



Ficha de Atividades

RADIOESCOTISMO

Título	Jogo da memória em código Q
Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1 escotista para cada matilha ou equipe
Ramo	Lobinho
Quantidade de participantes	1 a 4 matilhas
Materiais	Cartolina, tesoura e canetinhas coloridas.
Objetivos	Introduzir o assunto Rádioescotismo aos lobinhos com desenvolvimento da memória, observação e concentração, trabalho em equipe e conhecimento do Código Q que serão úteis nas atividades de radioamadorismo.
Desenvolvimento	<p>Explicar aos participantes o que são os "Códigos Qs" e como e onde são utilizados, deixando claro que é uma linguagem internacional tendo como objetivo facilitar a comunicação entre estações de rádio. Sugestão: pesquisar a história do Código Q e narrar para os participantes.</p> <p>Segundo a LABRE - MG, "o Código Q foi criado em 1909 pelo governo britânico, como um auxiliar na transmissão de mensagens, reduzindo o tamanho e simplificando o conteúdo do texto e assim possibilitando uma maior celeridade às comunicações-rádio. O Código Q é uma combinação de três letras começando sempre com a letra Q. É muito utilizado nas radiocomunicações amadoras, aeronáuticas, militares e comerciais".</p>

	<p>FONTE: http://labre-mg.org.br/plus/modulos/conteudo/?tac=codigo-do-radioamador</p>
Descrição	<p>Colocar a equipe ao redor das cartas (Pedaços de cartolina já preparados), viradas para baixo e todas misturadas. Iniciar o jogo obedecendo a uma ordem pré-determinada pela chefia na qual cada participante irá virar 2 cartas que deverão ser 1 código e 1 significado deste código. Se acertar, retira o par de cartas e vira novamente. Se errar, passa a vez ao próximo até que todas as cartas sejam viradas. Pode ser competitivo ou apenas instrutivo. Se for competitivo, poderá ser utilizado um jogo de cartas para cada equipe e ganha quem retirar o maior número de cartas.</p> <p>Preparar pedaços de cartolinas medindo aproximadamente 10 x 10 cm para serem trabalhadas aos pares. Em uma delas é colocado um código Q, exemplo QSL, e na outra o seu significado, exemplo ENTENDIDO. Segue relação dos principais códigos:</p> <p>QRA = NOME QSL = ENTENDIDO QTH = LOCAL QRX = AGUARDE QTR = HORÁRIO QTC = MENSAGEM QRM = RUÍDO QRP = BAIXA POTÊNCIA QRT = TÉRMINO DE TRANSMISSÃO QSP = PONTE QRV = À DISPOSIÇÃO QSJ = DINHEIRO/VALOR</p> <p>OBS: Os radioamadores não usam o QAP, reservado para militares conforme legislação. Este código pode ser substituído por QRV = à disposição.</p>
Especialidades	Especialidade Radioamadorismo - Item 7. Preparar e aplicar um jogo diretamente ligado ao radioamadorismo.
Colaborador (a)	Castanha PP2CS
Revisão	Daniela Bicudo e Marcos Akira