

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 10

Sistema de Acompanhamento do Grande Jogo 2023 (Parte 3 de 3)

Base 45 – Conexões Escoteiras

Assim como citado em boletins anteriores, cada patrulha/clã que participará do Grande Jogo Regional 2023 deverá adquirir na Secretaria da atividade um cartão QR-Code, que será sua identidade dentro do sistema da atividade.

1ª função: O acesso à área da patrulha/clã, na qual a **própria patrulha/clã lê o seu QR-Code** e visualiza as suas informações (confira no boletim 7).

2ª função: A leitura do QR-Code pelo coordenador de base (ou chefe da base) tem como função lançar o nível conquistado nas atividades da base (confira boletim 9).

3ª função: A grande novidade em 2023! Conexão entre patrulhas, ou seja, quando uma **patrulha/clã lê o QR-Code de outra patrulha/clã**, criando assim uma conexão entre ambas, essa dinâmica faz parte da **Base 45 – Conexões Escoteiras**.



1. CONEXÕES ENTRE PATRULHAS

Com o intuito de valorizar a integração e desenvolvimento social proposto pelo Grande Jogo, nos Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro, foi elaborada a dinâmica das conexões entre as patrulhas e os clãs. Cada equipe portará um QR-Code na atividade, ao realizar a leitura do QR-Code instantaneamente será criada uma “conexão” entre patrulha/clã.

É possível a visualização da ação na aba “Conexões” do sistema, como se fosse um grande álbum de figurinhas das patrulhas e clãs da Região do Rio de Janeiro.

Só serão válidas as conexões entre duas equipes do mesmo Ramo. *Basta uma equipe ler o QR-Code de outra para que as duas fiquem conectadas.*

2. PERFIL DA PATRULHA

Assim que a patrulha/clã logar no sistema, a primeira tela (Início) será um pequeno perfil da equipe, a equipe deve adicionar uma selfie e responder 3 pequenas perguntas.

Essa parte é como se a patrulha estivesse montando a sua própria “figurinha”, é como ela irá ser exibida nas conexões de outras equipes.



3. ABA “CONEXÕES”

No sistema da patrulha/clã, na aba “CONEXÕES”, será possível visualizar todas as conexões já realizadas. Ao clicar sobre cada uma, será exibido o perfil completo daquela patrulha/clã.

É nessa aba que está localizado o botão que abre a câmera para a leitura de QR-Code de outra patrulha/clã.

Após a atividade, haverá a opção de salvar esses dados em PDF.



4. APLICAÇÃO DO NÍVEL DA BASE

Para conquistar os níveis amarelo, verde e grená, a patrulha/clã deverá fazer:

- Entre 1 e 20 conexões (Nível Amarelo)
- Entre 21 e 40 conexões (Nível Verde)
- Acima de 40 conexões (Nível Grená)

As conexões podem ser feitas entre duas equipes a partir do momento que registrarem seus QR-Codes, antes mesmo da largada, prevista para 9h da manhã.

5. MENSAGEM FINAL

O sistema do Grande Jogo foi desenvolvido pelos Chefes Eduardo Sanzio do 01/RJ e João Vitor do 22/RJ, que desejam uma ótima atividade a todos!

19 de maio de 2023

UEB RJ

