



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



1) INTRODUÇÃO

Os “Jogos da Jângal” são um conjunto de atividades, promovidas pela Alcateia Iapucamy do Grupo Escoteiro Nimuendaju – 14/RS, de Porto Alegre, voltados somente para o Ramo Lobinho. Consiste em uma competição saudável entre matilhas, com a finalidade de comemoração do Dia do Lobinho, diversão e promover a integração entre Lobinhos e Lobinhas do Estado, através de atividades lúdico-competitivas, com um sistema de pontuação. As chefias de outros grupos, bem como de outros ramos, também poderão ajudar no desenvolvimento.

Neste ano estamos realizando a edição especial dos Jogos da Jângal online.

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. Pedimos também que as chefias das Alcateias interessadas em participar leiam com atenção este manual e expliquem bem aos seus Lobinhos as regras e atividades.

2) DATA E LOCAL DO EVENTO

A atividade acontecerá durante o dia 26 de setembro de 2020. É imprescindível que os participantes entrem no link no horário agendado para evitarmos atrasos e danos ao andamento das bases.

Em sua inscrição, será permitido a escolha do horário de preferência da matilha, dentro dos horários liberados do evento, que são eles: **Manhã: das 9h às 10h e das 10:30 as 11:30. Tarde: 13:30 as 14:30 - 15h as 16h - 16:30 as 17:30 - 18h as 19h.** Preferencialmente que um escotista acompanhe a matilha de seu grupo no momento da realização da atividade.

3) PARTICIPAÇÃO

No momento da inscrição, informar sua conta de Gmail.

Requisitos prévios ao evento: Ter instalado o aplicativo do MEET (que só funcionará a partir de uma conta GMAIL) + webcam + microfone.

Requisitos para o dia da participação no evento: Preferencialmente estar acompanhado de um adulto, em um ambiente sem excessos ruídos externos, vestindo uma camiseta com a cor de sua matilha e o lenço de seu grupo.

A atividade é destinada a membros devidamente registrados na UEB em 2020, e aberta a todas as Alcateias do RS, suas chefias, e assistentes. Os membros juvenis deverão ter entre 6 anos e meio e 10 anos e meio. A competição será por matilhas, e estas deverão ter no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis) jovens, conforme o P.O.R., pedimos que pelo menos um chefe responsável por cada 10 Lobinhos. No caso de uma matilha ter menos do que a quantidade mínima, esta poderá se juntar com alguma matilha de outro grupo na mesma situação para



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



participar. As categorias para premiação serão: diamante, ouro, prata e bronze.

4) INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas do dia 02 de setembro até o dia 19 de setembro (ou enquanto houver vagas), o número de inscritos terá o número máximo de 4 matilhas por horário, totalizando 24 matilhas no evento, através do sistema de inscrições online que serão realizadas via formulário.

O valor das inscrições para jovens será de R\$ 0,00 (sem custo ao jovem)

5) MATERIAIS POR JOVEM

Os jovens deverão usar a camiseta da cor de sua matilha e o lenço de seu grupo.

Cada jovem deve ter: papel, caneta, 6 copos descartáveis (preferencialmente transparentes), uma moeda de 0,05 centavos, um prato, um banquinho ou puff.

6) PENALIDADES

Matilhas que receberem ajuda de qualquer chefia serão automaticamente desclassificadas da base em questão, não recebendo pontuação pela mesma.

Não serão tolerados desentendimentos ou brigas entre matilhas, nem desrespeito às coordenações das bases. As matilhas que não respeitarem esta regra terão pontos descontados ou serão desclassificadas da atividade, conforme o caso.

As matilhas estarão sujeitas, também, a descontos, conforme regra específica de cada base.

7) PREMIAÇÃO

Serão disponibilizados certificados de classificação em PDF para cada matilha de uma das categorias: Diamante, ouro, prata e bronze.

Sendo um evento feito para Lobinhos, cada criança irá receber um certificado de participação para que todos se sintam contemplados e recompensados pelo seu esforço.



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



8) BASES

A competição se dará através de bases, por matilhas, que não poderão receber ajuda de suas chefias. Em cada base haverá um chefe responsável e seus ajudantes.

Faltas desclassificadoras para todas as bases: agressões verbais entre os jovens participantes ou desrespeito aos coordenadores da base.

As bases que compõem esta edição dos Jogos da Jângal serão as seguintes:

8.1) Quizz História da Jangal

Objetivo: o Lobinho terá perguntas sobre História da Jângal, História do Movimento Escoteiro que terá que responder.

Aplicação: o Lobinho junto com a sua matilha poderá escolher o grau de dificuldade da carta que irá responder a pergunta de múltiplas escolhas que estarão distribuídas entre fácil, media ou difícil.

Uma vez definido o grau de dificuldade, um Lobinho terá 30 (trinta) segundos para responder caso o primeiro não saiba a resposta, o Velho Lobo irá passar para próximo Lobinho assim por diante.

Pontuação:

Fácil = 02 pontos

Médio = 03 pontos

Difícil = 05 pontos

8.2) Gênio

Objetivo: a matilha terá que memorizar duas sequências de cartas coloridas e acertá-las dentro do prazo definido.

Aplicação: Cada matilha irá sortear duas sequências de cartas coloridas. A matilha terá 20 (vinte) segundos para memorizar cada sequência e então terá 01 minuto para formar cada sequência corretamente.

Pontuação

A sequência correta vale 05 (cinco) pontos.



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



8.3) Nós

Objetivo: A Matilha deve soltar o personagem que está amarrado.

Aplicação: O velho Lobo apresenta para a Matilha o personagem amarrado, com 4 nós, dando um tempo para Matilha observar. No comando, a Matilha terá 30 segundos para soltar o personagem, os nós só podem ser desatados se a Matilha identificar o nome do nó e para que serve. A medida que as resposta certas vão sendo dadas o nó é desfeito por outro chefe.

PONTUAÇÃO - Cada Nó vale 1 ponto.

PONTUAÇÃO extra – soltando o personagem a Matilha ganha um ponto extra.

PONTUAÇÃO MÁXIMA 5 pontos

8.4) Enigma

Objetivo: o Lobinho irá sortear uma carta com uma pergunta sobre O Que é? O Que é? Sobre assuntos diversos a ser desvendada.

Aplicação: o Lobinho junto com a sua matilha poderá escolher o grau de dificuldade da carta que irá responder a pergunta sobre O Que é? O Que é? Que estarão distribuídas entre fácil, media ou difícil.

Uma vez definido o grau de dificuldade, um Lobinho terá 30 (trinta) segundos para responder caso o primeiro não saiba a resposta, o Velho Lobo irá passar para próximo Lobinho assim por diante.

Pontuação:

Fácil = 02 pontos

Médio = 03 pontos

Difícil = 05 pontos

8.5) Minha casa tem

Objetivo: Encontrar objetos específicos solicitados pelo velho lobo.

Aplicação: O velho lobo vai mostrar ao lobinho uma imagem de um determinado objeto. A partir do já o lobinho terá 30s para buscar o objeto, caso não encontre dentro do tempo, passa para o próximo lobinho da matilha até que o objeto seja encontrado. Um lobinho de cada vez, nomeado pelo velho lobo buscará o objeto selecionado.

Pontuação: Objeto exatamente igual ao solicitado = 2 pontos



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE



26 SETEMBRO 2020

Objeto similar ao solicitado = 1 ponto

Exemplo: Camiseta amarela = camiseta amarela = 2 pontos

Camiseta amarela = camiseta azul = 1 ponto

8.6) Mímica

Objetivo: A Matilha deverá desvendar a MÍMICA feita por um de seus membros.

Aplicação: A Matilha vai escolher entre seus lobinhos quem irá fazer a MÍMICA. Este lobinho escolherá uma carta que conterà a MÍMICA a ser feita. Neste momento, os demais Lobinhos ficarão de costas para a câmera, enquanto a carta escolhida é mostrada para o Lobinho que fará a mímica. Quando este disser que está pronto, os demais se voltaram para a câmera e observando a mímica tentaram desvendá-la. O tempo MÁXIMO dado é de 2 minutos. O velho lobo vai apenas dizer se a mímica é de uma PROFISSÃO ou OBJETO ou PERSONAGEM ou LOCAL

Observação: PARA VALIDAR A MÍMICA, não pode utilizar nenhum objeto para ilustrar, nem apontar escritas ou letras, não pode utilizar Libras soletrando, nem valer-se de leitura labial ou qualquer som, vale apenas o uso de sua performance corporal.

PONTUAÇÃO - 5 pontos se desvendado no primeiro minuto.

PONTUAÇÃO – 3 pontos se desvendado após o primeiro minuto.

8.7) Canções

Objetivo: Cantar, dançar e aprender muitas músicas

Aplicação: O velho lobo mostrará uma palavra, a matilha deve então cantar e dançar uma música que contenha esta palavra.

Exemplo: Palavra ARVORE

Dançando cantar “a arvore da montanha ole-i-a-o a arvore da montanha ole-i-a-o, nessa arvore tinha um galho...” ou “Quando eu era pequenina uma arvore plantei, agora já sou crescida, mas dela não descuidei...”

Pontuação: Dançar + cantar música escoteira = 4 pontos

Dançar + cantar qualquer música = 3 pontos

Cantar música escoteira = 2 pontos

Cantar qualquer música = 1 ponto

8.8) Queen auditivo

Objetivo: Acertar o maior número de sons.



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



Aplicação: O velho Lobo apresenta para a Matilha um total de 10 sons. Após ouvi-los por 3 vezes, a matilha deverá memorizar a quantidade máxima de sons que conseguir.

A matilha terá 2 minutos para conversarem entre eles e após este período, 1 minuto para que o primo da matilha relate ao velho lobo os sons que conseguiram identificar.

PONTUAÇÃO - Cada som correto vale 1 ponto.

PONTUAÇÃO extra – acertando 8 sons ou mais, garante mais 1 ponto

PONTUAÇÃO MÁXIMA 11 pontos

8.9) Quem sou eu

O Sombra:

Objetivo: Pela sombra do objeto identificá-lo

Aplicação: O velho lobo mostrará a sombra de 10 objetos em sequência que deveram ser identificados em no máximo 2 minutos. A sombra é apresentada para a Matilha que vai tentando identificá-la com o objetivo de identificar o máximo de objetos no tempo destinado. Todos ao mesmo tempo.

Pontuação: Cada objeto identificado vale 1 ponto, a pontuação final é a soma dos objetos identificados.

8.10) O desafio

Objetivo: um Lobinho da matilha terá que sortear uma carta e nela conterà um Desafio em que todos da matilha terão que realizá-la.

Aplicação: um Lobinho da matilha terá que sortear uma carta e nela estará descrito o tipo de Desafio que a matilha irá realizar.

O tempo de resolução desse Desafio será de 30 (trinta) segundos.

Pontuação:

Todos da matilha conseguindo realizar o desafio valem 05 (Cinco) pontos ou proporcional aos que atingirem.

Lembrando que se houver desordem e desrespeito aos coordenadores da base serão descontados 05 pontos, ou até mesmo a desclassificação da matilha. Nesse caso caberá à organização tomar as medidas necessárias.



JOGOS DA JÂNGAL 2020 EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

26 SETEMBRO 2020



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Região do Rio Grande do Sul

Rua Castro Alves, 398.

Rio Branco.

Porto Alegre. RS

Tel ((51) 3332-3127

www.escoteirosrs.org.br

GRUPO ESCOTEIRO NIMUENDAJU

Avenida Coronel Marcos, 990

Pedra Redonda, Porto Alegre, RS

www.gen14rs.com.br/JJ2020

JOGOS DA JÂNGAL 2020

– EDIÇÃO ESPECIAL ONLINE

Inscrições via formulário:

<https://forms.gle/xxj1C9CJg7vquLRu9>