

CADERNO DE ATIVIDADES

2023



Escoteiros do Brasil
São Paulo

Travessia com Corda

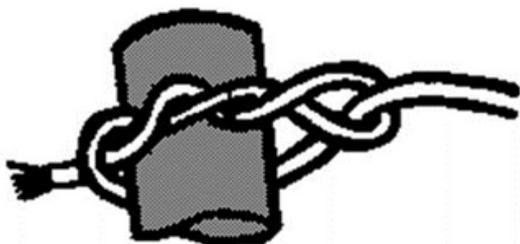
Duração	30min
Número de Aplicadores	2
Ramo	Todos
Quantidade de Participantes	2 Patrulhas
Materiais	2 Cordas de 25m
Objetivos	Resgatar o equipamento usando as três formas de travessia com corda
Espaços Necessários	Área com espaço suficiente para amarrar duas cordas
Área de Desenvolvimento	Físico
Tipo de Jogo	Agilidade

Descrição

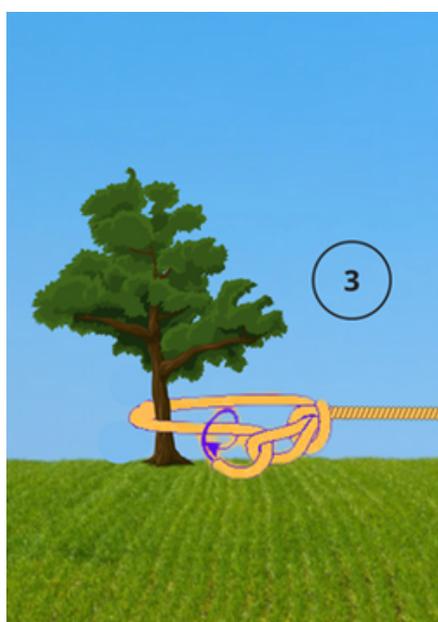
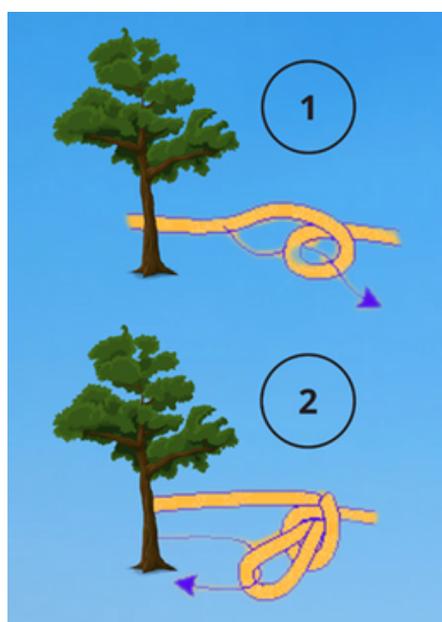
O objetivo principal do jogo é demonstrar habilidade em usar métodos de travessia com corda, respeitando a segurança. O “rádio da patrulha teve um problema” e a mesma precisa atravessar para conseguir outro.

Desenvolvimento

Em um dos pontos começa amarrando a corda com o nó volta da ribeira.



Na outra extremidade usar o nó de esticador.



Após a corda estiver bem amarrada, fazer a mesma coisa com a corda de cima.

Com as duas cordas amarradas, iniciar a travessia. A patrulha deve escolher os membros que irão atravessar. As três maneiras devem ser usadas: comando crawl, preguiça e falsa baiana.

Vence a patrulha que atravessar mais membros em menos tempo.



Competências Trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Melhoro minhas habilidades manuais.

44. Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Procuro dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

64. Ultrapassar algum obstáculo utilizando cordas (“falsa baiana”, “comando crown”, etc.).

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa. Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

22. Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

8. *Aprimorar seus conhecimentos sobre nós, amarrações e construções, e planejar e executar a construção de uma grande e inovadora pioneiria, que reproduza um estilo arquitetônico atual ou alguma construção que seja referência turística de sua cidade ou região.*

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) *Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.*

Especialidades

Montanhismo

4. Participar de pelo menos 3 (três) atividades ligadas a montanhismo e escalada, tais como rapel, pista de cordas, escaladas técnicas em paredes, etc.

6. Ter noções de radiocomunicação HT.

Especialidade de Radioamadorismo:

10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.

Insígnias

Modalidade Básica

Colaborador(a)

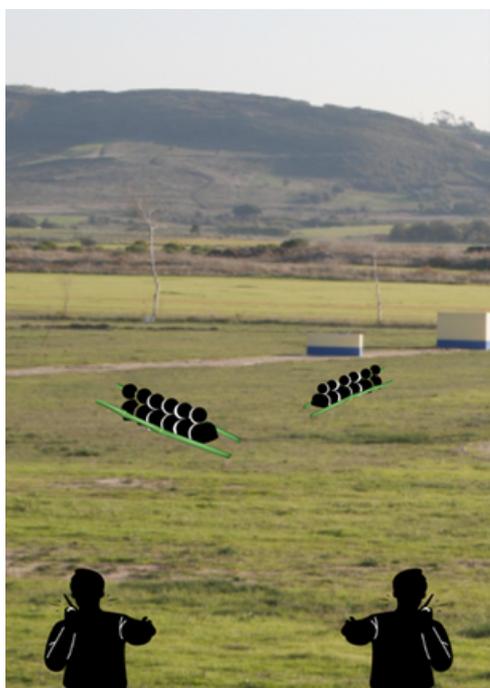
Everson Fernandes - PY2NU

Homem ao Mar - MOB

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	1 Patrulha no mínimo
Materiais	2 Bambus de 2,5m a 3m 2 Bóias de Salvamento ou coletes salva vidas Sisal 2 Bússolas
Espaços Necessários	Área com espaço suficiente para fazer a manobra
Área de Desenvolvimento	Físico, Intelectual, Caráter
Tipo de Jogo	Jogo Técnico
Objetivos	Realizar uma manobra de resgate marítimo sendo monitorada via rádio
Descrição	Realizar uma manobra de salvamento é uma tarefa difícil e arriscada. As condições do mar podem ser diversas, e por esse fato, há a necessidade de ter muita cautela e atenção, não colocando em risco a tripulação e a vítima. O jogo é uma simulação de navegação em que a embarcação são os bambus e os membros ficam entre eles.

Desenvolvimento

Inicia com todos os membros da patrulha indo navegar (andar), com exceção do operador, que deve ficar na margem. Não deve dizer a rota inicial e sim, deixar eles navegarem.

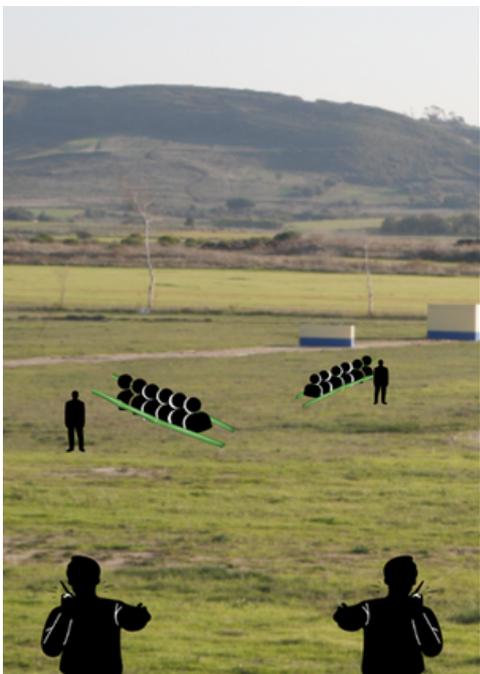


Em um determinado momento, o responsável pela base fala no rádio para todos:

- Homem ao Mar!

Nesse momento as embarcações devem parar e um membro sai da embarcação e fica parado no local. O capitão através do rádio mandar a seguinte mensagem para o operador que está na margem:

- Pan Pan



O operador irá responder:

- QSL! Faça o seguinte: ande 10 passos e atire a boia/colete salva-vidas

O capitão responde:

- TKS pela informação.

A patrulha deve lançar o bambolê na vítima que está parada. Quando acertar deve informar ao operador:

- Informo que foi lançado o boia/colete salva-vidas e a vítima está com o mesmo. Prontos para iniciar a manobra de salvamento.

O operador responde:

- Positivo. Vocês irão fazer a manobra em OITO. Me informe a sua posição nesse momento, por favor.

A patrulha deve dizer a quantos graus está com relação ao norte.

O Capitão responde:

- Positivo. Estamos a 240°

O operador responde:

- Virem 90° e naveguem a 330° ($240+90=330^\circ$) durante 3 ou 4 comprimentos da embarcação. Mais a frente vai voltar 90° , lado contrário, voltando a navegar em 240° ($330-90=240$). Depois a frente volta a guinar em 90° e navegue em 330°, e por fim, novamente vai voltar a navegar ao contrário em 90° voltando a 240° ($330-90=240$). O operador pode acompanhar e ajudar pelo rádio.

Navegar 3 ou 4 comprimentos da embarcação sempre

Manobras de Resgate

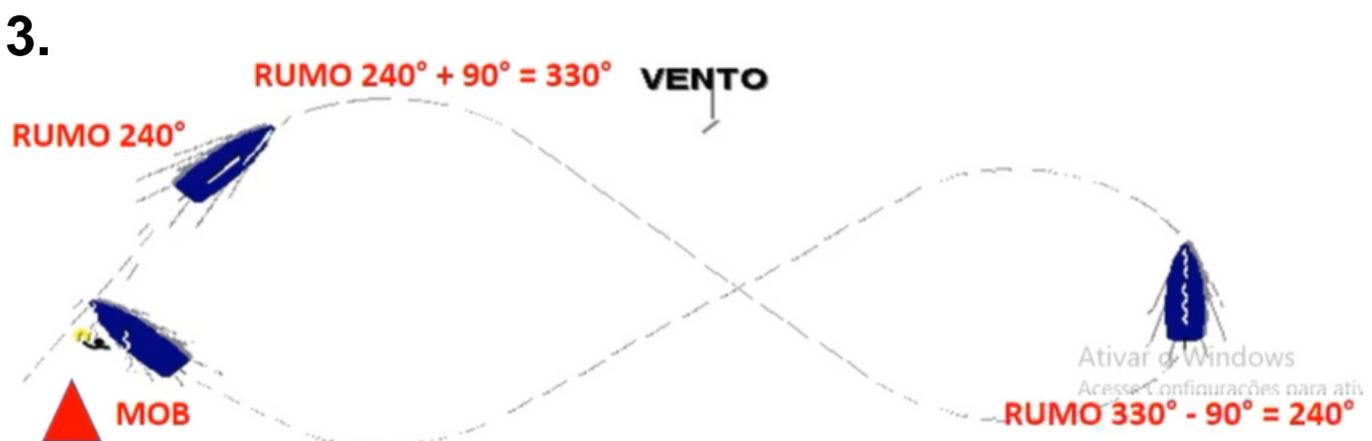
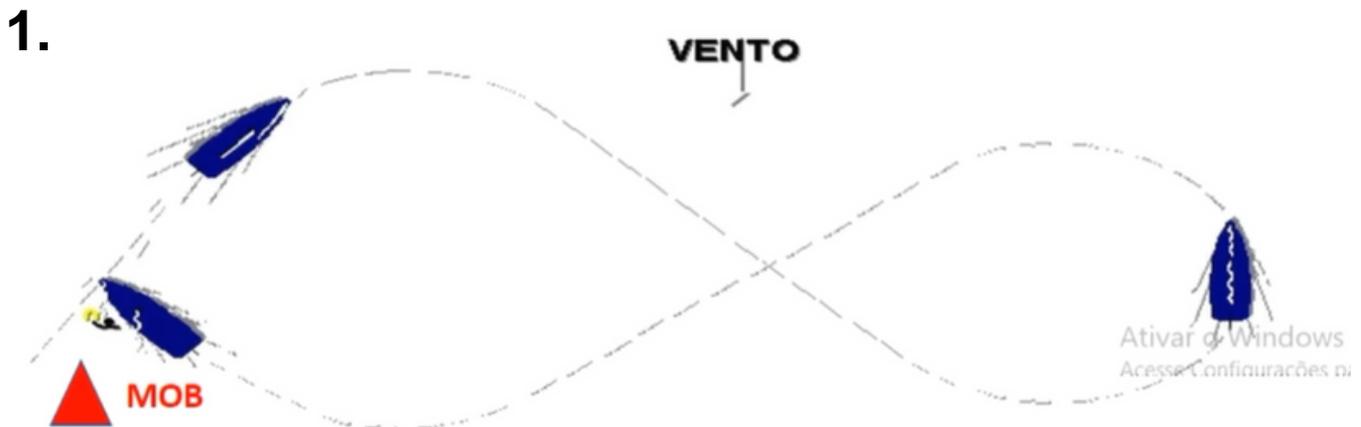
• Manobra em OITO

Esta técnica, apesar de um pouco mais lenta, é mais segura com mau tempo ou com pouca tripulação. É a melhor alternativa à manobra anterior pois evita cambadelas que podem ser perigosas.

Altere o rumo de modo a receber o vento pela alheta. Ao cruzar uma linha imaginária que faz um ângulo de 90° entre o naufrago e o vento vire por davante e arribe. Siga nesse rumo até que possa orçar até à vítima. Folgue o pano quando chegar próximo dela.

Para ajudar a orçar, pode usar o motor!

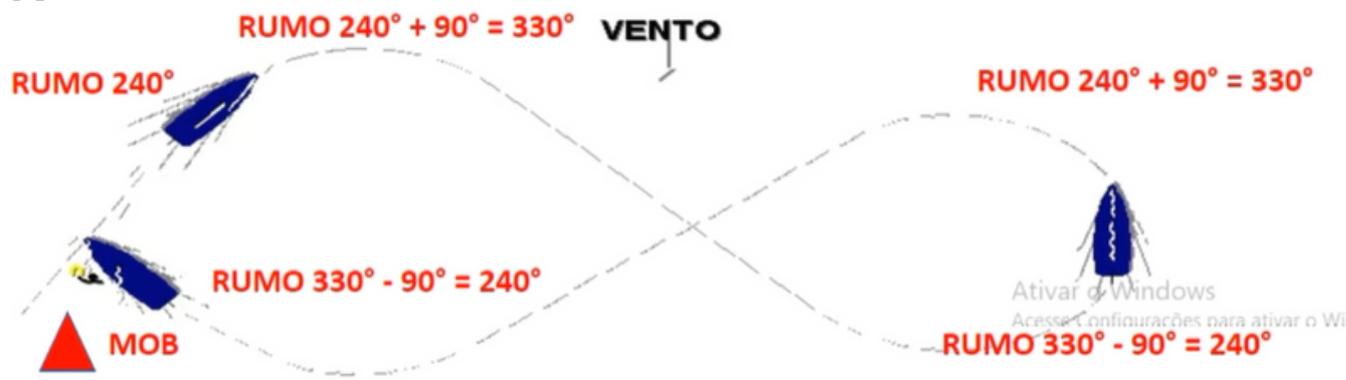
Folgue depois o pano quando se aproximar da vítima.



4.



5.



6.



MANOBRA: $240^\circ + 90^\circ = 330^\circ - 90^\circ = 240^\circ + 90^\circ = 330^\circ - 90^\circ = 240^\circ$
o azimute do Rumo Verdadeiro

A patrulha deve resgatar a vítima. Caso a embarcação não alcance, dois membros devem descer e fazer algum meio de transporte sem utilizar utensílios, levando a vítima até a margem.

O video é uma referência do jogo

[DICAS A BORDO #096 Manobras de Resgate](#)

Competências Trabalhadas

Ramo Escoteiro

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Melhoro minhas habilidades manuais.

44. Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa. Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Conjunto específico para mod. do mar

- Demonstrar que sabe as nomenclaturas de uma embarcação miúda.

- Observar a costa marítima local fazendo a descrição dos locais mais perigosos e com índice de acidentes marítimos, possuindo uma relação de contatos de socorro local emergencial para casos de afogamentos e desastres marítimos, em que possa agir rapidamente.

- Arremessar um cabo de retinida com pinha ou boia salva-vidas a distância mínima de 10 metros, com a técnica de lançamento para salvamento de afogados, ou conhecer as técnicas de natação para salvamento/transporte e reanimação e aquecimento de afogados

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

22. Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigno controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. *Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.*

49. *Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.*

Conjunto específico para mod. do mar

NAVEGAÇÃO

Tripular uma embarcação de Escoteiros do Mar a remo ou a vela seguindo corretamente as vozes de comando, participando de no mínimo três atividades embarcadas como sênior e realizar uma das seguintes proposições:

b) patroar em uma simulação de manobra para resgate de homem ao mar.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

8. *Aprimorar seus conhecimentos sobre nós, amarrações e construções, e planejar e executar a construção de uma grande e inovadora pioneiria, que reproduza um estilo arquitetônico atual ou alguma construção que seja referência turística de sua cidade ou região.*

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) *Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.*

Especialidades

Marinharia

Conhecer a rosa-dos-ventos e demonstrar como fazer uso da bússola embarcado.

Salvamento

Atirar 1 (um) cabo com boia de salvamento a 1 (um) nadador afastado 10 (metros).

Segurança no Mar

Comandar uma manobra de resgate de “Homem ao Mar” e efetivar o reboque de outra embarcação com a segurança adequada.

Conhecer os canais de pedido de socorro no rádio marítimo sabendo operar.

Especialidade de Radioamadorismo:

10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.

Insígnias

Modalidades: Básica e Mar

Colaborador(a)Everson Fernandes - PY2NU

Operação Resgate

Duração	Mínimo de 20 minutos
Número de Aplicadores	4
Ramo	Todos
Quantidade de Participantes	2 Patrulhas
Materiais	1) Folha com a silhueta de um corpo humano e numeração dos membros 2) 1 Rádio HT para falar com a patrulha
Objetivos	Encontrar os feridos espalhados pelo campo e descrever os sintomas e ferimentos, realizar os procedimentos e transportar.

Desenvolvimento

Descritos através das numerações da silhueta, um membro da equipe irá receber um cartão e uma caneta vermelha para marcar no corpo os pontos indicados no "mapa de ferimentos". A vítima deverá se esconder em um lugar distante da base para ser encontrada.

Ao encontrá-la, a equipe deve marcar no cartão "mapa de ferimentos" os pontos apresentados e perguntar a vítima o que está sentindo e como foi o acidente.

Na base, o monitor irá fazer os apontamentos ditados pela sua através do rádio e ao final do jogo todas as equipes deverão ter entregues seus "mapa de ferimentos" para verificar a realização dos procedimentos, confrontados com os cartões dos monitores. Haverá pontuação para 1º 2º e 3º lugar.

A confecção da maca e a forma de cuidado aplicada no transporte do paciente contam pontos valiosos para a equipe.

Comunicação: Pode alcançar 10 pontos.

Clareza: nas mensagens: 2

Fonética aplicada: 2

Uso do código Q: 2

Descrição das enfermidades: 2

Marcações corretas dos pontos feridos: 2

EX:

Patrulha 1: Base aqui é a PTC08G

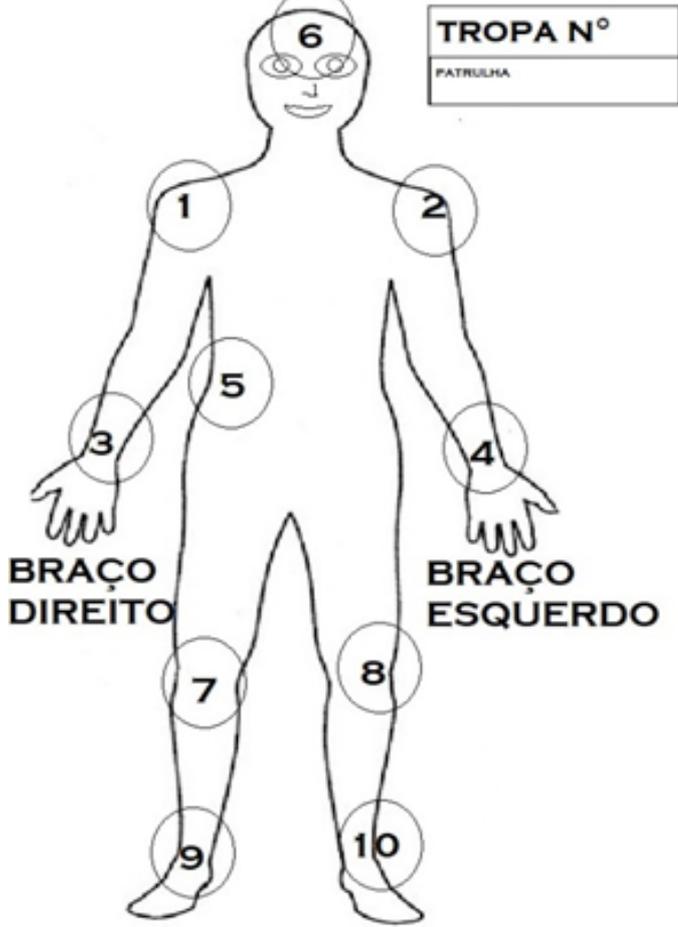
Base: Prossiga PTC08G

Patrulha 1: Nós encontramos um ferido. Os locais dos ferimentos são 6, 2 e 5. Ele está febril e precisa ser removido.

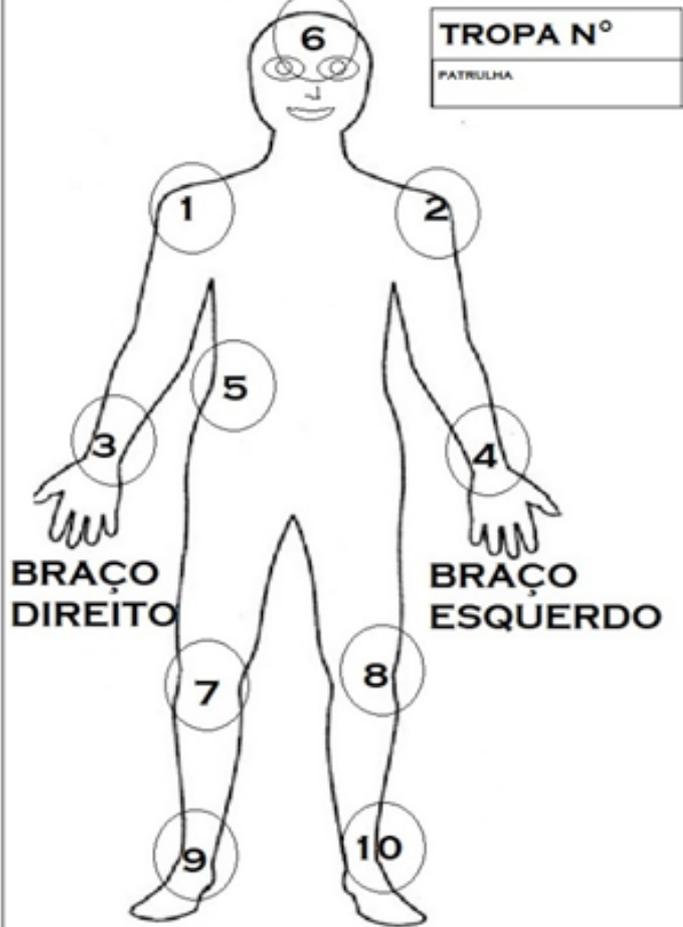
Há várias escoriações.

Vamos levá-lo de maca até a base.

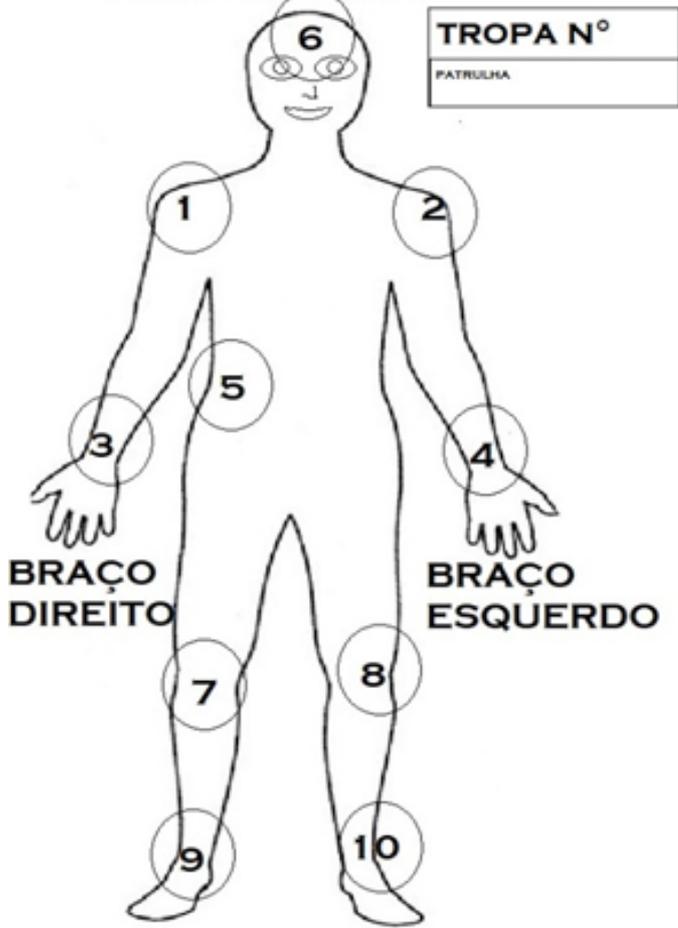
CORPO DE FRENTE



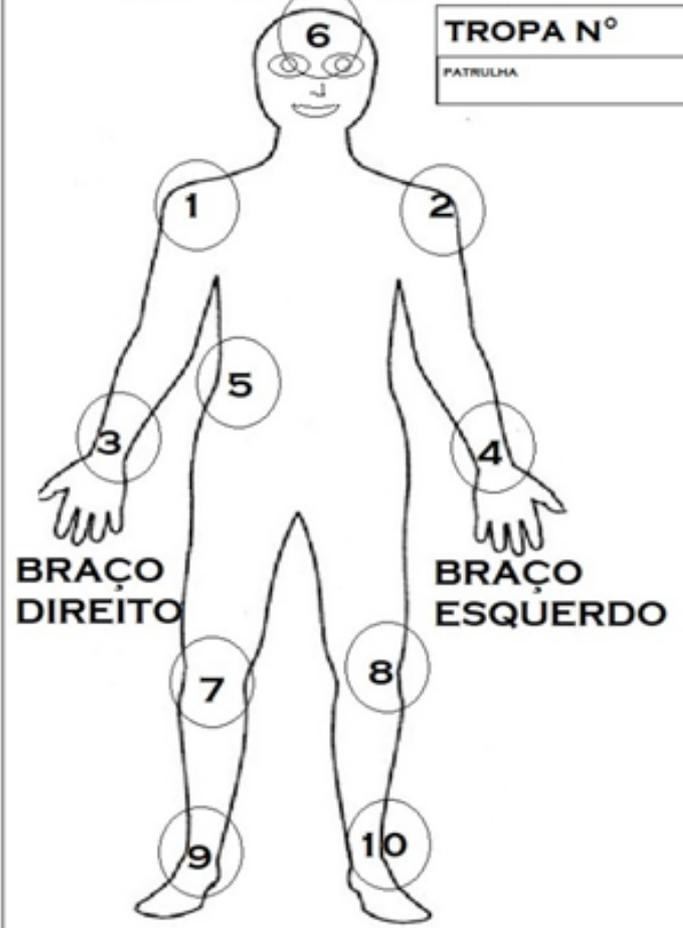
CORPO DE FRENTE



CORPO DE FRENTE



CORPO DE FRENTE



Descrição

Será um jogo de socorrismo onde os jovens devem descrever os ferimentos e realizar os procedimentos. Depois levar para a base usando um meio de transporte de feridos com poucos recursos em mãos. Usar o código de fonética internacional e código Q para descrever os sintomas do paciente e os cuidados preventivos aplicados no resgate.

Competências Trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

5. Conhecer as ações iniciais que devem ser tomadas num acidente e saber como cuidar de ferimentos leves; bandagens e transporte de feridos, pequenos cortes e insetos.

6. Aplicar medidas de segurança nas atividades de patrulha e tropa.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

6. Aplicar medidas gerais de segurança em caso de acidentes, e saber determinar a ordem de prioridades quando assistir a um acidente e utilizar distintas técnicas para o transporte de feridos.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Melhoro minhas habilidades manuais.

44. Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Procuro dominar meus medos, raivas ou inseguranças, e compartilho meus sentimentos e emoções com meus amigos.

64. Ultrapassar algum obstáculo utilizando cordas (“falsa baiana”, “comando crown”, etc.).

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa. Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

22. Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

8. Aprimorar seus conhecimentos sobre nós, amarrações e construções, e planejar e executar a construção de uma grande e inovadora pioneiria, que reproduza um estilo arquitetônico atual ou alguma construção que seja referência turística de sua cidade ou região.

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Radioamadorismo:

10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.

Primeiros Socorros:

As etapas dessa especialidade estará de acordo com os procedimentos escolhidos no jogo, podendo sofrer alterações.

Insignias

Todas

Colaborador(a)

Celso Fernandes - PU7PXC

Construção de Mastro para Antenas

Duração	25 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Todos
Quantidade de Participantes	Mínimo uma equipe
Materiais	2 Bastões ou Bambu de 1,80m 1 Bolinha de gude 3 pedaços de sisal com 6m cada 3 Spek's
Espaços Necessários	Gramado
Área de Desenvolvimento	Area aberta - gramado
Tipo de Jogo	Físico, Intelectual, Caráter.
Objetivos	O objetivo do jogo é construir um mastro para antenas usando apenas alguns itens
Descrição	Para se ter uma boa comunicação é necessário tomar algumas medidas, entre elas, a altura e o posicionamento das antenas. Respeitar os fatores físicos contribuem para uma maior eficiência.

Desenvolvimento

A patrulha deve construir um mastro usando dois bastões (ou bambus), uma bolinha de gude e três pedaços de sisal. A bolinha de gude deve estar colocada entre os dois bastões. Para fazer o estaiamento deve se usar o sisal para amarrar uma ponta no bastão superior e a outra ponta no bastão inferior, sendo fixados ao solo por um espeque.



Competências Trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Pratico atividades físicas regularmente e participo de muitos jogos, respeitando as suas regras e os demais participantes.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta daribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Melhero minhas habilidades manuais.

44. Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa. Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

22. Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

8. Aprimorar seus conhecimentos sobre nós, amarrações e construções, e planejar e executar a construção de uma grande e inovadora pioneiria, que reproduza um estilo arquitetônico atual ou alguma construção que seja referência turística de sua cidade ou região.

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Pioneiria

1. Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.
2. Fazer as amarras paralela e de tripé, conhecendo sua aplicação.

Especialidade de Técnica Aeronáutica:

- Conhecer e demonstrar as regras de segurança a serem adotadas quando em uma aeronave.
- Saber como se efetua uma inspeção pré-voo, a partir da Lista de Verificação (checklist) da aeronave.

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.

Insígnias

Modalidades: Básica

Colaborador(a)

Everson Fernandes - PY2NU

Campo Minado

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Todos
Quantidade de Participantes	2 Patrulhas
	Comunicação 2 rádios HT
	Tabuleiro de Travessia Pode ser feito no chão com: Giz, fita, sisal ou bambolê (20 unidades)
Materiais	Tabuleiro Guia 2 unidades
	Lona Opcional - caso queira fazer uma “parede” para que o operador não veja
Espaços Necessários	Área aberta ou sala Com um espaço separado para que o operador da patrulha não veja os demais membros
Área de Desenvolvimento	Físico, Intelectual, Caráter.
Tipo de Jogo	Jogo técnico e de memória
Objetivos	Atravessar o maior número de participantes pelo Campo Minado que serão conduzidos via rádio pelo percurso
Descrição	Em diversas situações precisamos de uma comunicação precisa e eficaz, principalmente naquelas em que há riscos. A observação e memorização são ferramentas que ajudam na condução e nas melhores escolhas.

Desenvolvimento

O jogo começa com a separação do operador do restante da patrulha. Ele deverá estar isolado podendo apenas dar os comandos através do rádio. Os demais irão para o Tabuleiro de Travessia. Lá a patrulha deve se posicionar em um dos lados (Norte, Sul, Leste, Oeste) e atravessar sentido lado oposto . Para iniciar, pode colocar dois por patrulha, em qualquer ponto e no tabuleiro podem se movimentar para os lados, porém deve seguir uma única direção.

No tabuleiro serão posicionados itens que terão funções distintas. O operador não saberá a posição dos objetos no tabuleiro. Não é permitido andar para trás no tabuleiro.

Após colocar os objetos no tabuleiro, a patrulha deve se posicionar para fazer a travessia, seguindo os comandos do operador.

Todos operadores terão um tabuleiro em branco para usar e nele marcar os objetos usando as siglas.

Exemplo de como posicionar os objetos:

	💣		⚔️	☠️	👢		💣		
			💣			😵		💣	
	☠️		💣	⚔️		❤️	💣		
	👢	💣		❤️	💣			👢	
			💣		⚔️		💣	☠️	
	💣		❤️		💣		😵		
		😵		💣		☠️		💣	
	💣		👢		💣	⚔️			

Legenda do tabuleiro:

💣 - (BB - bomba) Perde uma vida

😵 - (NJ - não joga) Não anda uma jogada

👢 - (DC - duas casas) Avança duas casas

⚔️ - (DP) Duelo entre patrulhas - A patrulha que vence avança duas casas

❤️ - (1 up) Vale uma vida - Pode ser usado quando cair na bomba

☠️ - (AQ - arma química) - Ataque uma patrulha com a arma química. A patrulha atingida não joga na próxima rodada

Duelo:

Quando um membro parar no duelo, irá desafiar uma outra patrulha. A patrulha desafiante escolherá uma das cartas com uma pergunta. Se a resposta estiver errada, a patrulha que desafiou anda duas casas. Mas caso a resposta esteja correta, a patrulha desafiada é que vai andar duas casas. As cartas ficaram com o responsável da base.

O operador deverá dar os seguinte comandos:

- Para frente ou
- direita/esquerda frente

Sendo mais de uma patrulha, deve seguir uma de cada vez

Se cair na bomba, esse membro estará fora da rodada e a patrulha recomeça do início do tabuleiro com outro membro. Vence aquela que atravessar mais membros em todas as rodadas.

Perguntas para as cartas:

De onde é a invenção do chuveiro elétrico?

- a) França
- b) Inglaterra
- c) **Brasil**
- d) Austrália
- e) Itália

Quais o menor e o maior país do mundo?

- a) **Vaticano e Rússia**
- b) Nauru e China
- c) Mônaco e Canadá
- d) Malta e Estados Unidos
- e) São Marino e Índia

Qual o nome do presidente do Brasil que ficou conhecido como Jango?

- a) Jânio Quadros
- b) Jacinto Anjos
- c) Getúlio Vargas
- d) João Figueiredo
- e) **João Goulart**

Qual o número mínimo de jogadores em cada time numa partida de futebol?

- a) 8
- b) 10
- c) 9
- d) 5
- e) **7**

Quais as duas datas que são comemoradas em novembro?

- a) Independência do Brasil e Dia da Bandeira
- b) Proclamação da República e Dia Nacional da Consciência Negra**
- c) Dia do Médico e Dia de São Lucas
- d) Dia de Finados e Dia Nacional do Livro
- e) Black Friday e Dia da Árvore

Quanto tempo a luz do Sol demora para chegar à Terra?

- a) 12 minutos
- b) 1 dia
- c) 12 horas
- d) 8 minutos**
- e) 12 segundos

Em que período da pré-história o fogo foi descoberto?

- a) Neolítico
- b) Paleolítico**
- c) Idade dos Metais
- d) Período da Pedra Polida
- e) Idade Média

Qual a montanha mais alta do Brasil?

- a) Pico da Neblina**
- b) Pico Paraná
- c) Monte Roraima
- d) Pico Maior de Friburgo
- e) Pico da Bandeira

Em qual local da Ásia o português é língua oficial?

- a) Índia
- b) Filipinas
- c) Moçambique
- d) Macau**
- e) Portugal

Quais os planetas do sistema solar?

- a) Terra, Vênus, Saturno, Urano, Júpiter, Marte, Netuno, Mercúrio**
- b) Júpiter, Marte, Mercúrio, Netuno, Plutão, Saturno, Terra, Urano, Vênus
- c) Vênus, Saturno, Urano, Júpiter, Marte, Netuno, Mercúrio
- d) Júpiter, Marte, Mercúrio, Netuno, Plutão, Saturno, Sol, Terra, Urano, Vênus
- e) Terra, Vênus, Saturno, Júpiter, Marte, Netuno, Mercúrio

Qual era o nome de Aleijadinho?

- a) Alexandrino Francisco Lisboa
- b) Manuel Francisco Lisboa
- c) Alex Francisco Lisboa
- d) Francisco Antônio Lisboa
- e) **Antônio Francisco Lisboa**

Júpiter e Plutão são os correlatos romanos de quais deuses gregos?

- a) Ares e Hermes
- b) Cronos e Apolo
- c) **Zeus e Hades**
- d) Dionísio e Deméter
- e) Zeus e Ares

Qual o maior animal terrestre?

- a) Baleia Azul
- b) Dinossauro
- c) **Elefante africano**
- d) Tubarão Branco
- e) Girafa

Qual o tema do famoso discurso Eu Tenho um Sonho, de Martin Luther King?

- a) **Igualdade das raças**
- b) Justiça para os menos favorecidos
- c) Intolerância religiosa
- d) Prêmio Nobel da Paz
- e) Luta contra o Apartheid

As pessoas de qual tipo sanguíneo são consideradas doadores universais?

- a) Tipo A
- b) Tipo B
- c) **Tipo O**
- d) Tipo AB
- e) Tipo ABO

Quais são os cromossomos que determinam o sexo masculino?

- a) Os V
- b) Os X
- c) Os Y**
- d) Os W
- e) Os Z

Com que dois países faz fronteira o Equador?

- a) com o Brasil e com a Colômbia
- b) com a Colômbia e com a Venezuela
- c) com a Colômbia e com o Peru**
- d) com o Peru e com o Equador
- e) com o Equador e o Brasil

Que animal gruguleja?

- a) o pavão
- b) a garça
- c) o papagaio
- d) a cacatua
- e) o peru**

Qual é o maior arquipélago da Terra?

- a) a Filipinas
- b) a Indonésia**
- c) as Bahamas
- d) a Finlândia
- e) as Maldivas

Que substância é absorvida pelas plantas e expirada por todos os seres vivos?

- a) o oxigênio**
- b) o nitrogênio
- c) o nitrato de sódio
- d) o dióxido de ferro
- e) o dióxido de carbono

Competências trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. *Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.*

69. *Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.*

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. *Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.*

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. *Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.*

49. *Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.*

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) *Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.*

Especialidade de Radioamadorismo:

10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidades

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

Insígnias

Modalidades: Básica

Colaborador(a)

Everson Fernandes - PY2NU

Corrida de Aventura

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	3
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	2 Patrulhas no mínimo

Materiais	Biga 1 Bambu de 2,5m 3 Bambus de 2 m Palitos de churrasco Bexigas Sisal Garrafas pet cortadas e marcadas com uma fita Balde
------------------	---

Percurso

Pedaços de bambu e sisal para demarcar e fazer os obstáculos

Alvo

Bexigas - 5 por patrulha no mínimo

Espaços Necessários	Área com espaço suficiente para fazer um percurso razoável (para o Ramo Sênior deve ser escolhido um percurso acidentado).
----------------------------	--

Área de Desenvolvimento	Físico, Intelectual, Caráter.
--------------------------------	-------------------------------

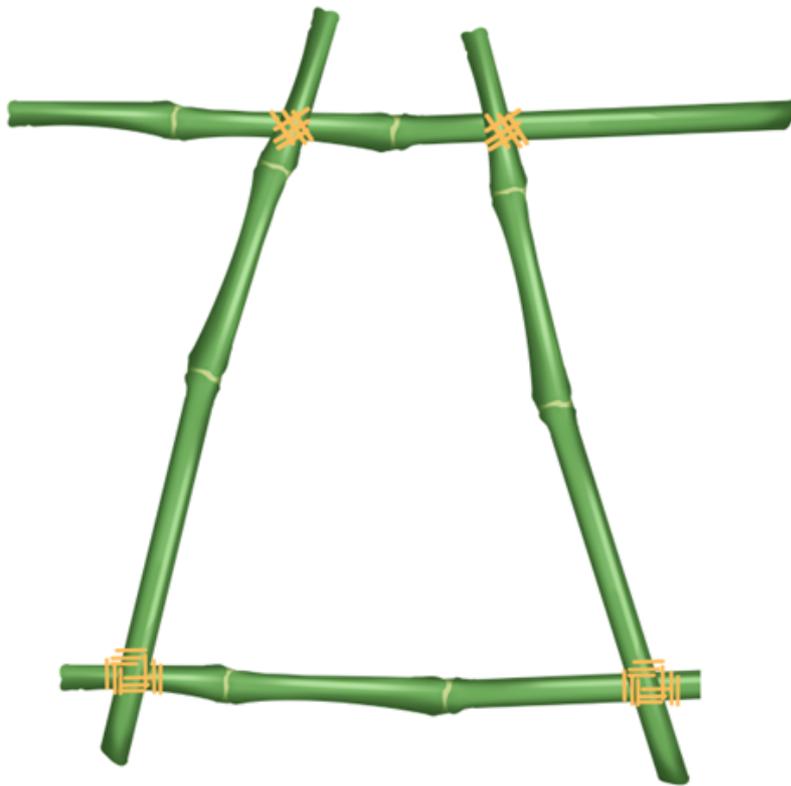
Tipo de Jogo	Técnico, Físico
---------------------	-----------------

Objetivos	Desenvolver o trabalho em equipe de forma eficaz desde a construção até o término da corrida
------------------	--

Descrição	Assim como na Fórmula 1, a comunicação acontece entre equipes e pilotos. Sendo assim, os condutores da biga estarão com o HT recebendo informações das tarefas do percurso e ele vai dar os comandos para os demais membros. O jogo começa com a construção da biga!
------------------	--

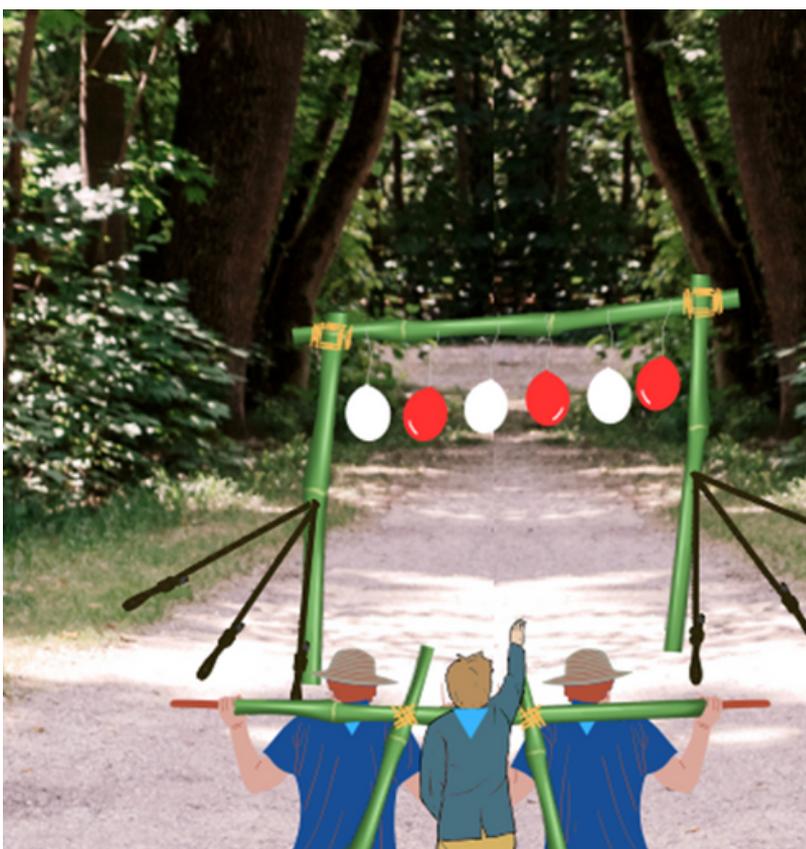
Desenvolvimento

Cada equipe deverá confeccionar uma biga, composta de um “semi triângulo” formado por quatro bastões, utilizando amarras diagonais e com um cabo amarrado no vértice superior para puxar a biga.



Com as bigas construídas, as patrulhas percorrerão simultaneamente um trajeto determinado, disputando uma corrida entre elas. Durante o percurso a patrulha receberá através do rádio, informações e deverão cumprir 3 tarefas:

1. Arremesso de dardo - o condutor da biga deverá arremessar com uma mão dardos em bexigas que deverão estar a uma distância mínima de cinco metros da biga. Devem estourar todas para poderem prosseguir na corrida.
2. Obstáculo na pista - a patrulha deverá levantar a biga, juntamente com o condutor, sem o deixar cair e percorrer um trecho



3. Duelo

A Patrulha deve estourar a bexiga de outra patrulha. A patrulha que tiver a bexiga estourada perderá pontos. A bexiga deve ser amarrada na biga

4. Complete os copos

Durante o percurso em um determinado ponto o piloto da biga deve descer e completar as garrafas até a marca com o líquido

A patrulha deverá cumprir o percurso e podem ser repetidas algumas voltas. Pode também alternar o jovem que vai pilotando a biga.

Competências Trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

Procuo desenvolver minhas habilidades manuais.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Melhoro minhas habilidades manuais.

44. Aplicar os conceitos básicos de estruturas (cavaletes, encaixes, ancoragens) nos projetos e montagem de construções como pontes, balsas, etc.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Acampo em boas condições técnicas e participo frequentemente das atividades ao ar livre com minha patrulha.

22. Fazer e saber utilizar as seguintes amarras: quadrada, paralela, diagonal e tripé na construção de pioneirias e engenhocas

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

8. Aprimorar seus conhecimentos sobre nós, amarrações e construções, e planejar e executar a construção de uma grande e inovadora pioneiria, que reproduza um estilo arquitetônico atual ou alguma construção que seja referência turística de sua cidade ou região.

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Pioneiria:

1. Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.
2. Fazer as amarras paralela e de tripé, conhecendo sua aplicação.

Especialidade de Técnica Aeronáutica:

- Conhecer e demonstrar as regras de segurança a serem adotadas quando em uma aeronave.
- Saber como se efetua uma inspeção pré-voos, a partir da Lista de Verificação (checklist) da aeronave.

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

- 1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.**

Insígnias

Modalidades: Básica

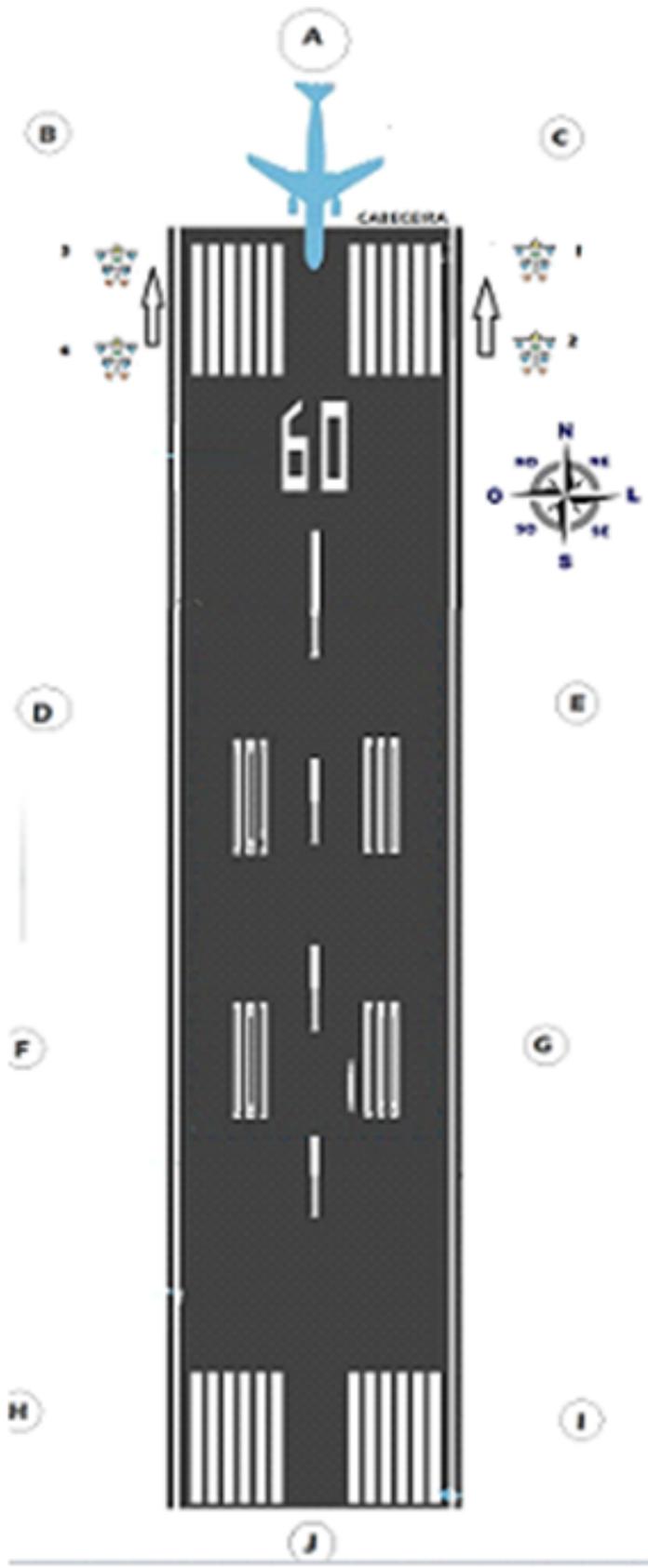
Colaborador(a)Everson Fernandes - PY2NU

Jogo do Controle Aéreo

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	2 Patrulhas no mínimo
Materiais	Rádios HT 4 Bambus pequenos (0,70 cm) 2 Bambus grandes - 2,5 m 6 Bambus médios - 1,70 m Sisal Fichas coloridas com números impressos (opcional) Mapa da pista e pontos de posicionamento Checklist ou “lista de verificações” (impresso)
Objetivos	Cada patrulha deve construir uma aeronave composta de Asa, profundor, caixa de transporte e trocar informações com a torre de comando. A aeronave deve levar o monitor e um passageiro, conforme desenho anexo .
Descrição	<p>O jogo consiste em a patrulha executar uma boa comunicação com a torre de controle e executar as tarefas apresentadas. Deverão observar as regras para solicitarem o tráfego, assim como decolagem e pouso. Todas as informações devem ser passadas via rádio. As patrulhas deverão em todos os contatos informar o indicativo usado na atividade.</p> <p>O piloto da aeronave deverá se reportar ao controlador da torre tendo em mãos as manobras passadas pelo patrulheiro leitor que acompanhará junto com o escriba todos os passos do voo.</p> <p>A torre de comando pode ser o chefe que está aplicando a base, como também um jovem de outra patrulha ou a central.</p> <p>Ex:</p> <p>Aproximação do aeródromo XXXXX estando a oeste do ponto (A) .</p> <p>Solicitando a autorização de cruzamento da pista no sentido oeste-leste com destino ao ponto (G)</p> <p>Iniciando a aproximação pelo ponto E com destino ao ponto C e iniciando a manobra de pouso a partir do ponto A.</p>

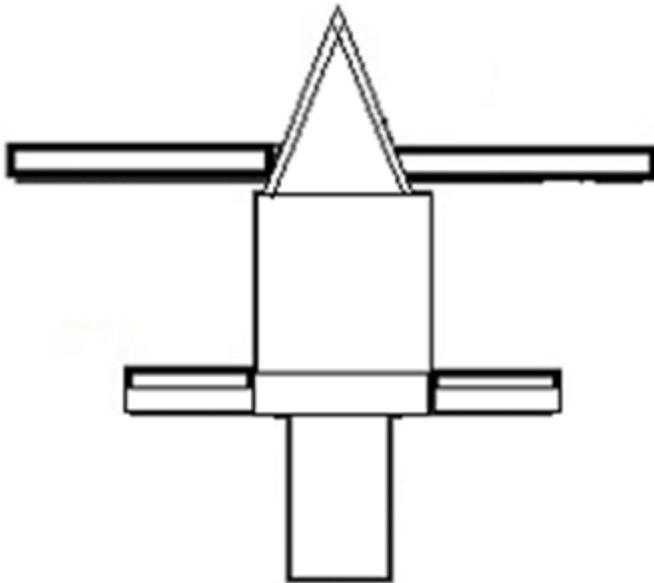
Desenvolvimento

No início serão colocadas em fila as quatro patrulhas com sua AERONAVE em ordem pré-estabelecida ao lado da cabeceira da pista posicionando-se de (D) para (B) 1e2 e outra fila de (E) para (C) 3e4.



Construção

Cada patrulha deve construir uma aeronave composta de Asa, profundor e caixa de transporte (onde irá o passageiro), conforme desenho anexo.

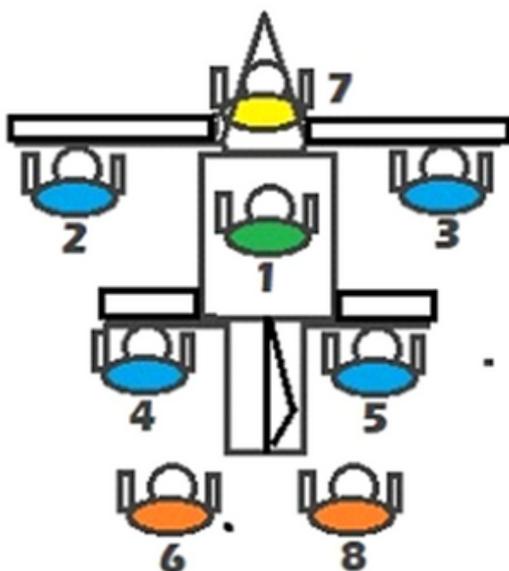


As atividades serão aplicadas em grupos de 2 a 4 patrulhas deverão ser e ter em seu comando 1 coordenador que controla cada patrulha (Monitor (7)).

Na patrulha deverá ser eleito o responsável pelo rádio de patrulha que conversará com a torre e receberá as instruções de manobra do aeródromo (Piloto (7)).

Deverá haver na patrulha um copiloto (6) que tomará nota e irá acompanhar no mapa a trajetória do plano de voo que foi estabelecido para a patrulha e um patrulheiro leitor (8) das instruções de voo dadas pelo controlador da torre. Todos deverão portar o número em tamanho A4 nas costas para conferência de suas funções.

- Tripulação de Voo 2,3,4,5**
- Tripulação de Controle 6,8**
- Passageiro 1**
- Piloto 7**



O piloto da aeronave deverá se reportar ao controlador através da torre tendo em mãos as manobras passadas pelo patrulheiro leitor que acompanhará junto com o escriba todos os passos do voo. A comunicação entre a aeronave e a torre será feita com HT.

DECOLAGEM

Na sequência de 1 para 4 receberão a instrução para decolagem a partir da cabeceira da pista, devendo ter em mente o trajeto previamente estabelecido em carta de voo.

Cada patrulha (Avião) deve fazer seu check-list na cabeceira da pista, verificando se todos estão prontos para o voo e informar à torre seu prefixo na forma de fonética.

Ao decolar, deverá informar seu destino à torre assim que atingir o ponto final da pista e lá deverá aguardar até que seja chamado para pouso.

Todas as informações de destino deverão ter sua rota baseada na bússola de pista indicada no mapa recebido.

Para ilustrar esse momento, as aeronaves seguirão o sentido oposto ao lado da pista em que foram recebidos para decolagem. (quem entrou pela direita deve seguir para a esquerda na decolagem e quem entrou pela esquerda deve seguir voo pela direita)

Todos deverão aguardar no ponto pré-estabelecido no mapa recebido até serem chamados para os procedimentos de pouso.

1 - Anúncio e posicionamento da equipe na aeronave. 4 pontos

Ex: Aqui é Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U) solicitando permissão para decolagem na cabeceira Norte da pista “ S J C ” com a tripulação (João, José, Maria, Francisco, Ana, Carlos, Juca e Katia)

Torre : Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U) autorizada a decolagem.

2 - Anúncio de check-list para decolagem 2 pontos

Verificando pista disponível, tripulação, decolagem autorizada.

3 - Posicionamento para decolagem 2 pontos

Todos os membros da tripulação deverão estar posicionados corretamente e a aeronave deve sair correndo para o fim da pista com destino ao seu ponto marcado no mapa

4 - Reportar destino corretamente 2 pontos

5 – Voo e espera no local indicado no mapa. 2 pontos

Quando todas as aeronaves estiverem em seus destinos, a torre deverá chamar para pouso em sequência, respeitando os limites sobre a pista.

POUSO

A torre anuncia a equipe que deverá fazer sua aproximação para pouso respeitando o lado em que foram recebidos para a decolagem. (quem entrou para decolar pela direita deverá pousar pela direita.

Atenção Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U), pista liberada para pouso, procedimento pelo sentido Leste – Oeste devendo respeitar os limites da pista ou informar caso tenha que sobrevoar a mesma.

– Atenção torre, aqui é Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U), iniciando o procedimento de descida para acesso a pista pelo acesso Lima – Oscar “leste – Oeste”.

(2 pontos para anúncio e 2 pontos para fonética)

– Ok Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U) pista liberada para acesso Lima-Oscar (Leste-Oeste) ventos (November-Sierra) Norte- Sul prossiga para pouso segundo sua carta de voo.

A equipe que se encontra no ponto à esquerda do acesso passará sobre a pista devendo fazer o anuncio de sobrevoo.

(2 pontos para anúncio do sobrevoo e 2 pontos para fonética)

– Torre aqui é Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U) solicitando autorização para sobrevoo na pista n sentido Oscar-Lima para pouso em cabeceira pelo ponto C .

Estando no ponto C deverá anunciar o pouso.

(2 pontos para anúncio de procedimento e 2 pontos para fonética)

– Torre, aqui Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U) solicitando permissão para pouso na pista S J C . (Sierra, Juliet Chalie) sentido Norte- Sul (November-Sierra)

– Ok Papa Tango Charlie 05 Uniforme (PTC05U), prossiga com o pouso e siga para seu local inicial de aguardo. (mesmo de início)

(2 pontos para pouso e corrida correta até o final da pista e pelo recolhimento da aeronave no local de início)

		Patrulha 1	Patrulha 2	Patrulha 3	Patrulha 4
Pontos	Procedimento para pontuação				
4	Anuncio da equipe				
2	Anuncio Check-list				
3	Posicionamento de decolagem				
2	Reportar destino				
2	Voo e espera no destino				
3	Anuncio de procedimento				
2	Fonética do procedimento				
2	Anuncio de sobrevoo				
2	Fonética de sobrevoo				
3	Anuncio do pouso				
2	Fonética usada no anuncio				
3	Pouso e corrida até o final de pista				

Checklist ou “lista de verificações” deverá ser informado via rádio se está ok

1. Fuselagem e conjuntos estruturais.
2. Conjunto da cabine e cabine de comando.
3. Conjunto de motor
4. Conjunto de trem de pouso
5. Asa e seção central
6. Conjunto da cauda
7. Conjunto propulsor
8. Conjunto de navegação e comunicação

Especialidades

Especialidade de Aeromodelismo:

Projetar e construir, com o auxílio da matilha/patrulha, 1 (um) modelo de aeronave utilizando unicamente as técnicas de construção com nós e amarras, contendo fuselagem, asas, empenagem, manche e pedais, tamanho suficiente para ser carregado pela matilha/patrulha alojando em seu interior 1 (um) piloto.

Especialidade de Pioneiria:

1. Fazer as amarras quadrada e diagonal, conhecendo sua aplicação.
2. Fazer as amarras paralela e de tripé, conhecendo sua aplicação.

Especialidade de Técnica Aeronáutica:

- Conhecer e demonstrar as regras de segurança a serem adotadas quando em uma aeronave.
- Saber como se efetua uma inspeção pré-voos, a partir da Lista de Verificação (checklist) da aeronave.

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.

Insígnias

Modalidades: Básica e do Ar

Colaborador(a)

Celso Fernandes - PU7PXC e Everson Fernandes - PY2NU

RevisãoEverson Fernandes

Leis via CW

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	Folhas para anotações Canetas
Objetivos	Demonstrar o uso ondas de rádio e conhecimento na transmissão e recepção de código morse
Desenvolvimento	<p>Ocorre com duas bases simultâneas em que cada patrulha terá que fazer a transmissão e recepção de dois textos com 45 caracteres. Os textos usados são referências das leis escoteiras. Haverá uma breve explicação de como transmitir (velocidade lenta). Cada patrulha poderá transmitir duas vezes. Ambas as bases deverão começar no mesmo horário, o que exigirá uma solicitação prévia das patrulhas para participarem.</p> <p>Textos sugeridos para usar:</p> <ol style="list-style-type: none">1. A Honra para um Escoteiro é ser digno de toda confiança2. Não queira decepcionar ou ficar em falta com os outros3. O dever do Escoteiro é sempre ser útil e ajudar a todos.4. É amigo e irmão, não importando o país, classe ou credo5. Você sendo Escoteiro é sem dúvida polido e atencioso.6. Maltratar um animal é, portanto, ir contra ao Criador7. O Escoteiro obedece de boa vontade sem vacilar e errar8. Agüente em qualquer crise com ânimo alegre e coragem.9. Como Escoteiro você olhará para o futuro com projeção10. O Escoteiro é limpo em pensamentos, palavras e ações.
Descrição	Considerado hoje o modo de comunicação ancestral da Internet, o telégrafo foi a primeira tecnologia de informação utilizada em rede mundial. Sua difusão e seu desenvolvimento criaram uma cultura própria, com vocabulário, linguagem, ritmo e formas de comunicar compartilhados por milhões de pessoas em todo o mundo.

Competências Trabalhadas

Ramo Lobinho

1ª fase

Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.

Ramo Escoteiro

O período introdutório

- Conhecer a Lei e Promessa Escoteiras.

Pista e Trilha

- Desenvolvimento Intelectual

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

- Desenvolvimento do Caráter

Compreendo a Lei e a Promessa Escoteira, e estou sempre disposto a aplicá-las em minha vida.

- Desenvolvimento Social

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

- Desenvolvimento Afetivo

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

95. Participar de uma atividade escoteira distrital, regional, nacional ou internacional.

Ramo Sênior

Correlaciono meus valores e crenças pessoais com métodos empregados pela ciência.

Ramo Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Especialidades

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidade de Comunicações:

3. Transmitir uma mensagem para a Seção utilizando Código Morse ou semafórico.

Especialidade de Sinalização:

2. Conhecer e explicar à Seção os alfabetos morse e semafórico e o código internacional de bandeiras.

6. Fazer, em morse e semáfora, o sinal internacional de socorro.

9. Transmitir e receber em morse, à razão de 25 letras por minuto, uma mensagem de pelo menos 25 palavras.

Especialidade de Entrega de Mensagens:

4. Traduzir mensagens em códigos diferentes (morse, semáfora e mais um sistema a ser escolhido pelo examinador).

8. Redigir três mensagens em estilo telegráfico e receber e emitir mensagens em homógrafo.

9. Emitir e receber mensagens simples em morse e possuir noções básicas sobre uma língua estrangeira.

Colaborador(a)

Dony Hilário - PY2AHD

Revisão

Everson Fernandes – PY2NU

Encontrando o Lobo Guar (Caa a Raposa)

Durao	30 minutos
Nmero de Aplicadores	2
Ramo	Lobinho, Escoteiro, Snior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	<p>1 Antena Yagui de 3 elementos por equipe; 1 HT por equipe, com adaptador de antena (Adaptador Conector Bnc Fmea X Sma Fmea); 1 Lobo Guar (Boneco Pelcia e Transmissor UHF frequncia Fixa)</p> <p>https://pt.aliexpress.com/item/1005002074379644.html?spm=a2g0o.order_list.0.0.21efcaa4q3uEXn&gatewayAdapt=glo2bra</p>
Objetivos	Demonstrar o uso das ondas de rdio para monitoramento de animais silvestres (Telemetria).
Desenvolvimento	<p>Um dos aplicadores deve esconder o Lobo Guar (Boneco Pelcia com Transmissor).</p> <p>O outro aplicador deve fazer uma breve explicao sobre o monitoramento de animais silvestres por ondas de rdio (Telemetria e como pode acompanh-los e observ-los.</p> <p>Com um Ht conectado na antena direcional de UHF (70cm) demonstrar que o sinal recebido varia a qualidade sonora conforme a direo que se aponta a antena.</p> <p>Como pano de fundo contar a histria do Lobo Guar, animal da fauna brasileira, que est sendo monitorado e parou de se mover a algumas horas o que indica que pode estar ferido e com risco de vida. Todo minuto  precioso para encontrar o Lobo Guar, dar os primeiros socorros e salvar a vida do Lobo Guar. Cabe cada equipe utilizar de seu equipamento de busca para encontr-lo.</p> <p>As Equipes partem em busca do Lobo Guar, utilizando equipamentos.</p> <p>Ganha a Equipe que encontrar o Lobo Guar (Transmissor dentro de um boneco de pelcia)</p>

Descrição

Em estudos de fauna, telemetria (do grego tele = longe e metro = medir) é o nome dado a um conjunto de técnicas que utilizam dispositivos eletrônicos sem fio para determinar a posição, movimentação, padrões de atividade e/ou parâmetros fisiológicos de animais à distância. Dependendo dos objetivos do estudo, a telemetria ou sensoriamento remoto é extremamente desejável, quando não indispensável. Através destas técnicas é possível rastrear os movimentos de espécies de difícil observação direta, além de monitorar vários indivíduos ao mesmo tempo e de forma contínua, dependendo das tecnologias empregadas

Competências trabalhadas

Ramo Lobinho

1ª fase

Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

Ramo Sênior

Correlaciono meus valores e crenças pessoais com métodos

empregados pela ciência.

Ramo Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades,

utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Especialidades

Especialidade Radioamadorismo

3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, 3 (três) tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.

7. Preparar e aplicar um jogo diretamente ligado ao radioamadorismo.

Colaborador(a)

Fabiano Souza Palgrossi - PU2TNI

Revisão

Marcos Akira – PY2MAM

Batalha Naval com Rádio Comando

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	2 Equipes
Materiais	1 caneta para cada equipe; 1 folha com o tabuleiro para cada equipe; 1 rádio comunicador para cada equipe, de preferência de uso comercial. Se utilizar as bandas de radioamador, respeitar a legislação vigente.
Objetivos	Desenvolver o raciocínio estratégico, lógico e matemático, além de proporcionar contato efetivo com o rádio e sua comunicação.
Desenvolvimento	Agora vocês (equipes) fazem parte de um comando de guerra e precisam montar estratégias para vencer o inimigo. Nota: pode contar a história de alguma guerra famosa e cada equipe representa um país ou exército.
Descrição	Após ambientação, o escotista orienta que cada equipe ficará com um rádio e escolherá um local onde as outras equipes não poderão ser vistas. Em seguida, orienta para que iniciem as suas estratégias preenchendo o tabuleiro e avisem quando estiverem prontos. O escotista escolhe uma equipe para começar e cada equipe faz seu ataque dizendo uma posição (letra e número), se errar pode dizer – ÁGUA. Segue a sequência de equipes em uma ordem combinada. Conforme a frota for abatida por completo, sai do jogo até sobrar apenas uma equipe vencedora. Toda comunicação é feita através dos rádios.

Jogo da Memória em Código Q

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	<p>Cartas impressas com os códigos "Q" com o significado (Baralho de código Q)</p> <p>Cada jogo de baralho com 100 cartas (2 de cada)</p> <p>Total: 100 cartas</p> <p>Anexo os códigos para fazer o baralho</p>
Objetivos	<p>O objetivo é trabalhar a compreensão, desenvolvimento da memória, observação e concentração, trabalho em equipe e conhecimento do Código Q</p>
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.</p> <p>Divide-se o baralho para as duas equipes, e 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 com o seu significado, exemplo ENTENDIDO. Segue relação dos principais códigos:</p> <p>Sugestão: pesquisar a história do Código Q e narrar para os participantes.</p>

Desenvolvimento

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”.

FONTE:

<http://labre-mg.org.br/plus/modulos/conteudo/?tac=codigo-do-radioamador>

Sugestão: pesquisar a história do Código Q e narrar para os participantes.

Competências trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

Ramo Sênior

Correlaciono meus valores e crenças pessoais com métodos empregados pela ciência.

Ramo Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Especialidades

Especialidade de Radioescuta:

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Colaborador(a)

Castanha PP2CS

Revisão

Daniela Bicudo, Marcos Akira e Everson Fernandes – PY2NU

Códigos “Q” com o significado

QRA	Nome do operador / nome da estação	QSI	Taxa, Dinheiro
QRB	Qual a sua distância?	QSL	Confirmado - tudo entendido
QRD	Qual a sua localização?	QSM	Repita o último câmbio (câmbio)
QRG	Frequência ou faixa de operação	QSN	Você me escutou ?
QRH	Variação de frequência na estação	QSO	Comunicado direto ou indireto
QRI	Tonalidade de transmissão (1 a 5)	QSP	Retransmissão de mensagem de outra Estação
QRK	Inteligibilidade dos sinais (1 a 5)	QST	Comunicado de interesse geral
QRL	Estou ocupado não interfira	QSU	Transmita ou responda em "X" Khz/s (canal)
QRM	Interferência de outra estação	QSV	Transmita uma série de "V"
QRN	Interferência estática ou atmosférica	QSW	Transmitirei nesta ou em outra frequência
QRO	Aumentar a potência da estação	QSX	Escutarei sua chamada em "X" Khz/s (canal)
QRP	Diminuir potência da estação	QSY	Vou transmitir em outra frequência ou canal
QRQ	Manipular mais rapidamente	QSZ	Devo transmitir cada palavra ou grupo?
QRR	S.O.S. terrestre	QTA	Anule a mensagem anterior
QRS	Manipular mais lentamente, devagar	QTB	Concordo com a sua contagem de palavras
QRT	Parar de transmitir	QTC	Mensagem, notícia
QRU	Você tem algo para mim?	QTH	Local da estação - endereço do operador
QRV	Estarei a sua disposição	QTI	Qual o seu destino ?
QRW	A estação "X" me chama em "X" khz/s (canal)	QTJ	Qual a sua velocidade ?
QRX	Aguarde um pouco na frequência (sua vez de transmitir)	QTR	Horas
QRY	Quando será minha vez de transmitir?	QTS	Queira transmitir seu indicativo
QRZ	Quem está chamando ?	QTU	Horário de funcionamento da estação
QSA	Intensidade de sinais (1 a 5)	QTX	Sairei por tempo indeterminado
QSB	Há fading em seus sinais - ou nos meus (esta variando)	QTY	A caminho do local do acidente
QSD	Sua transmissão é defeituosa	QUD	Recebi seu sinal de urgência

Modelo de Baralho

Observação:

Fazer o baralho completo usando todos os códigos.

JOGO DA MEMÓRIA DE CÓDIGO "Q"

 recorte as cartas

QRA

QRB

QRD

QRM

QRS

QRP

QRX

QTH

QSL

JOGO DA MEMÓRIA DE CÓDIGO “Q”

 recorte as cartas

QUAL A SUA
DISTÂNCIA?

QRA

NOME DO
OPERADOR /
NOME DA
ESTAÇÃO

QRB

QUAL A SUA
LOCALIZAÇÃO
?

QRD

INTERFERÊNC
IA DE OUTRA
ESTAÇÃO

QRM

MANIPULAR
MAIS
LENTAMENTE
, DEVAGAR

QRS

DIMINUIR
POTÊNCIA DA
ESTAÇÃO

QRP

AGUARDE UM
POUCO NA
FREQUÊNCIA
(SUA VEZ DE
TRANSMITIR)

QRX

LOCAL DA
ESTAÇÃO -
ENDEREÇO DO
OPERADOR

QTH

CONFIRMADO -
TUDO
ENTENDIDO

QSL

Transmissão de Imagens via SSTV

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	2 patrulhas de 8 a 10
Materiais	Celular com app Encoder e Robot 36 (SSTV) Imagens impressas ou digitais 2 HT's
Objetivos	Fazer transmissão e recepção de imagens usando em conjunto os aplicativos para codificação. Demonstrar conhecimentos em diversos temas do Escotismo e ajudar as demais patrulhas.

Desenvolvimento

As patrulhas deverão fazer a transmissão de imagens uma para outra patrulha dos itens que serão usados e informações da base seguinte. Toda vez que a patrulha terminar uma base, a mesma receberá as informações para passar, de forma alternada. Será necessário a utilização do aplicativo Encoder e Robot 36 já instalado no aparelho celular ou tablet.

A patrulha que recebe a informação deve comunicar no rádio para as outras patrulhas o material da base, dizendo o número da correspondente. Ela poderá também enviar fotos da atividade já realizada, caso já tenha feito, para ajudar a outra.

Assim que as patrulhas confirmam contato usando o indicativo alusivo (PTC04U ex), elas devem mudar para o canal especificado pela organização para fazer a transmissão.

Exemplo de como as patrulhas que vão passar a informação deverão chamar no rádio:

– CQ Patrulhas, CQ Patrulhas! Aqui é a PTC04U informando que tenho as informações da Base 5! Repetindo, aqui é a PTC04U informando que tenho as informações da Base 5!

A patrulha que vai para a Base 5 deve responder:

– QSL PTC04U ! Aqui é a PTC02P. Somos nós que iremos para a BASE 5! Obrigado por nos informar. Por favor, vamos para a QRG 09 (ex) e lá fazemos a troca de informações digitais

Todas as patrulhas manterão o contato trocando informações durante a atividade.

Descrição	AA integração das tecnologias em conjunto mostra a oportunidade de envio de imagens que são codificadas e tornam-se sons, e esses enviados através via ondas de rádio.
Competências Trabalhadas	Ramo Escoteiro Pista e Trilha Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas
	Ramo Sênior Correlaciono meus valores e crenças pessoais com métodos empregados pela ciência.
	Ramo Pioneiro Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.
Especialidades	Especialidade de Radioescuta: 3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
Colaborador(a)	Everson Fernandes - PY2NU
Revisão	Fabiano Souza Palgrossi - PU2TNI

Caça ao Tesouro

Duração	20 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Todos
Quantidade de Participantes	1 Patrulha
Materiais	1) Papéis com códigos em diferentes cores (para várias patrulhas) 2) Folha com as pistas e os códigos 3) 1 HT para falar com a patrulha
Objetivos	Encontrar as pistas espalhadas pelo campo

Desenvolvimento

No início do jogo as patrulhas vão receber uma instrução simples de como utilizar o rádio e depois receberão em qual lugar está a pista inicial. Quando a patrulha encontrar essa pista, ela deve ler o código que está na pista para o chefe via rádio e o chefe falará a próxima pista. As patrulhas têm que ficar indo de pista em pista até a última. Para isso, deverão se comunicar corretamente conforme diálogo abaixo:

Patrulha 1: Base aqui é a Patrulha 1

Base: Prossiga Patrulha 1

Patrulha 1: Nós encontramos uma pista. O código é ODBC. (a patrulha fala o “ODBC” em código fonético. (a base procura a pista correspondente ao código e passa para a patrulha). A patrulha deve acertar o código seguinte encontrado.

	Chave 1	Chave 2	Chave 3	Chave 4
Patrulha 1	ODBC	PAQX	LFRZ	WTGY
Patrulha 2	PAQX	ODBC	WTGY	LFRZ
Patrulha 3	LFRZ	WTGY	ODBC	PAQX
Patrulha 4	WTGY	LFRZ	PAQX	ODBC

Descrição

Será um jogo de caça pistas, a chefia previamente imprime os códigos e esconde em diferentes lugares do campo, anota onde escondeu os códigos para passar as pistas as patrulhas para encontrarem as pistas.

Ramo Escoteiro***Pista e Trilha***

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

Competências Trabalhadas **Ramo Sênior**

Correlaciono meus valores e crenças pessoais com métodos empregados pela ciência.

Ramo Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.

5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidades**Especialidade de Entrega de Mensagens:**

4. Traduzir mensagens em códigos diferentes (morse, semáfora e mais um sistema a ser escolhido pelo examinador).

Especialidade de Radioamadorismo:

10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Colaborador(a)

Marcos Alves - PU2XKK

No AR

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	2
Ramo	Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	Folhas para anotações Canetas
Objetivos	Demonstrar o uso ondas de rádio e conhecimento na transmissão e recepção com técnica e ética operacional usando o código fonético internacional

Desenvolvimento

Ocorre com duas bases simultâneas em que cada patrulha terá que fazer a transmissão e recepção com HT de dois textos com 45 caracteres usando o código fonético internacional. Os textos usados são referências das leis escoteiras. Haverá uma breve explicação de como transmitir (velocidade lenta). Cada patrulha poderá transmitir duas vezes. Ambas as bases deverão começar no mesmo horário, o que exigirá uma solicitação prévia das patrulhas para participarem.

Textos sugeridos para usar:

Xi Jinping, Emmanuel Macron e Volodymyr Zelensky são, respectivamente, os governantes de quais países?

R: **China, França e Ucrânia**

Há cerca de 30 anos, alguns escândalos culminaram no afastamento do primeiro presidente do Brasil que tinha sido eleito pelo povo. A que se refere esse acontecimento de 1992?

- a) Mensalão
- b) Apagão
- c) **Impeachment de Dilma Rousseff**
- d) Operação Lava Jato
- e) Impeachment de Collor

Que país sediará as Olimpíadas de 2024?

- a) Catar
- b) Rússia
- c) Estados Unidos
- d) Austrália
- e) **França**

Qual relíquia, guardada em Portugal, veio para o Brasil apenas para a comemoração do bicentenário da Independência?

a) **coração de D. Pedro I**

b) a insígnia portuguesa que D. Pedro I usava quando proclamou a Independência

c) a espada de D. Pedro I

d) carta de D. Pedro I a D. João VI informando que não regressaria a Portugal com a família

e) a indumentária que D. Pedro I usava em 7 de setembro de 1822

Como é chamada a bicicleta que é pedalada por mais de uma pessoa?

R: **Tandem**

De quem é a famosa frase “Penso, logo existo”?

a) Platão

b) Galileu Galilei

c) **Descartes**

d) Sócrates

e) Francis Bacon

Descrição

O Rádio é considerado hoje um dos meios mais eficazes de comunicação. Através dele desenvolveram inúmeras tecnologias e formas de se comunicar. O uso da ética, a clareza das informações e a objetividade são fundamentais.

Competências Trabalhadas

Ramo Lobinho

1ª fase

Demonstra interesse por aprender e por conhecer e manipular novos objetos.

Demonstra contínuo progresso em suas habilidades manuais.

Ramo Escoteiro

O período introdutório

- Conhecer a Lei e Promessa Escoteiras.

Pista e Trilha

- Desenvolvimento Intelectual

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

- Desenvolvimento do Caráter

Compreendo a Lei e a Promessa Escoteira, e estou sempre disposto a aplicá-las em minha vida.

- Desenvolvimento Social

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

- Desenvolvimento Afetivo

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

Ramo Pioneiro

Ser capaz de inovar e ousar aplicando conhecimentos e habilidades, utilizando a ciência e a tecnologia em situações cotidianas.

Especialidades

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.

Especialidade de Entrega de Mensagens:

4. Traduzir mensagens em códigos diferentes (morse, semáfora e mais um sistema a ser escolhido pelo examinador).

Colaborador(a)

Everson Fernandes – PY2NU

Base Scout Field Day PX

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1 ou 2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	Estação de PX (Faixa do Cidadão) Computador (opcional) Papel e caneta
Objetivos	Fazer contatos na Faixas do Cidadão com jovens de outros grupos do distrito, de outras cidades, estados e países. Desenvolver o aprendizado do uso correto das faixas de frequências, com ética e respeito, além dos conhecimentos técnicos de funcionamento de uma estação de radioamador.
Desenvolvimento	Base que a patrulha deverá fazer um contato através do radioamador. Além do contato, valerá como multiplicador cada jovem que for contactado. As bases Scout Field Day podem ser visitadas a qualquer momento, desde que esteja livre, mediante a autorização da central. A base pode ser repetida pela patrulha.
Descrição	Atraves das ondas do radio, estreitamos os laços da fraternidade escoteira, ampliamos os conhecimentos técnicos do funcionamento de uma estação de radioamador e vivenciamos os Princípios do Método Escoteiro.

Competências trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. *Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.*

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. *Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.*

40. *Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.*

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.
 2. Apresentar 1 (um) relatório contendo 1 (um) mínimo de vinte contatos feitos por si próprio.
 4. Conhecer os principais canais de emergência e seu uso correto.
 6. Descrever 3 (três) tipos de antenas para uso nos rádios de faixa do cidadão.
-

Insígnias

INSÍGNIA CONE SUL

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

- a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Ramo Sênior:

Escotismo

- d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país do Cone Sul (pessoalmente, via internet ou radioamador), programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Linguagem e Comunicação

- a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

INSÍGNIA DA LUSOFONIA

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

4) Entrar em contato com um jovem escoteiro, ou escoteira, de outro país da CEL, por meio de contato via radioamador, comprovando o contato com apresentação de cartão QSL ou correspondência, formal ou eletrônica, que contenha os dados do contato: data/hora, faixa/frequência e nomes/indicativos das estações envolvidas.

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Ramo Sênior:

Linguagem e Comunicação

a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos uma ou mais duas pessoas de outro país Lusófono; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Escotismo

d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país Lusófono (pessoalmente, via internet ou radioamador), e juntamente com ele programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Colaborador (a)

Everson Fernandes – PY2NU

Base Scout Field Day HF - VHF - UHF

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1 ou 2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	Estação de HF Computador (opcional) Papel e caneta
Objetivos	Fazer contatos nas faixas de radioamador com jovens de outros grupos do distrito, de outras cidades, estados e países. Desenvolver o aprendizado do uso correto das faixas de frequências, com ética e respeito, além dos conhecimentos técnicos de funcionamento de uma estação de radioamador.
Desenvolvimento	Base que a patrulha deverá fazer um contato através do radioamador. Além do contato, valerá como multiplicador cada jovem que for contactado. As bases Scout Field Day podem ser visitadas a qualquer momento, desde que esteja livre, mediante a autorização da central. A base pode ser repetida pela patrulha. Poderá também usar as repetidoras nas bandas de VHF e UHF. Recomendamos que se use as Frequências Escoteiras.
Descrição	Através das ondas do rádio, estreitamos os laços da fraternidade escoteira, ampliamos os conhecimentos técnicos do funcionamento de uma estação de radioamador e vivenciamos os Princípios do Método Escoteiro.

Competências trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.
2. Apresentar 1 (um) relatório contendo 1 (um) mínimo de vinte contatos feitos por si próprio.
4. Conhecer os principais canais de emergência e seu uso correto.
6. Descrever 3 (três) tipos de antenas para uso nos rádios de faixa do cidadão.

Insígnias

INSÍGNIA CONE SUL

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Ramo Sênior:

Escotismo

d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país do Cone Sul (pessoalmente, via internet ou radioamador), programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Linguagem e Comunicação

a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

INSÍGNIA DA LUSOFONIA

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

4) Entrar em contato com um jovem escoteiro, ou escoteira, de outro país da CEL, por meio de contato via radioamador, comprovando o contato com apresentação de cartão QSL ou correspondência, formal ou eletrônica, que contenha os dados do contato: data/hora, faixa/frequência e nomes/indicativos das estações envolvidas.

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Ramo Sênior:

Linguagem e Comunicação

a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos uma ou mais duas pessoas de outro país Lusófono; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Escotismo

d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país Lusófono (pessoalmente, via internet ou radioamador), e juntamente com ele programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Colaborador (a)

Everson Fernandes – PY2NU

Base Scout Field Day DMR/Echolink

Duração	30 minutos
Número de Aplicadores	1 ou 2
Ramo	Escoteiro, Sênior e Pioneiro
Quantidade de Participantes	Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada
Materiais	Estação de DMR/Echolink Computador (opcional) Papel e caneta
Objetivos	Fazer contatos pelo sistema digital DMR ou Echolink com jovens de outros grupos do distrito, de outras cidades, estados e países. Desenvolver o aprendizado do uso correto das faixas de frequências, com ética e respeito, além dos conhecimentos técnicos de funcionamento de uma estação de radioamador.
Desenvolvimento	Base que a patrulha deverá fazer um contato através do radioamador. Além do contato, valerá como multiplicador cada jovem que for contactado. As bases Scout Field Day podem ser visitadas a qualquer momento, desde que esteja livre, mediante a autorização da central. A base pode ser repetida pela patrulha. Recomenda-se que use a TG e Salas Escoteiras.
Descrição	Através das ondas do rádio, estreitamos os laços da fraternidade escoteira, ampliamos os conhecimentos técnicos do funcionamento de uma estação de radioamador e vivenciamos os Princípios do Método Escoteiro.

Competências trabalhadas

Ramo Escoteiro

Pista e Trilha

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com sua patrulha e tropa respeitando as regras e aos demais participantes.

DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL

Conheço várias técnicas de comunicação e sei utilizar algumas delas

38. Utilizar corretamente um rádio comunicador numa atividade de sua patrulha.

40. Participar ativamente da construção de pioneiras num acampamento de tropa, aplicando pelo menos os seguintes nós e amarras: direito, volta do fiel ou volta da ribeira, nó de escota, amarra quadrada e diagonal.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Sei o que significa lealdade e procuro agir desta forma com os outros e comigo mesmo.

49. Aplicar o conceito de lealdade em jogos e atividades de sua patrulha e tropa.

DESENVOLVIMENTO SOCIAL

Conheço os principais símbolos da fraternidade escoteira mundial e procuro participar de atividades que reúnam escoteiros de diferentes lugares.

90. Participar de uma atividade, distrital, regional e/ou Jamboree Nacional.

Rumo e Travessia

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Me esforço para melhorar meu desempenho nas atividades físicas que pratico.

20. Participar de diversos jogos com outros grupos escoteiros, respeitando as regras e os demais participantes.

DESENVOLVIMENTO DO CARÁTER

Entendo que é importante ser verdadeiro, agindo de acordo com o que se pensa e se comprometendo com aquilo em que se acredita.

59. Realizar boas ações pessoais e junto com sua patrulha.

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo me manifestar de forma respeitosa quando converso com outros, mesmo que minha opinião seja diferente.

66. Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em minhas conversas com os outros.

69. Contribuir para a manutenção do espírito escoteiro e de patrulha na tropa.

Conheço o Escotismo no Brasil e mantenho e busco contato com escoteiros de diversos lugares.

97. Realizar uma atividade com uma patrulha de um grupo escoteiro distinto do seu.

Ramo Sênior

DESENVOLVIMENTO AFETIVO

Consigo controlar progressivamente meus sentimentos e emoções, compartilhando-os com meus amigos e aceito sem depressões meus insucessos.

48. Participar de jogos escoteiros ou competições esportivas, respeitando as regras e aceitando resultados negativos.

49. Participar de atividades aventureiras, respeitando as regras de segurança, buscando superar seus medos.

Ramo Pioneiro

DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Desenvolver o hábito saudável de exercitar-se fisicamente com regularidade e beneficiar-se da vida ao ar livre.

a) Participar da equipe de apoio de algum tipo de campeonato amador: vela, remo, canoagem, rally automobilístico ou de trilhas, ciclismo, enduro a pé, ou outras modalidades competitivas.

Especialidades

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
3. Identificar, nos arredores de sua casa ou da sede, três tipos ou modelos de antenas destinadas ao radioamadorismo, conhecendo suas principais características.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
6. Reconhecer pelo menos seis indicativos de chamada de países diferentes, ouvidos em transmissões.

Especialidade de Faixa do Cidadão:

1. Conhecer a técnica e a ética operacional quanto ao uso de radiotransmissores.
2. Apresentar 1 (um) relatório contendo 1 (um) mínimo de vinte contatos feitos por si próprio.
4. Conhecer os principais canais de emergência e seu uso correto.
6. Descrever 3 (três) tipos de antenas para uso nos rádios de faixa do cidadão.

Insígnias

INSÍGNIA CONE SUL

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

- a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Ramo Sênior:

Escotismo

- d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país do Cone Sul (pessoalmente, via internet ou radioamador), programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Linguagem e Comunicação

- a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos, mais duas pessoas de outro país do Cone Sul; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

INSÍGNIA DA LUSOFONIA

Ramo Escoteiro:

Linguagem e Comunicação

4) Entrar em contato com um jovem escoteiro, ou escoteira, de outro país da CEL, por meio de contato via radioamador, comprovando o contato com apresentação de cartão QSL ou correspondência, formal ou eletrônica, que contenha os dados do contato: data/hora, faixa/frequência e nomes/indicativos das estações envolvidas.

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Ramo Sênior:

Linguagem e Comunicação

a) Participar ativamente de um debate (pessoal, via internet ou radioamador) com, pelo menos uma ou mais duas pessoas de outro país Lusófono; sobre um tema de abrangência global da atualidade.

Escotismo

d) Entrar em contato com um escoteiro de outro país Lusófono (pessoalmente, via internet ou radioamador), e juntamente com ele programar uma atividade, com duração mínima de 2 horas, que seja totalmente típica naquele país e aplicá-las em sua ou em outra seção do grupo

Obs.: Itens parciais da etapa, conclusão com apresentação dos materiais ao examinador

Colaborador (a)

Everson Fernandes – PY2NU

CONTEST - CQ CAMP

Essa atividade é um “Contest” entre patrulhas (**CQ CAMP CONTEST**). O objetivo é aumentar a interação e integração das patrulhas durante o Grande Jogo de Radioescotismo 2023.

Regras

O Contest ocorrerá nos canais pré-determinados pela organização. Serão válidos os contatos feitos entre patrulhas e os contatos realizados por estações **Scout Field Day** em qualquer banda. Todos os contatos realizados deverão estar no Log da patrulha. Cada patrulha terá seu indicativo de chamada. Por exemplo, **PTC01U**, **PTC22T**, **PTC14P**, etc. O contest acontecerá nos períodos das atividades.

A confirmação do QSO será feita com a troca de indicativo mais o número sequencial de contatos realizados. No caso das estações das bases **Scout Field Day**, serão válidos os QSO feitos em qualquer banda. Também serão validados como multiplicador **cada jovem que a patrulha falar (escoteiro, sênior e pioneiro)**. Por exemplo: Log - Patrulha Pantera - **PTC14P**

Indicativo	Enviado	Recebido	Nome	Multiplicador
PTC22T	1	3	PEDRO	-
PTC01U	2	1	LUIZ	-
PY4UEB	3	-	INÁCIO	4
PY2GMR	4	-	RONALDO	5
PTC09L	5	8	AUGUSTO	-

Chamada: CQ CAMP

Pontuação:

QSO entre patrulhas - 5 pontos

QSO nas bases Scout Field Day - 5 pontos

Multiplicador - 1 ponto por cada jovem que a patrulha falar

Bonificação: 10 pontos pela presença na Base Scout Field Day

Materiais do Contest:

Folhas de logs (ou planilha de excel)

Canetas

Especialidade de Radioamadorismo:

1. Conhecer a regulamentação governamental relacionada com o radioamadorismo, no que se refere ao uso, prática e ética operacional.
10. Manter contato de forma ágil com outras três estações, sendo pelo menos uma delas uma estação escoteira.
11. Instalar e pôr em funcionamento um sistema de comunicação via rádio em uma atividade externa.

Especialidade de Radioescuta:

3. Identificar e demonstrar o uso e a utilidade dos comandos e controles de um rádio receptor.
 5. Interpretar pelo menos cinco expressões do Código Q, cinco letras do Código Fonético Internacional e cinco letras do Código Morse, ouvidas em transmissões.
-