

De: Equipa Dona Antónia Ferreira – Equipa Coordenadora do ACAREG 100

Para: Agrupamentos /Núcleos /Órgãos

Circular: ACAREG 004

Assunto: Jogo Transforma-te!

Tr@nsforma-te!

Porque, «O que fazemos em vida, ecoa na eternidade»

Caros Dirigentes e Candidatos a Dirigente,

O jogo “Transforma-te!” tem como objetivo, o envolvimento das Unidades e a preparação do XXVIII Acareg.

Este jogo divide-se em duas fases distintas: a fase de acesso ao Acareg (com o “Transforma-te!”) e a fase “Transforma-te +”, que vai permitir às Unidades conquistar pontos para a escolha de atividades a realizar no Acareg.

Todos os desafios lançados, tanto no jogo de acesso “Transforma-te!” como no “Transforma-te +!”, terão o seu foco na vivência do imaginário do Acareg, na preparação da vida em campo, na vivência dos 100 anos da Região do Porto e na vivência de algumas temáticas que irão ser trabalhadas no Acareg.

A participação no jogo, para além de ser obrigatória para todos os que pretendem participar no XXVIII Acareg, constitui uma importante oportunidade educativa para todos os escuteiros.

Este jogo tem como principais finalidades:

- Motivar para a participação no XXVIII Acareg;
- Proporcionar oportunidades educativas para a vivência do Método Escutista;
- Dar acesso à inscrição no XXVIII Acareg, através da realização das oportunidades educativas incluídas nos desafios propostos.
- Dar oportunidade de as subunidades escolherem as atividades que vão realizar no Acareg, de acordo com o número de pontos obtidos no jogo.

No documento orientador, em anexo, poderão encontrar toda a informação necessária para a inscrição e para a vivência da primeira fase do jogo.

Os desafios da fase “Transforma-te +!” serão enviados mais tarde.

Estamos à espera da vossa inscrição. Quanto mais cedo se inscreverem, mais pontos ganham.

Qualquer dúvida, não hesitem em contactar através do email transforma_te.porto@escutismo.pt.

Canhota Amiga,

Pela Equipa Dona Antónia Ferreira (coordenação geral do Acareg100)

Raquel Kritinas

Transforma-te! Jogo de acesso e de preparação do XXVIII Acareg

Enquadramento Pedagógico

O jogo "Transforma-te!" tem como objetivo, o envolvimento das Unidades e a preparação do XXVIII Acareg.

Este jogo divide-se em duas fases distintas: a fase de acesso ao Acareg (com o "Transforma-te!") e a fase "Transforma-te +!", que vai permitir às Unidades conquistar pontos para a escolha de atividades a realizar no Acareg.

Todos os desafios lançados, tanto no jogo de acesso "Transforma-te!" como no "Transforma-te +!", terão o seu foco na vivência do imaginário do Acareg, na preparação da vida em campo, na vivência dos 100 anos da Região do Porto e na vivência de algumas temáticas que irão ser trabalhadas no Acareg.

A participação no jogo, para além de ser obrigatória para todos os que pretendem participar no XXVIII Acareg, constitui uma importante oportunidade educativa para todos os escuteiros.

Finalidades

- Motivar para a participação no XXVIII Acareg;
- Proporcionar oportunidades educativas para a vivência do Método Escutista;
- Dar acesso à inscrição no XXVIII Acareg, através da realização das oportunidades educativas incluídas nos desafios propostos.
- Dar oportunidade de as subunidades escolherem as atividades que vão realizar no Acareg, de acordo com o número de pontos obtidos no jogo.

Datas importantes

- nov.24 - Lançamento do jogo
- nov.24 até 15.fev.25 - inscrição no jogo
- nov.24 até 15.fev.25 - entrega dos desafios de acesso ao Acareg
- 1.mar.25 até 15.mai.25 - entrega dos desafios "Transforma-te +!"
- jun.25 - divulgação das pontuações
- jul.25 - inscrição nas atividades

Bónus de pontuação

Inscrição em novembro - 200
Inscrição em dezembro - 150
Inscrição em janeiro - 100
Inscrição em fevereiro - 50
Conclusão de todos os desafios propostos - 400

Destinatários

Este jogo destina-se a todas as Unidades dos Agrupamentos, bem como a todas as Patrulhas/Equipas/Tribos isoladas que pretendam participar no XXVIII Acareg.

Como aderir ao jogo?

Para aderir ao Jogo, as Unidades deverão preencher o Google forms seguinte: [LINK](#) com os dados pedidos e anexar a ata do Conselho de Guias, com a decisão de participação no Acareg. Posteriormente à inscrição, será enviado um mail com o código do Classroom para acederem à plataforma de jogo da Secção.





Plataforma, como inscrever? (Após receber o código)

Aceder à plataforma Google Classroom.

É obrigatório utilizar o email institucional da Secção, com o domínio @escutismo.pt, só assim conseguem aceder à plataforma.

Quando abrir o Classroom, clicar no símbolo + e seleccionar "participar numa turma". Em seguida, vai pedir para inserir o código da turma (nota: todas as letras são minúsculas). Cada Secção terá uma turma diferente.

O registo deve ser efetuado com o seguinte nome: número do Agrupamento (com 4 dígitos), nome do Agrupamento.

Exemplo: 0006_Bonfim, 0010_Cedofeita, 0278_Gondomar, 1000_Maceda

Só serão aceites inscrições que cumpram os requisitos acima referidos.

Nota: Se não tiverem email institucional, o mesmo deve ser pedido para suporte@escutismo.pt, seguindo a seguinte norma:

primeira.número do agrupamento@escutismo.pt

segunda.número do agrupamento@escutismo.pt

terceira.número do agrupamento@escutismo.pt

quarta.número do agrupamento@escutismo.pt

Exemplo: primeira,278@escutismo.pt

O Jogo

O Jogo "Transforma-te!" está dividido em 2 fases distintas: a fase de acesso ao Acoreg (até 15 de fevereiro de 2025) e a fase "Transforma-te +!" (de 1 de março até 15 de maio de 2025).

Na fase de acesso ao Acoreg, cada Unidade terá que realizar 4 desafios obrigatórios, que serão avaliados como Realizado ou Não Realizado. Apenas as Unidades que realizem os 4 desafios poderão inscrever-se no XXVIII Acoreg.

A fase "Transforma-te +!", não sendo obrigatória para a inscrição, fica à consideração de cada Unidade a sua realização. Esta fase será composta por 12 desafios, divididos em 3 áreas: Físico, Tecnologia e Cidadão do Amanhã. Os pontos conquistados nestes desafios serão usados na escolha das atividades que as Unidades irão realizar no Acoreg. Isto é, as atividades mais transformadoras serão para as Unidades que se empenharem mais.

Para além dos desafios da fase "Transforma-te +!" poderão existir desafios lançados ao longo do ano que podem ser aproveitados pelas Unidades para aumentar o número de pontos.

O máximo de pontos a alcançar neste jogo será 2000.

Contactos:

transforma_te.porto@escutismo.pt - para questões gerais relacionadas com o jogo

transforma_te1.porto@escutismo.pt - para gestão do jogo da I Secção

transforma_te2.porto@escutismo.pt - para gestão do jogo da II Secção

transforma_te3.porto@escutismo.pt - para gestão do jogo da III Secção

transforma_te4.porto@escutismo.pt - para gestão do jogo da IV Secção

Nota: Aquando da leitura deste documento, deve ser subentendida a respetiva nomenclatura marítima.



Jogo Transforma-te

		I Secção	II Secção	III Secção	IV Secção
HISTÓRIA	O quê?	Conhecer a história da Alcateia, fundação, atividades em que participaram, recordações que tenham no Covil, mastro de honra. ...	Conhecer a história da Expedição, fundação, atividades em que participaram, recordações que tenham na Base, mastro de honra. ...	Conhecer a história da Comunidade, fundação, atividades em que participaram, recordações que tenham no Abrigo, mastro de honra. ...	Conhecer a história do Clã, fundação, atividades em que participaram, recordações que tenham no Albergue, mastro de honra. ...
	Como entregar?	formato word, pdf, jpeg, png	formato word, pdf, jpeg, png	formato word, pdf, jpeg, png	formato word, pdf, jpeg, png
	Oportunidades educativas	Balú ajuda a cumprir a Lei Máugli e Bâguirá caçam juntos Bâguirá defende Máugli na rocha do conselho Àquêlá ajuda Máugli a guiar os búfalos	Assumo as minhas escolhas Procuro saber sempre mais Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino Sei viver em grupo	Responsabilidade Procura do conhecimento Criatividade e expressão Interação e cooperação	Valores (C1) Responsabilidade (C6) Aprendizagem (I1) Filtrar (I2) Criatividade (I6) Equipa (S6) Liderança (S7)
IMAGINÁRIO	O quê?	Descubram alguém que seja considerado um herói na vossa paróquia/freguesia/cidade. Façam uma placa de madeira com dimensões 40 x 20 cm e, decorem-na com o nome, foto e o norauê de ser herói.	Descubram alguém que seja considerado um herói na vossa paróquia/freguesia/cidade. Façam uma placa de madeira com dimensões 40 x 20 cm e, decorem-na com o nome, foto e o norauê de ser herói.	Descubram alguém que seja considerado um herói na vossa paróquia/freguesia/cidade. Façam uma placa de madeira com dimensões 40 x 20 cm e, decorem-na com o nome, foto e o norauê de ser herói.	Descubram alguém que seja considerado um herói na vossa paróquia/freguesia/cidade. Façam uma placa de madeira com dimensões 40 x 20 cm e, decorem-na com o nome, foto e o norauê de ser herói.
	Como entregar?	Foto da placa	Foto da placa	Foto da placa	Foto da placa
	Oportunidades educativas	Balú ajuda a cumprir a Lei Balú orgulha-se de Máugli Máugli e Bâguirá caçam juntos Bâguirá defende Máugli na rocha do conselho Àquêlá ajuda Máugli a guiar os búfalos	Assumo as minhas escolhas Vivo de acordo com as minhas ideias Procuro saber sempre mais Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino Sei viver em grupo	Responsabilidade Coerência Procura do conhecimento Criatividade e expressão Interação e cooperação	Valores (C1) Responsabilidade (C6) Aprendizagem (I1) Filtrar (I2) Criatividade (I6) Equipa (S6) Liderança (S7)
PREPARAÇÃO	O quê?	Pensem em como querem que seja a mesa onde vão comer no Acaleg. Em que material? Como a vão decorar? Mostrem-nos o que pensaram.	Façam um esboço com dimensões da maquete das construções a realizar no Acaleg: mesa, cozinha e pórtico. A mesa e cozinha devem ser construções independentes.	Façam um esboço com dimensões da maquete das construções a realizar no Acaleg: mesa, cozinha e pórtico. A mesa e cozinha devem ser construções independentes.	Façam um esboço com dimensões da maquete das construções a realizar no Acaleg: mesa, cozinha e pórtico. A mesa e cozinha devem ser construções independentes.
	Como entregar?	Foto	Foto	Foto	Foto
	Oportunidades educativas	Balú ensina a Lei da Selva Bâguirá responsabiliza Máugli Bâguirá defende Máugli na rocha do conselho Àquêlá ajuda Máugli e guiar os búfalos	Faço escolhas para abrir caminhos Procuro soluções quando identifico problemas Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino Sei viver em grupo	Autonomia Resolução de problemas Criatividade e expressão Interação e cooperação	Decisão (C2) Preserverança (C5) Estratégia (I5) Criatividade (I6) Equipa (S6) Liderança (S7)
SECÇÃO	O quê?	Por bando deve ser feito um Livro de Contos que relatará as aventuras que o bando irá viver até ao ACAREG.	Em Patrulha, decorar uma vara com 1,5m onde para o topo, deverão representar o totem da Patrulha em barro, idealizado e moldado pelos elementos da Patrulha. Na vara, deverão escrever os nomes/totens dos elementos da Patrulha.	Partilhar o vosso acampamento de sonho. Pode ser uma atividade que já tenham vivido, uma que vão experienciar em breve ou uma que gostavam imenso de concretizar... Aquele sonho que gostariam de atingir! Deve conter: imaginário, herói, programa, data, local, atividades, preparação...	Apresentar de forma criativa, em formato vídeo, a respetiva carta de Clã, tendo presente a intenção de participação no Acaleg 100. O vídeo deve conter as palavras "OLÁ", "TRANSFORMA-TE" e "ACAREG 100"
	Como entregar?	Fotografia do Livro em formato jpeg, png, ...	Fotos ou vídeos, em formato jpeg, word, ppt, mp4, png, .. onde mostrem as diferentes fases da construção da vara e que comprovem o envolvimento de todos os elementos da Patrulha	word, powerpoint, mp4, ... (formato acessível à abertura de ficheiros)	Vídeo até 1'30, gravado na horizontal e formato 16:9.
	Oportunidades educativas	Bâguirá responsabiliza Máugli Bâguirá defende Máugli na rocha do conselho Àquêlá ajuda Máugli e guiar os búfalos	Procuro saber sempre mais Procuro soluções quando identifico problemas Sou criativo quando apresento aquilo que penso e imagino Sei viver em grupo	Procura do conhecimento Criatividade e expressão Interação e cooperação	Carácter (Todos) Rumo (I3) Criatividade (I6) Expressividade (I7) Equipa (S6) Liderança (S7)