NIMUENDAJU
Grupo Escoteiro

JOGOS NOTURNOS

30°07'24"S

51°14'49"O

25 e 26 de Julho de 2026

Porto Alegre - RS

1) INTRODUÇÃO

Neste ano estamos realizando a vigésima segunda edição dos Jogos Noturnos, um conjunto de desafios voltados aos jovens do Ramo Sênior de todas as UEL e promovidos pelo Grupo Escoteiro Nimuendaju - 14/RS de Porto Alegre. A atividade consiste em uma competição entre patrulhas com a finalidade de integrar os jovens através de atividades escoteiras com um sistema de pontuação. As chefias de outros grupos, bem como de outros ramos, poderão ajudar no desenvolvimento destas atividades.

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 tropas interessadas em participar leiam com atenção, e repassem para seus jovens este manual.

2) DATA E LOCAL DO EVENTO

A atividade acontecerá entre os dias **25 e 26 de julho de 2026**. A atividade ocorrerá na sede do Grupo Escoteiro Nimuendaju, Av. Cel. Marcos, 990 - Pedra Redonda, Porto Alegre - RS, 91760-000.

É imprescindível que os participantes respeitem o horário combinado para evitar atrasos no desenvolvimento da atividade. A atividade será mantida independentemente das condições do tempo. É de responsabilidade pessoal o preparo para enfrentar as adversidades climáticas.

Programação		
25/jul	16h	Abertura dos portões e início do credenciamento
	18h30	Encerramento do credenciamento
	19h	Cerimônia de abertura
	19h30	Início das bases
	23h	Pausa para o jantar
26/jul	00h30	Retorno das bases
	5h	Encerramento das bases / Entrega do 9 elemento / Café da manhã
	6h	Cerimônia de encerramento

3) PARTICIPAÇÃO

A atividade é destinada aos membros devidamente registrados na UEB no ano de 2026. A participação na modalidade de jovem é destinada aos membros juvenis do Ramo Sênior, com idade entre 15 e 17 anos. Também poderão participar jovens em transição do Ramo Escoteiro, a partir dos 14 anos e 6 meses. A participação na modalidade adulto é destinada exclusivamente a membros com idade acima de 21 anos.

A competição será por patrulhas de no mínimo 04 (quatro) e no máximo 08 (oito) jovens, conforme o P.O.R.. No caso de uma patrulha ter menos jovens do que a quantidade mínima, esta poderá se unir com outra patrulha. O evento não se responsabiliza por esta organização. As patrulhas deverão ser acompanhadas por pelo menos 01 (um) escotista responsável por grupo.

4) INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas do dia 15 de junho até às 23h59 do dia 30 de junho, ou até que seja computado o número de 40 (quarenta) patrulhas inscritas, através do site do evento (www.gen14rs.com.br/jogosnoturnos).

A inscrição deverá ser feita por patrulha mais os escotistas acompanhantes. **O valor da inscrição é de R$ 70,00 (setenta reais) por jovem e R$ 45,00 (quarenta e cinco reais) por adulto**. A taxa de inscrição dos jovens inclui a alimentação, material de programa, infraestrutura e enxoval (distintivo e brinde). A taxa de inscrição de adultos inclui somente alimentação.

• A inscrição e o pagamento são realizados diretamente no formulário de inscrição, no valor integral referente ao número de patrulheiros mais o número de escotistas acompanhantes. São aceitos pagamentos via PIX ou cartão. Não é necessário enviar comprovante de pagamento.

• Pagamento parcial será devolvido e a inscrição desconsiderada. Qualquer problema com o pagamento o escotista responsável será notificado e terá 12h para realizar o pagamento e garantir a inscrição;

• **O escotista deverá trazer as fichas médicas** de TODOS os inscritos, incluindo os adultos por razões óbvias de segurança.

• A autorização de participação em evento externo emitida pelo Paxtu deverá ser apresentada no momento do credenciamento. A participação do jovem na atividade não será permitida caso a autorização não seja entregue e o valor da inscrição não será restituído.

• A substituição de titular da inscrição, jovem ou adulto, deverá ser feita até 10 dias antes do evento. O acerto financeiro entre o desistente e o novo participante não envolverá o G.E. Nimuendaju.

• A desistência comunicada até 7 (sete) dias antes do evento resulta na devolução integral do valor pago. A desistência comunicada com menos de 7 (sete) dias de antecedência acarreta restituição parcial de 70% do valor pago.

5) MATERIAIS POR PATRULHA

As patrulhas deverão portar a sua bandeirola durante toda a atividade. Bandeirolas que forem encontradas longe da patrulha serão confiscadas e o monitor deverá ir até a secretaria do grupo para recuperá-la. A patrulha perderá 25 (vinte e cinco) pontos na contagem final.

Os jovens deverão usar o seu respectivo uniforme/vestuário para as cerimônias de abertura e encerramento. Durante as atividades, deverão usar roupas adequadas para a execução das atividades e compatíveis com as condições climáticas. A utilização do lenço escoteiro é obrigatória durante todo o evento. **É imprescindível que cada jovem tenha roupas sobressalentes. Recomendamos dois kits completos com roupa íntima, calça/bermuda, camiseta, agasalho e meia. Cada jovem deve também trazer uma toalha para banho.**

Cada patrulha deve ter lanterna, pilhas, uma bússola, papel e caneta. Estes materiais são necessários para o desenvolvimento das bases ao longo da atividade.

ATENÇÃO: No Morro do Osso, a temperatura na madrugada é consideravelmente mais fria do que no restante da cidade.

Será permitido 01 (uma) mochila de acampamento por patrulha para guardar os pertences dos jovens na chapelaria. Recomenda-se não andar com objetos de valor, tais como relógios, celulares e carteiras, durante a atividade.

9º Elemento

No início do evento cada patrulha receberá um objeto que representará um novo integrante na equipe. Ele deverá acompanhar a patrulha durante toda a atividade, incluindo a passagem pelas bases.

A natureza do objeto será revelada somente no início do evento. Ao final da atividade cada patrulha deverá realizar a devolução do 9º Elemento.

6) ALIMENTAÇÃO

Serão servidos jantar e café da manhã aos participantes, durante a realização do evento. **Cada jovem deverá trazer máquina de comer (prato, talheres e copo)**. Caso haja algum inscrito que necessite alimentação especial, este deverá obrigatoriamente informar na ficha de inscrição do evento e retirar seu alimento na ilha de restrições alimentares.

O intervalo para o jantar será das 23h até a 00h30, durante este período todas as bases serão interrompidas. Não é permitido usar o intervalo para fazer ou testar qualquer base. Estarão à disposição dos participantes torneiras com água potável para reposição dos cantis, que também deverão ser de responsabilidade das patrulhas.

7) PREMIAÇÃO

Serão entregues troféus de 1º (primeiro), 2º (segundo), 3º (terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) lugar para as patrulhas que obtiverem as melhores pontuações, sem distinção de gênero ou modalidade. Em caso de empate, todas as patrulhas que compartilharem a mesma posição receberão o troféu. A entrega será combinada entre organização e respectivo grupo após a realização do evento.

Após a realização do evento serão divulgadas a pontuação e a colocação das demais patrulhas.

8) COMÉRCIO

Fica expressamente proibido o comércio de qualquer tipo de artigo nas dependências do Grupo Escoteiro Nimuendaju. Haverá um espaço destinado para compra de lanches.

9) BASES

As bases iniciarão às 19h30 do dia 25 de julho e encerrarão às 05h00 do dia 26 de julho, com pausa para o jantar entre 23h00 e 00h30. Serão fornecidos aos chefes materiais como: prancheta, caneta, uma lona e materiais necessários para a aplicação da base. Outros materiais como: cadeiras de praia, lenha para fogo, alimentos, espetos ou quaisquer outros materiais que não sejam para o desenvolvimento da base ou de uso pessoal são de responsabilidade do chefe. Não é permitido segurar patrulhas para que ajude a desmontar a base e/ou carregar materiais.

A competição se dará através de bases, por patrulhas, que não poderão receber ajuda de suas chefias. Em cada base haverá um escotista responsável e seus ajudantes que, se possível, para manter a idoneidade do sistema, serão de grupos diferentes. As bases poderão sofrer ajustes e se necessário poderão ser acrescidas mais bases sem aviso prévio.

Critério de pontuação: Cada base possui pontuação variável entre 10 e 100 pontos. A melhor patrulha em cada base recebe 100 pontos e a patrulha com o menor resultado dentre as que participaram recebe 10 pontos. As demais recebem pontuação proporcional entre estes valores. Como a classificação é dinâmica e atualizada em tempo real, a pontuação de uma base poderá variar ao longo da atividade conforme novas patrulhas realizem a mesma base. A organização poderá liberar novas tentativas em determinadas bases durante o evento, sendo tal informação divulgada aos participantes quando aplicável.

Bases	Descrição
1. Primeiros Socorros e Socorrismo	a) Base por objetivo. b) A patrulha deverá agir na prática e/ou responder questões conforme a situação simulada na base, de acordo com os itens da especialidade de 1º socorros e socorrismo. c) Tempo máximo de 12 minutos.
2. Código Morse	a) Base por objetivo. b) A patrulha será dividida em duas partes. Uma parte deverá enviar uma mensagem em código Morse para a outra, através de um equipamento próprio. Cada palavra recebida corretamente valerá 1 ponto. c) A patrulha pode utilizar "cola", entretanto é proibido utilizar qualquer recurso eletrônico. d) Tempo máximo de 12 minutos.
3. Chamando Hugo	a) Base por objetivo. b) Degustar amostras de especiarias preparadas. Cada iguaria NÃO engolida descontará 1 ponto. c) O jovem deverá "comer", ou seja, só completa a missão se engolir de fato. Pode ou não mastigar. d) Caso o jovem vomite ou não coma algum item, ele perderá ponto. e) Tempo máximo de 12 minutos.
4. Pneu no Poste	a) Base por objetivo. b) A patrulha deverá introduzir um pneu através de um poste por todo o seu comprimento. O jovem que pegar o pneu, não poderá soltá-lo até que ele esteja completamente no chão (o pneu). c) Tempo máximo de 12 minutos.
5. Fogo	a) Base por tempo. b) A patrulha deverá montar e acender uma pequena fogueira utilizando quantidade limitada de recursos. c) Todo o material será fornecido pela base e não será permitido utilizar qualquer outro tipo de material como tecidos, plásticos ou combustíveis. Somente os materiais fornecidos pela base. d) Tempo máximo de 12 minutos.
6. Nós e Amarras	a) Base por objetivo. b) Um jovem por vez, deverá executar o nó sorteado. Cada nó feito corretamente vale 01 ponto. c) Não será permitido consultar qualquer tipo de material bibliográfico ou eletrônico/digital durante a execução dessa base. d) Tempo máximo de 12 minutos.
7. Orientação	a) Base por tempo.

	b) Esta base poderá ser executada uma vez por patrulha. A patrulha deverá percorrer um percurso pré-determinado, utilizando conhecimentos de orientação e bússola. c) As patrulhas com menores tempos receberão maiores pontuações. O percurso terá azimutes em prismas com as direções a serem percorridas. d) Problemas no percurso deverão ser comunicados imediatamente aos coordenadores da base através do rádio de comunicação. e) As patrulhas que estiverem aguardando serão liberadas a iniciar a base com 8 minutos de diferença.
8. Parede de Escalada	a) Base por objetivo. b) 4 jovens da patrulha devem escalar a parede passando pelos níveis nela marcados. A parede é dividida em marcações que equivalem a diferentes pontuações. c) Cada patrulheiro deverá escalar a parede sem receber ajuda (física) de terceiros. d) Se o jovem cair, terá uma segunda chance para tentar novamente. e) Tempo máximo de 12 minutos.
9. Pioneiria	a) Base por tempo. b) Montar uma pioneiria conforme o modelo indicado no dia, seguindo os padrões escoteiros de pioneirias. As patrulhas que completarem em menos tempo receberão maiores pontuações. c) Todos os jovens devem se envolver na montagem e desmontagem. d) Tempo máximo de 20 minutos.
10. Pista de Obstáculos	a) Base por tempo. b) Esta base poderá ser feita até duas vezes por patrulha. c) A patrulha deve percorrer a pista e passar por todos os obstáculos no menor tempo. Cada jovem que não passar em um obstáculo receberá uma penalidade de 30 (trinta) segundos no tempo final. d) Caso a patrulha corra incompleta, serão acrescentadas 12 penalidades (6 minutos) no tempo final para cada jovem faltando. e) Tempo máximo de 12 minutos.
11. Resistência	a) Base por tempo. b) Todos os integrantes da patrulha deverão permanecer na posição indicada ou repetir um exercício pelo número de vezes definido pela chefia da base. Será contabilizado o tempo até que o primeiro jovem saia da posição ou até que seja concluído o número de repetições estabelecido.
12. Lógica	a) Base por tempo. b) A patrulha deverá executar o que for proposto na base sem consulta de materiais além dos oferecidos na base.

	c) Tempo máximo de 12 minutos.
13. Questionário	a) Base por objetivo. b) Um jovem por vez, deverá sortear perguntas sobre esse manual, guia do Ramo Sênior, história do escotismo e assuntos gerais. Cada resposta correta valerá um ponto. c) A patrulha deverá responder ao total de 16 perguntas, no mínimo duas perguntas para cada jovem. Se a patrulha tiver menos que 08 jovens, outro patrulheiro deverá repetir, não necessariamente o monitor. d) Durante a execução dessa base, não é permitido qualquer tipo de consulta. e) Tempo máximo de 12 minutos.
14. Arremesso de Tora	a) Base por objetivo. b) Arremessar uma tora o mais distante possível. Todos os patrulheiros deverão arremessar e serão considerados os 3 melhores resultados. c) Tempo máximo de 12 minutos.
15. Estiramento de Cabos	a) Base por objetivo. b) A patrulha deverá demonstrar conhecimento nas técnicas de estiramento de cabos, ancoragem e amarras. c) Tempo máximo de 12 minutos.
16. Lenhador	a) Base por tempo. b) O objetivo é cortar um tronco de madeira no menor tempo possível, utilizando o material oferecido pela base. c) Tempo máximo de 12 minutos.
17. Pêndulo	a) Base por objetivo. b) Suspenso por cordas, um patrulheiro será içado pelo restante da sua equipe e deverá acertar um objeto em um alvo demarcado. c) Tempo máximo de 12 minutos.
18. Desafios	a) Base por objetivo. b) 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. c) Tempo máximo de 12 minutos.
19. Corrida de Prussik	a) Base por tempo. b) 4 jovens da patrulha deverão subir na plataforma utilizando a técnica de prussik. c) Tempo máximo de 12 minutos.
20. Porca e Parafuso	a) Base por tempo (máximo de 5min). b) Um patrulheiro deverá entrar em um reservatório com água e procurar um conjunto de porca e parafuso que se encaixem. Cada conjunto correto encontrado valerá um ponto. Para validar a pontuação, o parafuso deverá ser rosqueado até que sua ponta apareça do outro lado da porca.

	c) Após a execução da base, o patrulheiro que entrou no tanque de água deverá tomar um banho quente na sede do grupo.
21. Comando Craw	a) Base por tempo. b) Quatro patrulheiros deverão atravessar por uma corda utilizando o método de comando craw. Se o jovem mudar para o método preguiça, poderá concluir a travessia, mas levará penalidade. c) Se algum patrulheiro encostar no chão, a patrulha será desclassificada. d) Tempo máximo de 12 minutos.

10) NORMAS

1. Atitudes e comportamento: eventos escoteiros são um local de encontro, intercâmbio e amizade, marco de valores propostos na Lei e Promessa Escoteira. Caso não sejam respeitadas as normas ou instruções apresentadas pela Equipe de Organização, serão tomadas as medidas apropriadas que poderão, inclusive, culminar com a exclusão do participante. No caso de exclusão, o participante responderá pelo pagamento integral de todas as despesas decorrentes desta situação.

2. Apresentação pessoal: conforme Regra 44 do P.O.R., nas cerimônias oficiais de abertura e encerramento, e sempre que solicitado pela Equipe de Organização, deverá ser utilizado o uniforme ou vestuário escoteiro.

3. Relações interpessoais: não serão permitidas atitudes ou situações que comprometam a integridade física, psíquica e moral dos participantes, ou sua estabilidade emocional. Os participantes devem manifestar respeito mútuo. Os adultos deverão respeitar a Política de Proteção Infantojuvenil dos Escoteiros do Brasil, conforme previsto no Capítulo 15 de nosso P.O.R.

4. Danos e prejuízos patrimoniais: os participantes serão responsabilizados diretamente por eventuais danos e/ou prejuízos causados por atos ou atitudes indevidas nas áreas comuns da atividade, sejam estas usadas para alojamento ou para o programa. Atos dessa natureza serão motivos para exclusão sumária do evento.

5. Fumo: A Região Escoteira recomenda formalmente que os adultos evitem o uso de tabaco e seus derivados durante a atividade. Somente será permitido aos adultos fumar em locais previamente definidos pela organização do evento, exclusivas para adultos, sendo expressamente proibido fumar durante a

aplicação de Oficinas, Jogos e demais atividades ou na presença de membro juvenil. Não havendo área definida o adulto deverá sair do evento.

6. Consumo de bebidas alcoólicas: é terminantemente proibido o consumo de bebidas alcoólicas em atividades escoteiras.

7. Posse e consumo de drogas: a posse e/ou consumo de drogas é crime previsto no Código Penal Brasileiro. Qualquer participante que seja surpreendido com drogas, consumindo ou facilitando a outros, será excluído da atividade e o caso encaminhado às autoridades competentes.

8. Uso de imagem: Os participantes cedem aos Escoteiros do Brasil o uso de imagens, na forma de fotografias ou vídeos realizados ao longo da atividade, para fins de promoção do Escotismo no Brasil e no Rio Grande do Sul. Este material poderá ser utilizado em recursos gráficos e/ou digitais destinados aos propósitos escoteiros e à divulgação do Movimento Escoteiro.

9. Política de Proteção Infantojuvenil: os eventos realizados pelos Escoteiros do Brasil seguem estritamente os princípios e normas estabelecidos pela Política de Proteção Infantojuvenil dos Escoteiros do Brasil.

Os procedimentos não previstos serão decididos e analisados pela Equipe de Organização do Evento e diretoria local.

11) SEGURANÇA

Haverá profissionais capacitados para prestar os primeiros socorros em caso de acidentes, bem como carros de apoio à disposição caso haja necessidade de deslocamento ao posto médico mais próximo. Em caso de necessidade de deslocamento, um dos escotistas responsáveis pelo grupo do jovem deverá acompanhar o jovem.

Haverá também rigoroso controle na portaria do grupo, fiscalizando a entrada e saída de todos os participantes. Os portões serão fechados às 22 horas. Após este horário, não será permitida a entrada de nenhuma pessoa. A reabertura será às 05h30. Aos jovens, não será permitido sair da sede do Grupo, a menos que esteja acompanhado de algum escotista. Haverá segurança dentro dos limites do terreno.

Todos os inscritos, incluindo chefias e apoio, receberão uma identificação que deverá ser usada durante toda a atividade. O acesso às dependências do evento será permitido apenas aos inscritos na atividade.

12) CONSIDERAÇÕES FINAIS

A comissão organizadora não se responsabilizará por materiais e valores perdidos ou danificados durante o evento, sendo de total responsabilidade das patrulhas o cuidado de seus materiais. Recomendamos que identifiquem todos os objetos.

Durante o evento estará disponível uma chapelaria para guardar 01 (uma) mochila por patrulha, que será identificada por um par de placas de PVC. Uma das placas ficará na mochila e a outra fica com o dono da mochila. Em caso de perda será cobrado o valor de R$ 2,00 (dois reais).

Fica expressamente proibido, em atividades escoteiras, o uso de qualquer peça de uniforme ou equipamento de uso privativo das Forças Armadas e das Polícias Militares ou Corpo de Bombeiros, ou caracterizador das mesmas, por qualquer membro do movimento escoteiro, conforme resolução 07/2009 do Conselho Nacional de Administração – CAN. Esta regra não se aplica ao sócio da UEB, que seja militar, quando estiver em representação das Forças Armadas e das forças auxiliares.

13) BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Guia do Desafio Sênior UEB 2011, Escotismo para Rapazes, Guia de Especialidades e demais literaturas escoteiras e de acampamento.

Ronaldo Paim
Presidente do Grupo

Guilherme Heuser
Coordenador do evento