



MANUAL DA ATIVIDADE

2024

1. INTRODUÇÃO

O Desafio Escoteiro Christian Poersch é um conjunto de atividades promovido pelo Grupo Escoteiro Nimuendaju/14RS, de Porto Alegre, voltado para o ramo Escoteiro e aberto a todas as UEL's. Consiste em uma competição entre patrulhas com o objetivo de confraternização entre as tropas escoteiras, além de integrar os jovens através de atividades escoteiras técnicas em formato de bases de acordo com as áreas de interesse.

Por se tratar de um evento escoteiro, contamos com a boa educação de todos, a fim de que respeitem as regras aqui dispostas. 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 no dia 31 de agosto de 2024. Abriremos os portões da sede às 07h30 e assim iniciaremos o credenciamento.

A sede do Grupo Escoteiro Nimuendaju será o local onde se desenrolarão as atividades, e em parte da reserva do Parque Natural do Morro do Osso. Haverá segurança dentro dos limites do terreno.

07:30 - ABERTURA DOS PORTÕES E CREDENCIAMENTO

08:30 - CERIMÔNIA DE ABERTURA

09:00 - INÍCIO DAS BASES

12:30 - INTERVALO PARA ALMOÇO

14:00 - REABERTURA DAS BASES

17:00 - TÉRMINO DAS BASES

18:00 - CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

3. PARTICIPAÇÃO

A atividade é destinada aos membros devidamente registrados na UEB no ano de 2024 e aberta a todas as Tropas do Ramo Escoteiro, suas chefias e assistentes. Os membros juvenis deverão ter idade compatível conforme regra 066 do POR.

A competição será por patrulhas e estas deverão ter no mínimo 5 (cinco) e no máximo 8 (oito) jovens, conforme regra 072 do P.O.R., sempre com um chefe responsável por patrulha. As patrulhas que desejarem participar e não tiverem o número mínimo, podem ser mescladas com outra para completar a quantidade.

4. INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas do dia 31 de julho até o dia 20 agosto, OU até que seja computado o número de 35 (trinta e cinco) patrulhas inscritas, através do sistema de inscrições online disponível no site bit.ly/desafioescoteiro.

O valor da inscrição é de **R\$ 70,00 (setenta reais)** por jovem e de **R\$ 50,00 (cinquenta reais)** por adulto acompanhante. Este valor compreende: distintivo, alimentação (almoço e lanches) e demais custos da atividade. Não serão aceitas inscrições após o prazo estabelecido. O pagamento deverá ser feito conforme instruções no formulário de inscrição.

O escotista deverá trazer impressas as fichas de saúde dos jovens conforme modelo exportado via PAXTU.

JOVEM R\$ 70,00	
Alimentação	R\$ 40,00
Taxa Administrativa	R\$ 10,00
Material	R\$ 20,00

ADULTO R\$ 50,00	
Alimentação	R\$ 40,00
Taxa Administrativa	R\$ 10,00

5. MATERIAIS POR INDIVIDUAIS E POR PATRULHA

As patrulhas deverão portar a sua bandeirola durante toda a atividade. Caso alguma bandeirola seja encontrada perdida, a patrulha perderá 20 (vinte) pontos na contagem final.

Os jovens deverão usar o seu respectivo uniforme/vestuário para as cerimônias de abertura e encerramento, caso possua. Durante as atividades, deverão usar camisa com motivo escoteiro e o seu lenço..

Cada patrulha deverá levar:

Bússola e prancheta
Papel e caneta
Bandeirola
Apito

Cada jovem deverá levar:

Máquina de comer
Material de higiene pessoal
Uniforme/Vestuário completo
Roupa para sujar

Cada patrulha deve se organizar para levar 1(uma) mochila para guardar seus materiais.

6. PENALIDADES

Patrulhas que receberem ajuda da chefia ou desrespeitarem as regras da base não receberão pontuação por ela. Não serão tolerados desentendimentos ou brigas entre patrulhas, nem desrespeito às coordenações das bases. As patrulhas que não respeitarem esta regra terão pontos descontados ou serão desclassificadas da atividade, conforme o caso. As patrulhas estarão sujeitas a outros descontos, conforme regra específica de cada base.

7. ALIMENTAÇÃO

Será servido almoço e lanche aos participantes. Como já mencionado, cada jovem deverá trazer máquina de comer. Caso haja algum inscrito que necessite alimentação especial, este deverá obrigatoriamente marcar a opção descrita na ficha de inscrição do evento e identificar-se por nome e grupo na hora do almoço.

Estará à disposição dos participantes torneiras com água potável para reposição dos cantis.

8. PREMIAÇÃO

Será entregue troféus de 1º (primeiro), 2º (segundo), 3º (terceiro), 4º (quarto) e 5º (quinto) lugar para as patrulhas que obtiverem as melhores pontuações. Será publicado no site do evento a pontuação e a colocação das demais patrulhas.

9. 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 e lembranças.

10. BASES

A competição se dará através de 20 bases, realizadas por patrulhas, que não poderão receber ajuda de suas chefias. Em cada base haverá um chefe 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, à patrulha que fizer o menor receberá a pontuação máxima, e as demais patrulhas receberão pontuação através de cálculo proporcional.

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

Todas as bases serão interrompidas das 12:30 até às 14h para almoço e confraternização. Todas as bases terão tempo máximo de execução de 15 (quinze) minutos, salvo disposto contrário.

As bases que compõem a atividade serão as seguintes:

10.1 1º Socorros

Base por objetivos.

A patrulha deverá demonstrar conhecimentos sobre primeiros socorros básicos (vide especialidade). A patrulha deverá responder perguntas e fazer demonstrações práticas. Serão sorteados oito itens.

10.2 Fogueira

Base por objetivo.

A patrulha deverá montar e acender uma pequena fogueira utilizando quantidade limitada de recursos. 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.

10.3 Orientação

Base cronometrada.

Esta base poderá ser executada uma vez por patrulha. Percorrer um percurso pré-determinado, utilizando conhecimentos de orientação e bússola. As patrulhas com menores tempos receberão maiores pontuações. O percurso terá azimutes em prismas com as direções a serem percorridas.

Problemas no percurso deverão ser comunicados imediatamente aos coordenadores da base.

As patrulhas que estiverem aguardando serão liberadas a iniciar a base com 10 minutos de diferença.

10.4 Nós, Voltas e Amarras

Base por objetivo.

Serão sorteados oito nós ou amarras e a patrulha deverá executá-lo e explicar a sua aplicação. Cada jovem deverá sortear um item por vez. Execução e aplicação corretas pontuam.

10.5 Pista de Obstáculos

Base cronometrada.

A patrulha deverá percorrer uma pista de ação e reação no menor tempo possível. Todos os jovens da patrulha deverão transpor os obstáculos da pista, caso contrário será acrescido 10 segundos no tempo total finalizado pela patrulha por jovem/obstáculo.

10.6 Quebra-Cabeça

Base cronometrada. Tempo máximo: 10 minutos.

A patrulha deverá resolver o quebra-cabeça no menor tempo possível.

10.7 Questionário

Base por objetivo.

A patrulha deverá responder 16 perguntas, no total, onde cada jovem deve tirar 2 perguntas no sorteio, sobre esse manual e do Guia da Aventura Escoteiro. Cada resposta correta valerá um ponto. Durante a execução dessa base, não é permitido qualquer tipo de consulta. Se a patrulha tiver menos de 8 jovens, a patrulha deve eleger um jovem para repetir.

10.8 Desafio Lógico

Base por tempo.

A patrulha deverá solucionar algum desafio lógico proposto pelos avaliadores no tempo máximo da base, que é de 10 minutos. Não será permitido o uso de nenhuma ferramenta ou material de consulta

10.9 Toca o Sino

Base por tempo.

A patrulha receberá um kit com taquaras e cabos, deverá montar uma escada com 04 degraus com as amarras corretas, subir na escada, tocar o sino, descer da escada, desmontar a escada, enrolar os cabos. Somente depois que todo material for devolvido como a patrulha recebeu é que se pausará o cronômetro.

10.10 Código de Semáfora

Base por objetivos. Tempo da base: 15 minutos.

A patrulha será dividida em duas partes. Uma parte enviará uma mensagem em código de bandeira para a outra parte da patrulha, que deverá decodificá-la corretamente. Quanto mais palavras enviadas e recebidas corretamente, maior a pontuação da patrulha. É permitido somente o uso de consulta do material da base.

10.11 Olfato Escoteiro

Base por objetivo.

Cada patrulheiro, vendado, deverá reconhecer pelo olfato de 8 a 10 substâncias de uso comum. Só será computada pontuação para 8, 9 ou 10 acertos. A pontuação da patrulha será a soma dos acertos individuais.

10.12 Paladar Escoteiro

Base por objetivo.

O jovem terá à sua frente uma caixa com um espaço para colocar a mão. Dentro da caixa haverá 10 copos com substância a serem ingeridas. O jovem coloca a mão na caixa, pega um copo, tira da caixa e deve ingerir imediatamente. Não será permitido olhar dentro da caixa nem cheirar o copo. Caso o jovem tire o copo da caixa e demore para ingerir seu conteúdo, isso será considerado falha, sendo o jovem penalizado com a retirada de 1 ponto.

Cada membro da patrulha deve ingerir um copo. A cada copo ingerido a patrulha ganha 5 pontos. Caso o jovem cuspa parte do conteúdo ou não engula totalmente o conteúdo do copo isso será considerado falha, não recebendo a pontuação daquele copo. A patrulha terá duas chances de realizar a base se assim desejar.

10.13 Nono patrulheiro

Será entregue um objeto para o monitor de cada patrulha como sendo o 9º patrulheiro. Este objeto deve estar sempre com a patrulha, durante toda a atividade e as bases. Ao final da atividade, a patrulha que ainda estiver com o 9º patrulheiro receberá 8 (oito) pontos na pontuação final.

10.14 Tiro ao alvo

Base por objetivo.

Alvos pendurados a uma distância aproximada de 6 metros. A patrulha terá direito há 15 munições para disparo, e todos os patrulheiros terão que

atirar pelo menos uma vez. O jovem deve se posicionar atrás da linha demarcada, efetuar o seu disparo e passar o estilingue para o próximo patrulheiro. Cada acerto, no alvo, a patrulha soma 10 pontos.

10.15 Desafio matemático

Base por tempo. Tempo da base: 10 minutos.

O *Tangram* é um quebra-cabeças geométrico chinês formado por 7 peças, chamadas *tans*. Utilizando todas essas peças sem sobrepor-las, podemos formar várias figuras.

A patrulha receberá uma tabela com imagens diversas, e terá o tempo de 10 minutos para construir o maior número possível dessas imagens que consta na tabela. A cada imagem construída receberá 05 pontos a patrulha.

10.16 Corrida de Prussik

Base por tempo.

Dois patrulheiros (paralelamente) deverão utilizar o método de ascensão em corda fixa (prussik) para alcançar uma marcação que estará numa determinada altura do chão. Será computado o tempo do último patrulheiro a alcançar a marcação.

10.17 Desafio de resistência

Base por tempo. Tempo máximo: 15 minutos

Todos os jovens da patrulha irão ficar em posição de prancha completa, suavemente os jovens irão levantar o braço esquerdo e com a ponta dos dedos do braço direito posicionar no ombro oposto. A pontuação da patrulha se dará pelo maior tempo de permanência na posição do desafio.

10.18 Parede Escalada

Base por Tempo Tempo máximo: 15 minutos

Todos os jovens da patrulha devem escolher 4 patrulheiros para escalar a parede passando pelos níveis nela marcados. A parede é dividida em três marcações que equivalem a diferentes pontuações. Cada patrulheiro deverá escalar a parede sem receber ajuda (física) de terceiros.

Se o jovem cair, terá uma segunda chance para tentar novamente.

10.19 Medição

Base por Objetivo

A patrulha deverá se unir para medir algo definido pelo orientador da base de uma distância x usando um método apresentado no Guia de Aventura Escoteira. A pontuação se dará por aproximação percentual do real valor da distância em relação as suas variações encontradas pelos jovens.

10.20 Código Morse

Base por Objetivo. Tempo máximo de 15 minutos.

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.

A patrulha pode utilizar “cola fornecida pela base”, entretanto é proibido utilizar qualquer recurso eletrônico.

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. Haverá também controle na portaria do grupo, fiscalizando a entrada e saída de todos os participantes. Os portões serão fechados após o início da atividade, não sendo permitida a entrada de nenhuma pessoa. A reabertura será às seis horas. Aos jovens, não será permitido sair da sede do Grupo, a menos que esteja acompanhado de algum chefe. Todos os inscritos, incluindo chefias e apoio, receberão uma pulseira de identificação que deverá ser usada durante toda a atividade.

12. OBSERVAÇÕES 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. Será disponibilizada aos participantes uma “chapelaria” para guardas as mochilas e materiais individuais. Cada mochila é identificada com uma placa de PVC com um número e a outra plaquinha fica com o jovem. Em caso de perda de uma destas placas de identificação, será cobrado o valor de R\$ 2,00 por placa perdida.

A atividade será mantida independentemente das condições do tempo. É de responsabilidade pessoal o preparo para enfrentar as adversidades climáticas.

As tropas/patrulhas participantes deverão ter pelo menos um chefe responsável.

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.

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.

A posse e/ou consumo de drogas é penalizada por lei nacional.

ATENÇÃO:

Não será permitido a nenhum participante da atividade fumar, incluindo chefes, dentro das dependências do grupo, também é proibido a todos os participantes (jovens e adultos) o consumo de bebidas alcoólicas ou bebidas energéticas em todas as áreas utilizadas para o evento.

A comissão organizadora, juntamente com o chefe responsável, decidirá quanto a procedimentos não previstos neste documento. Caso isto ocorra, o manual em questão será publicado novamente no veículo oficial de divulgação.

13. ESTACIONAMENTO

Cada grupo arcará com suas despesas de transporte. Nossa sede fica em uma avenida movimentada de Porto Alegre, na zona sul da cidade. Temos locais em frente à sede para apenas desembarque e convênio com o clube ao lado (AABB) para estacionamento.

No link 'Contato', verifique no mapa a localização e as linhas de ônibus que nos atendem.

O pagamento do estacionamento junto à AABB pode ser feito em cartão, dinheiro ou PIX.

Informe na entrada do estacionamento “escoteiro” e solicite o código de convênio no credenciamento da atividade. Os escoteiros pagam R\$ 11,00 por carro. Vans ou microônibus pagam integral, ou seja R\$ 22,00.

14. BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

Escotismo para Rapazes / Guia de Especialidades / Tropa Escoteira em Ação / Série Ar Livre - Tafara Camping / Guia da Aventura Escoteiro

Priscila Farias
Chefe de Seção

Grupo Escoteiro Nimuendaju
Tropa Escoteira Christian Poersch