



EscoteirosdoBrasil
São Paulo

livelab | change X

O que é o evento

Gincana da Jornada X é um jogo colaborativo que convida jovens a serem agentes de transformação em suas escolas e comunidades. Estimulando o espírito de colaboração, criatividade, responsabilidade social e cidadania, essa gincana utiliza uma tradição cultural brasileira e o protagonismo dos jovens para mobilizarem suas comunidades.

A Gincana da Jornada X será realizada pelos Escoteiros do Brasil - Região São Paulo e do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo (102 SP), em parceria com a ONG LiveLab.

O porquê do evento

A Change X e Microsoft se uniram para lançar novos projetos comunitários lúdicos, neste caso: o Desafio Comunitário de Campinas. Os Escoteiros do Brasil, Região São Paulo, atenderam o chamado e estão empenhados em participar desta atividade.

Quando

A Gincana da Jornada X já começou e compreende diversas missões, incluindo um dia de muitas brincadeiras e provas de gincana, conforme cronograma abaixo:

DATA	MISSÃO	DESCRIÇÃO
09/11/2024	"MISSÃO 0 GAME MASTER"	Convite para Escotistas se tornarem Game Master
09/11/2024	"MISSÃO 1 AGENTE X"	Convite para que os líderes de Equipes se tornem Agentes X
09/11/2024	"MISSÃO 2 LIGA X"	Agente X forma sua LIGA X
09/11/2024 a 30/11/2024	"MISSÃO 3 TRIBO X"	LIGA X cresce para toda a comunidade e se torna uma TRIBO X
30/11/2024	"MISSÃO 4 PROVAS X"	TRIBO X se divide em times para disputarem as PROVAS X
07/12/2024	GINCANA X	Competição e colaboração das Tribos X nas PROVAS X
07/12/2024	"MISSÃO 5 EVOLUÇÃO X"	Respondem ao Oráculo (Avaliação)

Quem

Podem participar os associados do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo (102 SP) e convidados para compor as equipes (Tribos X) da Gincana.

Público máximo: 200 participantes

Quanto

Não haverá custo para os participantes.

Programação

Não haverá custo para os participantes.

HORÁRIO	TEMPO	ATIVIDADE
08:00	01:00	Credenciamento dos convidados
09:00	00:30	*Abertura: Bandeira, Reflexão e Avisos
09:30	00:45	PROVA X: Conhecimentos Gerais
10:15	00:25	PROVA X: Horta
10:40	00:40	PROVA X: Mural Artístico
11:20	00:40	PROVA X: Esporte
12:00	00:45	PROVA X: Lanche

12:45	00:45	PROVA X: Show de Talentos
13:30	00:30	PROVA X: Influencer
14:00	00:30	PROVA X: Canções Escoteiras
14:30	00:30	PROVA X: Limpeza Escoteira
15:00	00:30	RESULTADO DA GINCANA X: Pontuação
15:30	00:30	EVOLUÇÃO X: Avaliação
16:00	00:15	*Encerramento: Bandeira, Reflexão e Avisos
16:15	00:30	Limpeza e Organização
16:45	00:15	Fechamento do local

Credenciamento

No dia da Gincana, o credenciamento dos participantes será entre 08:00 e 09:00, devendo comparecer ao local com roupas adequadas para as atividades escoteiras e desportivas.

Os membros do Grupo Escoteiro do Mar Velho Lobo (102 SP) devem usar uniforme nas cerimônias de abertura e encerramento, sendo dispensado durante a gincana.

PROVAS X

1) CONHECIMENTOS GERAIS

Objetivo: Estimular a curiosidade e o pensamento crítico dos jovens, incentivando-os a se manterem informados sobre o que acontece no mundo e a desenvolverem habilidades de memória e concentração. Essa dinâmica incentiva a atenção e a agilidade.

Material: Perguntas de múltipla escolha baseadas em temas atuais e pertinentes à idade dos participantes, sineta, percurso com obstáculos e bombons.

Desenvolvimento: Os participantes devem ouvir a pergunta, memorizar a resposta, percorrer um trajeto com obstáculos até chegar a sineta. O primeiro a soar a sineta, responde em voz alta em até 10 segundos. As perguntas são adaptadas para cada faixa etária, promovendo aprendizado contextualizado e ajustado. Caso a resposta esteja certa, o jovem levará bombom. Caso a resposta esteja errada ou o tempo se encerre, outra Tribo X poderá responder.

Regra: Quem acertar a resposta ganha um bombom e 05 pontos para sua Tribo X.

2) HORTA

Objetivo: Desenvolver a consciência ecológica e alimentar, incentivando os jovens a entenderem a origem dos alimentos, a importância do cuidado com o meio ambiente e nossa capacidade de produzir alimentos. Essa atividade reforça a ideia de responsabilidade, paciência e conexão com a natureza, mostrando que pequenas ações têm grande impacto.

Material: copinho descartável, tesoura, regador com água, sementes ou mudas de verduras ou girassol, terra, semente de girassol.

Desenvolvimento: Cada participante da Tribo X recebe materiais para plantar uma muda ou semente, sendo guiado sobre o replantio e o cuidado com a planta. Devem discutir os planos para cuidar das mudas. O cultivo é feito coletivamente, incentivando a colaboração entre as Tribos e o desenvolvimento de empatia pela natureza e pelo trabalho em equipe.

Regras: Aqueles que finalizarem o plantio de sua muda ou sementes somam 05 pontos para sua Tribo X.

3) MURAL ARTÍSTICO

Objetivo: Desenvolver a expressão artística, a organização de ideias e o conhecimento sobre o escotismo, promovendo a criatividade e a conexão com os valores escoteiros e deixar o mural para enfeitar o espaço.

Material: Tinta guache, lápis cor, giz cera, imagens, cola, tesoura e figuras sobre escotismo.

Desenvolvimento: Sob orientação de artistas convidados, as equipes devem criar um mural sobre um dos ODS da ONU, explicando a correlação entre a arte e o ODS.

Regras: A equipe que concluir o mural no tempo estabelecido, conquistará 50 pontos. Aquela que levar um artista, que auxilie na produção da arte, conquista 50 pontos extras.

4) ESPORTES

Objetivo: Realizar um jogo de equipe, promovendo a cooperação entre os participantes, desenvolvendo a rapidez de pensamento, agilidade, equilíbrio corporal e coordenação motora.

Material: Quadra e bexigas com água.

Desenvolvimento: As Tribos X se enfrentam para jogar queimada com as bexigas. Todos os participante receberão a mesma quantidade de bexigas.

Regra: Ganha 50 pontos, a equipe que mais queimar os jogadores adversários. As outras tribos recebem 25 pontos.

5) LANCHE

Objetivo: aprender, reforçar e explicar a decisão por uma boa alimentação. Estimular o raciocínio crítico para tomar decisões mais conscientes e saudáveis na sua alimentação.

Material: Frutas variadas, recipientes individuais, imagens de alimentos ultraprocessados.

Desenvolvimento: Os jovens devem escolher uma imagem de um alimento super calórico, com alto índice glicêmico e de sódio. Em seguida, devem criar sua própria salada de frutas, estimando um valor calórico próximo ao da imagem e justificando a sua escolha mais saudável.

Regra: A Tribo X conquista 50 pontos se conseguir um (a) nutricionista para orientar as melhores escolhas.

6) SHOW DE TALENTOS

Objetivo: Trabalhar a autoconfiança, expressão individual e desinibição, proporcionando um espaço seguro para que os jovens demonstrem seus talentos. A atividade promove o trabalho em equipe, a criatividade e o desenvolvimento da confiança.

Material: Fantasias e pintura de rosto e imagens inspiradoras de maquiagem artística.

Desenvolvimento: Cada Tribo X deve criar uma esquete com tema de livre escolha e apresentá-la. Os atores devem estar caracterizados. Todos da Tribo X devem receber uma pintura nos rosto que os representem.

Regra: A esquete deve durar entre 4 e 5 minutos para receber 50 pontos, incentivando a objetividade e a capacidade de síntese. Se durar menos ou mais tempo, receberá 25 pontos. Cada membro da Tribo X com o rosto pintado recebe 5 pontos.

7) INFLUENCER

Objetivo: Desenvolver habilidades de comunicação, inibição e capacidade de estruturação de conteúdos. Essa prova trabalha a habilidade de comunicação, empatia e criatividade.

Desenvolvimento: a equipe deverá produzir um vídeo com até 5 minutos, mostrando a importância de participar da Gincana X e porque ser um membro da União dos Escoteiros do Brasil faz muita diferença para a vida toda. Podem ser gravadas entrevistas rápidas e utilizadas fotos / vídeos das provas da Gincana X para compor a versão final. O vídeo deve ser feito de forma colaborativa entre alguns integrantes da Tribo X, incentivando o respeito às ideias de todos e o trabalho em grupo.

Regra: A postagem do vídeo pronto como Reel no Instagram do Grupo valerá 100 pontos. Até 15:00, cada curtida do vídeo valerá 5 pontos extras. Marcar @jornadax e @escoteirossp valem 10 pontos extras.

8) CANÇÕES ESCOTEIRAS

Objetivo: Fortalecer o senso de união e identidade coletiva através da música, valorizando o poder da canção como expressão cultural no movimento escoteiro. A atividade visa desenvolver a criatividade musical, o trabalho em equipe e a expressão coletiva.

Material: Letras de músicas escoteiras e instrumentos musicais.

Desenvolvimento: Cada Tribo X deve fazer uma paródia de uma canção escoteira relacionando-a com a Gincana X.

Regra: A apresentação da paródia valerá 50 pontos. Cada instrumento musical utilizado valerá 10 pontos extras.

9) LIMPEZA ESCOTEIRA

Objetivo: Desenvolvimento do senso de responsabilidade e limpeza, como expresso na Lei do Escoteiro, que diz: "O Escoteiro é limpo de corpo e alma".

Material: Luvas, Sacos de lixo e balança.

Desenvolvimento: Cada Tribo X recolherá papéis, plástico e outros materiais em sacos de lixo, pesando-os na balança.

Regra: Cada tribo X receberá 10 pontos por quilograma (Kg) de lixo recolhido.

I. CONHECIMENTOS GERAIS

Critérios	Pontos
Respostas certas	05 pontos + 01 Bombom

2. HORTA

Critérios	Pontos
Plantio de muda ou sementes por participante	05 pontos

3. MURAL ARTÍSTICO

Critérios	Pontos
"Concluir o mural no tempo estabelecido. Levar um artista como colaborador."	"50 pontos 50 pontos"

4. ESPORTES

Critérios	Pontos
"Tribo X que vencer. Demais Tribos X."	"50 pontos 25 pontos"

5. LANCHE

Critérios	Pontos
Tribo X recebeu orientação de um (a) nutricionista convidado	50 pontos

6. SHOW DE TALENTOS

Critérios	Pontos
"A esquete finalizada com duração entre 4 e 5 minutos Esquete com duração menor ou maior. Apoio de um ator e/ou profissional de teatro. Cada membro da Tribo X com o rosto pintado recebe."	"50 pontos 25 pontos 50 pontos 5 pontos"

7. INFLUENCER

Critérios	Pontos
"A postagem do vídeo pronto como Reel no Instagram do Grupo. Curtidas até 15:00. Marcar @jornadax e @escoteirossp."	"100 pontos 05 pontos 10 pontos"

8. CANÇÕES ESCOTEIRAS

Critérios	Pontos
"A apresentação da paródia. Cada instrumento musical utilizado."	"50 pontos 10 pontos"

9. LIMPEZA ESCOTEIRA

Critérios	Pontos
Quilograma (Kg) de lixo recolhido.	10 pontos