

BOLETIM

DESCENTRALIZADO E APLICADO
POR DISTRITO ESCOTEIRO

GRANDE JOGO DE





O QUE É O EVENTO

É uma atividade dinâmica e divertida de radioescotismo, com jogos, oficinas, desafios e comunicação entre grupos escoteiros através do rádio e outros meios.

QUANDO?

30 de agosto de 2025 – Descentralizado e aplicado nos Distritos Escoteiros

Após o evento, os distritos deverão encaminhar ao escritório regional (através do e-mail programa.sp@escoteiros.org.br e radioescotismo.sp@escoteiros.org.br) a lista de todos os participantes do evento em seu Distrito Escoteiro.

ONDE?

Os Distritos Escoteiros deverão realizar de forma presencial única ou dividida seguindo as orientações e programações sugeridas neste boletim.

Deverão divulgar para as UELs a data da realização bem como valores e localização.

COMO SE INSCREVER?

A inscrição deverá ser realizada através da Coordenação Distrital de Radioescotismo, caso o Distrito Escoteiro não tenha um Coordenador, a inscrição deverá ser feita pelo Comissário Distrital, e este tem autonomia para escolher como esta irá se realizar.



QUEM PODE PARTICIPAR?

Qualquer associado com registro escoteiro válido.

ALIMENTAÇÃO

A alimentação para realização das atividades deverá ser providenciada pelo Distrito Escoteiro e divulgada para os jovens das UELs participantes.

PROGRAMA SUGERIDO

A programação deverá ser realizada pelo distrito escoteiro de acordo com a melhor forma junto a seus radioamadores.

Descritivo das Bases

Base 1 – SSTV

Duração: 30 minutos

Número de Facilitadores: 01

Número de participantes por Base: Pelo menos 2 equipes com 3 a 8 participantes cada

Material: 2 celulares ou tablets

4 HTs

Objetivos: Demonstrar o uso da transmissão de imagens através das ondas de rádio.

Aplicação:

Fazer uma breve explicação do que é o SSTV e sobre o envio de dados através das ondas de rádio.



Explicar como utilizar os dois Apps que serão usados na base, o SSTVEncoder (para envio da imagem) e o ROBOT36 (para recepção) e sobre o uso dos HTs.

Uma foto é tirada através do SSTVEncoder e ao clicar em "play" ele emite uma série de sinais sonoros que ao enviar por um HT, a outra equipe, com o outro HT escutando, fica com o aplicativo ROBOT36 recebendo esses sinais.

O aplicativo converte esses sinais sonoros em imagem. Podem ser feitos em campo aberto, como num parque, e estipular o tipo de imagem que irão passar (de repente com um tema).

As melhores fotos podem ganhar pontos extras pela criatividade.

Base 2 – CAÇA AO TESOURO

Duração: 40 minutos (podendo variar de acordo com a quantidade de equipes)

Número de Facilitadores: 01

Número de participantes por Base: a partir de 1 equipe

Material: Papéis com códigos Q em diferentes cores (para várias equipes)

Folha com as pistas e os códigos

2 HTs.

Objetivos: Trabalho em grupo, atividade física

Aplicação:

É um jogo de caçar pistas, no qual previamente são impressos os códigos e escondidos em diferentes lugares do campo. São anotados os lugares onde foram escondidos os códigos para passar as pistas para as patrulhas depois. No início do jogo, as patrulhas receberão uma instrução simples de como utilizar o rádio e depois receberão a dica sobre onde está a pista inicial. Quando a patrulha encontrar essa pista, ela deve ler o código que está na pista para o escotista via rádio e o escotista 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:

Patrulha1: Base aqui é a Patrulha 1

Base: Prossiga Patrulha 1



Patrulha1: 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.

Base 3 – TELEFONE SEM FIO

Duração: 30 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: De 2 a 5 HTs, dependendo da quantidade de equipes

Objetivos: Demonstrar, de forma lúdica, uma ferramenta diferente de comunicação utilizada ainda nos dias de hoje

Aplicação:

Primeiro explique a utilização correta dos HTs.

Posicione as equipes em fila, com os membros distantes uns dos outros. Passe a mensagem via rádio para o primeiro, que deverá repassar, em voz baixa, para o próximo da fila e assim sucessivamente, até que chegue ao último e este deverá transmitir via rádio ao escotista a mensagem que recebeu da equipe.

Frases a serem transmitidas pelas equipes:

- 1 - Deixe o mundo um pouco melhor do que encontrou.
- 2 - Não existe ensino que se compare ao exemplo.
- 3 - Devagar, devagarinho que se pega o macaquinho.
- 4- Vale a pena ser bom, mas o melhor é fazer o bem.

CARTÃO PARA AS PATRULHAS

1 - delta echo índia Xingu echo oscar mike uniforme november delta oscar uniforme mike papa oscar uniforme charlie oscar mike eco lima hotel oscar romeu delta oscar quebec uniforme eco eco november
charlie oscar november tango romeu oscar unoforme.



2- november alfa oscar eco xingu índia sierra tango eco eco november sierra índia
november oscar quebec uniform echo sierra echo charlie oscar mike papa alfa romeu
echo alfa oscar echo Xingu echo mike papa lima oscar

3 - delta echo victor alfa golf alfa romeu delta echo victor alfa golf alfa romeu índia
november hotel oscar quebec uniform echo sierra echo papa echo golf alfa oscar mike
alfa charlie alfa quebec uniform índia november hotel oscar

4- victor alfa lima echo alfa papa echo november alfa sierra echo romeu bravo oscar
mike mike alfa sierra oscar mike echo lima hotel oscar romeu echo fox alfa zulu echo
romeu oscar bravo echo mike

Base 4 – SALVAMENTO

Duração: 60 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: Materiais de salvamento e resgate.

De 2 a 5 Hts, dependendo da quantidade de patrulhas

Objetivo: Ensinar as técnicas de primeiros socorros e demonstrar a importância do uso do rádio em salvamentos e de zelar pelos membros da equipe

Aplicação:

Introdução - Faça a ambientação da base contando o seguinte caso: Havia um ultraleve fazendo um voo nesta região que, por problemas técnicos, teve que fazer um pouso de emergência (não foi uma queda, foi um pouso em condições adversas). Ao pousar, um dos passageiros conseguiu contato com o corpo de bombeiros informando o ocorrido, o local e o números de feridos.

Desenvolvimento:

Deve ser explicado como o rádio é utilizado no trabalho do corpo de bombeiros, entre outras profissões.

Dê instruções básicas de primeiros socorros (respiração, pulso, imobilização, etc).

Depois o escotista retira um membro da patrulha que receberá a instrução de que sofreu um acidente, conforme história acima.



Dado o cenário, as patrulhas deverão chegar ao local, passar o cenário via rádio ao médico regulador do COBOM (Comando do Corpo de Bombeiros), representado pela equipe de escotistas, que supervisionará o atendimento via rádio. Eles deverão avaliar o estado geral das vítimas, fazer as imobilizações necessárias e a remoção até um ponto específico pré-estabelecido pela chefia.

Vítimas:

Patrulha 1 – Vítima com fratura de tíbia, deverão colocar o colar cervical, imobilizar a perna, correta Colocação na prancha e transportar até o COBOM.

Patrulha 2 – Vítima com fratura no rádio, deverão colocar o colar cervical, imobilizar o braço, correta colocação na prancha e transportar até o COBOM

Obs. Caso haja mais patrulhas, podem ser criadas outras vítimas.

Base 5 - CARTÃO QSL 3D

Duração: 60 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 participante por cartão

Material: Objetos Diversos, Cola, Tesoura, Papel contact (um quadrado para cada participante).

Objetivos: Explicar e demonstrar a função do cartão QSL, ensinando, de forma lúdica, como construir o seu próprio cartão QSL

Aplicação:

Introdução: Explique o que são os cartões QSL e peça que os jovens criem o seu no qual, em vez de desenho ou fotos, colocam objetos reais, como terra, plantas, pedras, missangas etc.

Oriente para que encapem os cartões com o papel contact para que se torne um cartão em alto relevo.

Descrição

Conforme definição da LABRE - BA, "QSL é um dos códigos Q utilizado nas transmissões de radiocomunicações. A mensagem do código Q, pode tanto ser uma pergunta como uma afirmação. Como por exemplo:" Você pode confirmar o recebimento de minha transmissão?" ou " Eu confirmo o recebimento de sua transmissão."



Cartão QSL é uma confirmação escrita do contato entre duas estações, ou mesmo a recepção dos sinais de uma estação de rádio AM, FM, SSTV, ou ondas curtas. Esses cartões geralmente são enviados no ato do primeiro QSO realizado entre duas estações, ou quando em concursos, e diplomas há a necessidade de se provar determinado país trabalhado, ou quantidade de contatos realizados. A maioria destes cartões possuem o mesmo tamanho e de mesmo material de um cartão postal típico, sendo enviados geralmente da mesma maneira, ou seja, via correio. Existem outras formas de se enviar um cartão QSL."

Referência Bibliográfica: LABRE (Liga de Radioamadores Brasileiros de Radio Emissão) Bahia http://www.labre-ba.org.br/?page_id=589

Base 6 – TORRE

Duração: 10 minutos

Número de Facilitadores: 04

Número de participantes por Base: Pelo menos 4 por equipe

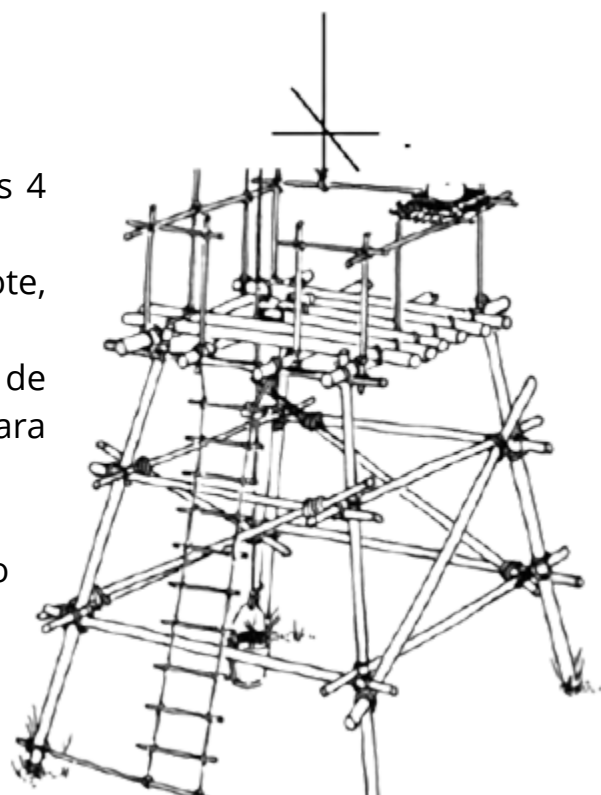
Material: Bambus, troncos, pontaletes, sisal, serrote, marreta, corda, facão e canivete.

Objetivos: Praticar a técnica de construção de pioneirias e descobrir a sua utilização para montagem de uma estação de radioamador

Sugestão de pioneirias para quem for participar do Mega Pioneirias Sênior

Aplicação:

Utilizar o projeto sugerido na ilustração.





Base 7 – BATALHA NAVAL COM RADIO COMANDO

Duração: 40 minutos (podendo variar de acordo com a quantidade de equipes)

Número de Facilitadores: 01

Número de participantes por Base: a partir de 2 equipes

Material: 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.

Aplicação:

Introdução: 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.

Base 8 – JOGO DA MEMÓRIA EM CÓDIGO Q

Duração: 30 minutos

Número de Facilitadores: 01 facilitador por equipe participante

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: Cartolina, tesoura e canetinhas coloridas

Objetivos: Introduzir o assunto Radioescotismo aos lobinhos com desenvolvimento da memória, observação e concentração, trabalho em equipe e conhecimento do Código Q que serão úteis nas atividades de radioamadorismo



Aplicação:

Explicar aos participantes o que são os "Códigos Qs" e como e onde são utilizados, deixando claro que é uma linguagem internacional tendo como objetivo facilitar a comunicação entre estações de rádio.

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

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>

Descrição:

Colocar a equipe ao redor das cartas (Pedaços de cartolina já preparados), viradas para baixo e todas misturadas. Iniciar o jogo obedecendo a uma ordem pré-determinada pela chefia na qual cada participante irá virar 2 cartas que deverão ser 1 código e 1 significado deste código. Se acertar, retira o par de cartas e vira novamente. Se errar, passa a vez ao próximo até que todas as cartas sejam viradas. Pode ser competitivo ou apenas instrutivo. Se for competitivo, poderá ser utilizado um jogo de cartas para cada equipe e ganha quem retirar o maior número de cartas.

Preparar pedaços de cartolinas medindo aproximadamente 10 x 10 cm para serem trabalhadas aos pares. Em uma delas é colocado um código Q, exemplo QSL, e na outra o seu significado, exemplo ENTENDIDO. Segue relação dos principais códigos:

QRA = NOME

QSL = ENTENDIDO

QTH = LOCAL

QRX = AGUARDE

QTR = HORÁRIO

QTC = MENSAGEM

QRM = RUÍDO



QRP = BAIXA POTÊNCIA
QRT = TÉRMINO DE TRANSMISSÃO
QSP = PONTE
QRV = À DISPOSIÇÃO
QJ = DINHEIRO/VALOR

OBS: Os radioamadores não usam o QAP, reservado para militares conforme legislação. Este código pode ser substituído por QRV = à disposição.

Base 9 – MONTAR TELÉGRAFO COM PRENDEDOR

Duração: 50 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes (desde que tenha material individual na base)

Material:

1. Fita crepe e/ou isolante
2. Bateria 9 volts (individual)
3. Fios (geralmente encontrados na rua, de retalhos de telefonia ou de cabos de rede)
4. Percevejos de latão "sem pintura"
5. Buzzer 9 volts (individual)
6. Terminal para ligação da Bateria (individual)
7. Pregador de Madeira (individual e de preferência do tamanho grande)
8. Pedaco (retalho) de mármore ou madeira
9. Alicates
10. Ferro de Solda (material para soldar)

Objetivo: Conhecer o Código Morse e aprender sobre elétrica

Aplicação:

Fixe percevejos no pregador aberto. Pode-se cortar a ponta do percevejo dependendo do pregador para que o preguinho não transpasse a madeira do pregador. Use cola instantânea (super bonder) para que o percevejo não saia da madeira e fixe o fio lateralmente com fita crepe conforme ilustração anexa. Em destaque veja com fica o percevejo colocado no pregador com espaço para que os contatos fiquem separados



dando espaço para movimentação do abre e fecha que fará o liga e desliga do som efetivamente. Detalhe da ligação dos fios ao Buzzer, nesse momento, sob supervisão do adulto, pode ser utilizado o ferro de solda para fazer a emenda dos fios. O esquema de ligação é simples, positivo da bateria (+) vai direto a perna positiva (vermelha para o buzzer que tenha cor, ou a perna maior ou com indicação no próprio componente), negativo da bateria (-) vai a um contato do pregador e a outra perna do buzzer vai ao outro contato do pregador. O pregador fará a função de "chave" liga e desliga da energia e que ao pressionar o pregador ele liga os contatos, produzindo o efeito do "DI ou DÁ", sendo o DÍ um aperto rápido para o ponto e o DÁ um aperto mais longo, traduzindo para o traço.

Base 10 – RESGATE COM LAIS DE GUIA

Duração: 20 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: 04 cabos/cordas com pelo menos 3mts, 08 Talkabouts/HTs

Objetivos: Conhecer o nó Lais de Guia e sua aplicação, demonstrar o correto uso do rádio em uma situação de resgate

Aplicação:

Introdução: Crie um cenário em que uma patrulha está seguindo uma trilha próximo a uma ribanceira, e um deles cai no morro abaixo ou dentro do rio, e ele deverá se amarrar pelo nó lais de guia, recebendo orientação via rádio de como fazer o lais de guia na cintura para ser puxado. Ideal que o que for resgatado ainda não conheça o lais de guia e não olhar para equipe de como fazer o nó, e sim sempre receber orientação via rádio.

Descrição:

Um jovem fica a uma distância da equipe de resgate, onde as orientações de como fazer o lais de guia na cintura são passadas via rádio. Após conseguir fazer o nó, este deverá ser puxado até a equipe de resgate. Vence a equipe que fizer em menor tempo. O jogo pode ser desenvolvido com uma equipe fazendo de cada vez, evitando-se a necessidade dos materiais por 4.



Base 11 – DECODIFIQUE E TRANSMITA

Duração: 20 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 4 equipes

Material: Texto em carta enigmática, apito, lanterna, código CW, papel e caneta, lâmpada de lanterna, pilha, fios para interligar a pilha e lâmpada (caso utilizem a lâmpada no tripé)

Objetivos: Ensinar código morse e trabalhar a importância da comunicação e suas diferentes formas.

Aplicação:

Faça uma mensagem e repasse por diferentes meios: uma equipe faz uma carta enigmática, outra patrulha a decodifica e envia por código Morse/CW luminoso, que deve ser decodificada por uma terceira equipe e retransmitida em sinais sonoros em código Morse/CW e ao final se encontrarem com a chefia e descobrirem a primeira mensagem está de acordo com a última recebida.

Base 12 – CONVERSA NO COPO

Duração: 20 minutos

Número de Facilitadores: 01

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: Duas latinhas decoradas (as de achocolatado são melhores), 2 a 5 metros de barbante, pregos, martelo, código Q

Objetivos: Demonstrar como o som se propaga através de vibrações, explicando o início das comunicações via rádio e a evolução deste tipo de ferramenta. Ensinar o código Q, utilizado nesse tipo de comunicação em todo o mundo.

Aplicação:

Faça um furo pequeno no centro de cada lata utilizando o prego e o martelo, depois passe o barbante através do furo e faça um nó grosso para evitar que o barbante saia pelo furo.

Com o fio bem esticado, fale com a boca próxima de uma das latas e peça para alguém escutar do outro lado, depois inverta, quem falou, agora escuta. No início da frase, fale: olá, meu QRA é

No final da frase, diga QSL (Ok).

Depois, podem ser criadas outras frases de acordo com a evolução das equipes.



Base 13 – QUAL É A LETRA

Duração: 15 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: Folhas com letras em código morse, manipulador de CW ou lanterna, sineta

Objetivos: Ensinar o código Morse, estimular o desenvolvimento dos sentidos e a audição

Aplicação:

Os jovens devem ser divididos em equipes, distantes entre si.

É entregue a cada equipe uma plaqueta com 6 letras em Morse.

Entre as equipes coloque uma sineta.

Será emitido através do apito uma das 6 letras listadas.

O jovem que souber qual letra representa, deve correr do local de sua equipe até onde se encontra a sineta e tocá-la.

Somente após tocá-la, dirá qual é a letra.

Caso acerte, ponto para sua equipe.

Caso contrário, ponto para as outras equipes.

Desenvolvimento:

As primeiras letras devem ser transmitidas de forma mais lenta para que os jovens se familiarizem com os sons. Conforme o decorrer da atividade e do entendimento dos jovens, a velocidade pode ir sendo aumentada gradualmente. Dependendo do conhecimento dos jovens envolvidos, pode-se fazer com mais letras.

Base 14 – BATALHA NAVAL

Duração: 30 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: mínimo de 2 equipes

Material: Quadrícula de batalha naval impressa com os desenhos das embarcações, caneta, 1 rádio HT por equipe

Objetivo: Utilizar o rádio HT e treinar o uso do alfabeto fonético.

A ALFA	N NOVEMBER
B BRAVO	O OSCAR
C CHARLIE (Charli)	P PAPA
D DELTA	Q QUEBEC
E ECHO (Eco)	R ROMEO
F FOXTROT	S SIERRA
G GOLF	T TANGO
H HOTEL	U UNIFORM (luniform)
I INDIA	V VICTOR
J JULIET	W WHISKEY (Güiski)
K KILO	X X-RAY (Ecs-ray)
L LIMA	Y YANKEE (Yanki)
M MIKE (Maik)	Z ZULU



Aplicação:

Jogo tradicional de batalha Naval, porém, a cada jogada os jovens vão falar o objetivo do ataque em alfabeto fonético via rádio (exemplo: quero atacar em Bravo-Oitavo), seguindo as rodadas até que uma das equipes fique sem embarcações.

A equipe que mais tiver ataques assertivos vence.

Base 15 – CONSTRUÇÃO DE UMA ANTENA VHF (2m) FlowerPot – ½ onda

Duração: 90 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 participante por antena

Material: 1,50 m de Tubo PVC 25mm; 01 peça CAP PVC 25mm; 18,0 m de cabo coaxial (este tamanho varia conforme altura do mastro e o percurso até o rádio); 0,5m de linha de pesca (ou similar, linha de nylon fino); 5 cm de fita adesiva; 1,0m de fita isolante; 01 conector UHF macho; alicate, estilete, ferro de solda, estanho, furadeira (ou outra ferramenta que perfure o tubo), trena ou fita métrica.

Objetivos: Montagem de uma antena caseira para aumentar as possibilidades de acesso ao rádio.

Aplicação:

A antena VHF Flower Pot é um tipo de antena caseira bastante popular entre radioamadores, especialmente para a faixa de VHF (Very High Frequency), como a usada em comunicações de radioamadorismo (principalmente na faixa de 2 metros – 144 MHz a 148 MHz).

Construção de antena VHF Flower Pot. Se possível para ser usada logo em seguida no simulado.

Fonte: <https://araf.org.br/antena-vhf-e-uhf-flower-pot>

Passo a passo abaixo:

Passo 1:

- Faça 2 furos com broca 6mm, alinhados no tubo, onde passará o cabo coaxial;
- O furo “superior” será aproximadamente 91 cm da extremidade;
- O segundo furo será espaçado em 6cm do primeiro.



Passo 2:

Retire 45,7cm da capa de proteção (preta) e da malha do cabo coaxial, medindo a extremidade do cabo.

Passo 3:

Na extremidade do plástico (translúcido) de proteção interior do cabo coaxial, amarre o pedaço de linha de nylon.

Passo 4:

Meça 44,7cm no ponto onde a malha e a capa do cabo (preta) começam.

Esta é a distância até o início (ou parte superior) da bobina e marque esta posição no coaxial com um pedaço de fita, de modo a ser um ponto de referência de parada ao inserir o cabo dentro do tubo.

Passo 5:

Insira o cabo coaxial com a parte de irradiação (onde foi retirado a capa e malha, juntamente com a peça de linha de nylon) no furo superior, empurrando-o para cima até o ponto de referência do coaxial (até aparecer a marcação com fita adesiva).

Passo 6:

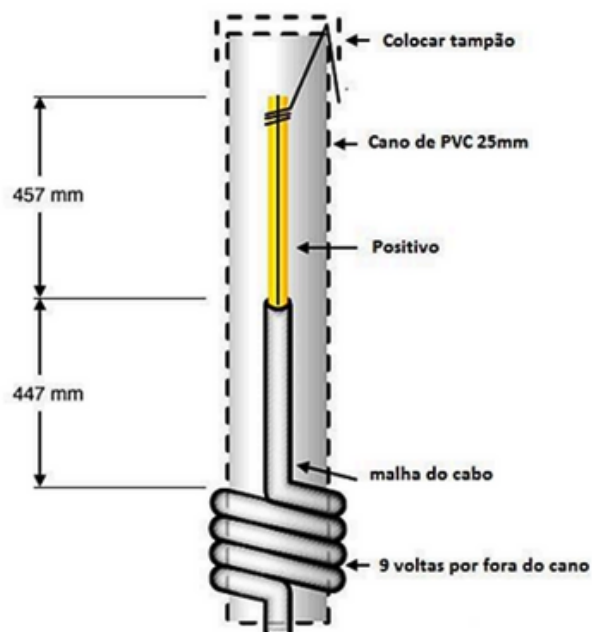
Enrole 9 (nove) voltas do cabo (que será a bobina) entre as furações do tubo, usando uma manipulação firme, mas cuidadosa. Depois insira e empurre cuidadosamente o restante do cabo no outro furo, que é o orifício de saída até que a bobina esteja bem enrolada e segura. Isso deve ser feito sem alterar o comprimento inferior do cabo (você deve continuar a ver sua "marca da fita adesiva" no outro furo).

Passo 7:

Na parte superior, puxe a linha de nylon esticada e fixe o CAP, prendendo a linha, para que a parte irradiante do cabo fique esticada.

Passe a fita isolante em torno da bobina, inclusive nos furos.

Obs.: Não bloqueie nem feche a extremidade inferior do tubo. Isto é para permitir a drenagem da condensação.





Obs.: Não bloqueie nem feche a extremidade inferior do tubo. Isto é para permitir a drenagem da condensação.

Passo 8:

Solde o conector e na outra extremidade do cabo coaxial, solde o conector UHF. Obs: Não esqueça de medir se o cabo não está em curto, antes de verificar o VSWR (relação de onda estacionária).

Passo 9:

Resultados desta antena

Excelente opção para estação base ou móvel.

Em acampamento tivemos ótimas experiências em diferentes situações.

Ótimo custo benefício.

Veja o esquema completo em:

<https://www.escoteiros.org.br/wp-content/uploads/2023/06/Fichas-de-atividades-dos-Ramos-Escoteiro-e-Senior-Construcao-Antena-Flower-Pot-VHF.pdf>

Base 16 – MONTAGEM DA ESTAÇÃO DE RADIOAMADOR

Duração: 40 minutos

Número de Facilitadores: 03

Número de participantes por Base: Pelo menos 1 por equipe

Material: Equipamentos que compõem uma estação de radioamador. Que podem variar de acordo com a realidade de cada Radioamador ou UEL.

Objetivos: Aprender como montar uma estação de rádio e/ou uso de HT (Hand-Talk), ajustando a frequência e comunicando-se com outro rádio ou HT.

Aplicação:

Os jovens deverão montar a estação completa e funcional para uso na atividade, sendo instruídos e acompanhados por um radioamador experiente. Devem fazer o ajuste de frequência e o acompanhamento para verificar se a comunicação está sendo eficiente ou precisa de algum ajuste.



O objetivo é que os jovens entendam todo o processo de montagem e coloquem-na para funcionar. Pode ser com rádio base e HTs ou somente HTs.

Se a UEL tiver estação montada dê preferência para uma montagem fora do local de costume, com materiais ou cedidos para a atividade.

Se existir a possibilidade, a estação de rádio pode ser montada sem o uso de energia elétrica (bateria de carro, painel solar, etc.), usando tripé ou mesa de pioneiria para subir a antena e apoiar o rádio.

Base 17 – RADIOAMADORISMO EM SITUAÇÕES DE EMERGÊNCIA

Duração: 40 minutos

Número de Facilitadores: 03

Número de participantes por Base: a partir de 1 equipe

Material: Computador ou celular para demonstração dos vídeos das reportagens.

Objetivos: Demonstrar a aplicação do Radioamadorismo na sociedade e com situações reais.

Aplicação:

Mostrar aos jovens a importância do Radioamadorismo em situações de emergência e como os radioamadores salvam vidas e ajudam de diversas formas.

Apresente algumas situações reais que tiveram esse tipo de apoio, explique e mostre aos jovens como os radioamadores ajudam, às vezes até mesmo sem sair de casa.

A UEL pode entrar em contato com a Defesa Civil do município e fazer o convite para o coordenador ou um dos agentes fazerem uma visita e explicarem sobre o órgão, como e onde atuam no município, tirar dúvidas e divulgar medidas de segurança.

Segue abaixo algumas sugestões de matérias que podem ser comentadas:

- [Homem usa radioamador para ajudar a comunidade em Santa Maria - 05/03/2015](https://globoplay.globo.com/v/4012184/)
- [Radioamadores Enchente SC - Matéria SBT 28/11/2008](https://www.youtube.com/watch?v=5B42s4lIJ-E)



- Homem usa radioamador para ajudar a comunidade em Santa Maria - 05/03/2015
<https://globoplay.globo.com/v/4012184/>
- Radioamadores Enchente SC - Matéria SBT 28/11/2008
<https://www.youtube.com/watch?v=5B42s4lIJ-E>
- Radioamadores que fizeram a diferença no Vale do Cuiabá
<https://www.youtube.com/watch?v=guDsDX8aCsl>
- REER-SP: Radioamadores auxiliam no resgate de bombeiros soterrados em gruta
<https://www.labre.org.br/reer-sp-radioamadores-auxiliam-no-resgate-de-bombeiros-soterrados-em-gruta/>
- O Radioamadorismo em épocas de Tragédias Ambientais
<https://www.youtube.com/watch?v=cSbX5nvVMsl>
- Chuvas em SP: Radioamadores da REER montam infraestrutura de emergência
https://www.labre.org.br/chuvas-em-sp-radioamadores-da-reer-montam-infraestrutura-de-emergencia/?fbclid=IwAR2bSm-uQ9R0lKB9-_VMAxBNzox1FMSGJ_5uzw6c4S4PgKGvliRySWq3E
- Morro do Bumba, Niterói - RJ
<https://g1.globo.com/Noticias/Rio/0,,MUL1561740-5606,00-FOI+DESESPERADOR+DIZ+RADIOAMADOR+QUE+AJUDOU+NOS+RESGATES+EM+NITEROI.html>

Base 18 – SIMULAÇÃO DE ATUAÇÃO EM DESASTRES

Duração: 1h30 minutos

Número de Facilitadores: 03

Número de participantes por Base: 1 ou 2 equipes

Material: Rádio (base ou HTs funcionais), papel, caneta, materiais de primeiros socorros (ataduras, gaze, bandagens, prancha, colar cervical, talas, etc), maquiagem de ferimentos e mapa do local impresso (satélite).

Objetivos: Através da utilização de comunicação em rádio, simulando a atuação em caso de desastres (naturais e não naturais).



Aplicação:

Introdução: O Brasil enfrenta diferentes tipos de desastres todos os anos, afetando milhares de pessoas e comunidades. Esses desastres podem ser naturais, como enchentes, secas e deslizamentos, ou não naturais, causados por falhas humanas, como o rompimento de barragens ou grandes incêndios.

1. Exemplos de desastres naturais:

- Enchentes e inundações – causadas por chuvas intensas (ex.: região Sudeste e Sul);
- Deslizamentos de terra – em áreas urbanas com encostas (ex.: Petrópolis, RJ)
- Secas e estiagens prolongadas – especialmente no semiárido nordestino;
- Ciclones subtropicais e extratropicais – mais comuns no Sul do país;
- Granizo e vendavais – associados a tempestades severas;
- Ondas de calor ou frio extremo – com impacto na saúde e agricultura.

2. Exemplos de desastres naturais:

- Rompimento de barragens;
- Acidentes industriais e incêndios urbanos;
- Incêndios florestais provocados – especialmente no Pantanal e na Amazônia;
- Acidentes com produtos perigosos – como vazamentos de combustíveis e químicos;
- Colapsos estruturais urbanos – como desabamento de edifícios e viadutos;
- Conflitos e violência generalizada – em áreas urbanas com forte vulnerabilidade social.

Desenvolvimento da Atividade:

1. Preparo:

- Escolha uma situação que seja propícia na sua região, preparando os materiais e casos de acordo com o desastre escolhido.
- Consulte os protocolos e planos de contingência dos órgãos oficiais como Defesa Civil, Ministério da Saúde, Cruz Vermelha, entre outros.
- Definir a marcação dos espaços:
 - Posto de Comando: onde estarão os coordenadores, que serão responsáveis por coordenar as equipes de socorro. Dê preferência para que não tenham contato visual com o local do acidente ou triagem;



- Local do Acidente: onde estão as “vítimas” que serão resgatadas;
- Triagem: área onde as vítimas serão triadas e separadas entre liberados, necessidade de abrigo ou encaminhados para o hospital de acordo com a avaliação e ferimentos apresentados.

- **Exemplo de informe de acidente:**

“Devido às fortes chuvas inesperadas para esse período do ano, aconteceu um deslizamento de terra grande próximo a nossa sede. Como estamos em atividade e estamos bem próximos ao local, seremos os primeiros a responder.

Precisamos agir rápido e de forma organizada para conseguir ajudar o máximo de pessoas possíveis.

Todos os voluntários deverão se apresentar para o trabalho no posto de comando. Deixando claro quais suas habilidades e de quais formas consegue ajudar as pessoas que foram atingidas (Ex. Com comunicação suplementar via rádio, com resgate de feridos, triagem, encaminhamento de vítimas para hospitais, divulgação da situação local e suas necessidades via rádio). Feito essa divisão, daremos início na parte prática com cada equipe atuando na sua área e auxiliando onde for possível.

2. Divisão das Equipes:

Os jovens deverão ser divididos em equipes nos seguintes papéis:

- Vítimas - podem ser pais de apoio ou voluntários também;
- Resgate;
- Triagem;
- Estação de rádio;
- Outros que se fizerem necessários.

Essas equipes deverão ser coordenadas pelo posto de comando, composto por 1 ou 2 jovens e chefia. O posto de comando fica responsável por gerenciar todas as equipes.



Segue um descritivo das atribuições de cada um dos papéis:

- Posto de Comando - Coordenadores: Deverão estar cientes de tudo que está acontecendo e do que cada equipe está fazendo. Estarão com um rádio base ou HT a disposição, papel e caneta para anotar todas as informações recebidas;
- Estação de Rádio: Responsáveis pela comunicação no simulado. Pode ser com rádio base e HTs ou somente HTs, preferencialmente montados fora do local de costume. Farão o ajuste de frequência, a distribuição dos rádios entre as equipes além de acompanhar se a comunicação está sendo eficiente ou precisa de algum ajuste. Se existir a possibilidade e para deixar mais real, a estação de rádio pode ser montada sem o uso de energia elétrica (bateria de carro, painel solar, etc.), usando tripé ou mesa de pioneiria para subir a antena e apoiar o rádio;
- Vítimas: Voluntários que serão as vítimas a serem resgatadas. A separação dos sintomas e a maquiagem de ferimentos deverá ser feita previamente. Podem ser pais de apoio ou chefes;

3. Execução:

O informe do desastre pode ser feito através de carta prego ou aviso da chefia. A partir disso eles deverão se dividir nas equipes, separar os materiais, montar o que for necessário e começar a simulação.

O posto de comando receberá as informações das diferentes equipes e passará as coordenadas para a ação de socorro ao desastre.

ATENÇÃO: A equipe da estação de rádio é responsável por avisar esporadicamente na frequência utilizada, que aquela comunicação é sobre um **SIMULAÇÃO** e não sobre uma situação real. Essa comunicação precisa ser clara e objetiva.

Sugestão: pode surgir algum “problema” com o local ou a estação já montada de uma forma que eles tenham que montar outra estação em outro local para restabelecerem a comunicação com as equipes.

Exemplo: uma das vítimas ficar em um local de acesso mais dificultado de forma que a equipe de resgate precise usar cordas e nós para resgatá-lo.



4. Reflexão Final:

Promova uma discussão onde cada equipe compartilhe suas experiências, desafios enfrentados e aprendizados adquiridos durante a atividade.

Base 19 – HOMEM AO MAR

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 03

Número de participantes por Base: a partir de 2 equipes

Material: por patrulha - 2 bambus de 2,5 a 3m; 1 boia de salvamento, sisal, 2 bússola, 2 HT.

Objetivo: Realizar uma manobra de resgate marítimo sendo monitorada via rádio no menor tempo.

Aplicação:

Introdução:

Realizar uma manobra de salvamento é uma tarefa difícil e arriscada. As condições do mar podem ser diversas, e por se 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 equipe indo navegar (andar), com exceção do operador, que deve ficar na margem. Não deve dizer a rota inicial e sim, deixá-los 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 manda 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 informaram 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 à 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 90o entre o naufrago e o vento vire por da vante e arribe. Siga nesse rumo até que possa orçar até à vítima.



Folgue o pano quando chegar próximo dela.
Para ajudar a orça, pode usar o motor!
Folgue depois o pano quando se aproximar da vítima.

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.

Base 20 - CÓDIGO FONÉTICO INTERNACIONAL

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: mínimo de 2 equipes

Material: por patrulha - 2 Folhas A4, 1 caneta, 1 prancheta, 2 radio HT.

Objetivos: Conhecer a importância do código fonético internacional, e acertar o maior número de frases em menor tempo.

Aplicação:

O monitor receberá uma folha com as frases escrita em código fonético internacional, e ele tem que transmitir por rádio HT a frase com as letras em código fonético internacional, para o resto de sua patrulha que receberão estas frases no outro rádio HT.

O restante da patrulha estará com um rádio HT sentado a uma distância de pelo menos 5m do monitor com papel e caneta, eles receberão as frases usando o código fonético internacional e eles terão que anotar seus papéis a frase que eles entenderam.

EX: O Monitor vai transmitir "SIERRA ECHO MIKE PAPA ROMEU ECHO ALFA LIMA ECHO ROMEU TANGO ALFA". A patrulha anota "SEMPRE ALERTA"

FRASES DO JOGO:

- 1- O Escoteiro é honrado e digno de confiança.
- 2- Um por todos e todos por um.
- 3- Sempre Alerta Para Servir.
- 4- Um Escoteiro deve ter um grande coração.
- 5- Deixar o mundo um pouco melhor do que encontramos.
- 6- Primeiro Rally Radio do décimo nono distrito.



- 7- A verdadeira felicidade só se conhece através do serviço ao próximo.
- 8- Acampamento escoteiro é tudo de bom, melhor ainda em volta da fogueira.
- 9- Ter amigos é bom, mas ter amigos escoteiros é muito melhor.
- 10- Radioescotismo unindo os escoteiros de todo o mundo.
- 11- O escoteiro está sempre alerta para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação.
- 12- O Escoteiro que é radioamador aumenta sua capacidade de ajudar e participar da formação de uma sociedade mais solidária.

FRASE DOS JOVENS:

- 1- OSCAR ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR ECHO HOTEL OSCAR NOVEMBER ROMEO ALFA DELTA OSCAR ECHO DELTA INDIA GOLF NOVEMBER OSCAR DELTA ECHO CHARLY OSCAR NOVEMBER FOXTROT INDIA ALFA NOVEMBER CHARLY ALFA
- 2- UNIFORM MIKE PAPA OSCAR ROMEO TANGO OSCAR DELTA OSCAR SIERRA ECHO TANGO OSCAR DELTA OSCAR SIERRA PAPA OSCAR ROMEO UNIFORM MIKE
- 3- SIERRA ECHO MIKE PAPA ROMEO ECHO ALFA LIMA ECHO ROMEO TANGO ALFA PAPA ALFA ROMEO ALFA SIERRA ECHO ROMEO VICTOR INDIA ROMEO
- 4- UNIFORM MIKE ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR DELTA ECHO VICTOR ECHO TANGO ECHO ROMEO UNIFORM MIKE GOLF ROMEO ALFA NOVEMBER DELTA ECHO CHARLY OSCAR ROMEO ALFA CHARLY ALFA OSCAR
- 5- DELTA ECHO INDIA X-RAY ALFA ROMEO OSCAR MIKE UNIFORM NOVEMBER DELTA OSCAR UNIFORM MIKE PAPA OSCAR UNIFORM CHARLY OSCAR MIKE ECHO LIMA HOTEL OSCAR ROMEO DELTA OSCAR QUEBEC UNIFORM ECHO ECHO NOVEMBER CHARLY OSCAR NOVEMBER TANGO ROMEO ALFA MIKE OSCAR SIERRA
- 6- PAPA ROMEO INDIA MIKE ECHO INDIA ROMEO OSCAR ROMEO ALFA LIMA LIMA YANKEE ROMEO ALFA DELTA INDIA OSCAR DELTA OSCAR DELTA ECHO CHARLY INDIA MIKE OSCAR NOVEMBER OSCAR NOVEMBER OSCAR DELTA INDIA SIERRA TANGO ROMEO INDIA TANGO OSCAR



7- ALFA VICTOR ECHO ROMEO DELTA ALFA DELTA ECHO INDIA ROMEO ALFA FOXTROT ECHO LIMA INDIA CHARLY INDIA DELTA ALFA DELTA ECHO SIERRA OSCAR SIERRA ECHO CHARLY OSCAR NOVEMBER HOTEL ECHO CHARLY ECHO ALFA TANGO ROMEO ALFA VICTOR ECHO SIERRA DELTA OSCAR SIERRA ECHO ROMEO VICTOR INDIA CHARLY OSCAR ALFA OSCAR PAPA ROMEO OSCAR X-RAY INDIA MIKE OSCAR

8- ALFA CHARLY ALFA MIKE PAPA ALFA MIKE ECHO NOVEMBER TANGO OSCAR ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR ECHO TANGO UNIFORM DELTA OSCAR DELTA ECHO BRAVO OSCAR MIKE MIKE ECHO LIMA HOTEL OSCAR ROMEO ALFA INDIA NOVEMBER DELTA ALFA ECHO MIKE VICTOR OSCAR LIMA TANGO ALFA DELTA ALFA FOXTROT OSCAR GOLF UNIFORM ECHO INDIA ROMEO ALFA

9- TANGO ECHO ROMEO ALFA MIKE INDIA GOLF OSCAR SIERRA ECHO BRAVO OSCAR MIKE MIKE ALFA SIERRA TANGO ECHO ROMEO ALFA MIKE INDIA GOLF OSCAR SIERRA ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR SIERRA ECHO MIKE UNIFORM INDIA TANGO OSCAR MIKE ECHO LIMA HOTEL OSCAR ROMEO

10- ROMEO ALFA DELTA INDIA OSCAR ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO INDIA SIERRA MIKE OSCAR UNIFORM NOVEMBER INDIA NOVEMBER DELTA OSCAR OSCAR SIERRA ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR SIERRA DELTA ECHO TANGO

OSCAR DELTA OSCAR OSCAR MIKE UNIFORM NOVEMBER DELTA OSCAR

11- OSCAR ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR ECHO SIERRA TANGO ALFA SIERRA ECHO MIKE PAPA ROMEO ECHO ALFA LIMA ECHO ROMEO TANGO ALFA PAPA ALFA ROMEO ALFA ALFA JULIET UNIFORM DELTA ALFA ROMEO OSCAR PAPA ROMEO OSCAR X-RAY INDIA MIKE OSCAR ECHO PAPA ROMEO ALFA TANGO INDIA CHARLY ALFA DELTA INDIA ALFA ROMEO INDIA ALFA MIKE ECHO NOVEMBER TANGO ECHO UNIFORM MIKE ALFA BRAVO OSCAR ALFA ALFA CHARLY ALFA OSCAR

12- OSCAR ECHO SIERRA CHARLY OSCAR TANGO ECHO INDIA ROMEO OSCAR QUEBEC UNIFORM ECHO ECHO ROMEO ALFA DELTA INDIA OSCAR ALFA MIKE ALFA DELTA OSCAR ROMEO ALFA UNIFORM MIKE ECHO NOVEMBER TANGO ALFA SIERRA UNIFORM ALFA CHARLY ALFA PAPA ALFA CHARLY INDIA DELTA ALFA DELTA ECHO DELTA ECHO ALFA JULIET UNIFORM DELTA ALFA ROMEO ECHO PAPA ALFA ROMEO TANGO INDIA



CHARLY INDIA PAPA ALFA ROMEO DELTA ALFA FOXTROT OSCAR ROMEO MIKE ALFA
CHARLY ALFA OSCAR DELTA ECHO UNIFORM MIKE ALFA SIERRA OSCAR CHARLY INDIA
ECHO DELTA ALFA DELTA ECHO MIKE ALFA INDIA SIERRA SIERRA OSCAR LIMA INDIA
DELTA ALFA ROMEO INDIA ALFA

Base 21 - CONSTRUÇÃO DE MASTRO PARA ANTENAS

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 2 equipes no mínimo

Material: por patrulha - 2 Bastões de 1,50m, 1 Bolinha de gude, 3 Pedacos de sisal com 6m cada, 3 espeques, 1 antena para radio HT banda UVF com o cabo, 1 rádio HT. Deverá ter um rádio HT com o aplicador da base.

Objetivos: Montar a torre de antena do rádio HT e fechar contato com a base do chefe em menor tempo.

Aplicação:

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, 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.

Lembrando que na ponta deste mastro deverá estar instalado a antena que será ligado no radio HT.

Assim que finalizar a montagem do mastro e a ligação do rádio HT, a patrulha deverá chamar a estação base e informar o nome do grupo e o nome da patrulha.





Base 22 – TORTA NA CARA

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 2 equipes no mínimo

Material: 2 rádios HT, 2m de elástico de látex (tripa de mico), 1kg farinha de trigo, 2L de água, dois pedaços em 1m de corda 5mm, um prato plástico.

Objetivos: Conhecimentos gerais e sobre o escotismo

Aplicação:

Perguntas e respostas, com torta na cara.

Será pendurado um rádio HT em alguma árvore, usando as cordinhas e o elástico (tripa de mico), que ele fique na altura do corpo. As equipes ficam em formação (cada patrulha com sua fila) atrás da marca do chão (a 10m do rádio). O escotista faz a pergunta em voz alta, e o primeiro que pegar o rádio HT, e responder pelo rádio HT corretamente ganha, e dará uma torta na cara do outro.

Perguntas:

1- Fundador do escotismo?

R: Robert Baden Powell

2- Ano em que o movimento escoteiro foi fundado?

R: 1907.

3- Pais onde foi fundado o movimento escoteiro?

R: Inglaterra.

4- Nome da esposa do Baden Powell?

R: Olave Baden Powell.

5- Local do primeiro acampamento escoteiro?

R: Ilha de Brownsea.

6- Qual o nome do livro escrito por Baden Powell para dar início ao movimento escoteiro?

R: Escotismo para rapazes.

7- Quantos jovens estavam no primeiro acampamento?

R: Vinte



8- Idade dos jovens que participaram do primeiro acampamento?

R: 12 a 16 anos

9- Ano que foi criado o Ramo Lobinho?

R: 1916

10-Ano que o escotismo chegou no Brasil?

R: 1910

11-Primeira cidade no Brasil a ter o movimento escoteiro?

R: Rio de Janeiro.

12-Onde foi a última presença pública de BP para os escoteiros no ano de 1937?

R: 5o Jamboree Mundial

13-Quem descobriu as Américas?

R: Cristóvão Colombo

14-Quem descobriu o Brasil?

R: Pedro Álvares Cabral.

15-Qual a idade do Brasil?

R: 525 anos.

16-Atual presidente do Brasil?

R: Luís Inácio Lula da Silva.

17-Nome de um jovem escoteiro que foi herói?

R: Ex.: Aldo Chioratto, Caio Vianna Martins

18-Conquista máxima do ramo escoteiro?

R: Lis de Ouro.

19-O que significa UEB?

R: União dos Escoteiros do Brasil.

20-Quais as 3 modalidades escoteiras mais conhecidas?

R: Básica, Ar e Mar.



Base 23 – JOGO DO CONTROLE ÁEREO

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: Mínimo de 2 equipes

Material: Um Rádio HT, 1 prancheta para cada equipe, Caneta, 2 Bambus/ tamanho: 2,10 metros (corpo da aeronave), 1 Bambu/ tamanho: 2,10 metros (asa da aeronave), 1 Bambu/ tamanho: 1,20 metros (cauda da aeronave), 4 Cordinhas para as amarras, 1 Cordinha para enrolar no corpo da aeronave onde o piloto vai deitar., Ficha com o plano de voo.

Objetivos: Cada patrulha deve construir uma aeronave conforme modelo abaixo, e trocar informações com a torre de comando. A aeronave deve levar o monitor e um passageiro, conforme desenho anexo.

Aplicação:

- 1º) Montagem da “aeronave” com bambu
 - 2º) Fornecidos os materiais e uma rápida explicação de como ela será montada!
 - 3º) A patrulha escolhe quem será o piloto da aeronave
 - 4º) A patrulha inicia a montagem.
 - 5º) O piloto receberá uma instrução do “voo” como o percurso, comunicação com a torre, as tarefas que eles terão que executar e também receberá a carta do voo, a qual eles deverão seguir à risca.
 - 6º) Enquanto a patrulha constrói a aeronave, o piloto recebe uma breve explicação e serão fornecidos os materiais: um HT, uma prancheta e a carta do voo.
 - 7º) Quando a equipe acabar de construir a “aeronave” ela avisa à torre que eles estão prontos para iniciar o voo com destino ao Aeroporto Anhanguera, com o piloto ocupando o seu lugar na cabine da aeronave (deitado) os outros elementos irão carregar a aeronave. Obs. sairá em primeiro lugar que acabar de construir a aeronave em primeiro lugar!!
 - 8º) O piloto irá coordenar o voo, informando aos outros membros da equipe qual o rumo que eles deverão seguir, sem pressa e observando a carta de voo pois, quanto melhor e perfeito o voo, mais pontos eles conseguirão!!
 - 9º) Pode-se contar pontos desde a construção da aeronave até o pouso no hangar do aeroporto, onde se encerra a atividade!!!
- (O Piloto acompanhará na “Carta de Voo” onde consta a trajetória que deverá ser seguida, marcada com estacas e cordinhas para facilitar, sempre voando do lado direito da marcação!!)



Obs. O piloto após passar na “perna do vento” (ao lado da pista de pouso) ele inicia o pouso e marca a cabeceira da pista lançando a primeira garrafinha e depois marca a zona de toque da aeronave com o solo, lançando a segunda garrafinha!!

A perna do vento é utilizada para que a aeronave possa se ajustar à velocidade e altitude necessárias para o pouso e para que o piloto possa observar a pista e identificar quaisquer obstáculos ou condições adversas é uma parte importante do circuito de tráfego, pois permite que a aeronave se posicione corretamente para a aproximação final.

A patrulha que terminara atividade, desmonta a aeronave para a próxima rodada da base!!

Aplicadores do jogo:

Torre de controle

Acompanhante da construção das aeronaves

Controlador da pista

Sugestão para pontuação:

Pontos	Procedimento para pontuação	Aeronave 1		Aeronave 2		Aeronave 3	
		Anuncio	Fonética	Anuncio	Fonética	Anuncio	Fonética
04	Montagem da aeronave (segurança e acabamento)						
02	Comunicação com a torre durante o percurso						
02	Informação tipo de aeronave e número de passageiros						
02	Reconhecimento da pista (voo na perna do vento)						
02	Aproximação da pista						
02	Marcação da cabeceira da pista						
02	Marcação da zona de toque na pista						
02	Pouso e chegada até o hangar						
02	Final do voo						



Base 24 – CÓDIGO MORSE - CW

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: por patrulha - 2 rádios HT, 1 manipulador pica-pau a pilha, Tabela de CW, Folha, Caneta.

Objetivos: Demonstrar o uso das ondas de rádio e conhecimento na transmissão e recepção de código Morse.

Aplicação:

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 da lei escoteira. 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.

Como Jogar:

A equipe se divide, o “primeiro” e mais um jovem ficará com um rádio HT, o manipulador, a tabela de código Morse (CW), e duas frases (será escolhida da lista abaixo). A uma distância de 10m ficará o restante da patrulha com o outro rádio HT, tabela de código Morse (CW) e uma folha para anotar a frase transmitida.

Ao sinal da chefia, as patrulhas iniciam a transmissão, cada patrulha irá transmitir cada frase duas vezes. Acabando as transmissões, a patrulha entrega a folha para chefia.

A chefia confere qual patrulha tem o maior número de caracteres acertado.

Textos sugeridos para usar:

1. A Honra para um Escoteiro é ser digno de toda confiança
2. Não queira decepcionar ou ficar em falta com os outros
3. O dever do Escoteiro é sempre ser útil e ajudar a todos.
4. É amigo e irmão, não importando o país, classe ou credo
5. Você sendo Escoteiro é sem dúvida polido e atencioso.
6. Maltratar um animal é, portanto, ir contra ao Criador
7. O Escoteiro obedece de boa vontade sem vacilar e errar
8. Aguarde em qualquer crise com ânimo alegre e coragem.
9. Como Escoteiro você olhará para o futuro com projeção
10. O Escoteiro é limpo em pensamentos, palavras e ações.



Base 25 – JOGO DA MEMÓRIA

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: Mínimo de duas equipes

Material: Cartas de baralhos contendo o código Morse (CW), 1 ou 2 mesas grandes, 3 Tabelas de código Morse (CW)

Objetivos: Desenvolver o raciocínio estratégico, lógico e matemático, além de proporcionar contato efetivo com o rádio e sua comunicação.

Aplicação:

Espalha-se as cartas do baralho de CW virados para baixo, e cada equipe terá direito de virar duas cartas, caso acerte, pode virar mais duas, e assim em diante até errar. Quando errar a outra equipe que vira as duas cartas. Conforme as equipes forem acertando elas vão guardando as cartas com elas, o jogo termina quando acabar as cartas da mesa.

As equipes podem consultar a tabela de código Morse (CW) que deverá estar disponível.

Base 26 - PX

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: Mínimo de 2 equipes

Material: (por patrulha), 1 rádio PX, 1 cabo e antena para PX, e uma bateria.

Objetivos: Desenvolver o raciocínio lógico, além de proporcionar contato efetivo com o rádio e sua comunicação.

Aplicação:

Estará em uma caixa o rádio PX todo desmontado (cabo do PTT, cabo de antena, bateria, antena). Sem manual de instrução, o jovem tem que montar o rádio PX, colocar em funcionamento, prender a antena em um mastro, subir o mastro e tentar encontrar a base do chefe que poderá estar em qualquer um dos 40 canais. Assim que achar ele deverá falar o nome do grupo e o da patrulha, e solicitar resgate, passando a quantidade de integrantes que estão com eles.

Pode se contar uma história que eles estão perdidos na floresta e encontraram este rádio desmontado nos destroços de um avião, e para eles pedir resgate, deverá colocar a estação em funcionamento.



Base 27 - RESGATE – TÉCNICAS DE PRIMEIROS SOCORROS

Duração: 25 minutos

Número de Facilitadores: 04 facilitadores (1 Chefe de Base e 3 vítimas)

Número de participantes por Base: mínimo de 2 equipes

Material: 03 vítimas, 06 bastões (cabo de enxada), 10 ataduras médias, 03 rolos de fita crepe, 03 fichas de identificação de lesões.

Objetivos: Aplicação de ataduras, imobilização de fraturas e entorses, e meios de transporte improvisados.

Aplicação:

Estarão espalhadas ao redor do local da atividade, 03 vítimas de um descarrilamento de vagões de trens, e tal qual no episódio de Caio Viana Martins, os escoteiros que estavam a passeio e não se machucaram, passaram a prestar os primeiros socorros às vítimas. Dessa forma, as patrulhas deverão localizar as vítimas, comunicar para a enfermaria via rádio as condições nas quais as vítimas foram encontradas e quais os ferimentos e lesões que as vítimas apresentam; em seguida deverão proceder com os primeiros socorros e improvisar um meio de transporte que não agrave as condições de saúde dos feridos e apresentando-se na enfermaria para a avaliação da equipe de saúde.

Observação: Os lenços poderão ser usados para auxiliar na imobilização, mas não deverá ser falado isso, pois as patrulhas deverão trabalhar com o que tem em mãos.

Base 28 - JOGO DA MEMÓRIA CÓDIGO FONÉTICO INTERNACIONAL

Duração: 20 minutos

Número de Facilitadores: 02

Número de participantes por Base: 1 a 4 equipes

Material: Cartas de baralhos contendo o código fonético internacional, 1 ou 2 mesas grandes, 3 Tabelas de código fonético internacional

Objetivos: Desenvolver o raciocínio estratégico, lógico e matemático, além de proporcionar contato efetivo com o rádio e sua comunicação.

Aplicação:

Espalha-se as cartas do baralho de código fonético virados para baixo, e cada equipe terá direito de virar duas cartas, caso acerte, pode virar mais duas, e assim em diante até errar.



Quando errar a outra equipe que vira as duas cartas. Conforme as equipes forem acertando eles vão guardando as cartas com elas, o jogo termina quando acabar as cartas da mesa.

As equipes podem consultar a tabela do código fonético internacional que deverá estar disponível para eles.

CQ GERAL, CQ GERAL, CQ GERAL

É de extrema importância que essas atividades sejam dadas de forma simples e suave para que não haja prejuízo emocional ou material e respeitando as normas éticas do radioamadorismo bem como os equipamentos e ferramentas.

Pedimos a colaboração de todos os adultos voluntários no apoio dessa atividade, afim de proporcionar o conhecimento geral e plural aos nossos mais diversos associados.

Nenhuma criança ou jovem deve ser impedido de ter o contato com os muitos modos usados no radioamadorismo, mas deve ser orientado de tal forma a despertar seu interesse, podendo vir a ser um bom apoiador e até mesmo um radioamador em breve.

Os documentos e as fichas de atividades serão disponibilizados através do drive para livre acesso de todos e assim facilitar o entendimento bem como a aplicabilidade das atividades sugeridas

https://drive.google.com/drive/folders/1-cXRzmGP5kmQGwWB8oyZpM98nn8QBdl?usp=drive_link.



COMPRA DE DISTINTIVOS

Informamos que o período de aquisição dos distintivos será de 11 de agosto a 20 de setembro de 2025, **através do site Meu Kit.**

Reforçamos que somente após o encerramento desse período é que os distintivos serão enviados para produção, seguindo os prazos de produção do fornecedor, e posterior enviado conforme solicitado em seu pedido.

MAIS INFORMAÇÕES

Dúvidas sobre programa do evento

Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil

E-mail: programa.sp@escoteiros.org.br

Dúvidas sobre inscrições

Escritório Regional de São Paulo dos Escoteiros do Brasil

E-mail: radioescotismo.sp@escoteiros.org.br

Informar no assunto do e-mail o nome do evento e o assunto a que se refere e no corpo do e-mail, informar nome do evento, tema, nome completo, UEL, número do registro e telefone para contato.

Acompanhe as novidades do evento pelo site www.escoteirossp.org.br



Luciana Maria Sevo Timoszczuk Ribeiro

Diretora de Métodos Educativos

Antônio Fischer Neto

Diretor Adj. de Métodos Educativos - Programa Educativo

Renato Samuel Vieira

Coordenador de Radioescotismo

Barbara Karine S.R. Pata

Coordenadora Adj. de Radioescotismo