



GRANDE  
JOGO  
AÉREO 2016



ESCOTEIROS  
DO BRASIL

# GRANDE JOGO AÉREO 2016

## Boletim 1

4.4.16 – Versão 1

Em seu sonho de voar, o homem criou o que foi, talvez, seu talvez primeiro artefato voador - a pipa. Desde então, passou voar com suas pipas coloridas, em diversos tamanhos e formatos, para satisfazer seu desejo de acompanhar os pássaros.

Com diversos formatos e versões, conhecida em praticamente todo o mundo há muitos séculos, a pipa também é conhecida no Brasil como papagaio, maranhão, quadrado, pandorga, capucheta, kite, arraia, etc. No meio de tantos nomes, vamos continuar chamando de pipa neste Grande Jogo Aéreo.

Mais conhecida como uma brincadeira e um esporte, a pipa também tem sido utilizada para outras tarefas. Foi usando uma pipa que Benjamin Franklin (e outros!) fez suas experiências e comprovações que acabaram criando o para-raios; isto foi em 1752.

Guglielmo Marconi também utilizou a pipa para elevar antenas em suas experiências de radiocomunicação. As pipas também são utilizadas – até hoje – para comunicação a curta distância, onde as cores e mesmo algumas manobras têm significado especial. Era usando pipas, por exemplo, que as sentinelas do Quilombo dos Palmares alertavam a todos de algum perigo.

Muito conhecido dos escoteiros do ar é o voo de Baden Baden. O irmão mais moço de nosso fundador Baden-Powell elevou-se do chão preso a pipas, mostrando a viabilidade de seu uso na observação do campo de batalha.

Unindo-se a estes e tantos outros pioneiros, neste Grande Jogo Aéreo os escoteiros vão descobrir novas possibilidades voando com as pipas!

## Participação

O Grande Jogo Aéreo é uma atividade destinada a escoteiros e seniores, de todas as modalidades.

## Organização

A realização da atividade é de atribuição das unidades escoteiras locais. A sugestão é que diferentes grupos escoteiros e seções escoteiras autônomas se reúnam em suas regiões ou distritos para realizar uma atividade conjunta.

Ninguém precisa deixar de participar da atividade. Até mesmo uma patrulha isolada pode participar do Grande Jogo Aéreo como uma atividade de patrulha, selecionando um desafio e pedindo autorização e acompanhamento de um escotista de seu grupo.

## Data

A data sugerida para o Grande Jogo Aéreo é dia 30 de abril, data próxima ao Dia do Escoteiro do Ar (28 de abril). A atividade pode ser realizada em um dia ou usando todo o final de semana.

A atividade também pode ser realizada em outra data, até o fim do mês de julho de 2016, atentando-se à data



limite para a compra dos distintivos.

## Equipes

As atividades sugeridas para o Grande Jogo Aéreo devem ser realizadas por patrulhas. Mesmo que a atividade congregue diversas tropas de diferentes grupos escoteiros e seções escoteiras autônomas, cada jovem deve participar em sua patrulha original. Mesmo que apenas um jovem de determinada patrulha esteja presente, ele terá condições de participar da atividade.

Todas as soluções para os desafios devem ser propostas e executadas pelas patrulhas. Aos escotistas cabe apenas acompanhar a execução das tarefas, observando as condições de segurança, e preparar o local e a infraestrutura para que a atividade se desenvolva.

## Materiais

Cada patrulha poderá realizar suas pesquisas previamente ou mesmo durante o evento. Para tanto, **os desafios deverão ser divulgados com antecedência aos participantes**, para que as patrulhas possam se reunir, projetar a sua solução e levar o material necessário.

Recomendamos que a organização local forneça os materiais básicos para a confecção das pipas – linha, papel de seda, cola e varetas – facilitando a participação de todos.

## Competição

A atividade não é competitiva. Cada patrulha buscará a melhor solução para os desafios propostos.

A vitória será a superação dos obstáculos de cada desafio proposto.

## Relatórios

Durante a atividade – ou imediatamente após – as patrulhas são convidadas a divulgar nas redes sociais os seus resultados, com fotografias e imagens.

Cada unidade escoteira local deverá publicar um breve relatório no Sigue, contendo a relação das patrulhas participantes e um link para a publicação de cada patrulha, além de uma seleção das melhores imagens do evento.

O relatório deve conter: o nome de cada patrulha participante, nome da UEL, quantidade jovens de cada Ramo e quantidade de adultos que participaram. Se a atividade foi realizada em conjunto com mais de uma Unidade Escoteira Local, deve constar o nome da UEL que também esteve presente – e cada uma deve fazer seu próprio relatório.

**O relatório deverá ser colocado no Sigue até 20 dias após a realização do evento.**

## Distintivos

Cada unidade escoteira local poderá comprar os distintivos dos participantes conforme orientação ao final deste Boletim.

## Atividades – dinâmica

O Grande Jogo Aéreo é composto por um desafio obrigatório, quatro desafios principais e as atividades complementares – incluindo abertura e quebra-gelo.



A organização local definirá qual ou quais desafios serão aplicados, de acordo com o tempo e espaço disponíveis. Uma possibilidade interessante é permitir que cada patrulha escolha seu desafio e, completando um, inicie a superação de outro desafio.

É importante que os desafios sejam divulgados às patrulhas participantes com antecedência para que estas possam se preparar para a atividade.

As atividades complementares incluem a cerimônia de abertura e de encerramento, jogos quebra-gelo e eventualmente outros jogos e atividades que a organização local decidir. A organização local pode realizar atividades diferentes das propostas, conforme as condições locais.

## GRANDE JOGO AÉREO 2016

### Desafio Obrigatório

### Voando em céu de brigadeiro

Esta tarefa é obrigatória para todas as patrulhas que participarão dos desafios do Grande Jogo Aéreo 2016. Nenhuma patrulha poderá realizar as outras atividades sem ter realizado esta atividade.

Soltar pipas é uma atividade sensacional, mas não é isenta de riscos. É importante saber que estes riscos são facilmente controláveis, ou seja, com os devidos cuidados, você e sua patrulha ficarão em segurança!

Vocês já devem ter ouvido diversos conselhos sobre segurança de pipa. Desde a linha segura, o local e as instalações elétricas, além do tempo (condições atmosféricas).

Junte a patrulha e faça uma discussão ampla sobre o assunto. Vocês estão liberados para pesquisar em livros, internet e consultar outras pessoas também! Mas não basta “juntar” as informações, vocês precisam discuti-las.

Em seguida, façam uma apresentação destes cuidados e das atitudes que todos devem tomar para soltar pipas com segurança. Esta apresentação pode ser feita em forma de esquete, vídeo, texto, cartaz, áudio, quadrinhos, mangá, blog, grafite, música, poesia, rap, fotografia. Usem a imaginação!



## GRANDE JOGO AÉREO 2016

### Conversa ao sabor dos ventos

Cada patrulha deverá ser instruída a preparar um código de comunicação baseado em pipas que seja capaz de transmitir algumas informações simples: cores (vermelho, amarelo, azul, verde), quantidade (de um a cinco) e os quatro pontos cardeais (norte, sul, leste e oeste). Os códigos podem ser planejados previamente pelas patrulhas ou durante a atividade. Os escoteiros também deverão ser capazes de identificar as suas pipas no meio das pipas de outras patrulhas.



Cada patrulha deverá construir as pipas que usará no seu código de comunicação. As mensagens podem ser codificadas pela cor, formato e quantidade de pipas, ou pela altura, ou ainda por alguma manobra executada pela pipa. As patrulhas também podem usar trens de pipas ou pendurar bandeiras (de papel de seda) nas pipas. Ou podem inventar outra forma de codificação de acordo com sua imaginação – a limitação é apenas questão de segurança.

No início do desafio, a chefia marcará o horário que as mensagens serão enviadas. Nesta hora, todas as pipas deverão estar prontas.

Enquanto as patrulhas se preparam, a chefia espalhará pelo campo certa quantidade de objetos (sugerimos retângulos de EVA) nas cores vermelho, amarelo, azul e verde. Estes objetos não precisam estar escondidos.

No horário marcado, cada patrulha se dividirá em duas. A primeira metade receberá a mensagem dos chefes e a transmitirá por meio das pipas, utilizando o código da patrulha. A segunda metade de cada patrulha interpretará a mensagem codificada pelas pipas e terá 30 minutos para cumprir a tarefa.

Metade da patrulha não deverá ter contato com a outra metade, o espaço deve ser amplo o suficiente para acomodar as equipes em locais separados.

A mensagem pode ser diferente para cada equipe ou igual para todas, e deve ser algo como “recolher três unidades amarelas e levar ao portão sul”.

As equipes receptoras receberão um envelope grande com seu nome escrito. Neste envelope devem armazenar as peças pedidas na mensagem e entregar no ponto determinado.

## GRANDE JOGO AÉREO 2016

### Sensoriamento Remoto

Hoje utilizamos satélites, aviões, foguetes e, mais recentemente, drones para coletar imagens aéreas de uma determinada área. Estas tecnologias têm diversas aplicações industriais, científicas, agrícolas, comerciais e até militares.

No passado, as pipas já foram utilizadas para esta função. Com uma diferença importante: os observadores eram içados pelas pipas!

Sua missão agora é fazer uma fotografia ou filmagem aérea içando uma câmera fotográfica por meio de uma pipa.

A patrulha deverá construir a pipa e encontrar uma solução para fixar a câmera na própria pipa ou na linha que a prende. Nos dois casos há alguns desafios técnicos a superar.

A resistência da linha é parte do desafio, assim como o peso da câmera. A câmera tem que se manter estabilizada, sem girar nem balançar em demasia.

Talvez seja preciso alguma linha mais forte, ou um pouco de papelão, isopor, depron, cola quente, fita adesiva, ou o que a imaginação da patrulha decidir.

Após o voo, as imagens coletadas devem ser publicadas, bem como uma fotografia da solução encontrada para elevar a câmera.

Recomendamos utilizar como câmera fotográfica um equipamento fora de uso, pois em caso de quedas o mesmo poderá se danificar. A câmera pode ser programada para filmar todo o voo ou tirar uma fotografia após certo tempo.



## GRANDE JOGO AÉREO 2016

### Esquadrão de Demonstração Aérea

Tudo que voa nos chama a atenção! Como é bonito voar!

O desafio aqui é fazer uma pipa que represente a união de seu amor ao Escotismo com a paixão de voar.

A pipa deve se diferenciar de alguma maneira especial – seja por um formato especial, seja pelo tamanho realmente grande. Pode ser por uma decoração especial, uma cauda – rabiola – excepcional, ou quem sabe um trem de pipas – várias pipas unidas que voam como sendo uma apenas.

Mas não basta ser bonita. Tem que mostrar sua beleza voando!



## GRANDE JOGO AÉREO 2016

### Os Pequenos Também Voam

Se você acredita que os super-heróis voam, este desafio é para você!

Que tal a sua patrulha levar o colorido das pipas para as crianças da comunidade? Será uma oportunidade de apresentar o Escotismo para elas, com muita alegria, enquanto constroem e empinam as pipas.

A organização local pode convidar as crianças, distribuindo uma ou duas em cada patrulha.

Este pode ser o desafio escolhido por uma patrulha participando sozinha do Grande Jogo Aéreo, ou de uma tropa.

Vocês leram “crianças”? E porque não idosos? Ou pessoas com mobilidade reduzida? Ou... ah, vocês sabem de quem estamos falando, não é?

A organização local, em qualquer caso, deve se preparar para receber os convidados com carinho e segurança.

E seguem duas dicas importantes: em vez de fazer pipas, talvez vocês prefiram fazer “capuchetas” – aquelas pipas que não usam cola nem vareta. Podem ser feitas com folhas de papel de seda, bem coloridas, ou mesmo com papel jornal! O custo é muito pequeno e é muito seguro. E o papel, vocês podem cortar com a borda de régua, sem usar tesouras.

Mas estejam preparados. É bem possível que, em vez de vocês ensinarem a fazer e soltar pipas, vocês se deparem com verdadeiros mestres. Aproveitem e aprenda com eles!



# GRANDE JOGO AÉREO 2016

## Atividades complementares

### Abertura e Encerramento

Como toda atividade escoteira, iniciem e encerrem a atividade com uma oração e a saudação à Bandeira Nacional. Em comemoração ao Dia do Escoteiro do Ar (28 de abril), incluam o Hino do Aviador e o Hino dos Escoteiros do Ar.

### Visitas

Podendo realizar esta atividade em um ambiente aeronáutico, reservem um tempo na programação para visitar as instalações e ouvir as histórias dos homens que voam.

### Desenho humano

Reúna os monitores e peça para que eles organizem todos os participantes de tal forma que, visto do alto, seja formada a figura de uma pipa. Tirem uma boa fotografia!

### Apresentação com alfabeto fonético

Logo no início da atividade, se vários grupos escoteiros estiverem reunidos, este pequeno quebra-gelo fará uma rápida apresentação de todos.

Com todos em círculo (pode ser dois ou mais círculos concêntricos), o chefe chama por uma letra – mas sem dizer a letra, e sim seu código no alfabeto fonético. Todas as pessoas cujo nome tenham esta letra inicial vão ao centro correndo e gritam seu nome, se apresentado.

### Patrulha Aérea – proteção ao aeródromo

Cada escoteiro faz um avião de papel de dobradura para si. Cada um deve escrever seu nome no avião de papel. Um retângulo de lona ou papel, relativamente grande (em torno de 2m x 4 m, o tamanho pode variar bastante) representa o aeródromo a ser protegido. Uma dupla de escoteiros é designada para proteger o aeródromo – os pilotos de patrulha – enquanto os outros escoteiros deverão tentar tomá-lo.

O jogo se desenvolve de maneira parecida com o tradicional esconde-esconde.

Os dois pilotos de patrulha ficam ao lado do aeródromo com os olhos fechados por 90 segundos, enquanto os outros escoteiros irão se esconder, sempre levando seus aviões de papel. Acabado o tempo, os pilotos de patrulha deverão sair de perto do aeródromo procurando pelos pilotos invasores.

Observar que os pilotos de patrulha só podem se afastar do aeródromo levando consigo os aviões de papel.

Quando um piloto invasor se revelar, inicia uma corrida – vence aquele que fizer pousar primeiro seu avião sobre o aeródromo. Cada um escolhe o momento de lançar seu avião, a distância não é determinada.

Se o avião do piloto de patrulha pousar primeiro no aeródromo, os dois trocam de função para a próxima rodada.

Vlamiir Pereira  
Coordenador da Modalidade do Ar  
Escoteiros do Brasil



# GRANDE JOGO AÉREO 2016

## Compra de distintivos - Informativo 1

Os grupos escoteiros interessados na aquisição dos distintivos deverão efetuar os pedidos através do sistema Sigue Administrativo a partir do dia **30 de abril de 2016**.

Valor unitário do distintivo: R\$ 2,50.

Valor por remessa de distintivo (PAC): R\$ 12.

O Sigue emitirá um boleto bancário no valor total da compra dos distintivos solicitados, mais o valor da remessa dos distintivos via PAC.

Passos para compra dos distintivos das atividades especiais (MutEco, MutCom, Jota-Joti , Elo Nacional, Grande Jogo Naval e Grande Jogo Aéreo):

No Sigue Administrativo, clicar no botão **Atividades/Eventos**, escolhendo a opção **Atividades fora de sede**.



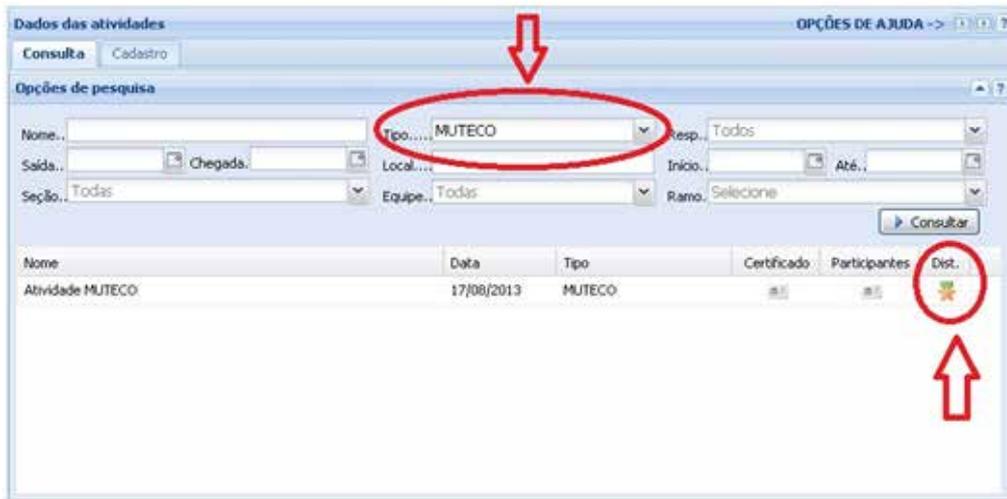
Uma vez dentro do cadastro de atividades, deve-se selecionar o tipo de atividade para a qual serão comprados os distintivos (no exemplo abaixo foi selecionado o MutEco).

Depois de encontrada a atividade, deve-se clicar no botão  para a compra dos distintivos.

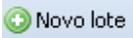
GRANDE  
JOGO  
AÉREO 2016



ESCOTEIROS  
DO BRASIL



Após clicar no botão para a compra dos distintivos, uma nova tela será aberta.

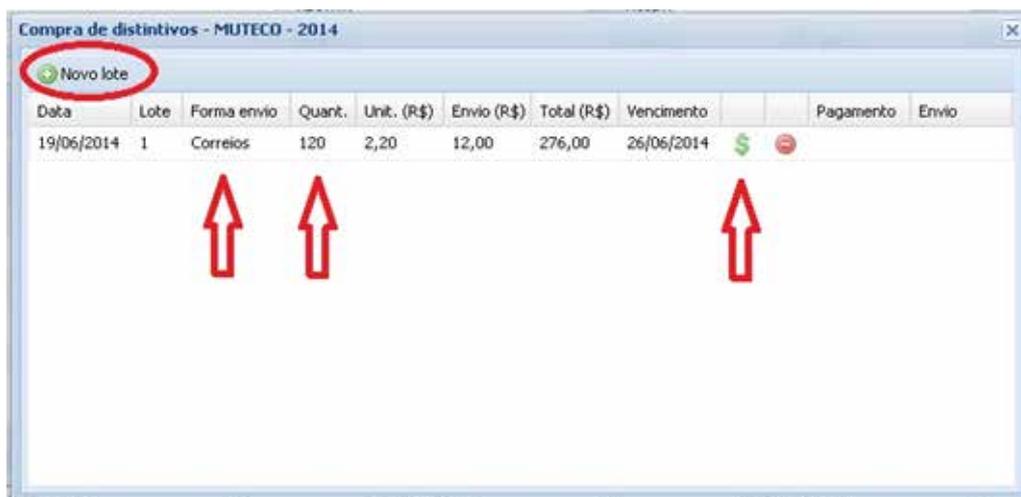
Nessa tela você deverá clicar no botão  e informar:

Forma de envio;

Quantidade de distintivos a serem comprados.

Depois de informados esses dados, você deverá clicar no botão  para confirmar a informação.

Após a confirmação você deve clicar no botão  para imprimir o boleto de pagamento.



GRANDE  
JOGO  
AÉREO 2016



ESCOTEIROS  
DO BRASIL

Efetue o pagamento e aguarde o envio dos distintivos.

Você pode verificar a data de envio na mesma tela de compra dos distintivos, verificando a coluna "Envio".

Estarão dispensados do pagamento da postagem os grupos escoteiros que optarem pela retirada nos Escritórios Regionais que recebem malote do Escritório Nacional (Porto Alegre, Curitiba, São Paulo, Rio de Janeiro e Brasília). Esta possibilidade estará disponível no formulário de pedido dos distintivos e deverá ser solicitado pelo grupo escoteiro.

Data limite para aquisição dos distintivos: **15 de maio de 2016.**

## ENVIO DOS DISTINTIVOS

Todos os distintivos solicitados serão enviados aos grupos escoteiros a partir de **1 de junho de 2016**, ou seja, após o recebimento dos pedidos dos grupos escoteiros.

Para mais informações sobre compra de distintivos, entre em contato pelo e-mail [eventos@escoteiros.org.br](mailto:eventos@escoteiros.org.br)

