupo Escoteiro assinada por membro da Diretoria. As declarações deverão informar a quantidade de itens doados e o tipo para a contabilidade da Meta Regional.



DISPOSIÇÕES FINAIS

Casos não previstos serão, única e exclusivamente, analisados e decididos pela Diretoria Regional.

10 de março de 2023,

UEBRJ

