



CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA DE NÚCLEO LISBOA OCIDENTAL

Assim, as Equipas Pedagógicas em conjunto com a Junta de Núcleo, decidiram desenhar uma dinâmica que fosse ao encontro com esta vontade dos nossos elementos e que cumprisse com o pressuposto de ser uma celebração "à nossa medida". Em baixo esclarecemos a dinâmica de jogo, tanto no dia de Núcleo como após o dia de Núcleo. Estamos disponíveis para qualquer esclarecimento adicional que necessitem no email da pedagógica:

pedagogica.lxocidental@escutismo.pt.

O grande Jogo do Núcleo - Dinâmica geral de Jogo e dia de Núcleo

O jogo tem como base um google site a ser partilhado no momento de briefing inicial no dia de Núcleo.

Este site é composto por uma página inicial, uma página de regras de jogo e uma página para cada um dos 25 Agrupamentos que fazem parte (ou já fizeram) do Núcleo. Em cada página de Agrupamento encontram as perguntas e tarefas referentes ao Agrupamento que pretendem visitar em formato "google forms" aberto a qualquer resposta.

Será dado a cada equipa vertical em jogo, no dia de Núcleo, uma caderneta de "selos" com 25 espaços por preencher. Nestes espaços serão colados cada um dos 25 selos de Agrupamento a serem entregues, presencialmente, em cada posto de jogo ou seja: após a visita a cada sede (posto) e realização das perguntas e tarefas associadas no site, é dado pelo respetivo Agrupamento um selo (a ser entregue pela Junta de Núcleo no dia de Núcleo a cada um respetivamente) para ser colado na caderneta da equipa respetiva.

Esta viagem começa, como já foi dito na 1ª circular enviada na semana passada, com os 7 Agrupamentos mais próximos do Liceu Passos Manuel:

- 47 Encarnação Chiado (extinto);
- 48 Santa Catarina;
- 49 Mercês;
- 56 São Paulo (extinto);
- 338 São Mamede (extinto);
- 888 Estrela (Suspenseo)
- 998 Santíssimo Sacramento



CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA DE NÚCLEO LISBOA OCIDENTAL

Para o dia de Núcleo já tratamos de um aspeto fundamental mas pedimos que se lembrem, no futuro, quando forem realizar o jogo com os vossos Agrupamentos e Unidades que, para que tudo decorra sem problemas, esta dinâmica pressupõe um princípio fundamental: que haja comunicação entre Agrupamentos e que a realização do jogo seja comunicada por forma a serem recebidos por alguém do Agrupamento a que se deslocam para que possam descobrir mais sobre o mesmo, ter alguma ajuda na resposta às várias perguntas colocadas e para que possam receber o respetivo selo.

Por isso, antes de realizarem um ou mais postos deste jogo, devem comunicar com o Agrupamento que desejam visitar para que estes vos indiquem a melhor hora e dia para o fazer de maneira que possam cumprir todas as tarefas da melhor forma.

Adicionalmente, no dia de Núcleo **e apenas no dia de Núcleo**, teremos em paralelo uma dinâmica que ditará o vencedor do dia de Núcleo.

Esta dinâmica é muito simples:

1. Algures na área de jogo estará "escondida" a Espada de São Martinho.
2. Esta Espada, após ser encontrada por alguma das Equipas em jogo, deve acompanhar a mesma, sempre de forma clara e visível, durante todo o jogo até chegarem às imediações do Passos Manuel.
3. Sempre que a equipa que detém a espada for defrontada por outra num "Pedra Papel ou Tesoura" à melhor de três deve: se perder - entregar a espada à equipa que ganhou; se ganhou, manter a espada até ao próximo confronto.

Temos, portanto, um conjunto de requisitos para vencer o dia de Núcleo:

1. Ter a espada de São Martinho;
2. Chegar ao Passos Manuel dentro do horário de jogo (até às 14h30, sem poder chegar um minuto atrasado);
3. Ter todas as perguntas dos 7 postos respondidas;
4. Ter todos os desafios dos 7 postos feitos;
5. Ter os sete selos colados na sua caderneta de equipa;

Lembramos que o Escuta é Leal e contamos com a vossa lealdade para que todas as regras sejam cumpridas e o vencedor justo!

No caso de ninguém cumprir com os requisitos para a vitória não existirá vencedor.

Perguntas e respostas importantes:



CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA DE NÚCLEO LISBOA OCIDENTAL

- 1) Fui ao dia de Núcleo e só tenho as cadernetas das equipas que foram ao dia de núcleo e não chegam para todas as subunidades do meu agrupamento. Como posso ter cadernetas suficientes?
 - a) Após o dia de Núcleo será enviado um email com todos os recursos necessários para poderem fazer o jogo com as vossas unidades e subunidades.
 - b) Por defeito, os selos dos Agrupamentos em jogo no dia de Núcleo já estarão incluídos no desenho o que não invalida que façam na mesma esses postos caso não tenham ido ao dia de Núcleo ou não tenham chegado a fazer esses postos.
 - c) A caderneta estará também disponível no site após o dia de Núcleo.

- 2) Como posso receber os selos dos Agrupamentos extintos ou suspensos após o dia de Núcleo?
 - a) Quando planearem visitar com as vossas unidades e Agrupamentos os Agrupamentos extintos, devem comunicar à Junta de Núcleo para que a mesma possa delegar alguém para lá estar e entregar o selo ou fazer o mesmo chegar até vós de alguma forma.

- 3) Onde ficam os postos, tanto no dia de Núcleo como depois do dia de Núcleo?
 - a) Os postos ficam, sempre, no local das sedes dos Agrupamentos ou dos Antigos Agrupamentos.

- 4) No dia de Núcleo posso fazer algum dos postos que não seja um dos 7 mencionados só para ficar já feito?
 - a) Não. Todos os postos que não sejam os sete divulgados e partilhados só podem ser realizados após o dia de Núcleo, nas vossas Unidades e Agrupamentos.

- 5) No dia de Núcleo posso convidar para um duelo de "pedra, papel ou tesoura" a equipa que tenha a Espada de São Martinho dentro do Passos Manuel ou cá fora junto ao portão, se ainda não forem 14h30?
 - a) Não. Não vale "duelar" com a equipa que tem a espada de São Martinho a partir do início da Rua do Passos Manuel nem fazer qualquer espécie de "guarda caixão" junto à mesma para esse efeito.
 - b) Os duelos devem ser feitos ao longo do jogo, entre postos, nos percursos.

- 6) No dia de Núcleo posso ir para dentro do Passos Manuel esperar que sejam 14h30 se tiver todos os requisitos para ganhar o dia de Núcleo incluindo a Espada de São Martinho?
 - a) Não. Não vale ir para dentro do Passos Manuel à espera do fim do jogo. Devem ser audazes e defender a honra da equipa até à última, no campo de jogo.



CORPO NACIONAL DE ESCUTAS
Escutismo Católico Português
JUNTA DE NÚCLEO LISBOA OCIDENTAL

- 7) Se tiver alguma dúvida quem é que devo contactar para a esclarecer?
- a) 910880769 - Carolina Peixeiro ou pedagogica.lxocidental@escutismo.pt.
 - b) Também respondemos nas redes sociais se for mais fácil para os elementos contactar através das mesmas.
- 8) Quais são os horários de Jogo no dia de Núcleo?
- a) O jogo começa após o check-in e briefing inicial e os postos fecham às 14h30.
 - b) Às 15h todos os elementos devem estar no Passos Manuel para a Celebração.
 - c) O programa do Dia de Núcleo está descrito no segundo parágrafo desta circular.
- 9) Como posso interagir nas redes sociais sempre que realizar um posto do Jogo?
- a) Identificando o @Nucleo_lxoc , o @Escutismo , o @Agrupamentoqueestouavisitar e usando os hashtags #escutismo e #lxocidental .

Algumas dúvidas não hesitem em contactar: geral.lxocidental@escutismo.pt ou pedagogica.lxocidental@escutismo.pt .

Canhota fraterna a todos,

Chefe de Núcleo Lisboa Ocidental

Secretária de Núcleo Pedagógico

