

I GRANDE JOGO NORTE FLUMINENSE – JOGOS MITOLÓGICOS



1

Informações Gerais

1. SOBRE A ATIVIDADE

1.1 O I Grande Jogo Norte Fluminense “JOGOS MITOLÓGICOS” promoverá um encontro das patrulhas escoteiras dos Grupos Escoteiros do Distrito Norte Fluminense na busca da superação de suas habilidades escoteiras.

1.2 A atividade, que nasce com a necessidade em atender os anseios dos jovens escoteiros foi escolhida no fórum de monitores e vem acompanhada com uma pitada de desafio extra, servirá para oferecer aos nossos jovens a prática na liderança de seus patrulheiros em um evento que, através de bases e desafios, irá oferecer uma grande oportunidade de trabalho em equipe, sendo ela realizada noturna.

1.3 A atividade traz como fundo de cena os Deuses do Olimpo, caracterizando as bases e suas atividades.

1.4 Data: 02 e 03 setembro de 2023 (Sábado e domingo)

1.5 Horário: Abertura as 15:00 dia 02; Fechamento as 10:00 no dia 03

1.6 Local: Sede do 20 Grupo Escoteiro ZULU

*Parque Municipal de Rio das Ostras
RJ-106, Km 156 - s/n - Mar do Norte, Rio das Ostras - RJ*

2. QUEM PODE PARTICIPAR

2.1 Jovens – associados com registro institucional ativo no ano de 2023 e com idade correspondente ao Ramo Escoteiro.

2.2 Equipe de Serviço – associados com registro institucional ativo no ano de 2023 como Dirigentes ou Escotistas e eventualmente não registrados na UEB (responsáveis de jovens) e que tiverem realizado o Curso de Proteção Infante Juvenil, disponível em EAD no site dos Escoteiros do Brasil – www.escoteiros.org.br.

3. INSCRIÇÃO

3.1 Prazo de inscrição: **21 de agosto.**

3.2 A inscrição deve ser feita pela plataforma PAXTU conforme orientação do Coordenador Distrital

3.3 A taxa está no valor de R\$ 25,00 para membros juvenis e de R\$ 10,00 para Escotistas

3.4 O pagamento será feito através de PIX direto na conta do Coordenador da atividade

3.5 A lista das patrulhas e inscritos deverá ser enviada para o e-mail: wsornelas@gmail.com

3.6 A taxa inclui distintivo para todos, cota de limpeza do local da atividade, Água, material impresso e Lanche.

3.7 Limites: Teremos um limite máximo de 35 patrulhas,

REGRA 072 - PATRULHA NO RAMO ESCOTEIRO

I - A Tropa Escoteira é integrada por equipes denominadas Patrulhas, cada uma contendo de cinco a oito jovens. No caso de Tropas Escoteiras mistas, as Patrulhas também podem ser compostas por jovens de ambos os sexos, ou apenas por escoteiros ou apenas por escoteiras, se os jovens assim desejarem.

P.O.R. PÁGINA 51

3.8 Procedimentos para inscrição Mais detalhes no item **11 - Taxa da Atividade**

3.9 **Gratuidade** Mais detalhes no item **11 - Taxa da Atividade**

4. ORIENTAÇÕES

4.1 Recomendamos que cada Grupo Escoteiro monte uma base de apoio para armazenar mochilas, oferecer água para seus associados e servir de referência para os jovens. Os cuidados de combate ao COVID ficam sob responsabilidade de cada Grupo Escoteiro.

4.2 Os jovens devem levar em seu material, prancheta, caneta, capa de chuva, cantil, lanche reforçado

4.3 Os chefes que desenvolverão as bases serão responsáveis pela sua elaboração e material, recomendamos que os chefes levem material de apoio como

cadeira tipo de praia, guarda sol, Gazebo, protetor solar e repelente de insetos, Lâmpião, lanternas e rádio comunicador

3

5. DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE

5.1 O programa do Jogos Mitológicos Norte Fluminense será dividido em três etapas: No primeiro momento será a Acolhida dos jovens, Chefes aonde eles montarão o campo de apoio e as barracas de suas patrulhas e chefia, no segundo momento será a concentração para a largada das bases aonde as mesmas terão como plano de fundo os Deuses do Olimpo aonde as bases farão um paralelo de suas características com temática escoteira e o Terceiro Momento aonde se reúnem as patrulhas lancharão e aguardarão a divulgação do resultado.

Programação:

HORÁRIO	ATIVIDADE	APLICADORES
15:00	ABERTURA DO CAMPO	Abertura do campo, os grupos poderão chegar e acomodar suas tropas nos lugares indicados
16:00	ABERTURA DA SECRETARIA	As patrulhas poderão retirar a planilha, mapa e resolver questões de inscrição e material, estão autorizados a reconhecer o local do jogo e montar suas estratégias. Os chefes de bases poderão retirar o material de base e já estarão autorizados a irem montar suas bases nos locais demarcados
19:30	Início da Cerimônia de abertura	
20:00	ABERTURA DAS BASES	
01:00	FECHAMENTO DAS BASES	
01:30	CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO	
02:00	LANCHE COLETIVO	Cachorro quente com suco de petróleo
07:00	Alvorada	Desmonte das barracas Limpeza do campo Os grupos têm até as 10:00 para organizar a saída do campo
10:00	Pente Fino	

5.2 Primeiro Momento

Acolhida

A coordenação da atividade auxiliará as tropas que estarão a chegar na abertura do campo sinalizando a área de acampamento, bases, pontos de Interesse.

Os jovens das 16h até as 18h poderão retirar a planilha na secretaria, entregar a doação pegar o mapa do local e fazer o reconhecimento podendo montar sua estratégia de jogo.

Os Chefes de base serão convidados a montar suas bases a partir das 17h horário que o parque fecha a visitação ao público e ficará exclusivo aos escoteiros e apoio inscritos na atividade.

5.3 Segundo Momento

Jogo de Bases

As 19:30h irá começar a cerimônia de início da atividade sendo as 20:00h o acendimento da fogueira do olimpo e dada a largada as Patrulhas a atividade terá um tempo aproximado de 300 minutos ou enquanto durar o fogo.

As Patrulhas se apresentarão nas 12 Bases Técnicas desenvolvidas para a atividade e em cada uma delas os jovens serão avaliados pela sua técnica escoteira.

As Patrulhas receberão um Kit com mapa, carta prego e planilha de pontuação, ficando com a responsabilidade de guarda desses documentos até a devida entrega da planilha de pontuação ao final da atividade.

Cada Base será aplicada tendo um tempo médio de execução de 10 minutos aonde as patrulhas deverá dominar, demonstrar a habilidade a ser avaliada. sendo pontuada pelo trabalho em equipe dentro da base.

Para criarmos o ambiente de Grande Jogo a atividade será um Torneio com premiação, onde o maior objetivo será demonstrar a excelência de conhecimento a busca pela maior quantidade de pontos.

5.4 Terceiro Momento

Ao termino do jogo as patrulhas serão chamadas para a cerimônia de premiação



Serão premiadas as 10 melhores patrulhas do 10º ao 1º lugar com um total de 150 pontos alcançáveis.



5

Conforme anunciadas as patrulhas darão seu grito, tirarão a foto oficial e receberão a premiação.

As bases serão divididas nas áreas de conhecimento e distribuídas pelos Grupos do Distrito para que façam a elaboração e a aplicação.

6. BASES

As bases serão executadas e avaliadas por cada chefe que a montou tendo a pontuação de 01 a 10 pontos nas bases 1 a 11 que serão concorridas durante o período do jogo

6.1 A pontuação máxima alcançável será de 155 pontos

6.2 As bases especiais:

A base **Projeto** terá uma pontuação de 5 em 5 pontos sendo 5,10 e 15 pontos, a elaboração do projeto, sua dificuldade e acabamento será avaliado por uma comissão na secretaria de 03 voluntários de grupos diferentes.

A base **Boa Ação** terá uma pontuação especial descrita logo abaixo aonde cada item doado terá um peso e será avaliada pela chefe Isa do 20 GE tendo o total de 30 pontos máximo alcançáveis.

6.3 Critério de Desempate

Pode ser que as patrulhas empatem no número máximo de pontos alcançáveis para ficar justo todos os inscritos aceitam automaticamente os critérios de desempate, quando excluído estes daremos a duplicidade de colocação.

1º - Base de Boa ação

A patrulha terá sua quantidade de itens doados contabilizado assim utilizado como primeiro critério de desempate.

2º - Base 01 a 11º

A patrulha terá seu desempate a que alcançar mais em cada uma destas bases seguindo pela ordem da primeira até a décima primeira.

3º - Fator Humano

A patrulha com maior número de jovens com menor idade média pela fórmula: Soma a idade de todos os participantes em meses e divide pelo número de participantes a que tiver menor número ganha.

6

6.4 BASES

Nº	Base	Descrição
1	ZEUS	Zeus: Deus Supremo dos Céus, Raios, e pai dos deuses e do homem Orientação pelas Estrelas
2	POSEIDON	Poseidon: Deus dos Mares, Tempestades e Terremotos - Purificação de Água, Previsão do Tempo,
3	ATENA	Atena: Deusa da Sabedoria, da Estratégia e Arquitetura - Montagem de Pioneirias, Códigos
4	ARES	Ares: Deus da Guerra - Base envolvendo cabo de guerra ou outro tipo de competição física entre patrulhas
5	DEMÉTER	Deméter: Deusa das Estações e da Agricultura - PANC's
6	APOLO	Apolo: Deus do Sol, Artes e Cultura - Canções Escoteiras, História do Escotismo
7	ARTEMIS	Ártemis: Deusa da Lua, Caça, animais e vida selvagem - Observação e Rastreamento
8	HEFESTO	Hefesto: Deus do Fogo, da Metalurgia e da Tecnologia - Ferramentas de Corte
9	AFRODITE	Afrodite: Deusa do Amor e da Beleza: Arco e Flecha (o Mito de Cupido e Psiquê)
10	DIONISIO	Dionísio: Deus dos Vinhos e das Festas, da Alegria e do Teatro - Esquetes,
11	HERMES GARCIA	Hermes: Mensageiro dos Deuses, Velocista, Deus dos Médicos, Estradas e Ladrões
12	PÃ Projeto Peso 15 Pontos	Pã: Aqui, os jovens terão a chance de explorar a mitologia grega enquanto confeccionam casinhas para pássaros utilizando materiais recicláveis. Inspirados pela figura de Pã, o deus dos bosques, eles aprenderão sobre a importância da preservação da natureza e do cuidado com as espécies, ao mesmo tempo em que soltam a imaginação e desenvolvem habilidades manuais. Uma experiência encantadora que une mitologia e sustentabilidade!
13	HERA Boa Ação Peso 30 Pontos	Deusa da Maternidade, Família e Fraternidade; A Boa ação estará em alinhamento ao mundo melhor com o apoio da chefe Isa do 20 Logo abaixo teremos a Descrição do que pontua na doação e quantidades



6.5 PROJETO

Conforme conversado com o diretor do parque aonde se desenvolverá os jogos mitológicos, a coordenação da atividade em entendimento e a UEL localizada neste mesmo espaço identificou que seria de grande valia para o local o desenvolvimento do seguinte projeto:

A ideia de ter pássaros presos em gaiolas e tirar toda a essência livre de uma ave tão doce, bonita e inteligente é algo que nós, os amantes da natureza, não concordamos. Esses pássaros, com suas lindas melodias e cores, encantam todos que os observam e devem ser vistos circulando livremente pelos ares.

Nosso grupo é localizado no Parque Municipal onde há uma enorme variedade de árvores e plantas, temos um vasto espaço e, sendo amigos dos animais e das plantas, temos um enorme carinho e zelo por eles.

O projeto da Casa do Pássaro tem como intenção colocar as casinhas construídas por vocês em nosso Parque para que todos que visitarem o local possam ter a oportunidade de ver como é lindo, e, também, conseguir sentir toda essa essência que vem da natureza.

As casinhas que vocês farão deixará tudo mais bonito, colorido e cheio de vida. Por isso contamos com a ajuda de vocês para que façam com carinho. Podem ser de tamanhos variados, jeitos diferentes e nas cores que acharem melhor. As casas ficarão espalhadas pelo vasto parque, tornando atrativo para os pássaros sem privá-los de sua liberdade.

Contamos com vocês!

Sempre Alerta!!!

Os participantes deverão confeccionar casas de passarinho com material reciclado seja madeira de demolição ou reaproveitado de tábuas de caixote de mercado, seguindo os exemplos abaixo:

<https://pt.wikihow.com/Fazer-uma-Casa-de-Passarinho>

<https://www.youtube.com/watch?v=fA6S9lpYwsU>

<https://www.youtube.com/watch?v=B08cWbzf9rM>

<https://www.youtube.com/watch?v=GsjzwYhMoDE>

A pontuação será em cima da complexidade, acabamento e utilidade da peça apresentada.



6.6 BOA AÇÃO

Com o objetivo de que a atividade distrital tenha um impacto positivo na comunidade e ambiente em que será realizada, a Base de Boa Ação direcionará parte dos itens ao Parque Municipal de Rio das Ostras, e parte à Associação Égide, que atua dentro de uma comunidade local, prestando assistência a dezenas de famílias em vulnerabilidade social.

A campanha

A doação ao Parque Municipal visa apoiar o trabalho do local que irá receber nossa atividade, contribuindo para a manutenção do espaço, que além de receber visitantes, também trabalha com educação ambiental com escolas, e produção de mudas para jardinagem, árvores frutíferas e nativas; e plantas medicinais.

A doação ao Instituto Égide faz parte de uma campanha para combater a Pobreza Menstrual, que consiste nas condições precárias de higiene, como a falta de acesso a itens básicos, a falta de informação ou a falta de apoio no período menstrual. A campanha irá atingir cerca de 110 mulheres, incluindo adolescentes atendidas pela associação.

Como fazer a diferença?

A patrulha pontua através de doação dos itens abaixo. Cada patrulha poderá doar quantos itens quiser. Para alcançar a pontuação máxima deverá ser doado pelo menos um item de cada.

As quantidades doadas serão utilizadas como o primeiro critério de desempate do jogo de base.

Pontuação máxima - 25 pontos

Itens	Pontos
1 litro de cloro ou desinfetante	2 pontos
1 pano de chão	2 pontos
1 pacote de 10 unidades de Saco de lixo de 100 litros	2 pontos
4 rolos de papel higiênico	4 pontos (1 ponto por rolo)
1 pacote de absorventes (pacote de qualquer quantidade)	5 pontos

Caso um item da lista não seja doado, ainda que a quantidade de itens seja grande, a patrulha ficará com débito de pontos referente ao item pendente.

Exemplos de doação:

1. A patrulha doou 1 litro de cloro (2 pontos); 1 pano de chão (2 pontos); 1 pacote de Sacos de lixo - 100 l. (2 pontos); 4 rolos de papel higiênico (4 pontos); 3 pacotes de absorventes (15 pontos). Pontuação final: 25 pontos.
2. A patrulha doou 1 pacote de Sacos de lixo - 100 l. (2 pontos); 8 rolos de papel higiênico (8 pontos); 3 pacotes de absorventes (15 pontos). Itens pendentes: 1 litro de cloro (2 pontos) e 1 pano de chão (2 pontos). Pontuação final: 21 pontos.

Meta distrital:

Nossa meta é chegarmos juntos a mais de 100 pacotes absorventes doados, para impactar de forma positiva a comunidade local. Vamos juntos?



7. PROTEÇÃO INFANTOJUVENIL

A proteção dos nossos jovens é responsabilidade de todo e qualquer adulto voluntário, e é fundamental que todos estejam preparados, não apenas para evitar, mas também reconhecer e agir de forma apropriada, firme e imediata diante de situações de abusos e maus tratos. Orientamos que todos os adultos leiam atentamente e sigam as orientações contidas no Capítulo 15 do P.O.R.

8. COMUNICAÇÃO

8.1 A comunicação será realizada por rádios durante o período da atividade sendo este feito pelos canais do rádio de marca BAOFENG para uma melhor organização trabalharemos da seguinte forma

Canal 01 - Secretaria

Canal 02 - Coordenação da Atividade e Facilitadores

8.2 O silêncio do rádio é imprescindível para caso alguma base ou adulto necessite de auxílio, para assuntos gerais poderá ser realizado nos diversos canais que o rádio possui

9. CRONOGRAMA

Abaixo um cronograma de funcionamento da atividade

Data	Descrição
14/06	Reunião do ramo para apresentação da proposta da atividade
21/06	Final do prazo dos orçamentos para a formação da taxa da atividade
26/06	Divulgação do Boletim 01 Abertura das Inscrições de jovens e Staff Abertura da reserva de bases pelos grupos do Distrito Norte Fluminense
31/06	Abertura para inscrições dos grupos do estado RJ
12/08	Visita técnica ao local da atividade
21/08	Encerramento das Inscrições Reunião com os chefes de base
22/08	Divulgação do Boletim 02 com as bases
02/09	Atividade

10. TAXA DA ATIVIDADE

10.1 INVESTIMENTO

Taxa avulsa jovem: 25,00

Taxa avulsa Staff: 10,00

Distintivo avulso: 3,50

10.2 A Patrulha inscrita com 05 a 08 jovens o chefe responsável por ela terá sua inscrição **gratuita!**

10.3 A cada 04 Patrulhas o Grupo ganha uma inscrição de staff **gratuita!**

10.4 Exemplo: Tenho 01 tropa com 04 patrulhas e 04 assistentes e 01 chefe de tropa; os adultos desta tropa não pagam a inscrição atendendo ao critério de no mínimo de 05 a 08 jovens por patrulha.

10.5 Como Pagar?

PIX: wsornelas@gmail.com

Instituição: Neon Pagamentos S.A.

Nome: Walner da Silva Ornelas

10.6 Dúvidas e comprovante.

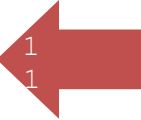
Zap:22 997363447 – Walner

Email: wsornelas@gmail.com

10.7 Ficha de Inscritos

Após o pagamento e envio do comprovante será enviada a ficha para preenchimento dos inscritos do grupo.

DISTINTIVO



Distrito Norte Fluminense, 27 junho de 2023

Coordenação da Atividade

Laura Ferreira Peixoto Lima

Walner da Silva Ornelas

Versão 1.02

