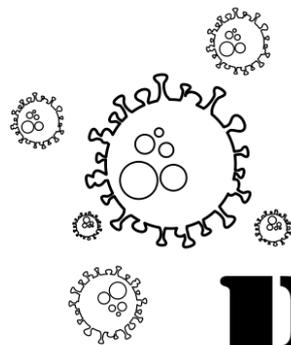


JOGOS NOTURNOS



PANDEMIA!

AGOSTO 2020

1) INTRODUÇÃO

Os “Jogos Noturnos Pandemia 2020” é um conjunto de atividades promovido pelo Grupo Escoteiro Nimuendaju/14RS, de Porto Alegre, voltado para o ramo Sênior e aberto a todas as UEL's. Consiste em uma competição entre patrulhas com a finalidade de integrar os jovens através de atividades escoteiras competitivas baseadas em um sistema de pontuação. As chefias de outros grupos colaboram no desenvolvimento destas atividades.

Neste ano estamos realizando a décima oitava edição dos Jogos Noturnos e, devido à situação atual, estaremos desenvolvendo atividades on-line.

Por se tratar de um evento escoteiro, contamos com a boa educação de todos, a fim de que respeitem as regras aqui dispostas de modo que não haja nenhum imprevisto no dia do evento.

2) DATA E LOCAL DO EVENTO

A atividade acontecerá entre os dias **22 e 23 de agosto de 2020**. Excepcionalmente este ano, em função da pandemia, a atividade será executada totalmente em **ambiente virtual** através da plataforma **Google Meet**. A cerimônia de abertura e encerramento será feita por Live transmitida pela **página no facebook** do evento.

É imprescindível que os participantes respeitem o horário combinado para evitarmos atrasos e danos ao andamento das bases.

A atividade terá início às **18 horas de sábado** com a live de abertura. As patrulhas participarão de cada base em horário pré-determinado definido pela organização do evento. Ao final, às **5 horas da manhã de domingo**, acontecerá a Live de encerramento e a premiação.

Haverá um intervalo na Live de 10 minutos à 1h, retornando ao ar às 1:10 para manutenção do sistema.

3) PARTICIPAÇÃO

A atividade é destinada aos membros com registro de 2020 válido e aberta a todas as Tropas do Ramo Sênior. Os membros juvenis deverão ter entre 15 e 17 anos. Jovens em transição poderão participar.

A competição será por patrulhas e a patrulha deverá conectar nas bases através do link disponibilizado, sempre juntos, conforme a inscrição da patrulha utilizando sempre o mesmo e-mail informado na inscrição.

4) INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas do dia 02 de agosto até o dia 12 de agosto às 23h 59min, **OU** até que seja computado o número de 50 (cinquenta) patrulhas inscritas, através do sistema de inscrições online disponível no site www.jogosnoturnos.com.

No haverá custo de inscrição.

A camiseta da atividade terá um custo de R\$ 25,00 e deverá ser solicitada pelo site. Seu valor será pago por grupo através de boleto bancário ou transferência para a conta corrente descrita logo abaixo. O comprovante do pagamento deverá ser escaneado e enviado ou anexado ao formulário do site.

A confecção e envio das camisetas será iniciado após a realização da atividade e a entrega combinada individualmente com cada comprador. Os custos de envio são por conta do comprador.

Pode ser combinada a retirada in loco, respeitando o distanciamento.

CONTA CORRENTE PARA PAGAMENTO DE CAMISETAS:

Caixa Econômica Federal

Agência: 0436

Operação: 003

Conta: 2777-0

Grupo Escoteiro Nimuendaju - CNPJ: 07.020.949-0001/00

5) MATERIAIS POR PATRULHA

Os jovens deverão usar o seu respectivo uniforme/vestuário e o seu lenço escoteiro durante todo o período da atividade.

Cada patrulha deve ter uma bússola. É necessário que cada jovem possua um cabo solteiro, computador/celular (preferencialmente computador para uma melhor execução das bases) com acesso a internet, câmera, microfone e a plataforma **Google Meet** instalada (celular).

6) PREMIAÇÃO

Serão entregues troféus de 1º (primeiro), 2º (segundo) e 3º (terceiro) lugares para as patrulhas que obtiverem as melhores pontuações. Em caso de empate, todas as patrulhas que compartilham a mesma posição receberão troféus. A classificação das primeiras colocadas será divulgada na live de encerramento. Será publicada no site do evento a pontuação e a colocação das demais patrulhas.

Neste ano não teremos divisão por categoria (Feminino, Masculino e Misto).

O envio dos troféus será combinado com as patrulhas após o encerramento.

7) BASES

A competição se dará através de bases, por patrulhas. Em cada base haverá um chefe moderador responsável e seus ajudantes.

Haverá um critério de pontuação que seguirá o seguinte formato: todas as bases terão pontuação máxima de 100 (cem) pontos. Nas bases por tempo, a patrulha que fizer o menor receberá a pontuação máxima, e as demais patrulhas receberão pontuação através de cálculo proporcional.

Todas as bases se encerrarão às 5h.

As bases que compõem a décima oitava edição dos jogos noturnos serão as seguintes:

11.1) 1º Socorros

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá responder questões conforme a situação simulada na base, de acordo com os itens da especialidade de 1º socorros.

11.2) Socorrismo

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá responder questões conforme a situação simulada na base, de acordo com os itens da especialidade de socorrismo.

11.3) Código Morse

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deve decodificar uma mensagem em código Morse. Cada palavra decodificada corretamente valerá 1 ponto.

11.4) Medições

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá resolver um ou mais problemas envolvendo tirar a medida de uma altura ou distância. Cada medição concluída define sua pontuação. Envolverá conhecimentos de matemática e lógica.

11.5) Nós e amarras

Base por Objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Um jovem por vez deverá executar o nó sorteado. Cada nó feito corretamente vale 1 ponto. Se a patrulha tiver 4 ou 5 jovens, 2 ou 1 terão que repetir a tarefa. Não necessariamente o monitor.

11.6) Orientação

Base por Objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá responder perguntas do avaliador demonstrando conhecimentos de orientação e bússola. Cada resposta correta vale 1 ponto.

11.7) Pioneiria

Base por Objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Responder questões referentes à construção de pioneirias. Cada resposta correta vale 1 ponto.

11.8) Questionário

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá responder 10 perguntas sobre história do escotismo. Cada resposta correta valerá um ponto.

11.9) Topografia

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá ser capaz de orientar-se e identificar itens de uma carta topográfica, respondendo às perguntas do chefe da base.

11.10) Desafios

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha deverá solucionar alguns desafios matemáticos e de lógica no tempo da base. Não será permitido o uso de nenhuma ferramenta ou material de consulta.

11.11) Resistência

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Todos os integrantes da patrulha deverão permanecer o maior tempo possível numa posição determinada pela chefia da base. Será considerado o tempo do primeiro jovem a cansar e sair da posição.

11.12) Orientação pelas estrelas

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Todos os integrantes da patrulha deverão responder perguntas referentes à orientação pelas estrelas.

11.13) Libras (Língua Brasileira de Sinais)

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

A patrulha receberá e deverá responder uma mensagem pelo método de libras. Cada palavra correta vale 1 ponto.

11.14) Acampamento

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Todos os integrantes da patrulha deverão responder perguntas referentes à especialidade de acampamento.

11.15) Lenhador

Base por objetivo com tempo máximo de 10 minutos.

Todos os integrantes da patrulha deverão responder perguntas referentes à especialidade de lenhador.

11.16) 7º elemento

Essa base acontecerá durante toda a duração da atividade e será explicada na live de abertura.

OBS.: Poderão ser incluídas bases extras sem aviso prévio.

8) OBSERVAÇÕES FINAIS

Não são permitidas atitudes, ações ou atividades que afetem a integridade dos participantes, sejam físicas, psíquicas, morais ou sua estabilidade emocional. Homens e mulheres devem manifestar respeito mútuo e não demonstrar publicamente atitudes impróprias de intimidade.

9) BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Guia do Desafio Sênior / Escotismo para Rapazes / Guia de Especialidades.



Camila Soares
Grupo Escoteiro Nimuendaju
Tropa Sênior Ativa

facebook.com/jogosnoturnos