

Abertura do Ano Escutista 2020 / 2021

Regras do jogo para a IV Secção

Saudações escutistas Caminheiro(a)!

- Lê com muita atenção as seguintes orientações.

Como já deves ter lido no comunicado publicado na página oficial da Junta Regional de Viana do Castelo, do CNE, nesta Abertura do Ano Escutista (AAE) infelizmente não vamos poder estar fisicamente todos juntos, face ao distanciamento social a que esta pandemia nos está a obrigar, mas isso não significa que não nos possamos divertir e celebrar o início de mais um ano escutista.

Se estás a ler isto, é porque acreditamos que já desconfinaste ou estás prestes a isso, bem como motivaste os teus irmãos Caminheiros ao desconfinamento, por isso as regras que de seguida te apresentamos devem ser do teu interesse.

O jogo que te vamos propor apela ao uso de muita criatividade, pelo que a tua equipa / tribo terá de encontrar as soluções mais engraçadas, ou até bizarras, para superar muitos dos desafios que iremos apresentar. Neste jogo a capacidade de improviso pode ser a chave para o sucesso e irá certamente proporcionar inúmeros momentos de grande diversão.

Convoca a tua Tribo, junta todos os elementos e se isso não for possível, comunica até com aqueles que estão à distância, pois todos podem ajudar e também se divertir. Por isso, depois de leres os desafios que te vamos apresentar, vais certamente ter a necessidade de chamar aquele Caminheiro do teu Clã, que nunca pode aparecer, mas que tu sabes que vai poder ajudar se lhe disseres o que precisas dele e o que tem de fazer. Nem que seja por apenas 5 minutos.

E pensas tu: *“Ah, mas ele não se inscreveu para a AAE!”*

Liga à mesma para lhe dizeres o que tem de fazer, só assim ele(a) se aperceberá da sua importância e da falta que faz.

E nunca te esqueces que a tua Equipa de Animação também pode jogar, por isso envolve também os teus Dirigentes. Há jogo para todos.

O jogo será extremamente dinâmico e por isso uma coordenação eficaz e eficiente de toda a Tribo poderá fazer toda a diferença, porque caberá à equipa decidir de que forma irá realizar as tarefas apresentadas. Alguns desafios podem ser realizados apenas por um membro da tribo, mas muitos outros apenas podem ser superados se forem realizados de uma forma coletiva. A capacidade de escolha é vossa.

A Equipa Regional Pedagógica (EPR) estará em contacto permanente com a tua tribo, através de um canal de comunicação designado para o efeito, dando o devido feedback relativamente à execução de cada desafio, mas também mostrando as melhores performances das outras tribos para que nunca te sintas sozinho(a).

O jogo inicia-se às 09H30 e termina impreterivelmente às 15H30.

É constituído por 60 desafios ou provas.

- **Regra n.º 1**

Se leste o comunicado que referimos anteriormente, não será preciso relembrar-te da necessidade de te protegeres contra o Covid, bem como aquilo que deverás fazer. Ainda assim, apelamos para que durante toda a atividade faças sempre uso dos teus equipamentos de proteção individual, salvaguardando desta forma a tua segurança, mas também a dos outros.

- **Regra n.º 2**

À exceção da Prova n.º 1 (obrigatória), não estais obrigados a realizar todas as tarefas apresentadas, isto é, podeis escolher apenas aquelas que entenderem ser mais acessíveis à vossa capacidade. Contudo, a quantidade e a qualidade das respostas vão certamente fazer diferença.

Também não importa a ordem de realização das provas e nem tão pouco, quantas se encontram a realizar em simultâneo. A decisão é sempre vossa, mas como tudo na vida ao menos comecem sempre pela primeira prova (já que é a única de cariz obrigatório).

Vamos pontuar todos os desafios cuja resolução a tribo submeta, valorizando a qualidade da execução, mas atenção, **apenas vamos aceitar uma resposta por desafio**, pelo que não irá ser possível substituir uma resposta submetida anteriormente.

- **Regra n.º 3**

Durante o Jogo não damos quaisquer explicações sobre como devem realizar cada prova.

Sim, nós somos mesmo do pior, pois não tiramos quaisquer dúvidas. Se decidires realizar uma prova sobre a qual ainda não tens bem a certeza daquilo que é pedido, faz da forma como entendes ser a versão correta. Depois de submeteres para avaliação, o júri la dirá qualquer coisa.

- **Regra n.º 4**

Quanto à zona de jogo, é a tribo que decide o local onde irá conseguir superar e realizar qualquer prova, seja no Albergue, seja junto da tua comunidade, seja num jardim, na via pública, numa infraestrutura, num equipamento público ou até, quem sabe, na tua própria casa.

- **Regra n.º 5**

O júri irá utilizar a rede “WhatsApp” e a aplicação “Google Forms” para comunicar com a Tribo, por isso estejam sempre online, particularmente o Chefe de Tribo ou o elemento designado por vocês para essa função.

- **Regra n.º 6**

Em todas as provas que decidas realizar e enviar à tua EPR para validação, seja em vídeo ou por fotografia, terá de surgir o logotipo desta AAE, que poderá estar em plano de fundo ou no canto de uma imagem, digamos, em menor destaque em relação a tarefa que vos é indicada, mas de forma perceptível.



A apresentação do logotipo servirá para comprovar que a tarefa pedida foi realizada ao longo da AAE.

Sugerimos assim que a tua primeira tarefa seja construir um pequeno cartaz, em dimensões à tua escolha, e que lá coloques esta imagem. Se preferires podes somente imprimir a imagem numa folha em tamanho A4.

Podes encontrá-la na página oficial da Internet da Junta Regional de Viana do Castelo do CNE, em <https://vianadocastelo.escutismo.pt/>.

- **Regra n.º 7**

Qualquer acidente ou ocorrência inesperada que condicione a vossa participação na atividade, **devem imediatamente dar conhecimento desse facto ao vosso Chefe de Clã**, que fará as diligências necessárias ao nível agrupamento, bem como comunicar com a EPR da IV, que por sua vez comunicará à Junta Regional o sucedido e as operações em curso.

Vamos a isso, mãos à obra...

Uma canhota amiga,

A Equipa Regional Pedagógica da IV Secção