

GRANDE JOGO REGIONAL RIO DE JANEIRO | 2024

GRANDE JOGO REGIONAL ESCOTEIRO 2024

“Centenário da UEB (1924-2024)”

19 de maio de 2024

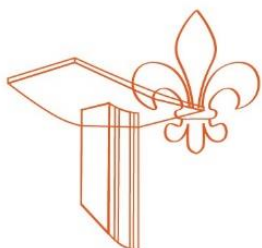
BOLETIM 2 – Módulos, Bases e Regulamento do GJRE

1. Programa da atividade

1.1 Ramo Lobinho

Neste ano especial, do Centenário da UEB, o Ramo Lobinho celebrará momentos marcantes dos eventos passados. Será uma jornada nostálgica através dos anos, revivendo temas importantes, experiências únicas e reunindo lembranças memoráveis de antigas atividades, como Dias da Jângal e AcampLobos, lembrando a nossa história. Serão 4 módulos com 3 bases em cada, totalizando 12 bases; abertas das 10h às 15h00 em um espaço mais amplo, para que os Lobinhos possam percorrer com tranquilidade e se divertirem muito. A expectativa é que as bases possam ser duplicadas para receber superalcateias de até 24 lobinhos por vez.

Módulos e Bases
Módulo 1 – AcampLobo
Base 01 – Nas Asas da Imaginação (2012) Base 02 – a ser definida Base 03 – Harry Potter (2023)
Módulo 2 – Dia da Jângal
Base 04 – Jângal <i>Game</i> (2013) Base 05 – Ano Internacional da Luz (2015) Base 06 – Naruto (2023)
Módulo 3 – AcampLobo
Base 07 – Regiões Brasileiras – Nossas regiões e suas Histórias (2014) Base 08 – Centenário do Ramo lobinho – O Avanço da Jângal (2016)



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

Base 09 – O Grande Picadeiro (Circo) – Contorcionismo (2018)

Módulo 4 – Dia da Jângal

Base 10 – Olimpíadas (2000)

Base 11 – Uma Caçada Sustentável (ODS) (2017)

Base 12 – Vingadores (2019)

1.2 Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

Para os Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro o GJRE contará com 10 (dez) Módulos. O número de Bases variará de acordo com o ramo, isso será explicado nos próximos tópicos. Os conteúdos abordarão de forma divertida e atraente o Projeto Educativo correspondente a cada ramo, transformando essa grande atividade em um momento de celebração do Centenário da criação da União dos Escoteiros do Brasil por meio da superação dos desafios propostos em cada base. Cada base será coordenada por um Grupo Escoteiro (GE) da nossa Região e poderão atender, ao mesmo tempo, Patrulhas e Clãs.

1.2.1 Módulos e Bases para os Ramos Escoteiro e Sênior

Os Escoteiros e Seniores terão a possibilidade de percorrer 50 (cinquenta) bases, disponíveis ao longo do dia, demonstrando suas habilidades nos mais diversos assuntos propostos, veja abaixo:

Módulos e Bases	UEL / Coordenação responsável
Módulo 1 – Saúde e Primeiros Socorros	
Base 1 – Caixa de Primeiros Socorros	30 RJ GEAr
Base 2 – Animais Peçonhentos	45 RJ GE
Base 3 – Transporte de Feridos	104 RJ GEMar
Base 4 – Prevenção às drogas e ao alcoolismo	95 RJ GE
Base 5 – Avaliação da cena e chamada de emergência	20 RJ GE
Módulo 2 – Acampamentos, Excursões e Segurança nas atividades	
Base 6 – Barracas e abrigos	76 RJ GE
Base 7 – Croquis e maquetes de acampamento	49 RJ GE
Base 8 – Ferramentas de corte e de sapa	139 RJ GE
Base 9 – Combate a incêndio	148 RJ GEAr
Base 10 – Sons da mata – RPPN CEGHN (Kim da audição)	Coord RPPN CEGHN
Módulo 3 – Cozinha de Campo	
Base 11 – Comida mateira	A ser definido
Base 12 – Elaboração de cardápios	27 RJ GEMar
Base 13 – Projeto forno solar	A ser definido



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

Base 14 – Toldo e cobertura	80 RJ GE
Base 15 – Fossas secas e de líquidos	A ser definido
Módulo 4 – Arte Mateira e Projetos	
Base 16 – Pioneirias (Projetos e amarras)	90 RJ GEMar
Base 17 – Avaliação de alturas e distâncias	53 RJ GE
Base 18 – Previsão do tempo	75 RJ GEAR
Base 19 – Aviões, helicópteros e plastimodelismo	201 RJ GEAR
Base 20 – Luneta com lentes de óculos	84 RJ GE
Módulo 5 – Arte com cabos, marinharia e montanhismo	
Base 21 – Técnicas para superar obstáculos com cordas e cabos	130 RJ GE
Base 22 – Prussik e escada com corda	78 RJ GE
Base 23 – Retinida	75 RJ GEAR
Base 24 – Nós, voltas e costuras (em aplicação)	11 RJ GE
Base 25 – Picos, montanhas e parques naturais	59 RJGE
Módulo 6 – Fogo de Conselho	
Base 26 – Fogo de conselho – história e tradições	99 RJ GE
Base 27 – Tipos de fogueiras	24 RJGE
Base 28 – Canções escoteiras e paródias	60 RJ GE
Base 29 – Hino Alerta, Hino das Modalidades e Canção do Sênior	83 RJGE
Base 30 – Instrumentos musicais	18 RJ GE
Módulo 7 – Orientação e astronomia	
Base 31 – Sinais de pistas	37 RJ GE
Base 32 – Orientação com bússola	175 RJ GEMar
Base 33 – Métodos naturais de orientação	33 RJ GEAR
Base 34 – Astronomia	98 RJ GEAR
Base 35 – Mapas	123 RJ GEMar
Módulo 8 – Valores, histórias e tradições	
Base 36 – Lei e Promessa Escoteiras, Compromisso Sênior e Virtudes Pioneiras	15 RJ GE
Base 37 – História de Caio Vianna Martins e de João Ribeiro dos Santos	1 RJ GE
Base 38 – Colecionadores (CoBras)	CoBras
Base 39 – Memória Institucional – Griots	Coord Memória Institucional
Base 40 – História do Escotismo Mundial e Escotismo no Brasil	9 RJ GE
Módulo 9 – Comunicação	
Base 41 – Semáfora	31 RJ GE
Base 42 – LIBRAS – Língua Brasileira de Sinais	7 RJ GEMar
Base 43 – Radioescotismo	Coord Radioescotismo
Base 44 – Escoteiros nas redes sociais	44 RJ GE
Base 45 – Mensagem à Garcia	A ser definido
Módulo 10 – Afetos	
Base 46 – Espiritualidade	13 RJ GE
Base 47 – Boa ação	Coord Ações Sociais
Base 48 – Mundo Melhor – Aldeias Infantis	Coord Mundo Melhor
Base 49 – Prevenção ao Bullying e Cyberbullying	82 RJ GE
Base 50 – Profissões e carreiras – Projeto de vida	47 RJ GE

Maiores informações sobre as bases e possíveis tarefas prévias serão divulgados em boletim específico.



GRANDE JOGO REGIONAL

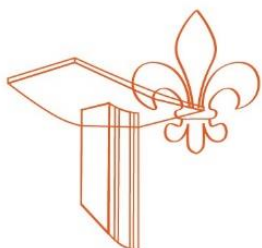
RIO DE JANEIRO | 2024

1.2.2 Bases e Módulos para o Ramo Pioneiro

Para os jovens do Ramo Pioneiro estarão disponíveis 20 bases dentre as relacionadas para os demais ramos, com uma abordagem dedicada especificamente para essa faixa etária:

Módulos e Bases	UEL / Coordenação responsável
Módulo 1 – Saúde e Primeiros Socorros	
Base 5 – Avaliação da cena e chamada de emergência	20 RJ GE
Módulo 2 – Acampamentos, Excursões e Segurança nas atividades	
Base 7 – Croquis e maquetes de acampamento	49 RJ GE
Módulo 3 – Cozinha de Campo	
Base 12 – Elaboração de cardápios	27 RJ GEMar
Módulo 4 – Arte Mateira e Projetos	
Base 16 – Pioneirias (Projetos e amarras)	90 RJ GEMar
Módulo 5 – Arte com cabos, marinharia e montanhismo	
Base 24 – Nós, voltas e costuras (em aplicação)	11 RJ GE
Base 25 – Picos, montanhas e parques naturais	59 RJ GE
Módulo 6 – Fogo de Conselho	
Base 26 – Fogo de conselho – história e tradições	99 RJ GE
Base 28 – Canções escoteiras e paródias	60 RJ GE
Módulo 7 – Orientação e astronomia	
Base 32 – Orientação com bússola	175 RJ GEAR
Base 35 – Mapas	123 RJ GEMar
Módulo 8 – Valores, histórias e tradições	
Base 36 – Lei e Promessa Escoteiras, Compromisso Sênior e Virtudes Pioneiras	15 RJ GE
Base 38 – Colecionadores (CoBras)	CoBras
Base 39 – Memória Institucional – Griots	Coord Memória Institucional
Base 40 – História do Escotismo Mundial e Escotismo no Brasil	9 RJ GE
Módulo 9 – Comunicação	
Base 43 – Radioescotismo	Coord Radioescotismo
Base 44 – Escoteiros nas redes sociais	44 RJ GE
Módulo 10 – Afetos	
Base 46 – Espiritualidade	13 RJ GE
Base 47 – Boa ação	Coord Ações Sociais
Base 48 – Mundo Melhor – Aldeias Infantis	Coord Mundo Melhor
Base 49 – Prevenção ao Bullying e Cyberbullying	82 RJ GE

Maiores informações sobre as bases e possíveis tarefas prévias serão divulgados em boletim específico.



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

1.2.3 Grupos Escoteiros responsáveis pelas Bases

a) O GE que desejar assumir uma ou mais bases, conforme os itens 3.2.1 e 3.2.2, deverá acessar o link disponível na página da UEB-RJ, na aba relativa ao GJRE-2024 e preencher o formulário online até o dia 31/03/2024 (sexta-feira) ou até completarem as bases. Assim, após o preenchimento do formulário, as UELs receberão a confirmação da Coordenação da atividade quanto à sua aceitação para coordenar a base;

b) A partir da sua aceitação, a UEL responsável pela base deverá enviar a ficha técnica contendo a descrição da atividade, os critérios de avaliação e a lista de materiais necessários até o dia 08/04/2024 (segunda-feira), conforme o modelo anexo, para o email grandejogoregional@gmail.com. O responsável pela base deverá captar os escotistas para auxiliarem na aplicação das bases, sendo apoiado pelos Coordenadores de Módulos;

c) Todo o material necessário para a organização e aplicação da base será de responsabilidade do GE que se voluntariou para aplicá-la. Caso haja a necessidade de materiais específicos que possam ser adquiridos ou cedidos pelo Escritório Regional, a UEL deverá enviar uma lista detalhada desses materiais para o Coordenador do Módulo, pelo email grandejogoregional@gmail.com, até o dia 08/04/2024 (segunda-feira). A lista será avaliada e, havendo a possibilidade de aquisição, o material será disponibilizado para ser retirado na secretaria do evento no dia do GJRE. Caso a aquisição seja inviável, o GE deverá fazer as adaptações necessárias ou modificar a base;

d) Os limites técnicos das bases deverão estar em conformidade com os Guias da Aventura Escoteira, o Guia do Desafio Sênior e o Guia do Projeto Pioneiro, no que couber. Outros parâmetros e direcionamentos serão definidos pelo Coordenador da atividade e divulgados em reuniões específicas, cabendo ao Coordenador do Ramo apoiar os escotistas na elaboração das fichas técnicas e aprová-las para aplicação no GJRE;



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

e) É obrigatória a inscrição de, pelo menos 1 (um) escotista para cada Patrulha/Clã inscritos no GJRE.

f) Os demais Escotistas e Dirigentes inscritos no GRJE que não ficarem responsáveis por uma Base, deverão se voluntariar para compor as equipes das Bases diretamente com os Grupos Escoteiros responsáveis ou para as equipes de serviço, por meio de formulário online específico, disponível na página da UEB-RJ, na aba relativa ao GJRE-2024. Os escotistas que não se voluntariarem serão incluídos conforme decisão da Coordenação do evento e informados tempestivamente;

g) Todos os Escotistas e Dirigentes inscritos no GJRE serão incluídos em equipes de trabalho, seja no desenvolvimento do programa, seja nas equipes de serviços, não devendo permanecer na atividade sem função específica;

h) Durante a aplicação das bases, as Patrulhas e Clãs deverão ser recebidos, preferencialmente, por escotistas dos ramos correspondentes.

1.3 Formação das Patrulhas e Clãs

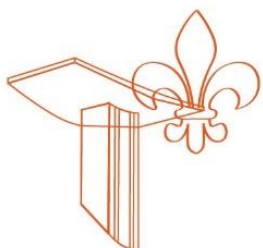
a) **Ramo Escoteiro** – As Patrulhas deverão percorrer as Bases com efetivo dentro dos limites previstos no P.O.R, de 5 (cinco) a 8 (oito) componentes (Regra 72);

b) **Ramo Sênior** – As Patrulhas deverão percorrer as Bases com efetivo dentro dos limites previstos no P.O.R, de 4 (quatro) a 6 (oito) componentes (Regra 90);

c) **Ramo Pioneiro** – Os Clãs deverão percorrer as Bases com o seu efetivo original. Caso determinado Clã possua apenas um membro, este deverá ser acolhido por outro, formando uma equipe com efetivo mínimo de 2 participantes.

1.4 Sistema de Apuração (App GJRE)

a) A exemplo dos anos de 2022 e 2023, o GJRE deste ano contará com um sistema digitalizado para o registro de padrões (notas) nas bases;



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

- b) O Coordenador da Base registrará a pontuação obtida através de um formulário online acessado por um *QR-Code* na planilha da Patrulha/Clã;
- c) Toda a contagem de pontos e classificação em padrões será feita em segundo plano automaticamente, sendo divulgado o resultado somente no encerramento;
- d) Para o Coordenador da Base basta possuir um celular conectado à internet e com bateria suficiente e realizar *download* do aplicativo de leitura de *QR CODE*;
- e) Ao chegarem ao local do GJRE, os Monitores/representantes do Clãs deverão se conduzir até a secretaria do evento e receber um *QR Code* genérico, o qual será utilizado para o cadastramento da Patrulha/Clã no sistema. Não haverá planilha para contagem de pontos de forma física. Dessa forma, as Patrulhas/Clãs deverão comparecer ao GRJE portando um celular conectado à internet e com bateria suficiente; e
- f) Será possível que a Patrulha/Clã acompanhe o progresso da atividade pelo sistema no celular, conferindo notas, avaliando as bases e acessando outras informações importantes.

1.5 Pontuação e Padrões para as Patrulhas e Clãs (Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro)

- a) As Bases irão propor atividades em que as Patrulhas/Clãs receberão a pontuação por meio de notas (1, 3 ou 5), conforme o seu desempenho. O somatório dessas notas classificará as Patrulhas/Clãs em um ranking por Ramo, o qual não será divulgado, porém será mantido em arquivo para o relatório de avaliação da atividade;
- b) Para os Ramos Escoteiro e Sênior, as notas das 10 (dez) primeiras Patrulhas serão somadas e divididas por 10 (dez), e a média encontrada será o percentual máximo (100%) para estabelecimento das linhas de corte para a definição do Padrão obtido por cada Patrulha;
- c) Para o Ramo Pioneiro a notas dos 3 (três) primeiros Clãs serão somadas e divididas por 3 e a média encontrada será o percentual máximo (100%) para estabelecimento das linhas de corte para a definição do Padrão obtido por cada Clã;



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

d) Os Padrões gerais são os seguintes:

I - PADRÃO OURO - Pontuação de 81 a 100%

II - PADRÃO PRATA - Pontuação de 66 a 80%

III - PADRÃO BRONZE - Pontuação de 50 a 65%

1.6 Padrões para as Bases

Imediatamente após o fechamento das Bases (15h), a parte da **Avaliação** dentro do sistema da Patrulha/Clã ficará liberada e 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.

1.7 Avaliação da atividade

Antes da cerimônia de encerramento e entrega da pontuação, as Patrulhas deverão acessar o aplicativo e realizar a avaliação dos principais pontos relativos ao GJR, contribuindo para a melhoria das próximas edições da atividade.

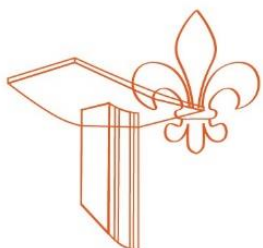
1.8 Desclassificação

a) Serão passíveis de desclassificação as Patrulhas/Clãs:

I – Cujos componentes faltarem com o respeito e urbanidade entre si, aos Escotistas e Dirigentes ou ao público externo;

II - Cujo efetivo esteja reduzido em dois elementos (Ramos Escoteiro e Sênior);

III – Que utilizarem telefone celular DURANTE A EXECUÇÃO DA BASE sem a



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

devida autorização de um dos Chefes da Base;

IV – Que estiverem sendo acompanhadas por algum adulto do seu GE (escotistas, pais, etc), inscritos ou não na atividade, sem a autorização prévia da Coordenação do GJRE;

V – Desloquem-se entre as bases por qualquer meio de transporte que não seja a pé.

1.9 Acompanhante Especial

Os jovens com deficiência poderão participar do GJRE com acompanhamento de um adulto responsável indicado pela Unidade Escoteira Local, que deverá cadastrar esse adulto por meio do formulário disponível no link: <https://forms.gle/LASNVsMCHNf5BnAk8>. Ao chegar ao local da atividade, um representante do GE deverá buscar o crachá de credenciamento na secretaria, e o acompanhante deverá utilizá-lo durante todo o evento, de maneira que fique à vista para os responsáveis pelas bases e para os facilitadores de módulos possam ver claramente.

1.10 Parceiros

Este ano o GJRE realizará uma ação concreta, para incentivar o descarte correto de resíduos eletrônicos, como parte de uma parceria com a Circoola Sustentabilidade LTDA. Essa empresa promove a sustentabilidade por meio de serviços ambientais prestados para negócios, e por meio de coletas domiciliares de resíduos eletrônicos, 100% gratuitas realizadas mediante agendamento em seu site www.circoola.com.br.

Mas afinal, o que são resíduos eletrônicos?

Resíduos eletrônicos ou "lixo eletrônico" é todo tipo de equipamento que necessita de uma fonte de energia, seja pilha, bateria ou elétrica para funcionar. Além



GRANDE JOGO REGIONAL

RIO DE JANEIRO | 2024

de computadores, celulares, *notebook*, *tablets* e suas peças, eletrodomésticos, *mixer*, televisão, geladeira, máquina de lavar, aparelho de barbear, cabos, entre outros, são considerados resíduos eletrônicos.

Todos os participantes do GJRE estão convidados a levarem os seus resíduos eletrônicos, para descarte *in loco* em um *stand* montado pela empresa no local da atividade. A ação será realizada logo na chegada ao Aterro do Flamengo, pela manhã, quando os Grupos Escoteiros entregarão os materiais, que serão pesados e etiquetados, com a identificação do Grupo Escoteiro correspondente.

Os grupos devem se limitar aos materiais de pequeno porte, não sendo recomendado levar eletrodomésticos, como televisão, geladeira, máquina de lavar e similares.

A ação de descarte vai resultar em uma premiação, destacando todos os grupos participantes de acordo com a quantidade/percentual de resíduos eletrônicos descartados com a Circoola no dia da atividade. Os grupos serão premiados com certificados personalizados e emoldurados para essa ação, que serão entregues no Escritório Regional após o GJRE e também na forma digital.

Essa ação visa engajarmos os nossos jovens para as ações relativas à preservação do Meio Ambiente, e ao incentivo a conquista de insígnias e especialidades relativas ao tema.

A equipe da Circoola estará no local de 08 às 15h00 para receber e quantificar os itens descartados. Ao longo do dia, promoverá a interação com o público presente, jovens e adultos, por meio da apresentação do trabalho desenvolvido pela empresa, e



GRANDE JOGO REGIONAL RIO DE JANEIRO | 2024

do agendamento de recolha de outros itens gratuitamente nos bairros que a empresa atua.

Não fique fora dessa ação que impactará positivamente o nosso planeta!

2. Disposições Finais

Os casos não previstos neste documento serão, única e exclusivamente, analisados e decididos pelo Coordenador do GJR e, em última instância, pela Diretoria Regional.

Anexo: Modelos de Fichas Técnicas das bases, por ramo.

Rio de Janeiro, RJ, 28 de março de 2024.

Arilson de Oliveira Silva
Reg UEB nº 9354-8 / 37ºGE-RJ
Coordenador

De acordo:

Renato Galves Mendes
Diretor de Métodos Educativos UEB-RJ

André Leonardo C. Fernandes
Diretor Presidente UEB-RJ

