

Região Escoteira do Rio de Janeiro

GRANDE JOGO NAVAL – 2024

Informativo ALPHA



Tema: Vida marinha polar – uma jornada pela antártica.

Todos serão desafiados a conquistar o continente gelado do sul, a Antártica. Conhecerão seus descobridores e conquistadores enquanto avançam nas atividades do GJN-24. Além disso o Grande Jogo Naval deste ano propõe a todos os GEMAR celebrar o centenário da UEB com essa experiência dinâmica em terra e no mar.

Data: 17 e 18 de agosto de 2024.

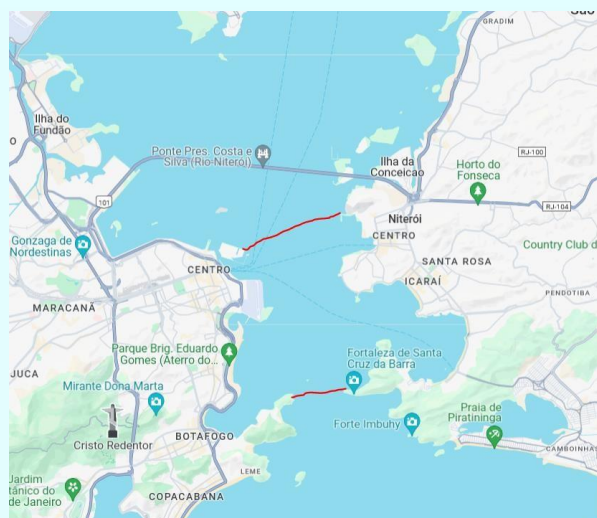
Local: da boca da Baía de Guanabara e a ponte Rio e Niterói.

Público: Lobinhos, Escoteiros, Sêniores e Pioneiros membros dos Grupos de Escoteiros do Mar.

Inscrições: Paxtu Administrativo, a serem encerradas em 3 de agosto.

Cota: Individual de R\$ 40,00. (quarenta reais)

Dinâmica da atividade: Os GEMAR deverão preparar suas embarcações que participarão do GJN velejando dentro da área demarcada pelas linhas vermelhas na figura abaixo, em direção às bases organizadas em locais onde deverão desembarcar e realizar as tarefas propostas. O mapa das bases será aberto no início da atividade, dia 17 às 8:00, no hasteamento da bandeira. Porém, também acontecerão tarefas dentro das embarcações e em terra, transmitidas por rádio comunicador e nas bases.



HORA ALT (m)		
17 SAB	0123	1.0
	0734	0.1
	1424	1.3
	2019	0.4
18 DOM	0156	1.1
	0817	0.0
	1454	1.4
	2100	0.3

Cronograma: As bases, a navegação e o cumprimento de tarefas acontecerão de 08:00 do dia 17/08/24 até às 11:00 do dia 18/08/24. Algumas bases nas praias só poderão ser cumpridas durante horário diurno conforme será recomendado na Carta do Jogo. Será recomendado que as embarcações se juntem para o pernoite na enseada da Boa Viagem onde poderão haver tarefas neste período e será nosso ponto de reunião noturno. O encerramento da atividade, quando todos se juntarão, acontecerá às 15:00 em local que será divulgado.

Embarcações: Caberá aos GEMAR se preparar e organizar a embarcação que estará com o pessoal do seu grupo evitando a junção dos GEMAR. Serão preferencialmente da classe escaler. Porém, na ausência do escaler poderá utilizar qualquer outra embarcação à vela que possa navegar com o efetivo mínimo permitido para a embarcação neste GJN. As embarcações podem possuir motor porém não poderão navegar motorizados, exceto em emergências que poderão ser analisadas pela comissão organizadora, recebendo penalidade.

Efetivo embarcado: Cada Grupo Escoteiro do Mar deverá participar com 1 (uma) embarcação para o representar a tripulação do seu GEMAR, que deverá ser composta por 1 (um) adulto e 5 (cinco) jovens no mínimo, dos ramos escoteiro, senior e/ou pioneiro. Não possuindo adulto qualificado e habilitado para o comando da embarcação, o GEMAR poderá convidar familiares dos jovens ou, em último caso, colaborador externo, com registro ativo na UEB. A direção do GEMAR deverá estar em contato com o COREMAR para ir atualizando-o da embarcação que será utilizada, seus comandantes etc. Haverá reunião de briefing.

Bases em Terra:

I - As bases poderão estar alocadas em praias, ilhas ou cais conforme será descrito e apontado na carta que será aberta no início da atividade em acordo com a organização da atividade e deverão ter jogos para todos os quatro ramos (lobo, escoteiro, senior e pioneiro);

II - A proposta das Bases é que sua estrutura em terra seja organizada pelo GEMAR (es) titular de sua organização na totalidade, contando com ambiente seguro, feliz e eficaz para a realização da atividade, podendo vender ou servir lanches e refeições por encomenda etc. Preferencialmente devem ocorrer em área de fácil acesso aos visitantes;

III - Cada base deverá possuir obrigatoriamente um radioamador, ou radio de transmissão marítimo, para fazer contato com as outras bases do jogo e com as embarcações;

IV - Devem ser um ponto de apoio, de encontro, de reunião, para receber convidados e visitantes, realizando também a divulgação do escotismo.



V - O circuito das Bases em Terra deverão ser cumpridas pelo efetivo que não estará embarcado e também estarão valendo para premiação.

VI - Serão as Bases em Terra serão:

Base 1 - James Clark Ross

Base 2 - Roald Amundsen

Base 3 - Robert Falcon Scot

Base 4 – Ernest Henry Shackleton

Base 5 – Luiz Antonio Ferraz

Pontuação: A pontuação será distinguida levando em conta os itens: Embarcação; Bases em Terra; Circuito de Bases; Tarefas de Rádio.

Temas propostos:

A vida marinha polar. (Ficha 1)

Resgate de Náufragos; Circuito de Navegação montando bóias (Ficha 2)
Engenharia Naval, Meteorologia, Ecologia e Programa Escoteiro (Ficha 3)

Nautimodelismo (Ficha 4)

Ciência Antártica; Base Comandante Ferraz (Ficha 5)

Outros: Radio Escotismo, Semáforo, Código Morse, Remo, Natação, Arremesso de boia e retinida, Velejada etc.

¹ Tábua de Maré Porto do RJ:

[https://www.marinha.mil.br/chm/sites/www.marinha.mil.br.chm/files/dados_de_mare/41_-_porto_do_rio_de_janeiro_2024_ok.pdf]