

# Caderno de Atividades

Em 2020 os Escoteiros do Brasil lançaram seu primeiro caderno de atividades, com a intenção de facilitar o trabalho das Unidades Escoteiras Locais e seus planejamentos, reunindo as propostas de atividades especiais em um único documento. Devido ao sucesso do primeiro ano, repetimos o modelo no ano seguinte e novamente obtivemos êxito com o material publicado. Rapidamente, o Caderno de Atividades tornou-se uma importante ferramenta na prospecção de parcerias que fazem das nossas atividades um sucesso na aplicação do nosso Programa Educativo Brasil afora.

Em 2023, visando fazer do Caderno de Atividades uma ferramenta ainda mais inovadora e dinâmica, apresentamos um novo formato de quadro interativo para garantir um acesso ainda mais facilitado e de fácil manuseio a todas as atividades e iniciativas propostas pelo nosso Caderno de Atividades e como elas estão alinhadas com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

Confira as [edições anteriores](#) do Caderno de Atividades.



## Hora do Planeta

Data 25/03/2023

Lançada em Sydney em 2007, a Hora do Planeta cresceu e se tornou um dos maiores movimentos de base do mundo para o meio ambiente, inspirando indivíduos, comunidades, empresas e organizações em mais de 180 países e territórios a tomar ações ambientais tangíveis por mais de uma década.



## Parceiros



## Arquivos Relacionados

**Fichas de Atividades**

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

# Hora do Planeta 2023

### Informações

Duração: 60 minutos

Local: local aberto

Participantes: individual

### Informações

**Duração:** uma hora, das 20h às 21h no horário local do sábado **25 de março**, mas sugerimos atividades em toda semana que antecede o dia, de **20 a 24 de março**

**Horário:** 20h – Horário de Brasília

**Local:** Campanha global e nacional – em todas as cidades

**Participantes:** crianças e suas famílias, jovens, escolas, empresas, cidades, monumentos e parques em mais de 70 países em todo mundo

### Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter, espiritual, intelectual e social

### Materiais

Não se aplica

### Descrição da atividade

Todos os anos, às 20h30 do último sábado de março, milhões de pessoas em todo o mundo se unem para apoiar o nosso planeta, aumentando a conscientização sobre duas de suas maiores ameaças: a perda da natureza e as mudanças climáticas.

Isso é feito através da simples ação de desligar as luzes da casa por uma hora. Uma única pessoa fazendo esse gesto pode parecer pouco, mas quando todos nós nos unimos, podemos criar a #MaiorHoraDoPlaneta.

No dia 25 de março de 2023, desligue as luzes às 20h30 e fique de olho nas sugestões de atividades e ações legais para você organizar durante a semana. E não deixe de divulgar a Hora do Planeta 2023 entre seus amigos, familiares e na sua comunidade!

Acompanhe no site [www.horadoplaneta.org.br](http://www.horadoplaneta.org.br)

## Bibliografia

[Hora do Planeta](#)

[Turma da Mônica - Pequeno Manual do Meio Ambiente](#)

[Mapinguari](#)

[Nosso planeta](#)

[Sou um rio - Loja Nova Fronteira](#)

[Nosso Planeta Educação | WWF Brasil](#)

[Chico Bento embaixador do WWF-Brasil](#)

[Restaura Natureza](#)

Esta ficha foi elaborada por

Gabriela Yamaguchi

Diretora de Engajamento do WWF-Brasil

[gabriela@wwf.org.br](mailto:gabriela@wwf.org.br)

## Março Roxo

Data 04/03/2023 a 25/03/2023

Todos os anos, em 26 de março, pessoas ao redor do mundo são convidadas a usar a cor roxa como forma de conscientizar a sociedade sobre a epilepsia. Além das atividades propostas para o mês de março, a parceria entre Escoteiros do Brasil e a Associação Brasileira de Epilepsia (ABE) busca aumentar a compreensão do tema com desafios que poderão ser abordados ao longo de todo o ano.



## Parceiros



## Arquivos Relacionados

### Apresentação

Fichas de Atividades - Ramos Lobinho e Escoteiro

Fichas de Atividades - Ramos Sênior e Pioneiro

Fichas de Atividades - Concurso Empatia

## Ramos Lobinho e Escoteiro

# Quero pertencer ao grupo

### Informações

Duração: 1 hora

Local: área aberta

Participantes: por seção

### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

### Materiais

Quadro ou cartolina

### Descrição da atividade

1. O escotista escolhe três ou mais jovens;
2. Os demais, em círculo, ficam com os braços entrelaçados e os olhos fechados;
3. O escotista informa que o objetivo é não deixar os jovens de fora entrarem na roda, enquanto que para os jovens de fora o objetivo é inverso, ou seja, precisam tentar entrar no círculo;
4. Assim que o escotista der o comando, os jovens que estão de fora do círculo tentam entrar, da melhor maneira que achar possível, entre os vãos, convencer o grupo a deixar fazer parte, tentar desfazer os braços entrelaçados, durante cinco minutos;
5. Após o término do tempo, o escotista vai dizer que os três jovens que queriam entrar no círculo representaram pessoas novas no grupo, com alguma condição diferente (epilepsia, diabetes ou autismo);
6. Não há ganhador ou perdedor.

Após a atividade, o Escotista separa em grupos ou conversam todos e debatem:

- a. Em que situações as pessoas podem ser excluídas?
- b. O que leva o grupo a excluir uma pessoa?
- c. Como evitar a exclusão?
- d. O que significa os olhos fechados?

Depois de debaterem, um jovem (ou mais jovens) é escolhido para escrever o que o grupo achou. Ao final, o grupo faz uma roda grande com todos e o escotista pode discutir que todos nós somos diferentes e podemos apresentar condições diversas, que nem sempre são aparentes.

Os olhos fechados significam que não podemos deixar passar despercebidos situações em que as pessoas possam sentir-se excluídas ou estiverem precisando da nossa ajuda. Outra possibilidade é de estar sempre de olhos e ouvidos abertos para aprender sobre todas as condições, quaisquer delas.

## Bibliografia

[Vídeo geral sobre epilepsia com Dra. Juliana Passos](#)

[Diferença entre convulsão e crise epiléptica](#)

[Epilepsia | Drauzio Comenta](#)

[Epilepsia e Ansiedade](#)

[Epilepsia: Causas e Como Socorrer](#)

[Mitos e Verdades](#)

[Dona Ciência - edição 43 - AFIP - Associação Fundo de Incentivo à Pesquisa](#)

Esta ficha foi elaborada por

Leandro Martins dos Santos

## Ramos Lobinho e Escoteiro

### “Fato ou Fake”

#### Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: por seção

#### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

#### Materiais

Balões diversos, cartões com frases corretas e incorretas

#### Descrição da atividade

1. Os escotistas enchem vários balões contendo papéis com frases e palavras corretas com relação a epilepsia; Os escotistas explicam que neste mês pessoas mal-intencionadas espalharam na internet algumas “Fake News”;
2. Os grupos escoteiros foram chamados para descobrir as verdades e combater as notícias falsas sobre epilepsia;
3. Divide-se os jovens em dois ou mais grupos (podendo ser matilha ou patrulha);
4. Assim que o escotista der o comando, os jovens vão estourar os balões (caso não queiram utilizar balões, pode fazer os cartões e espalhar na sede) e separar as frases que consideram corretas com relação a epilepsia;
5. As frases falsas (“Fake News”) devem ser rasgadas, simbolizando que estas informações foram combatidas;
6. Ganha o grupo que recolher mais frases corretas.

#### Frases corretas:

- Epilepsia é uma doença neurológica;
- Crise epiléptica ocorre quando há atividade elétrica cerebral anormal;
- Qualquer pessoa ou animal com cérebro pode ter epilepsia;
- As pessoas com epilepsia podem ir à escola;
- Jovens com epilepsia podem frequentar as atividades escoteiras;
- Os escotistas também podem ter epilepsia;
- Epilepsia tem tratamento;
- Existem vários tipos de epilepsia e, algumas são difíceis de reconhecer, como as crises de “ausências”, que são pequenos “desligamentos”;
- Existem aproximadamente 50 milhões de pessoas no mundo com epilepsia;

- No dia 26 de março é comemorado o dia internacional da epilepsia;
- O DIA ROXO ou MARÇO ROXO é devido a cor da flor de lavanda, símbolo da solidão. Este sentimento está presente em muitas pessoas com epilepsia;
- O jovem do movimento escoteiro deve saber o que fazer durante uma crise epiléptica;
- A manifestação da crise epiléptica depende de onde acomete o cérebro;
- A pessoa com epilepsia precisa se tratar com medicamentos controlados e não podem parar, sem a indicação médica;
- Epilepsia não é contagiosa;
- A pessoa com epilepsia tem todos os direitos que qualquer outra pessoa;
- A pessoa com epilepsia não pode pilotar aviões;
- O correto é dizer pessoa com epilepsia e não dizer “epiléptico”;
- A pessoa com epilepsia não deve fazer mergulhos profissionais;
- A pessoa com epilepsia nem sempre tem lesão cerebral;
- Posso ajudar uma pessoa com crise, ajudando-a a não se machucar.
- É recomendado que a pessoa com epilepsia tenha alguma identificação dizendo que tem epilepsia. Isto ajuda para que as pessoas que socorrem durante uma crise possam saber como são as crises, o que toma de medicação, além de saber quem avisar.

#### Frases incorretas:

- A epilepsia é causada por contágio de saliva de outra pessoa com epilepsia;
- É preciso restringir os movimentos da pessoa que está apresentando uma crise;
- Durante uma crise epiléptica, deve “puxar a língua” da pessoa;
- A pessoa com epilepsia tem problemas cognitivos;
- A epilepsia nunca tem controle / cura;
- A pessoa com epilepsia é considerada uma pessoa com deficiência;
- As pessoas com epilepsia sempre terão filhos com epilepsia;
- O conhecimento sobre a epilepsia não precisa de ser divulgado, já que todos já sabem;
- Existe vacina contra a epilepsia;
- A epilepsia acomete somente pessoas de classes sociais mais baixas.

Obs: Os Escotistas podem fazer mais frases (corretas e incorretas) a partir do material suplementar.

Esta ficha foi elaborada por

Leandro Martins dos Santos

## Ramos Sênior e Pioneiro

### “Sim, posso mudar”

#### Informações

Duração: 1 hora

Local: área aberta

Participantes: por seção

#### Área de desenvolvimento

Intelectual e afetivo

#### Materiais

Celular, papel, caneta, acesso à internet

#### Descrição da atividade

Numa escola no interior do Brasil uma criança apresentou uma crise epiléptica (“convulsão”) durante uma aula de educação física. Os professores e alunos ficaram muito assustados, pois nunca tinham presenciado aquela situação. Ficaram com medo e não sabiam o que fazer. A criança que apresentou a crise já tinha epilepsia, mas nunca havia conversado sobre isso. Os pais tinham vergonha e achavam que se falassem na escola e os amigos pudessem excluí-lo das atividades.

Os grupos escoteiros daquela cidade e da região foram chamados pela comunidade médica e pela população para pensar em estratégias de maior divulgação da epilepsia (o que fazer) e combater o preconceito. O Escotista divide os jovens em 2 ou mais grupos, distribuem papel, caneta para que pensem em estratégias do que fazer naquela escola ou comunidade.

1. O escotista pode distribuir materiais complementares para ajudá-los nas estratégias, pedir para procurarem no google por campanhas de vários materiais;
2. Também podem dar dicas de outras campanhas, como a do câncer de mama, de próstata (iluminar praças, locais públicos, pedir para pessoas influentes darem entrevistas e falarem sobre a doença, fazer campanhas com camisetas e cartazes com o tema, caminhadas, piqueniques, folders e cartazes nas escolas e locais públicos);
3. Fazer uma produção de vídeo e publicar nas redes sociais divulgando mais sobre a doença, estimular pessoas que têm epilepsia a falarem e dar seus depoimentos;
4. Fazer entrevistas com profissionais de saúde que trabalhem com nesta área (neurologistas, biólogos, biomédicos, neurocirurgiões, psicólogos);

## Bibliografia

[Vídeo geral sobre epilepsia com Dra. Juliana Passos](#)

[Diferença entre convulsão e crise epiléptica](#)

[Epilepsia | Drauzio Comenta](#)

[Epilepsia e Ansiedade](#)

[Epilepsia: Causas e Como Socorrer](#)

[Mitos e Verdades](#)

[Dona Ciência - edição 43 - AFIP - Associação Fundo de Incentivo à Pesquisa](#)

Esta ficha foi elaborada por

Leandro Martins dos Santos

## Ramos Sênior e Pioneiro

### “Jogo da discórdia”

#### Informações

Duração: 90 minutos

Local: área aberta

Participantes: por seção

#### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

#### Materiais

Celular, papel sulfite A4, caneta, fita crepe, acesso à internet

#### Descrição da atividade

A epilepsia afeta em torno de 1 a 2% da população. Sendo assim, os escotistas junto com os jovens podem fazer o cálculo de pessoas com epilepsia na sua cidade (Ex. Numa cidade com 100.000 habitantes, mil pessoas têm a doença). Muitos medicamentos faltam nos postos e muitos são pouco acessíveis. Há muita discórdia, dificuldades e conquistas na história da luta da pessoa com epilepsia. No jogo da discórdia, quem ganha é a informação correta e o combate ao preconceito.

O escotista faz um quadro com um cartaz de cartolina, escrito:

- a. protagonista (principal);
- b. antagonista (contrário).

Outro quadro contendo várias frases em papéis dobrados (misturados e escondidos)

- “Eu tenho preconceito contra pessoas com epilepsia” (A);
- “Eu preciso esconder que tenho epilepsia” (A);
- “Eu ajudo em campanhas de epilepsia” (P);
- “Eu ajudo pessoas a conseguirem seus remédios” (P);
- “Eu ajudo pessoas com epilepsia a conquistarem seus direitos” (P);
- “A epilepsia não é da minha conta”(A);
- “Eu não gosto de conviver com pessoas com epilepsia”(A);
- “Eu mesmo que eu não tenha epilepsia, quero ajudar alguém que tenha” (A);
- “Eu não posso ajudar quem tiver uma crise pois posso contrair a doença” (A);
- “Quanto mais eu divulgo informações verdadeiras sobre epilepsia, mas combato o preconceito”(P);
- “Eu posso ter epilepsia algum dia”(P);

- “Eu sou a favor de incluir qualquer pessoa com epilepsia na escola, no trabalho e nos locais de lazer”(P);

O escotista pode mostrar alguns vídeos ou explicar sobre conceitos gerais sobre epilepsia. Dividir os jovens em grupos e em fila. Quando o escotista der o comando, cada jovem da fila abre o cartão, coloca no local correto no quadro: antagonista e protagonista. O grupo que terminar primeiro e acertar mais, ganha!

## Bibliografia

[Vídeo geral sobre epilepsia com Dra. Juliana Passos](#)

[Diferença entre convulsão e crise epiléptica](#)

[Epilepsia | Drauzio Comenta](#)

[Epilepsia e Ansiedade](#)

[Epilepsia: Causas e Como Socorrer](#)

[Mitos e Verdades](#)

[Dona Ciência - edição 43 - AFIP - Associação Fundo de Incentivo à Pesquisa](#)

Esta ficha foi elaborada por

Leandro Martins dos Santos

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

# Concurso “Empatia” - Março Roxo

### Informações

Duração: 2 horas

Local: área aberta

Participantes: por matilha, patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Caráter e social

### Materiais

Necessário para produção audiovisual.

### Descrição da atividade

Concurso de produção audiovisual, com elementos que mostrem empatia para com as pessoas que tem Epilepsia, criando um ambiente de convivência onde sejam aceitos em todos os ambientes sociais. Para este material ser produzido, precisamos das seguintes referências abaixo:

- Primeiros socorros – saber o pronto atendimento nos casos de epilepsia;
- Como receber uma pessoa que tem epilepsia na UEL;
- O local de gravação deve ser, preferencialmente, em um local aberto;
- E conter o momento da empatia com as pessoas com epilepsia;
- Aceitação das pessoas com epilepsia: Como mudar essa história?

### Regras

- Vídeo de, no máximo, um minuto;
- Na abertura, deve ter a marca da UEL, ramo e nome da seção;
- Encerramento a marca do Escoteiros do Brasil;
- Usar as referências descritas na descrição da atividade;
- Publicar no Instagram Reel da seção ou UEL;
- Colocar menção @assoc.brasileira.epilepsia e @escoteirosdobrasil
- Usar a hashtag #MarcoRoxo2023

### Prêmios

- 1° e 2° de cada ramo receberão um troféu.

### Esta ficha foi elaborada por

Associação Brasileiro de Epilepsia

## Grande Jogo Aéreo

Data 22/04/2023

Neste ano, o Grande Jogo Aéreo homenageia os 150 anos do nosso Grande Inventor Aéreo, Alberto Santos Dumont, o Patrono da Aviação. Todos são convidados a conhecer e vivenciar um importante momento na história brasileira por meio das atividades propostas e se inspirar para criar suas próprias invenções e se tornando criativos novos aviadores!

#GJA2023



## Arquivos Relacionados

**Apresentação - Grande Jogo Aéreo 2023**

**Fichas de Atividades - Ramo Lobinho**

**Fichas de Atividades - Ramo Escoteiro**

**Fichas de Atividades - Ramo Sênior**

**Fichas de Atividades - Ramo Pioneiro**

## Grande Jogo Aéreo

Em 2023, comemoramos o aniversário de 150 anos de um dos maiores representantes brasileiros de todos os tempos, Alberto Santos Dumont, o nosso patrono da aviação e desde 2006 um dos portadores de uma página no Livro de Heróis da Pátria Brasileira.

Este inventor mineiro, nascido em 20 de julho de 1873, trouxe ao mundo a capacidade de dirigibilidade de balões, demonstrada em sua volta em torno da Torre Eiffel com o seu Dirigível n.6, decolou na frente de uma população em polvorosa com o seu 14-bis poucos anos depois e ainda democratizou a aviação ao publicar gratuitamente as plantas e manuais de fabricação do seu n.20 Demoiselle, além de ter recebido o primeiro relógio de pulso do mundo, feito a pedido por seu colega Louis Cartier.

A lista de feitos é enorme, mas maior ainda pode ser nossa diversão ao tentarmos reviver alguns momentos em homenagem àquele que há tanto tempo inspira o nosso Sonho de Voar!

### Data

O Grande Jogo Aéreo 2023 poderá ser realizado no período entre os dias 27 de abril - Dia do Escoteiro do Ar e o dia 17 de julho de 2023.

### Participantes

Podem participar jovens de todos os ramos de qualquer modalidade. A atividade não é exclusiva para jovens da Modalidade do Ar.

### Organização da atividade

A atividade pode ser organizada em nível local, distrital ou regional. É interessante que as equipes, dos 4 ramos, de diversas Unidades Escoteiras Locais possam se encontrar para confraternizar com essas propostas de atividades. Mesmo uma única patrulha, que tenha interesse, pode participar do Grande Jogo Aéreo como uma atividade de patrulha. Basta selecionar uma atividade, e pedir autorização para sua Unidade Escoteira Local.

### Formas de participação

A atividade não é competitiva. Cada equipe (matilha, patrulha ou clã) buscará a melhor solução para as tarefas propostas. A vitória será a superação dos obstáculos de cada proposta.

## Relatórios e redes sociais

Ao longo da atividade, ou mesmo após ela, é interessante compartilhar nas redes sociais os resultados de cada tarefa do Grande Jogo Aéreo. Finalizada a atividade, em até 20 dias, cada Unidade Escoteira Local deverá fazer um breve relatório da atividade no Paxtu, com algumas imagens selecionadas do evento. Além disso, pedimos para usar as hashtags #GJA2023 nas publicações em redes sociais, para que possamos visualizar as atividades.

## Distintivos

Cada unidade escoteira local poderá comprar os distintivos dos participantes conforme orientação contida no site dos Escoteiros do Brasil

## Fichas de atividades

### Ramo Lobinho

- Catavento e Motores de Dirigíveis
- Kim Parisiense
- Mensagem no Balão
- Revivendo Santos Dumont
- Unindo pessoas – o Sonho de Santos Dumont

### Ramo Escoteiro

- Catavento e Motores de Dirigíveis
- Invenções de Santos Dumont - Chuveiro para Acampamento
- Corrida de Dirigíveis
- Invenções de Santos Dumont - Papelmodelo 14-bis
- Demoiselle - O melhor avião de Santos Dumont
- Revivendo Santos Dumont
- Unindo pessoas – o Sonho de Santos Dumont

### Ramo Sênior

- Invenções de Santos Dumont - Chuveiro para Acampamento
- Corrida de Dirigíveis
- Le grand Demoiselle
- Revivendo Santos Dumont
- Unindo pessoas – o Sonho de Santos Dumont

### Ramo Pioneiro

- Le grand Demoiselle
- Paz Mundial
- Revivendo Santos Dumont
- Unindo pessoas – o Sonho de Santos Dumont

Ramo Lobinho

## Catavento e motores de dirigíveis

### Informações

Duração: 1 hora

Local: sede

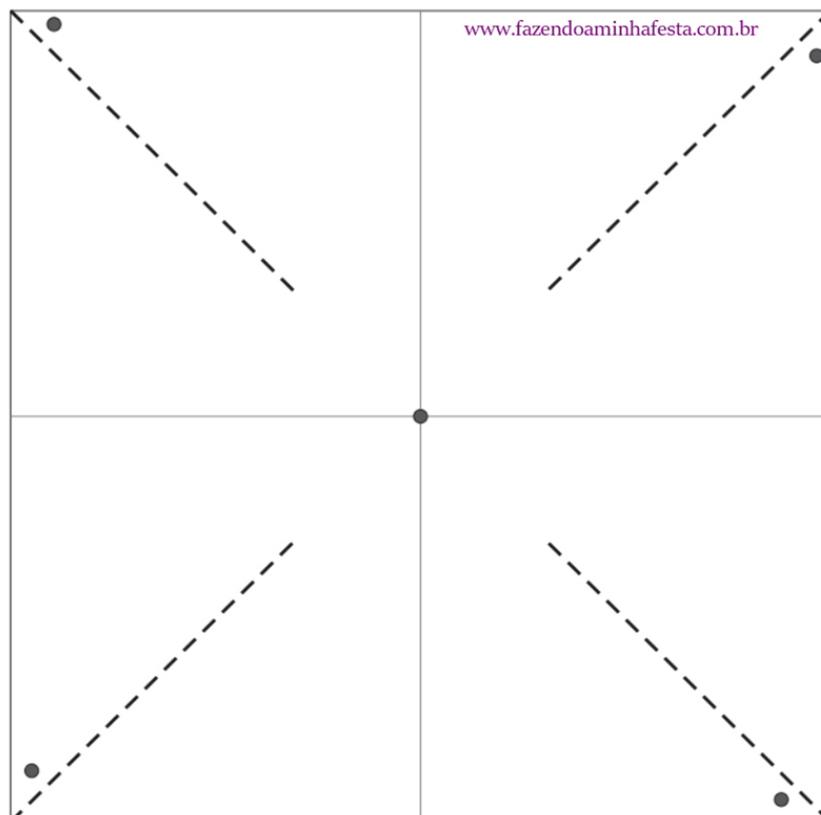
Participantes: individual

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

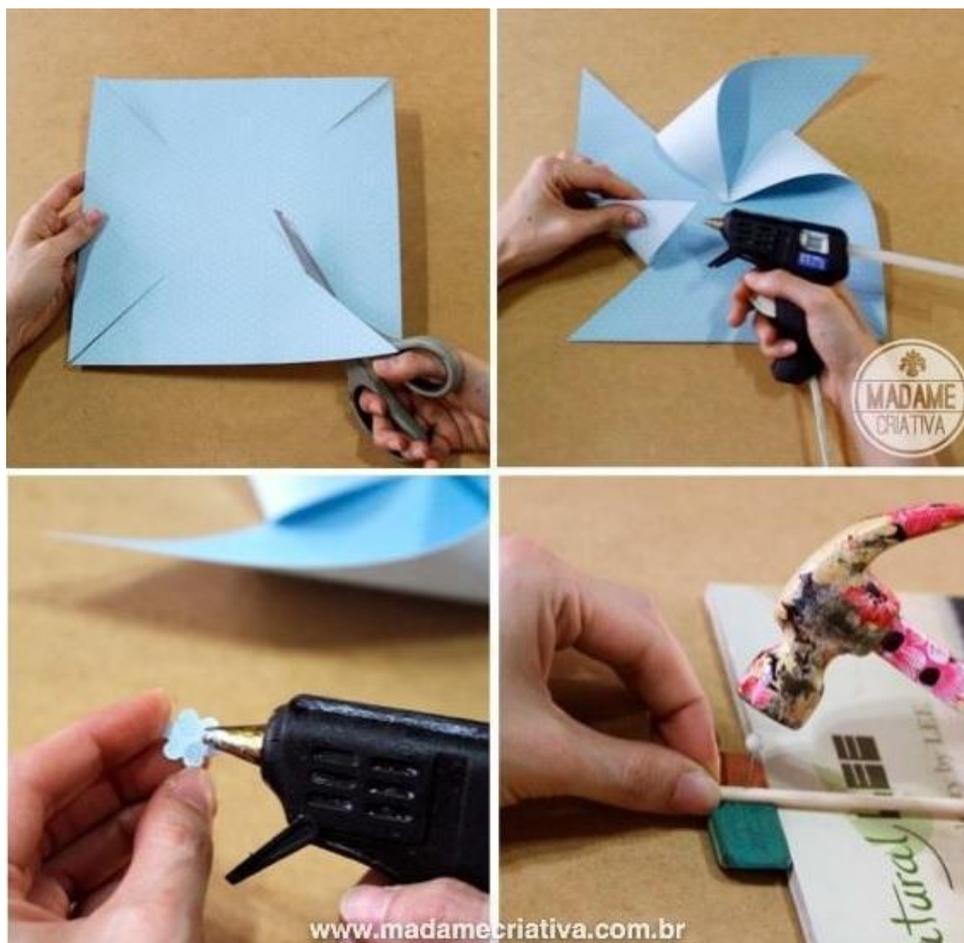
Lápis, régua, tesoura comum, pistola de cola quente, martelo, borracha comum, alfinete para costura com cabeça, furador (opcional), palito para churrasco, alicate com corte, papel estruturado de sua preferência e com a cor ou com a estampa de sua preferência, molde de catavento filha de 75g 15x15cm (imagem abaixo).



## Descrição da atividade

Durante o desenvolvimento das primeiras aeronaves, o processo de compreender o funcionamento dos motores era essencial para conseguirmos gerar as forças necessárias. Santos Dumont conseguiu entender isso rapidamente, no desenvolvimento de seus dirigíveis, ao colocar grandes “ventiladores” nessas aeronaves para que, empurrando o ar para alguma direção, as aeronaves fossem empurradas para a direção oposta. Nesta atividade, convidamos os lobinhos a fazerem cataventos, para conseguirem ver como o ar faz eles girarem.

Comece separando todos os materiais que você vai utilizar. Transfira o molde do catavento para o papel escolhido e recorte nos pontos indicados. Cole as pontas do catavento (seguindo as indicações), no meio do quadrado de papel, e com o auxílio da pistola de cola quente. Recorte uma flor no papel e cole no meio do catavento, sobre as pontas já coladas. Pregue o alfinete para costura no palito para churrasco.



Utilize um papel de mais alta gramatura caso queira fazer seu catavento com uma medida superior à informada acima.

Após a construção e uso dos cataventos, convidamos a seção a fazer alguns cataventos mais rígidos, usando garrafas PET ou papelão, e prendendo um elástico no eixo do catavento, de forma que o elástico se torça a cada volta que “as pétalas” do catavento der. Perceba então a força que o catavento gera quando o elástico é distorcido, empurrando o catavento para frente ou para trás de acordo com a direção que as pétalas girarem. De forma bastante simplificada, é assim que os motores dos dirigíveis funcionam! Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

## Bibliografia

<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-catavento/>

## Esta ficha foi elaborada por

Emerson Beraldo

Rudner Lauterjung

## Ramo Lobinho

# Kim Parisiense

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: sede

Participantes: mínimo de 4 lobinhos

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Imagens dos balões, aviões e outros inventos de Santos Dumont; anteparo para as imagens; papel e lápis; relógio.

### Descrição da atividade

Os chefes da alcateia deverão preparar antecipadamente cartões com as imagens de balões, aviões e outros inventos de Santos Dumont. É importante que estes cartões tenham escrito o nome dos itens para que os lobinhos possam identificá-los de maneira mais fácil. Por exemplo: balão número tal...dirigível número tal..., etc.

Para aplicar o jogo, as imagens devem ser dispostas a certa distância das matilhas e protegidas por um anteparo para que os outros não consigam vê-las.

As matilhas devem então em forma de revezamento, observar as imagens durante 20 segundos, retornando após este tempo para a matilha e anotar os itens que foram vistos e lembrados por eles.

A matilha vencedora é a que conseguir anotar um maior número de imagens corretamente.

Obs: O ideal é que haja um mínimo de 15 imagens a serem observadas.

### Esta ficha foi elaborada por

Lucas Colen Dias

Ramo Lobinho

## Mensagem no balão

### Informações

Duração: variável

Local: sede

Participantes: sem limite

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

### Materiais

Cola; tesoura; fita adesiva; materiais reciclados (garrafa, papelão); papéis coloridos.

### Descrição da atividade

Os primeiros estudos e voos de Santos Dumont tiveram início com o uso de balões. Com eles, Santos Dumont podia se aventurar e ir de um ponto a outro e ver as paisagens, lugares, pessoas de uma forma diferente. Além disso, o uso de balões poderia ser utilizado para diversas outras finalidades como por exemplo, o transporte de correspondências. Utilizando materiais recicláveis e a sua imaginação, construam um balão bem colorido que deve ser dado de presente a outro lobinho da sua alcateia.

O lobinho deverá também escrever uma mensagem que será entregue junto com o balão. Esta mensagem deve conter dizeres de amizade, esperança e fraternidade para o lobinho que a receber.

Dica: Pode ser sorteado previamente na alcateia, quem receberá o balão de quem para que todos possam receber mensagens positivas.

### Esta ficha foi elaborada por

Lucas Colen Dias

Ramo Lobinho

## Revivendo Santos Dumont

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sede

Participantes: matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Câmera/Celular, Computador, Figurino (use sua criatividade).

### Descrição da atividade

Santos Dumont não se resume apenas aos feitos relevantes como inventor do “mais pesado que o ar”. Uma pessoa ímpar e com uma história brilhante que nos impacta muito mais do que pensamos, quem diria que Santos Dumont seria também o primeiro brasileiro a transitar com um automóvel em nosso solo? Que tal mostrarmos todas suas faces em um breve resumo de sua história? Junte sua matilha/patrolha/clã busque na história de Santos Dumont e faça um vídeo entre 5 e 10min. apresentando a todos um pouco deste grande brasileiro.

Sugestão: cada ramo pode recriar sua fase da vida de Dumont e juntar tudo em um vídeo único para divulgação, criando uma linha do tempo de sua vida.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

### Bibliografia

[Santos Dumont](#)

[Santos Dumont - O Homem Pode Voar - Documentário](#)

[Museu Virtual Santos=Dumont](#)

Esta ficha foi elaborada por

Jefferson Henkes

Ramo Lobinho

## Unindo pessoas – o Sonho de Santos Dumont

### Informações

Duração: variável

Local: sede

Participantes: livre

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Computador, celular ou tablet, com acesso à internet; mapa do Brasil (pode ser em mídia digital ou aplicativos que permitam marcar/salvar pontos de interesse)

### Descrição da atividade

O Escotismo está presente em vários lugares do Brasil e nós temos muito orgulho disso! E como os grupos escoteiros costumam homenagear personalidades importantes da história por meio do nome dos grupos, é bastante esperado que tenhamos vários grupos escoteiros em todo o Brasil que homenageia Santos Dumont, seja por meio de seu nome, ou de seus inventos (14-bis, Demoiselle etc.). Santos Dumont, ao construir suas aeronaves, tinha o sonho de aproximar as pessoas por meio do voo. E esse é até hoje o objetivo principal do transporte aéreo, unir pessoas, aproximando-as umas das outras! Que tal então vocês se aproximarem de outros grupos escoteiros por meio do Grande Jogo Aéreo?

Nesta atividade, vocês terão de pesquisar, na internet, quais são os grupos escoteiros do Brasil cujo nome do grupo homenageia Santos Dumont de alguma forma e onde exatamente esses grupos ficam. Agora vocês devem elaborar um mapa desses grupos! Tendo isso feito, vocês agora precisam encontrar um grupo mais próximo de vocês que faça alguma homenagem a Santos Dumont, nem que seja com o nome de alguma patrulha ou tropa. Uma dica é que é muito comum em Grupos Escoteiros do Ar existir alguma homenagem a Santos Dumont, mas eles não são os únicos a fazer isso, ok? Que tal agora trocarem mensagens com esse grupo e fazerem um cartão de recordação eletrônico em conjunto? Usem fotos ou mesmo desenhos, o que importa é a integração!

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

Ramo Escoteiro

## Catavento e motores de dirigíveis

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

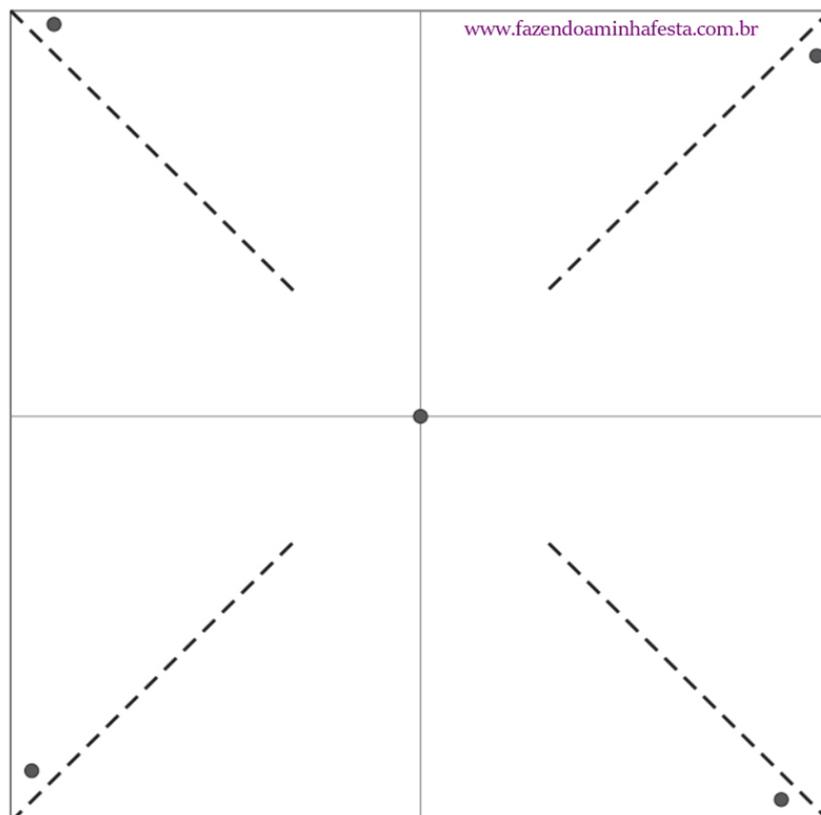
Participantes: individual

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

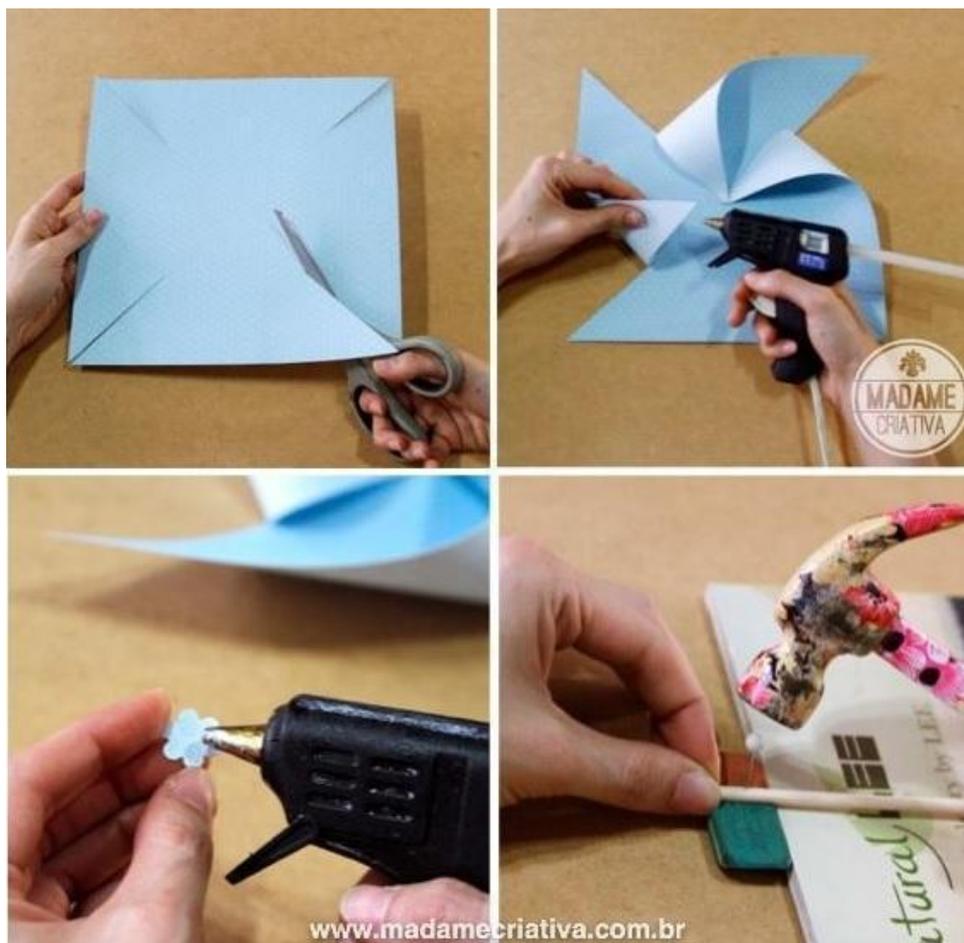
Lápis, régua, tesoura comum, pistola de cola quente, martelo, borracha comum, alfinete para costura com cabeça, furador (opcional), palito para churrasco, alicate com corte, papel estruturado de sua preferência e com a cor ou com a estampa de sua preferência, molde de catavento filha de 75g 15x15cm (imagem abaixo).



## Descrição da atividade

Durante o desenvolvimento das primeiras aeronaves, o processo de compreender o funcionamento dos motores era essencial para conseguirmos gerar as forças necessárias. Santos Dumont conseguiu entender isso rapidamente, no desenvolvimento de seus dirigíveis, ao colocar grandes “ventiladores” nessas aeronaves para que, empurrando o ar para alguma direção, as aeronaves fossem empurradas para a direção oposta. Nesta atividade, convidamos os lobinhos a fazerem cataventos, para conseguirem ver como o ar faz eles girarem.

Comece separando todos os materiais que você vai utilizar. Transfira o molde do catavento para o papel escolhido e recorte nos pontos indicados. Cole as pontas do catavento (seguindo as indicações), no meio do quadrado de papel, e com o auxílio da pistola de cola quente. Recorte uma flor no papel e cole no meio do catavento, sobre as pontas já coladas. Pregue o alfinete para costura no palito para churrasco.



Utilize um papel de mais alta gramatura caso queira fazer seu catavento com uma medida superior à informada acima.

Após a construção e uso dos cataventos, convidamos a seção a fazer alguns cataventos mais rígidos, usando garrafas PET ou papelão, e prendendo um elástico no eixo do catavento, de forma que o elástico se torça a cada volta que “as pétalas” do catavento der. Perceba então a força que o catavento gera quando o elástico é distorcido, empurrando o catavento para frente ou para trás de acordo com a direção que as pétalas girarem. De forma bastante simplificada, é assim que os motores dos dirigíveis funcionam! Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

## Bibliografia

<https://www.artesanatopassoapassoja.com.br/como-fazer-catavento/>

## Esta ficha foi elaborada por

Emerson Beraldo

Rudner Lauterjung

Ramo Escoteiro

## Chuveiro para acampamento

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por patrulha ou individual

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

Um balde de 20 litros, ducha de PVC vertical com registro, ou um flange de ½" PVC, um registro de esfera ½" PVC soldável, 20 cm de tubo de PVC ½" soldável, uma bucha de redução PVC 50x20mm, um caps de PVC 50mm, quatro varas de bambu com 4 metros para montar um quadripé para suportar o peso do chuveiro.

### Descrição da atividade

Santos Dumont foi um inventor sensacional e não se limitou aos inventos que conhecemos, entre suas ideias estão também uma solução para chuveiro quente.



*(Imagem da casa de Santos Dumont em Petrópolis RJ)*

Este chuveiro consistia em um reservatório que misturava a água quente e a fria de uma forma confortável para o banheiro.

A ideia é, usando a criatividade de nossos jovens, reproduzir com o material relacionado algo parecido com as imagens que constam abaixo:



A proposta deve ser apresentada às patrulhas na semana anterior, mostrando o Chuveiro de Santos Dumont e alguns modelos de chuveiros de campo existentes, que não utilizam energia elétrica para seu funcionamento. Após isso, cada equipe deve desenvolver seu próprio conceito de chuveiro de campo e apresentar na atividade seguinte, seja montando durante a semana ou mesmo montando em sede, com os materiais definidos por eles.

É importante não entregar “receitas prontas” aos jovens, pois o que queremos aqui é desenvolver a criatividade e a capacidade de solução de problemas por parte da equipe.

Caso os jovens se interessem pelo tema, que tal evoluir a proposta para algo que utilize o calor do sol e, assim, introduzirem aos jovens os conceitos da Insígnia Escoteiros pela Energia Solar?



## Variações

Como dito, podem ser utilizados para a construção outros materiais como sacos plásticos reforçados, galão de água com torneira na ponta, lata perfurada para o chuveiro, etc. Um saco de lona impermeável também pode se tornar um ótimo chuveiro. A utilização de um balde, abastecido por uma mangueira, com o fundo perfurado, também é um chuveiro de campo.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

**Esta ficha foi elaborada por**

Emerson de Paiva Beraldo

Rudner Lauterjung

## Ramos Escoteiro

# Corrida de Dirigíveis

### Informações

Duração: variável

Local: terreno liso, com acesso a eletricidade

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo e caráter

### Materiais

Cadeiras com rodinhas (de escritório) muito bem lubrificadas ou skates/longboards; extensões elétricas longas; dois ou mais secadores de cabelo ou ventiladores de potências iguais (1 por equipe); fita para marcação de linha de chegada.

### Descrição da atividade

Santos Dumont se tornou uma figura internacionalmente conhecida pela primeira vez quando venceu um prêmio dado à primeira pessoa que decolasse de Saint Cloud, contorna a Torre Eiffel e retornasse ao ponto de partida em menos de 30 minutos. Ele conseguiu esse feito graças à capacidade de dirigibilidade do seu Dirigível n.6, se consagrando vencedor do prêmio. Nesta atividade, vocês farão uma corrida de dirigibilidade, em que os jovens devem ficar em segurança sobre cadeiras com rodinhas (ou mesmo skates ou afins) e segurando ventiladores ou secadores de cabelo que servirão como propulsores desses jovens.

Ao sinal do escotista, os jovens devem ligar os propulsores e usá-los para se soprarem até a linha de chegada. Pode-se inclusive organizar um esquema de revezamento, para que todos os jovens participem do jogo. Vence a equipe que concluir o percurso primeiro.

Testem antes do jogo se, com os equipamentos disponíveis, não serão necessários mais de 1 propulsor por jovem. Não esqueçam que eletricidade e água não combinam, então não ensaboem o chão, a não ser que vocês consigam garantir absolutamente a segurança de operação dos equipamentos elétricos neste ambiente. Cabe aos adultos em volta garantir a segurança em relação ao posicionamento dos cabos/extensões.

### Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

Ramo Escoteiro

## Invenções de Santos Dumont - Papemodelo 14-bis

### Informações

Duração: 1 hora

Local: área aberta

Participantes: patrulha ou individual

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo, espiritual, caráter

### Materiais

Estilete, tesoura, cola, fita adesiva, folhas impressas com os modelos.

### Descrição da atividade

Papelmodelismo é uma arte mundialmente conhecida. Paper models, card models ou papercraft são alguns de seus nomes. Ficaram populares no século XX, principalmente durante a Segunda Guerra Mundial, quando o papel era um dos poucos materiais que não tinham sua produção estritamente regulada. Alguns anos mais tarde, os modelos plásticos tornaram-se disponíveis e o interesse pelo modelismo em papel diminuiu. Mas depois que surgiram os computadores, as impressoras jato de tinta e a Internet houve uma nova explosão dos modelos em papel.

Então vamos usar esta técnica para homenagear Santos Dumont, recriando seus inventos em papel.

### Variações

Pode ser criando um evento para exposição de modelos em papelmodelismo que não devem ser restritos aos modelos aqui informados, não existe limites para a criatividade de modelos com papel, podem ser animais, veículos, aviões, foguetes, naves espaciais, etc.





**ALBERTO SANTOS-DUMONT**  
THE GREAT SANTOS-DUMONT, WHO WAS THE FIRST TO BUILD A MAN-POWERED AIRCRAFT, WAS THE INVENTOR OF THE DEMOISELLE. HE WAS THE FIRST TO REALIZE THE POSSIBILITY OF MAN-POWERED FLIGHT, ALTHOUGH HE WAS NOT THE FIRST TO ATTEMPT IT. THE DEMOISELLE CAN BE BUILT BY THE YOUNGEST OF BOYS. THE FIRST DEMOISELLE WAS BUILT IN 1890. THE FIRST ATTEMPT OF ATTOUR AT THE DEMOISELLE WAS IN 1890. THE FIRST ATTEMPT OF ATTOUR AT THE DEMOISELLE WAS IN 1890.

**1907**  
1890-1895

**DEMOISELLE**  
"Dumont's"

**FOLD & GLUE**  
STERN POST

**HORIZONTAL TAIL**  
SCORE & FOLD

**VERTICAL TAIL**  
9

**FUSELAGE**  
NOTE: THE WING STRINGS SHOULD BE MADE TO MATCH THE WIDTH OF THE FUSELAGE.

**ALBERTO**  
NOTE: THE WING STRINGS SHOULD BE MADE TO MATCH THE WIDTH OF THE FUSELAGE.

**FRONT FRAME**  
SCORE & BEND BACK / FOLD OVER (SEE PAGES)

**FUSELAGE STRINGS**  
FOLD & GLUE

**ENGINE PARTS**  
FUEL TANK & ROLL AROUND  
MOTOR FRONT

**ENGINE**  
ROLL & ROLL AROUND

**LANDING GEAR**  
TAIL SKID AND FRAME

**PROPELLERS**  
FOLD & GLUE

**SEAT**  
CUSHION  
SEAT VIEW  
BACK VIEW  
HETTERBACK

**SEAT TRAY**  
SEE PAGES

**MAINWHEELS**  
TAIL WHEEL

**THE DEMOISELLE**  
WAS POWERED WITH A FLAT TWIN CYLINDER DAMOND ENGINE THAT WAS PLACED RIGHT ON THE WING. THE WING WAS NOT THE THIN, BENT, BUT DIRECTLY THROUGH THE THIN, BENT. ONCE THE AVIATOR SAT WELL BELOW THE WING AND ENGINE RESTING IN GOOD STABILITY.

**THE DEMOISELLE FLEW WELL WITH SMALL PILOTS LIKE DUMONT AND HASSETT AND HELD THE WORLD'S ALTITUDE RECORD FOR A WHILE.**

**GENTLY SCORE LEADING EDGE OF WINGS**

**BEND (DON'T SCORE) TABS (USE DRESSING)**  
GLUEING ADAPTORS

**TEAR THESE TWO TABS TO MAKE BEND (DON'T SCORE) WING HALVES**

©2005 DEREK ROBERTS & FIDDLERSGREEN.NET

## Bibliografia

<https://br.pinterest.com/pin/351912451814921/>

Fonte: Costa, J. R. V. Papelmodelismo. Astronomia no Zênite, out 2016. Disponível em:

<https://www.zenite.nu/papelmodelismo>

Desenhos

<https://i.pinimg.com/originals/e9/62/b0/e962b04e7cc004a8a8c57720ce10c51c.jpg>

<https://i.pinimg.com/originals/08/b9/bf/08b9bf16aed88c81362dc064e448a53f.jpg>

Esta ficha foi elaborada por

Emerson Beraldo

Ramo Escoteiro

## Demoiselle - O melhor avião de Santos Dumont

### Informações

Duração: 1 hora

Local: sede

Participantes: individual

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

10 varetas para pipa, 10 palitos de dentes, 1 folha de papel de seda, linha de costura, 2 botões de 15mm, cola branca, tesoura.

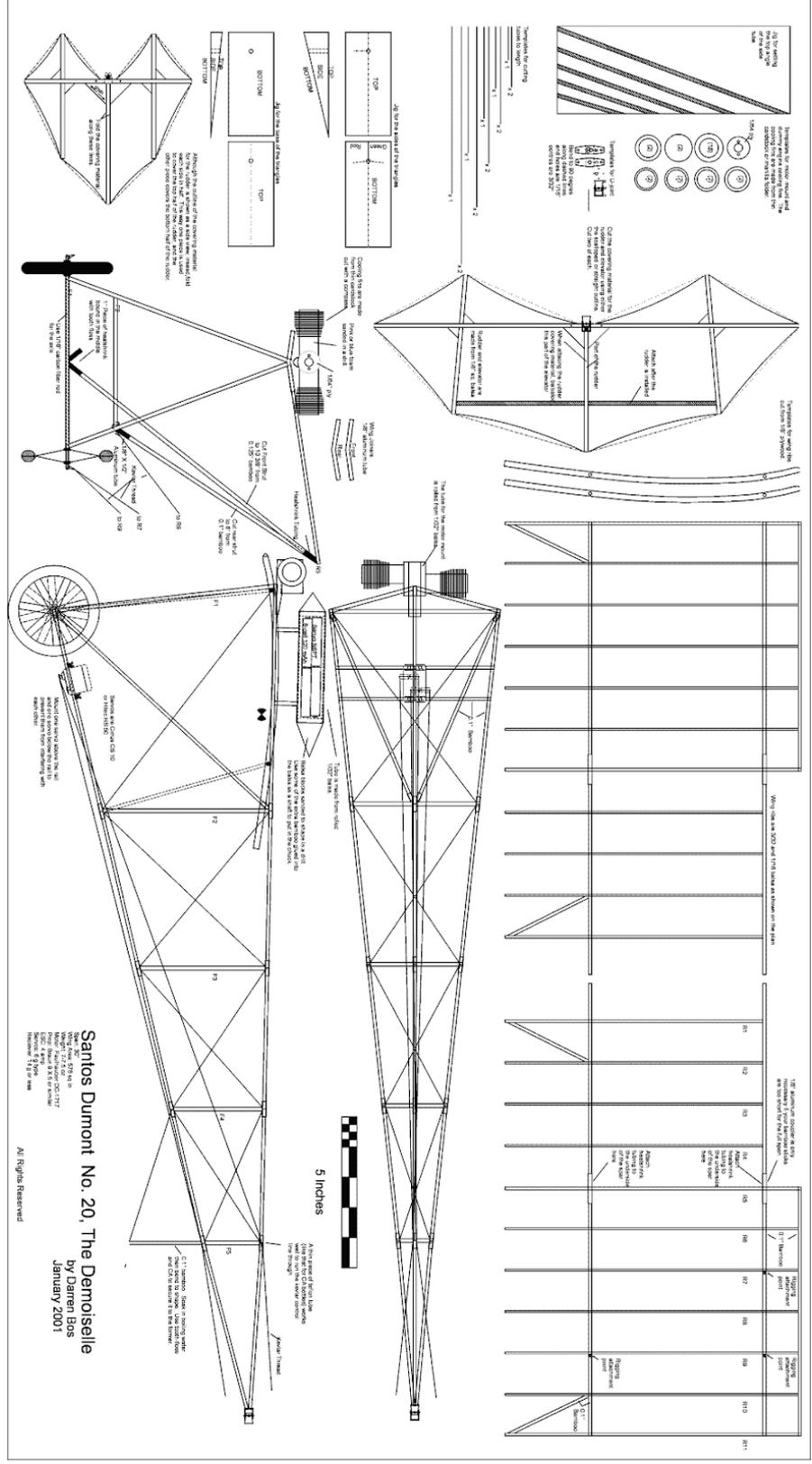
### Descrição da atividade

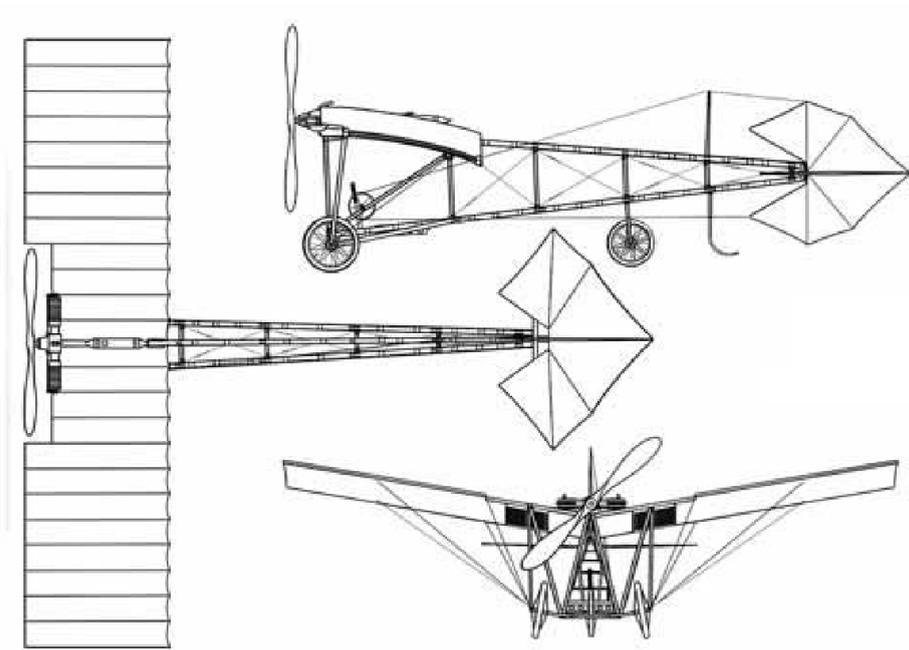
O Demoiselle, também conhecido como Libellule, foi o melhor modelo de avião criado pelo inventor e aviador Santos Dumont. O primeiro modelo voou em 1907, sendo desenvolvido até 1909. Os "Demoiselle" foram os menores e mais baratos aviões de sua época. A intenção de Santos Dumont era que essas aeronaves fossem fabricadas em larga escala e com isso popularizar a aviação, tendo relatos de mais de 300 cópias dessa aeronave em vários países da Europa e nos Estados Unidos. Como o inventor disponibilizava os planos a quem se interessasse, os Demoiselles foram fabricados por diferentes oficinas. Então, para homenageá-lo, faremos um modelo estático do Demoiselle. Você pode utilizar materiais diferentes e buscar na Internet outros detalhes do projeto, inclusive um que voe.

Imprima o projeto e o fixe sobre uma mesa, depois conte as varetas com o mesmo tamanho observado no desenho (coloque a vareta sobre o desenho para marcar os tamanhos).

Junte as peças amarrando com a linha de costura, como uma mini pioneira. Depois que concluir a estrutura das asas, passe a cola sobre as varetas e estique o papel sobre a parte superior das asas, o mantenha esticado por alguns instantes e só conte as sobras quando a cola estiver seca. Você também pode utilizar uma folha de papel comum, levemente umedecida, quando ela secar irá esticar naturalmente. Não existe um "Certo ou Errado", apenas tente fazer o modelo, se não ficar parecido, Ok. O importante é desenvolver a prática.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023





### Bibliografia

<https://br.pinterest.com/search/pins/?q=demoiselle%20avi%C3%A3o&rs=rs&eq=&etslf=1716>

Esta ficha foi elaborada por  
Emerson Beraldo

Ramo Escoteiro

## Revivendo Santos Dumont

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sede

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Câmera/Celular, Computador, Figurino (use sua criatividade).

### Descrição da atividade

Santos Dumont não se resume apenas aos feitos relevantes como inventor do “mais pesado que o ar”. Uma pessoa ímpar e com uma história brilhante que nos impacta muito mais do que pensamos, quem diria que Santos Dumont seria também o primeiro brasileiro a transitar com um automóvel em nosso solo? Que tal mostrarmos todas suas faces em um breve resumo de sua história? Junte sua matilha/patrulha/clã busque na história de Santos Dumont e faça um vídeo entre 5 e 10min. apresentando a todos um pouco deste grande brasileiro.

Sugestão: cada ramo pode recriar sua fase da vida de Dumont e juntar tudo em um vídeo único para divulgação, criando uma linha do tempo de sua vida.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

### Bibliografia

[Santos Dumont](#)

[Santos Dumont - O Homem Pode Voar - Documentário](#)

[Museu Virtual Santos=Dumont](#)

Esta ficha foi elaborada por

Jefferson Henkes

Ramo Escoteiro

## Unindo pessoas – o sonho de Santos Dumont

### Informações

Duração: variável

Local: sede

Participantes: por patrulh

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Computador, celular ou tablet, com acesso à internet; mapa do Brasil (pode ser em mídia digital ou aplicativos que permitam marcar/salvar pontos de interesse)

### Descrição da atividade

O Escotismo está presente em vários lugares do Brasil e nós temos muito orgulho disso! E como os grupos escoteiros costumam homenagear personalidades importantes da história por meio do nome dos grupos, é bastante esperado que tenhamos vários grupos escoteiros em todo o Brasil que homenageia Santos Dumont, seja por meio de seu nome, ou de seus inventos (14-bis, Demoiselle etc.). Santos Dumont, ao construir suas aeronaves, tinha o sonho de aproximar as pessoas por meio do voo. E esse é até hoje o objetivo principal do transporte aéreo, unir pessoas, aproximando-as umas das outras! Que tal então vocês se aproximarem de outros grupos escoteiros por meio do Grande Jogo Aéreo?

Nesta atividade, vocês terão de pesquisar, na internet, quais são os grupos escoteiros do Brasil cujo nome do grupo homenageia Santos Dumont de alguma forma e onde exatamente esses grupos ficam. Agora vocês devem elaborar um mapa desses grupos! Tendo isso feito, vocês agora precisam encontrar um grupo mais próximo de vocês que faça alguma homenagem a Santos Dumont, nem que seja com o nome de alguma patrulha ou tropa. Uma dica é que é muito comum em Grupos Escoteiros do Ar existir alguma homenagem a Santos Dumont, mas eles não são os únicos a fazer isso, ok? Que tal agora trocarem mensagens com esse grupo e fazerem um cartão de recordação eletrônico em conjunto? Usem fotos ou mesmo desenhos, o que importa é a integração!

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

Ramo Sênior

## Chuveiro para acampamento

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por patrulha ou individual

### Área de desenvolvimento

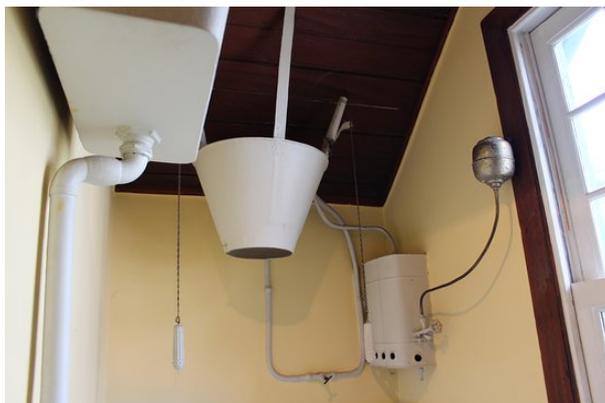
Físico e intelectual

### Materiais

Um balde de 20 litros, ducha de PVC vertical com registro, ou um flange de ½" PVC, um registro de esfera ½" PVC soldável, 20 cm de tubo de PVC ½" soldável, uma bucha de redução PVC 50x20mm, um caps de PVC 50mm, quatro varas de bambu com 4 metros para montar um quadripé para suportar o peso do chuveiro.

### Descrição da atividade

Santos Dumont foi um inventor sensacional e não se limitou aos inventos que conhecemos, entre suas ideias estão também uma solução para chuveiro quente.



(Imagem da casa de Santos Dumont em Petrópolis RJ)

Este chuveiro consistia em um reservatório que misturava a água quente e a fria de uma forma confortável para o banheiro.

A ideia é, usando a criatividade de nossos jovens, reproduzir com o material relacionado algo parecido com as imagens que constam abaixo:



A proposta deve ser apresentada às patrulhas na semana anterior, mostrando o Chuveiro de Santos Dumont e alguns modelos de chuveiros de campo existentes, que não utilizam energia elétrica para seu funcionamento. Após isso, cada equipe deve desenvolver seu próprio conceito de chuveiro de campo e apresentar na atividade seguinte, seja montando durante a semana ou mesmo montando em sede, com os materiais definidos por eles.

É importante não entregar “receitas prontas” aos jovens, pois o que queremos aqui é desenvolver a criatividade e a capacidade de solução de problemas por parte da equipe.

Caso os jovens se interessem pelo tema, que tal evoluir a proposta para algo que utilize o calor do sol e, assim, introduzirem aos jovens os conceitos da Insígnia Escoteiros pela Energia Solar?



## Variações

Como dito, podem ser utilizados para a construção outros materiais como sacos plásticos reforçados, galão de água com torneira na ponta, lata perfurada para o chuveiro, etc. Um saco de lona impermeável também pode se tornar um ótimo chuveiro. A utilização de um balde, abastecido por uma mangueira, com o fundo perfurado, também é um chuveiro de campo.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

Esta ficha foi elaborada por

Emerson de Paiva Beraldo

Rudner Lauterjung

Ramo Sênior

## Corrida de Dirigíveis

### Informações

Duração: variável

Local: terreno liso, com acesso a eletricidade

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo e caráter

### Materiais

Cadeiras com rodinhas (de escritório) muito bem lubrificadas ou skates/longboards; extensões elétricas longas; dois ou mais secadores de cabelo ou ventiladores de potências iguais (1 por equipe); fita para marcação de linha de chegada.

### Descrição da atividade

Santos Dumont se tornou uma figura internacionalmente conhecida pela primeira vez quando venceu um prêmio dado à primeira pessoa que decolasse de Saint Cloud, contorna a Torre Eiffel e retornasse ao ponto de partida em menos de 30 minutos. Ele conseguiu esse feito graças à capacidade de dirigibilidade do seu Dirigível n.6, se consagrando vencedor do prêmio. Nesta atividade, vocês farão uma corrida de dirigibilidade, em que os jovens devem ficar em segurança sobre cadeiras com rodinhas (ou mesmo skates ou afins) e segurando ventiladores ou secadores de cabelo que servirão como propulsores desses jovens.

Ao sinal do escotista, os jovens devem ligar os propulsores e usá-los para se soprarem até a linha de chegada. Pode-se inclusive organizar um esquema de revezamento, para que todos os jovens participem do jogo. Vence a equipe que concluir o percurso primeiro.

Testem antes do jogo se, com os equipamentos disponíveis, não serão necessários mais de 1 propulsor por jovem. Não esqueçam que eletricidade e água não combinam, então não ensaboem o chão, a não ser que vocês consigam garantir absolutamente a segurança de operação dos equipamentos elétricos neste ambiente. Cabe aos adultos em volta garantir a segurança em relação ao posicionamento dos cabos/extensões.

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

## Ramo Sênior

# Le grand Demoiselle

### Informações

Duração: 4 horas

Local: área aberta

Participantes: patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

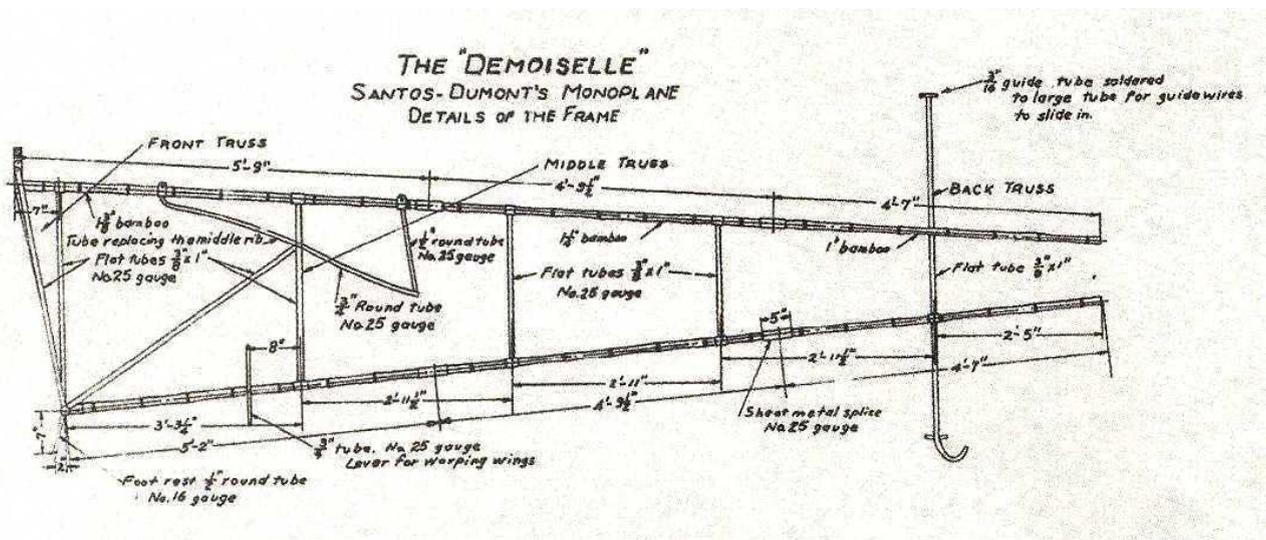
### Materiais

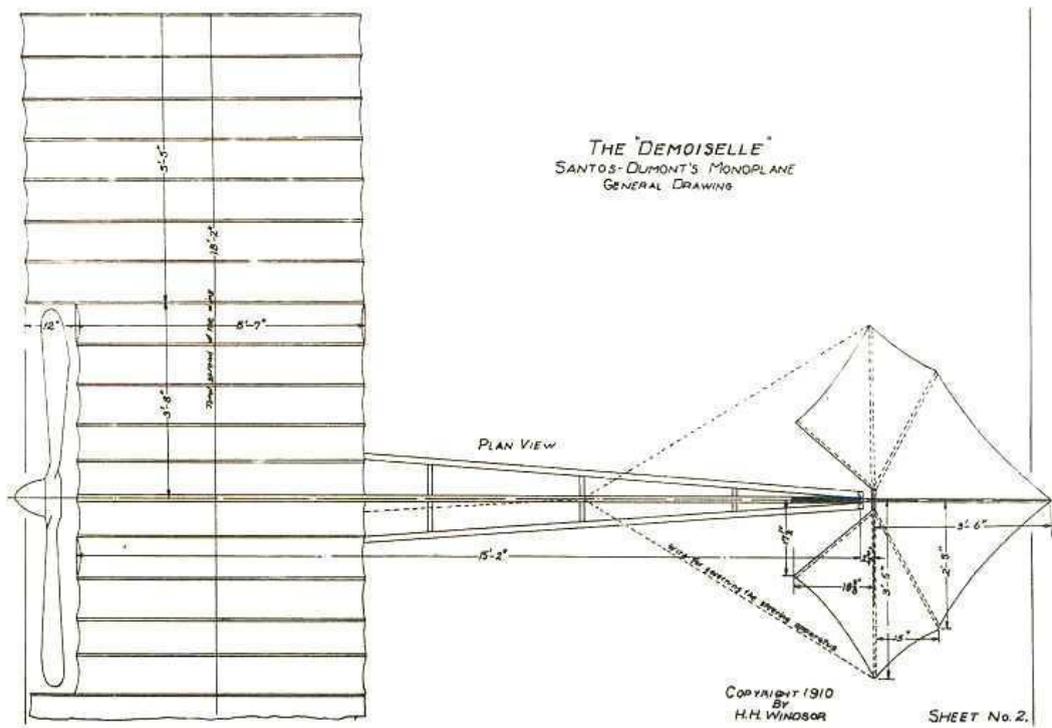
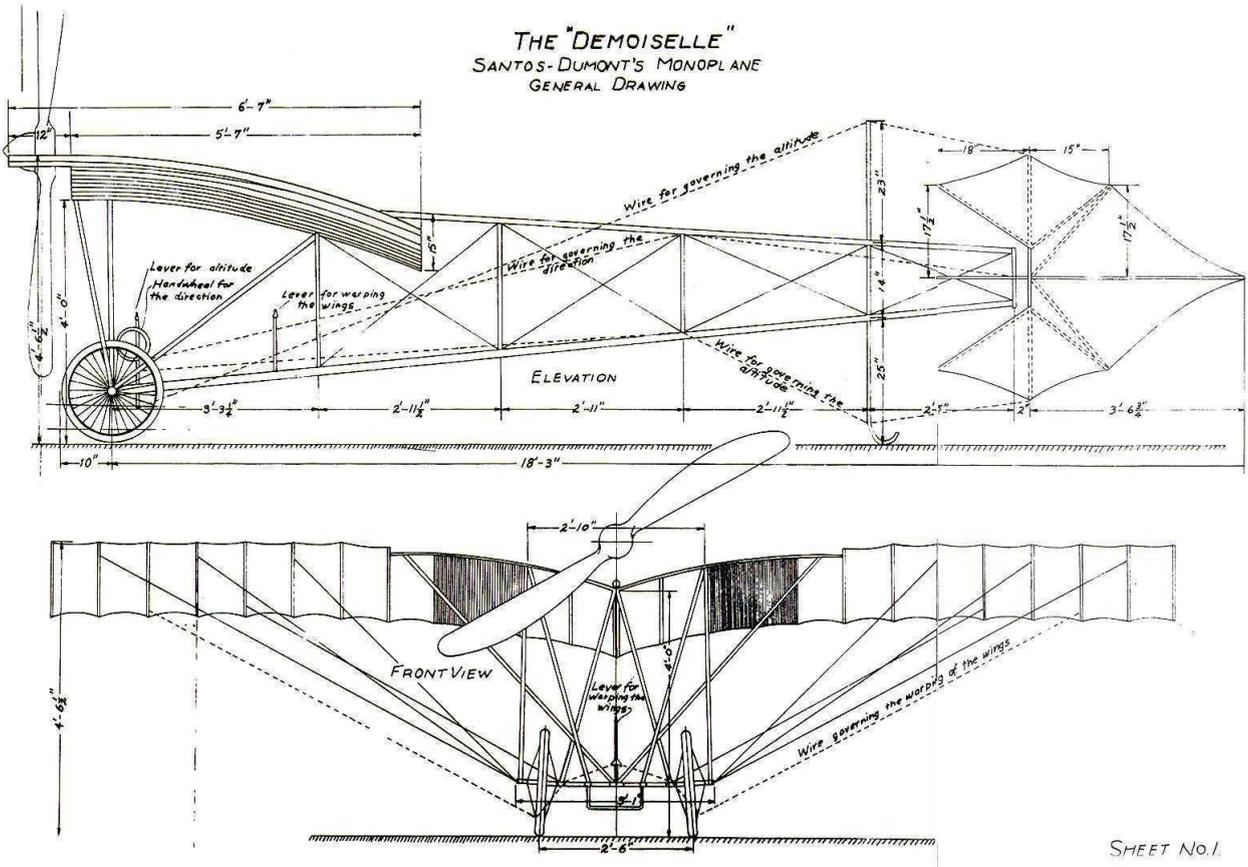
Bambu; tecido ou lona plástica (6m por 2m); cordões de polipropileno ou sisal;

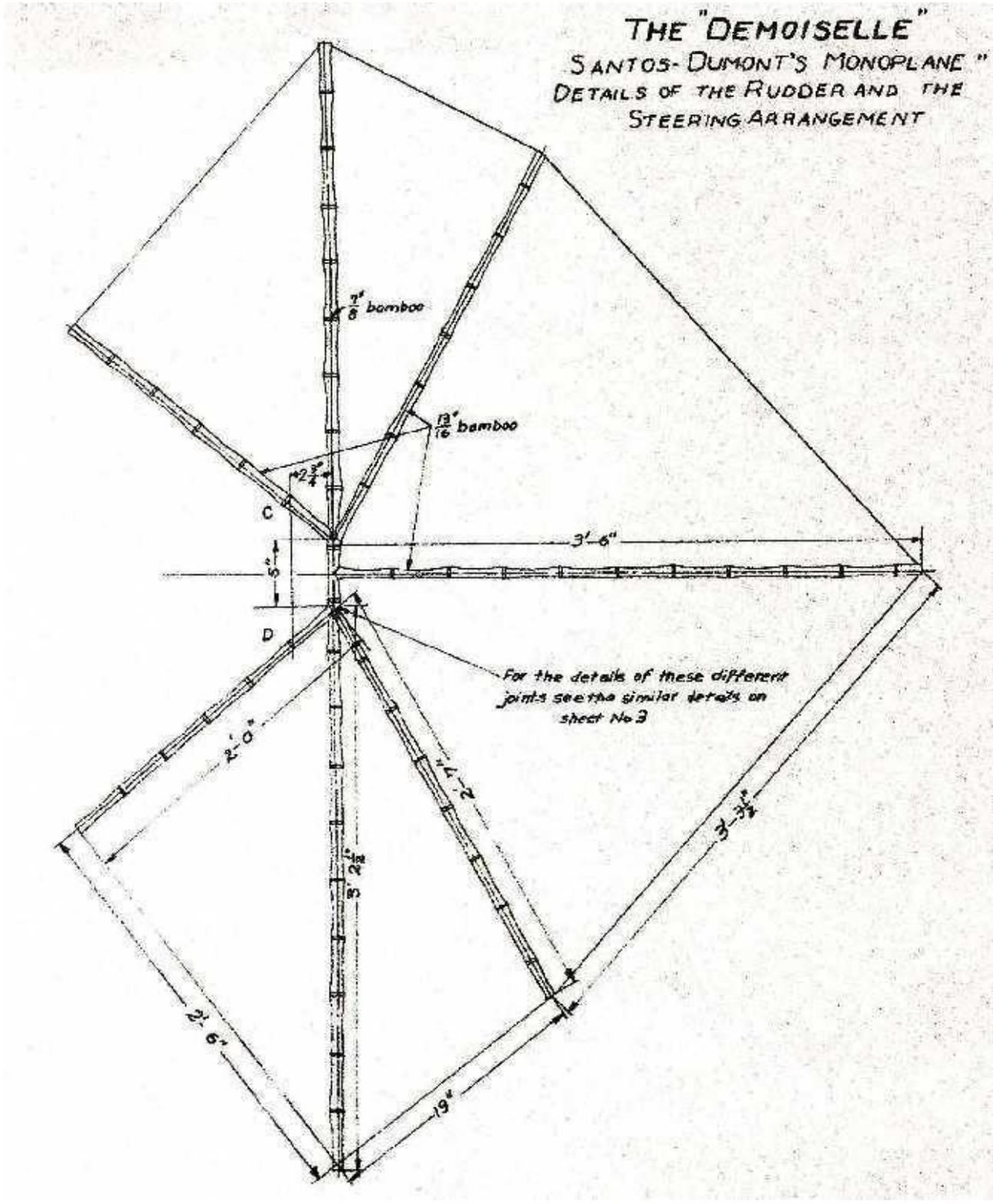
### Descrição da atividade

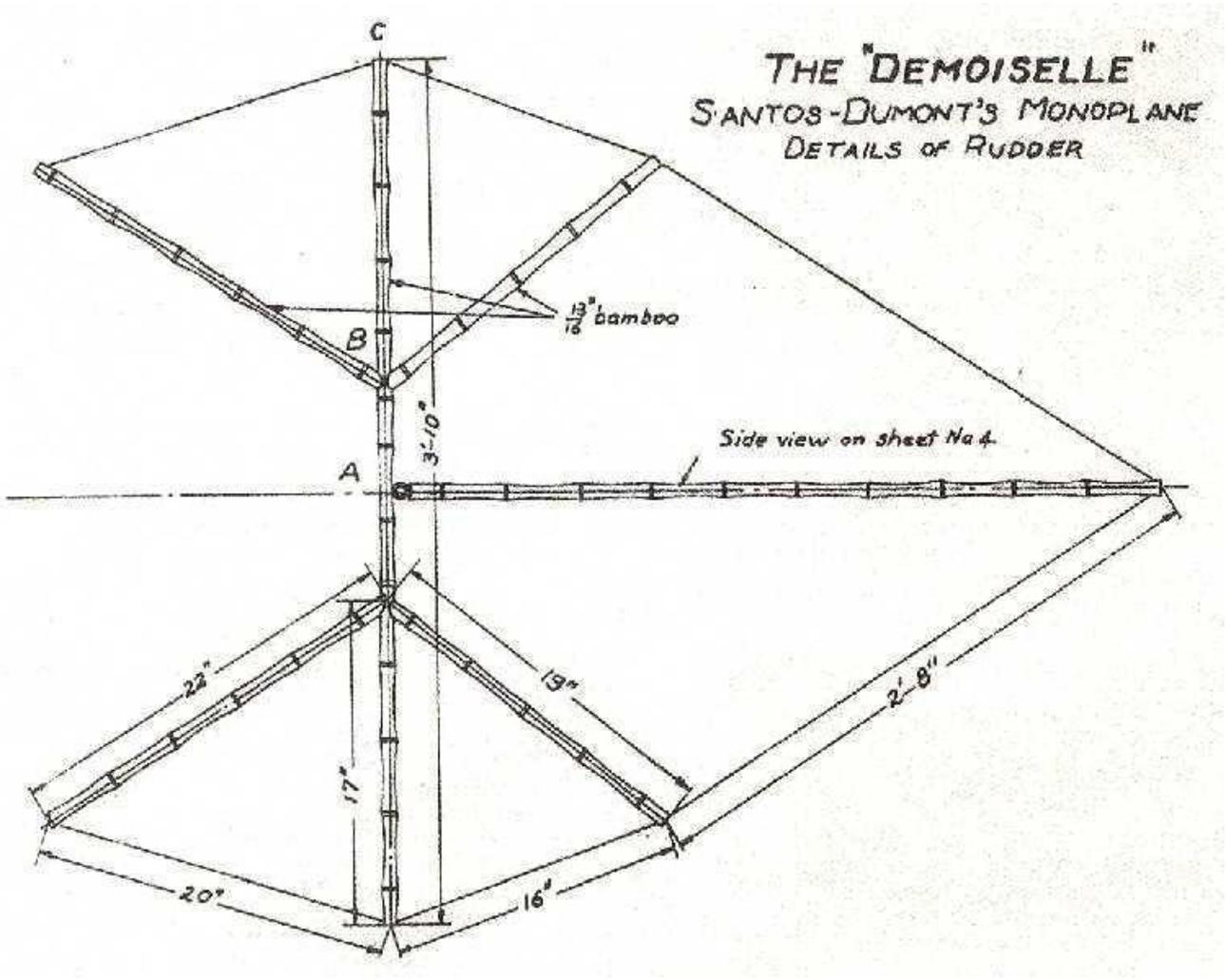
A seção deverá se organizar e construir uma versão em pioneiria do Demoiselle, de Santos Dumont. Utilize bambus, sarrafos/pontaletes de eucalipto e tecido para essa tarefa e tentem realizar essa construção na melhor escala o possível, de forma que cada um possa, ao final da construção, registrar esse momento sentado no cockpit da aeronave e postem usando a nossa hashtag #GJA2023

Utilizem as plantas disponíveis na internet (colocamos os links abaixo onde é possível encontrar todos os detalhes). Para facilitar o planejamento, as partes principais da planta estão nas próximas páginas.









Caso a seção não seja muito numerosa, não se prendam às dimensões da aeronave!  
Mesmo uma versão reduzida do Demoiselle pode gerar um resultado muito legal!





## Bibliografia

[http://www.cabangu.com.br/pai\\_da\\_aviacao/5-demois/pg05.htm](http://www.cabangu.com.br/pai_da_aviacao/5-demois/pg05.htm)

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

Ramo Sênior

## Revivendo Santos Dumont

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sede

Participantes: por patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Câmera/Celular, Computador, Figurino (use sua criatividade).

### Descrição da atividade

Santos Dumont não se resume apenas aos feitos relevantes como inventor do “mais pesado que o ar”. Uma pessoa ímpar e com uma história brilhante que nos impacta muito mais do que pensamos, quem diria que Santos Dumont seria também o primeiro brasileiro a transitar com um automóvel em nosso solo? Que tal mostrarmos todas suas faces em um breve resumo de sua história? Junte sua matilha/patrulha/clã busque na história de Santos Dumont e faça um vídeo entre 5 e 10min. apresentando a todos um pouco deste grande brasileiro.

Sugestão: cada ramo pode recriar sua fase da vida de Dumont e juntar tudo em um vídeo único para divulgação, criando uma linha do tempo de sua vida.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

### Bibliografia

[Santos Dumont](#)

[Santos Dumont - O Homem Pode Voar - Documentário](#)

[Museu Virtual Santos=Dumont](#)

Esta ficha foi elaborada por

Jefferson Henkes

Ramo Sênior

## Unindo pessoas – o sonho de Santos Dumont

### Informações

Duração: variável

Local: sede

Participantes: por patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Computador, celular ou tablet, com acesso à internet; mapa do Brasil (pode ser em mídia digital ou aplicativos que permitam marcar/salvar pontos de interesse)

### Descrição da atividade

O Escotismo está presente em vários lugares do Brasil e nós temos muito orgulho disso! E como os grupos escoteiros costumam homenagear personalidades importantes da história por meio do nome dos grupos, é bastante esperado que tenhamos vários grupos escoteiros em todo o Brasil que homenageia Santos Dumont, seja por meio de seu nome, ou de seus inventos (14-bis, Demoiselle etc.). Santos Dumont, ao construir suas aeronaves, tinha o sonho de aproximar as pessoas por meio do voo. E esse é até hoje o objetivo principal do transporte aéreo, unir pessoas, aproximando-as umas das outras! Que tal então vocês se aproximarem de outros grupos escoteiros por meio do Grande Jogo Aéreo?

Nesta atividade, vocês terão de pesquisar, na internet, quais são os grupos escoteiros do Brasil cujo nome do grupo homenageia Santos Dumont de alguma forma e onde exatamente esses grupos ficam. Agora vocês devem elaborar um mapa desses grupos! Tendo isso feito, vocês agora precisam encontrar um grupo mais próximo de vocês que faça alguma homenagem a Santos Dumont, nem que seja com o nome de alguma patrulha ou tropa. Uma dica é que é muito comum em Grupos Escoteiros do Ar existir alguma homenagem a Santos Dumont, mas eles não são os únicos a fazer isso, ok? Que tal agora trocarem mensagens com esse grupo e fazerem um cartão de recordação eletrônico em conjunto? Usem fotos ou mesmo desenhos, o que importa é a integração!

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

## Ramo Pioneiro

# Le grand Demoiselle

### Informações

Duração: 4 horas

Local: área aberta

Participantes: clã de pioneiros

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

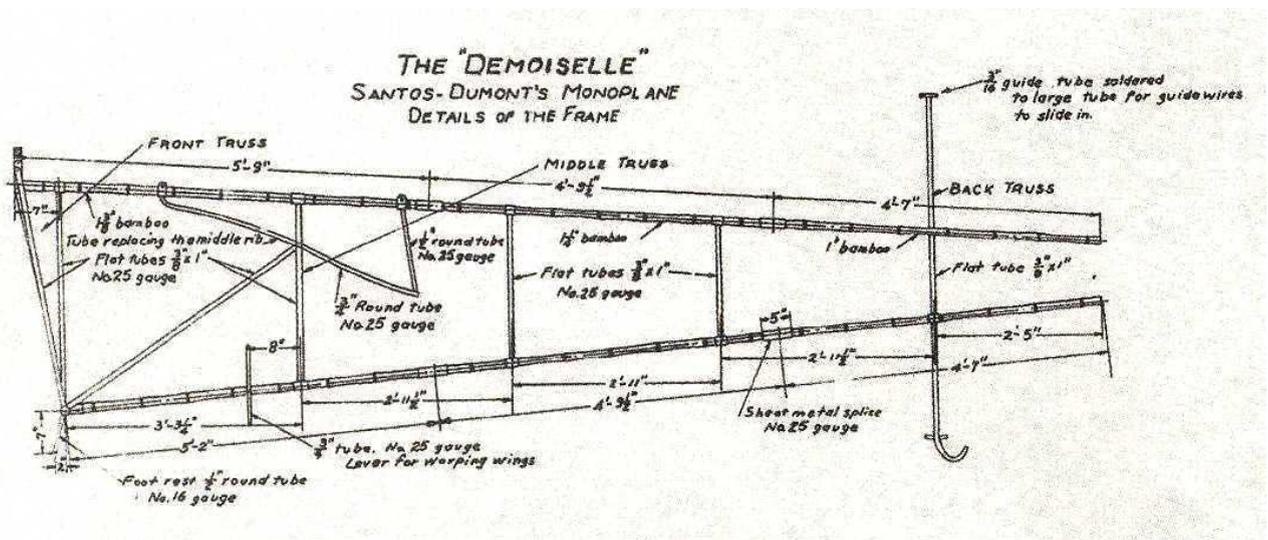
### Materiais

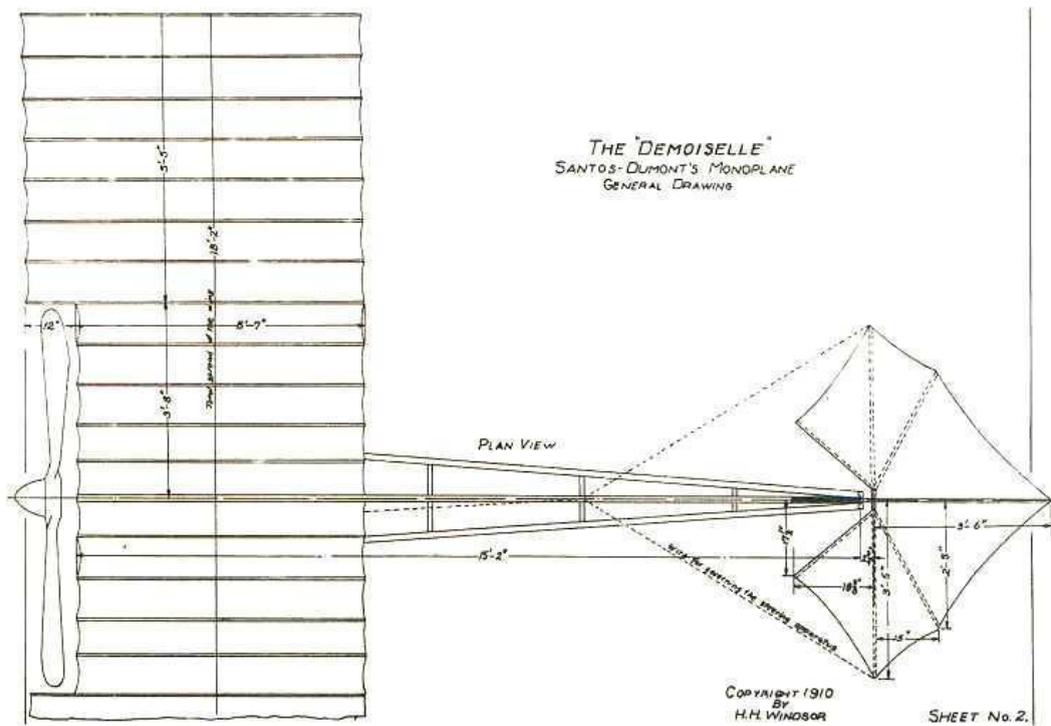
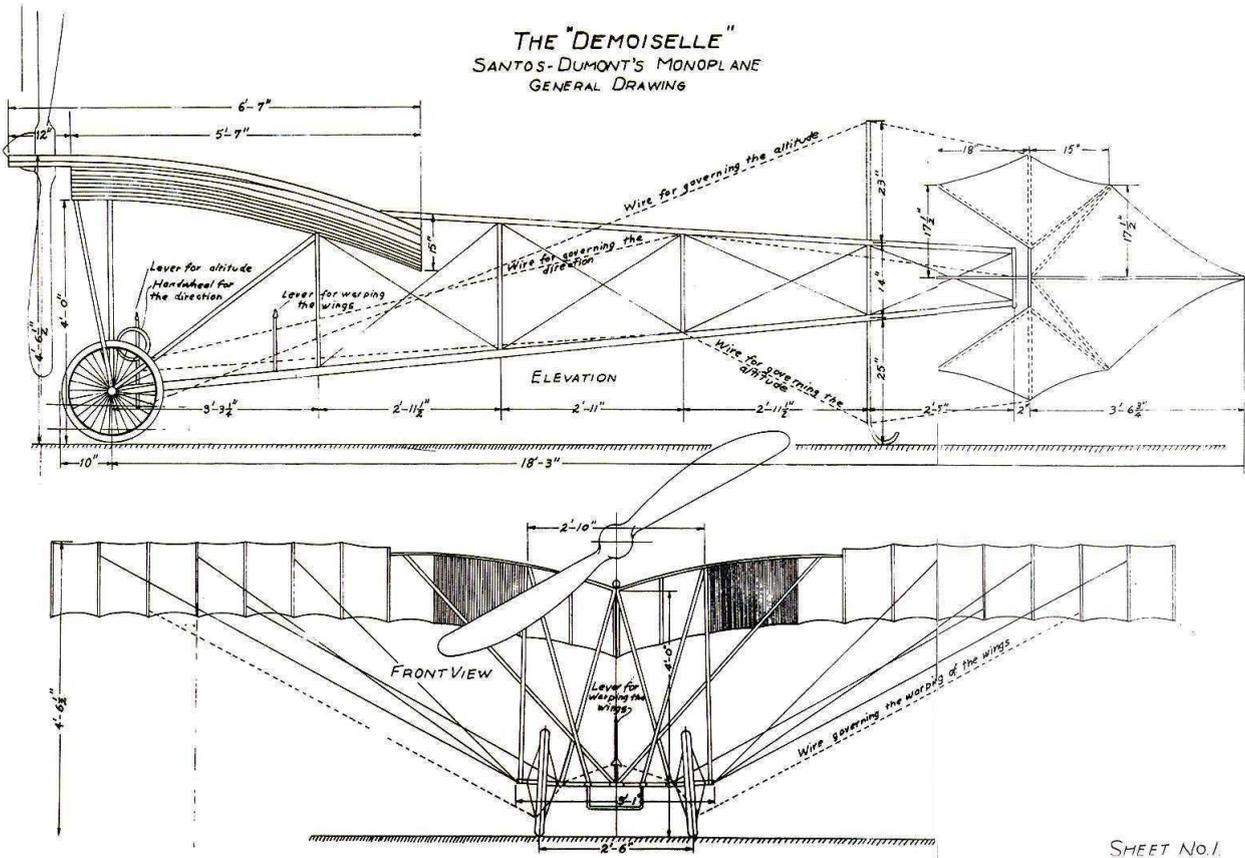
Bambu; tecido ou lona plástica (6m por 2m); cordões de polipropileno ou sisal;

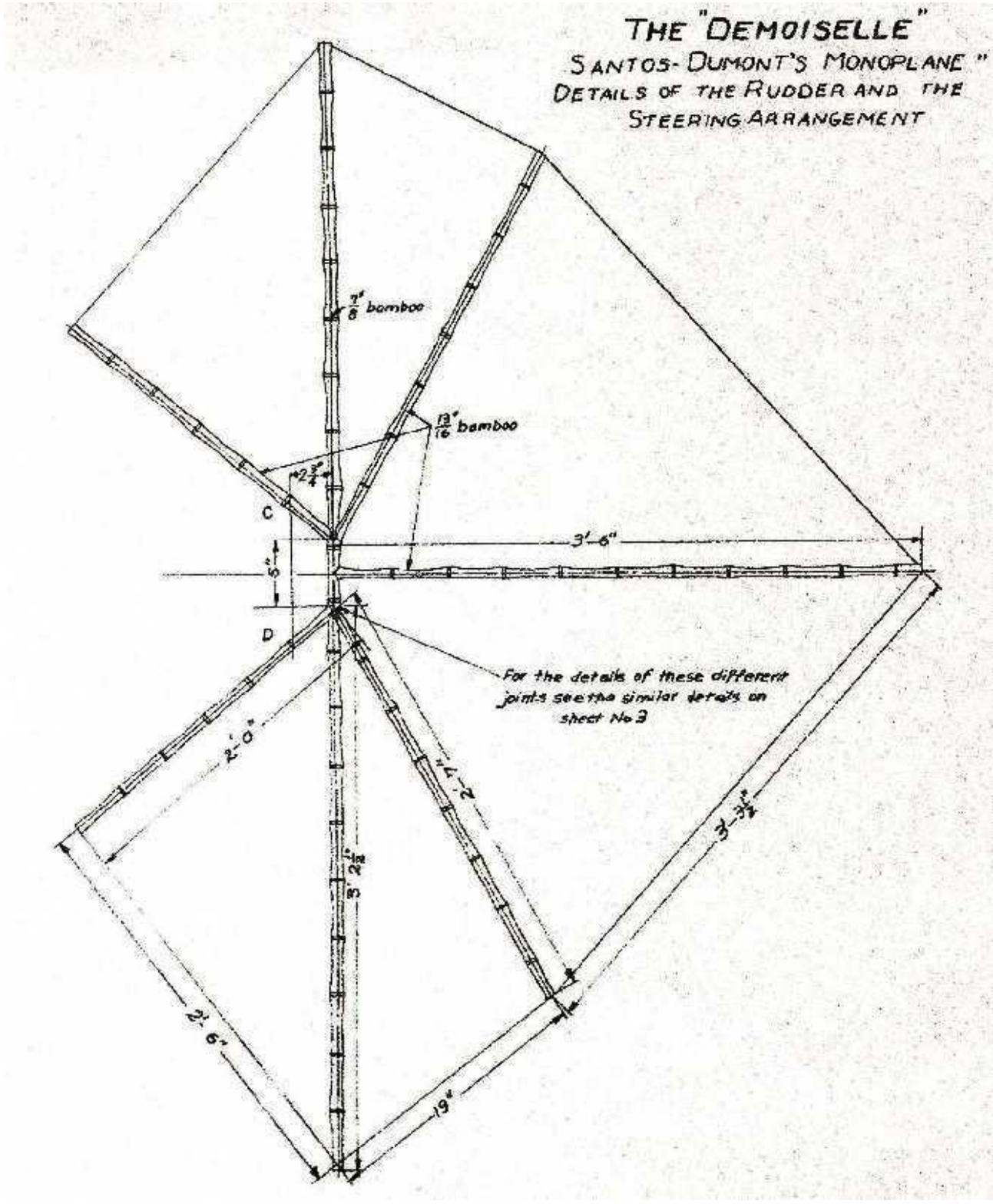
### Descrição da atividade

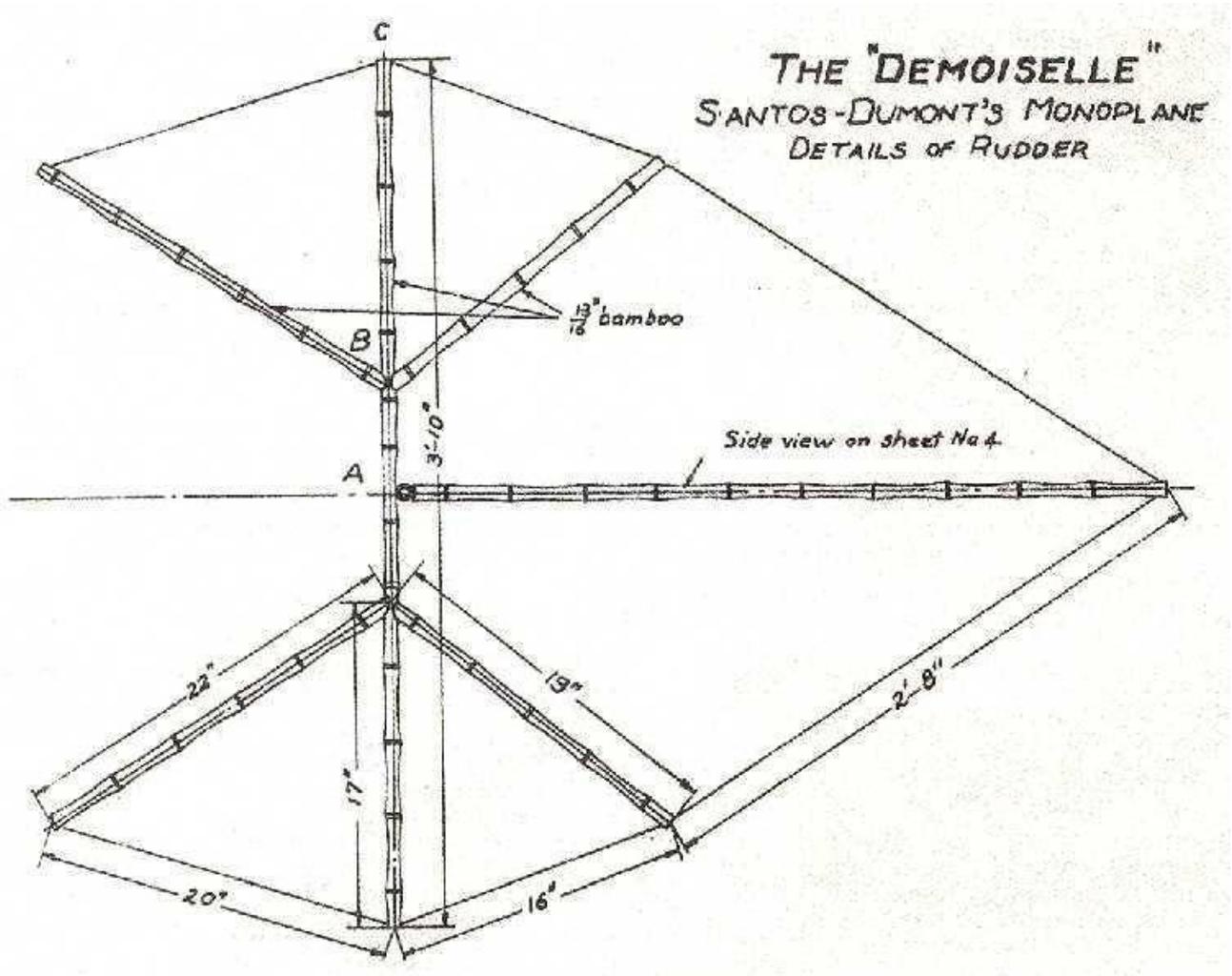
A seção deverá se organizar e construir uma versão em pioneiria do Demoiselle, de Santos Dumont. Utilize bambus, sarrafos/pontaletes de eucalipto e tecido para essa tarefa e tentem realizar essa construção na melhor escala o possível, de forma que cada um possa, ao final da construção, registrar esse momento sentado no cockpit da aeronave e postem usando a nossa hashtag #GJA2023

Utilizem as plantas disponíveis na internet (colocamos os links abaixo onde é possível encontrar todos os detalhes). Para facilitar o planejamento, as partes principais da planta estão nas próximas páginas.









Caso a seção não seja muito numerosa, não se prendam às dimensões da aeronave!  
Mesmo uma versão reduzida do Demoiselle pode gerar um resultado muito legal!





## Bibliografia

[http://www.cabangu.com.br/pai\\_da\\_aviacao/5-demois/pg05.htm](http://www.cabangu.com.br/pai_da_aviacao/5-demois/pg05.htm)

Esta ficha foi elaborada por  
Rudner Lauterjung

## Ramo Pioneiro

# Paz mundial

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sede

Participantes: clã de pioneiros

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

### Descrição da atividade

"Criei uma aeronave para aproximar a humanidade, não para destruí-la". Santos Dumont

A 1ª Guerra Mundial não foi o motivo da doença de Santos Dumont. Também não foi a Revolução Constitucionalista de 1932 a causa do suicídio dele. Mas o fato é que o uso de aviões em combates agravou o quadro de saúde do "Pai da Aviação", já muito depressivo e isolado do convívio social.

Aos poucos, ele passou a achar que tinha alguma responsabilidade sobre as mortes que vinham acontecendo. Já estava muito debilitado e confuso mentalmente. Chegou a se manifestar várias vezes sobre a importância em limitar o uso de aeronaves em guerra. Mas não foi ouvido.

Durante a 1ª Guerra Mundial, a experiência com aviões em combates se acelerou rapidamente. Era o primeiro confronto em grandes proporções já com as indústrias produzindo aparelhos em série. Na época, Santos Dumont tinha parado de voar e de fazer novos inventos. Sua Demoiselle ainda corria o mundo, mas como avião de passeio. Além do uso de aviões em guerra ter aumentado a angústia de Santos Dumont, que já enfrentava muitos problemas com a saúde debilitada, também fez o inventor buscar caminhos para tentar impedir que a realidade da Grande Guerra voltasse a se repetir.

Antes da Conferência Internacional, em 1926, Alberto mandou uma longa carta ao embaixador do Brasil junto à Liga das Nações, Afrânio de Melo Franco. Ele escreveu a carta da clínica de Valmont, na Suíça, onde estava internado. Nela, pediu que ele levasse a ideia de limitar o uso de aviões em guerra. "Suas realizações durante a última guerra nos permite ver com horror o grau de destruição que agora pode chegar como dispensadores de morte não só entre os exércitos de guerra, mas também infelizmente entre os inocentes".

Santos Dumont também disse que queria fazer um concurso, com prêmio de dez mil francos, "para o melhor trabalho escrito sobre a questão da proibição de veículos aéreos para combates e bombardeios".

O Brasil, inclusive, após a Conferência Internacional, retirou-se da Liga das Nações, criada depois da 1ª Guerra Mundial. Não concordou com o fato de não ter conseguido um assento permanente no conselho.

De qualquer maneira, Afrânio de Mello foi depois promovido a Ministro do Exterior, em 1930. E nesta época, Santos Dumont mandou outra carta a ele, desta vez escrita do sanatório de Orthez, na França. Santos Dumont justifica a letra tremida - "estou muito ruim, muito fraco" - e fala do "abalo imenso" que teve com as notícias de guerra. "Cidades arrasadas, milhares de mortes causadas pelos aeroplanos. Que horror para mim coitado que nunca pensei quando fazia as minhas antigas experiências que estava trabalhando para a mais terrível arma de guerra". Pede novamente que ele coloque em andamento para a América do Sul a nossa ideia de interdição da aviação na guerra". E termina dizendo que "se não fizermos isto, o mundo vai ver horrores".

Lendo o texto acima, podemos perceber a angústia de Santos Dumont em ter sua invenção utilizada para abastecer a máquina de guerra, causando nele uma profunda tristeza. Muitas das invenções e produtos desenvolvidos pelo homem colocam-se de maneira positiva ou negativa em nossas vidas, físico ou mentalmente. Organizar um debate no Clã Pioneiro sobre como as invenções podem impactar positiva ou negativamente na promoção da paz mundial e na vida da população em geral.

## Bibliografia

Fonte: <http://especiais.santosdumont.eptv.g1.globo.com/onde-tudo-terminou/aguerra/>

Esta ficha foi elaborada por

Lucas Colen Dias

Ramo Pioneiro

## Revivendo Santos Dumont

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sede

Participantes: clã de pioneiros

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Câmera/Celular, Computador, Figurino (use sua criatividade).

### Descrição da atividade

Santos Dumont não se resume apenas aos feitos relevantes como inventor do “mais pesado que o ar”. Uma pessoa ímpar e com uma história brilhante que nos impacta muito mais do que pensamos, quem diria que Santos Dumont seria também o primeiro brasileiro a transitar com um automóvel em nosso solo? Que tal mostrarmos todas suas faces em um breve resumo de sua história? Junte sua matilha/patrolha/clã busque na história de Santos Dumont e faça um vídeo entre 5 e 10min. apresentando a todos um pouco deste grande brasileiro.

Sugestão: cada ramo pode recriar sua fase da vida de Dumont e juntar tudo em um vídeo único para divulgação, criando uma linha do tempo de sua vida.

Ao final da atividade, não esqueça de postar as imagens e vídeos nas redes sociais usando nossa hashtag #GJA2023

### Bibliografia

[Santos Dumont](#)

[Santos Dumont - O Homem Pode Voar - Documentário](#)

[Museu Virtual Santos=Dumont](#)

Esta ficha foi elaborada por

Jefferson Henkes

Ramo Pioneiro

## Unindo pessoas – o sonho de Santos Dumont

### Informações

Duração: variável

Local: sede

Participantes: clã de pioneiros

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Computador, celular ou tablet, com acesso à internet; mapa do Brasil (pode ser em mídia digital ou aplicativos que permitam marcar/salvar pontos de interesse)

### Descrição da atividade

O Escotismo está presente em vários lugares do Brasil e nós temos muito orgulho disso! E como os grupos escoteiros costumam homenagear personalidades importantes da história por meio do nome dos grupos, é bastante esperado que tenhamos vários grupos escoteiros em todo o Brasil que homenageia Santos Dumont, seja por meio de seu nome, ou de seus inventos (14-bis, Demoiselle etc.). Santos Dumont, ao construir suas aeronaves, tinha o sonho de aproximar as pessoas por meio do voo. E esse é até hoje o objetivo principal do transporte aéreo, unir pessoas, aproximando-as umas das outras! Que tal então vocês se aproximarem de outros grupos escoteiros por meio do Grande Jogo Aéreo?

Nesta atividade, vocês terão de pesquisar, na internet, quais são os grupos escoteiros do Brasil cujo nome do grupo homenageia Santos Dumont de alguma forma e onde exatamente esses grupos ficam. Agora vocês devem elaborar um mapa desses grupos! Tendo isso feito, vocês agora precisam encontrar um grupo mais próximo de vocês que faça alguma homenagem a Santos Dumont, nem que seja com o nome de alguma patrulha ou tropa. Uma dica é que é muito comum em Grupos Escoteiros do Ar existir alguma homenagem a Santos Dumont, mas eles não são os únicos a fazer isso, ok? Que tal agora trocarem mensagens com esse grupo e fazerem um cartão de recordação eletrônico em conjunto? Usem fotos ou mesmo desenhos, o que importa é a integração!

Esta ficha foi elaborada por

Rudner Lauterjung

## Educação Escoteira

Data 28/04/2023 a 20/05/2023

O Educação Escoteira é um projeto que busca levar o Grupo Escoteiro ou Seção Escoteira Autônoma para dentro das escolas, oferecendo aos estudantes a oportunidade de conhecer mais sobre o Movimento Escoteiro e interagir com crianças, adolescentes e jovens em atividades educacionais divertidas.



## Arquivos Relacionados

**Fichas de Atividades - Ramo Lobinho**

**Fichas de Atividades - Ramo Escoteiro**

**Fichas de Atividades - Ramo Sênior**

Ramo Lobinho

## Quem não pertence?

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual

### Materiais

Cartões impressos com as famílias de objetos (em anexo), duas sinetas, tinta de rosto.

### Descrição da atividade

Serão apresentados tipos de figuras geométricas, objetos e animais através de cartões contendo três elementos pertencentes a uma mesma característica e um objeto estranho.

Ex: No cartão abaixo qual figura não pertence à família?



Resposta: no cartão acima o elemento estranho é o picolé, por não ser uma bebida.

O Moderador do jogo tem em mãos os cartões com as famílias dos objetos. As crianças serão divididas em número par de equipes. Em cada rodada, um representante da equipe da vez vem à frente e se posiciona em frente às duas sinetas. Cada jogador ficará de frente para uma sineta e um potinho de tinta de rosto. O moderador pede que as crianças fiquem com as mãos erguidas e que só apertem a sineta depois da liberação pela palavra JÁ.

O moderador mostra o cartão aos competidores e dá uns segundos para que eles identifiquem as figuras e libera a tentativa. Quem apertar primeiro e responder corretamente pode fazer uma marca de tinta no rosto do oponente, se responder errado leva uma marca de tinta no rosto.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

**Esta ficha foi elaborada por**

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Pesos e Medidas

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Barbante, fita métrica, objetos de diferentes pesos, balança.

### Descrição da atividade

Mostrar às crianças que diferentes materiais podem conferir aos objetos peso maior, também apresentar algumas unidades de medida e como podemos utilizá-las para medir a altura ou comprimento das coisas.

Para esta atividade os adultos devem levar diferentes objetos com diferentes tamanhos e pesos, posicioná-los embaralhados em frente dos jovens e pedir que eles os enfileirem do mais leve ao mais pesado. Ao longo do processo solicitar que eles peguem o objeto sintam seu peso e comparem com os outros até que eles estejam satisfeitos com a posição de cada item na fileira, os adultos marcam a posição da distribuição que cada equipe fez. Após o término os adultos pegam uma balança e pesam na frente das crianças todos os objetos e fazem a correção. Neste momento explicar às crianças que os objetos são feitos de diferentes materiais e que tem diferentes tamanhos e que todos estes aspetos contribuem para o peso de cada objeto.

Em seguida vamos trabalhar as medidas com as crianças, cada criança pode pegar um pedaço de barbante e com a ajuda de um adulto cortá-lo conforme sua altura. Ainda sem usar uma fita métrica, explicar que diferentes unidades de medidas podem ser usadas para determinar a altura de uma pessoa, por exemplo no Reino Unido existe a unidade “Pé”, que segundo alguns sites era a medida do pé do Rei Henrique VIII. Mas como as pessoas têm tamanhos diferentes precisa-se de um padrão, por isso foi padronizado o sistema de medidas. No Brasil usamos o sistema métrico.

Pergunta orientadora: Todos nós temos o mesmo tamanho dos pés , se eu usar a medida do meu sapato para medir meu colega , o resultado será o mesmo se eu usar o sapato de outra pessoa?

Pedir que as crianças usem seus próprios pés para medir os colegas e fazê-los perceber a diferença entre o número conseguido usando diferentes crianças. Ao final refletir com as crianças as diferenças que acharam nas medidas e introduzir a fita métrica para que agora usando este padrão de medida eles possam se medir. Como sugestão para acabar o assunto, pode-se aplicar o jogo da pele da Kaa.

Jogo: Nova pele da Kaa. Formar as equipes. Os jovens devem, ao sinal, usar peças de roupas, calçados e meias para construir a maior Kaa possível.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

EF03MA17) Reconhecer que o resultado de uma medida depende da unidade de medida utilizada. (EF03MA18) Escolher a unidade de medida e o instrumento mais apropriado para medições de comprimento, tempo e capacidade. (EF03MA19) Estimar, medir e comparar comprimentos, utilizando unidades de medida não padronizadas e padronizadas mais usuais (metro, centímetro e milímetro) e diversos instrumentos de medida.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Massinha de Modelar

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Farinha de trigo, sal, água, óleo de cozinha, corante alimentício, bacias

### Descrição da atividade

Seguir uma receita de massa de modelar caseira para trabalhar tanto a coordenação motora quanto o seguir e entender um texto orientativo.

Nesta próxima atividade as crianças devem seguir a receita de massinha de modelar caseira para criarem sua própria massinha de modelar em alguns bonequinhos com ela.

- 2 copos de farinha de trigo, ½ copo de sal, 1 colher de sopa de óleo, 1 copo de água e corante alimentício.

Modo de preparo: coloque os ingredientes secos em uma vasilha, acrescente o óleo, em seguida vá adicionando a água até dar ponto. O ponto correto é firme nem esfarelenta, nem grudando nas mãos. Divida a massa em porções menores e adicione o corante de sua escolha.

Os adultos devem auxiliar os jovens nas medidas e após cada criança fazer sua massinha, os incentivar a modelar o que sentirem vontade.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Desenvolver competências e habilidades que lhes possibilitem mobilizar e articular conhecimentos desses componentes simultaneamente a dimensões socioemocionais, em situações de aprendizagem que lhes sejam significativas e relevantes para sua formação integral.

(EI02TS02): Utilizar materiais variados com possibilidades de manipulação (argila, massa de modelar), explorando cores, texturas, superfícies, planos, formas e volumes ao criar objetos tridimensionais. (EF12LP04) Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor ou já com certa autonomia, listas, agendas, calendários, avisos, convites, receitas, instruções de montagem (digitais ou impressos), dentre outros gêneros do campo da vida cotidiana, considerando a situação comunicativa e o tema/assunto do texto e relacionando sua forma de organização à sua finalidade.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

**Esta ficha foi elaborada por**

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Memóriaafiada

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual e social

### Materiais

Cartazes com o gabarito, tabuleiros em branco e peças contendo as figuras.

### Descrição da atividade

Preencher o tabuleiro à frente de cada equipe com diferentes figuras disponibilizadas, seguindo a posição de um gabarito.

Jogo da memória:

Providenciar duas ou três cópias (depende do número de equipes) em A3 do Gabarito em anexo. Este gabarito fica fixado em algum lugar que fique de costas para as equipes. Para as peças do jogo sugere-se imprimir o gabarito e o cortar formando assim as peças pequenas.

Na frente de cada equipe se coloca um tabuleiro com todas as casas em branco. Ao sinal as crianças correm até o gabarito escolhem uma figura, verificam onde ela está posicionada e correm de volta colocando a peça no local que acham o correto conforme sua memória (sugere-se imprimir as peças em papel mais espesso para que elas não saiam voando com a corrida dos jovens). Os jogadores vão se alternando na corrida para verem as peças até que o tabuleiro da equipe fique completo. Quando a equipe achar que completou tudo deve apertar uma das duas sinetas ao lado da pista de corrida para que os adultos confirmem o tabuleiro com o gabarito. Se alguma peça estiver errada o jogo volta a acontecer até que a próxima equipe aperte a sineta e a conferência diga que está tudo correto.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

(EF01MA11) Descrever a localização de pessoas e de objetos no espaço em relação à sua própria posição, utilizando termos como à direita, à esquerda, em frente, atrás.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Cabo de guerra elétrico

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

Balões, confetes, latinhas vazias de refrigerante, bacias.

### Descrição da atividade

Cada membro da equipe tem em mãos um balão cheio que ao esfregar nos cabelos criará um campo magnético capaz de atrair uma latinha vazia de refrigerante ou pequenos pedaços de papel.

Distribuem-se balões para as crianças e explica-se que ao esfregar o balão em nosso cabelo seco, ou em uma roupa de lã, cria-se um campo magnético que atrai carga elétricas opostas de outros corpos.

Formar equipes, em frente a cada equipe ficará uma mesa com uma pequena bacia e diversos confetes espalhados. Ao sinal cada criança corre para a bacia e ao friccionar o balão em seu próprio cabelo tentará colocar o maior número de confetes dentro da bacia. Assim, coloca os que grudaram no seu balão, volta para o final da fila liberando o próximo elemento.

Outra possível variação é colocar uma latinha de refrigerante vazia sobre a mesa e um jogador de cada time vai até lá fricciona o balão em seu cabelo e tenta atrair a latinha para o seu lado.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Ciências da Natureza : possibilitar a eles, em sua formação científica, explorar aspectos mais complexos das relações consigo mesmos, com os outros, com a natureza, com as tecnologias e com o ambiente; ter consciência dos valores éticos e políticos envolvidos nessas relações; e, cada vez mais, atuar socialmente com respeito, responsabilidade, solidariedade, cooperação e repúdio à discriminação.

(EF05CI01) Explorar fenômenos da vida cotidiana que evidenciam propriedades físicas dos materiais – como densidade, condutibilidade térmica e elétrica, respostas a forças magnéticas, solubilidade, respostas a forças mecânicas (dureza, elasticidade etc.), entre outras.

[\[Faça Você Mesmo\] - Eletricidade estática com balões - MuseuLight Cabo de guerra elétrico](#)

Esta ficha foi elaborada por  
Deise Adriana Bosco Maier

Ramo Lobinho

## Acerte a cadeia alimentar

### Informações

Duração: 1 hora

Local: local aberto

Participantes: por matilha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Cartazes com a impressão da pirâmide alimentar, painel com furos e plásticos para coletar as bolinhas, bolinhas com cores diferentes para diferenciar as equipes, impressões com nomes de alimentos, sacos plásticos.

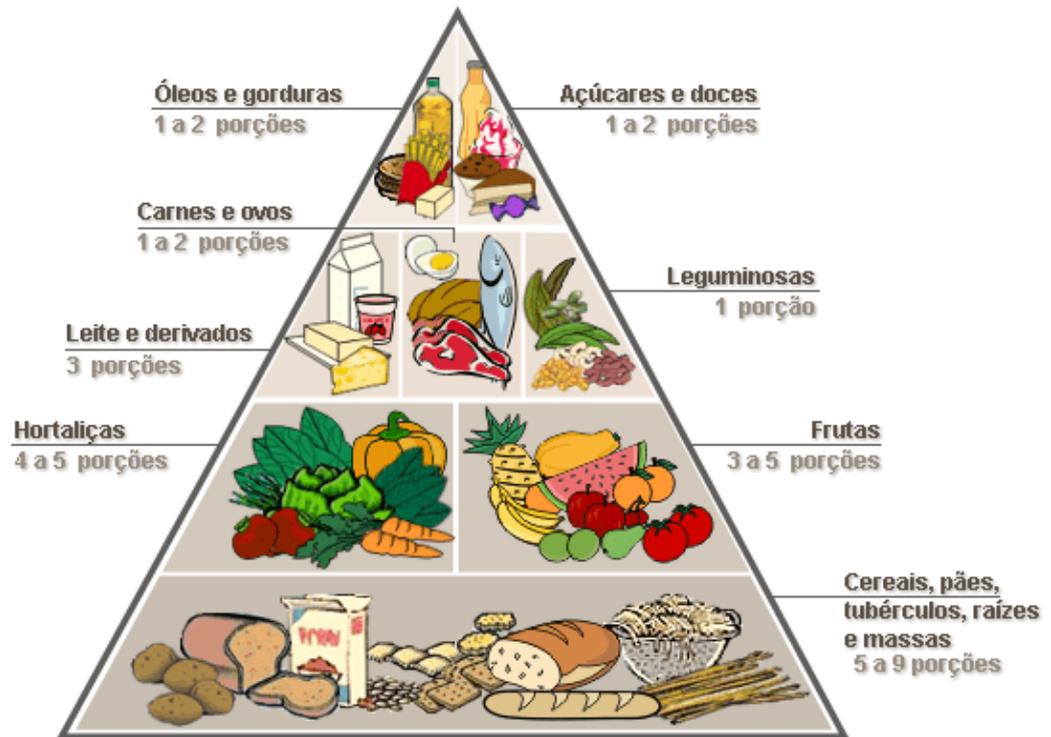
### Descrição da atividade

Jogar os alimentos corretos em cada linha da cadeia alimentar. Possuir um estilo de vida saudável evita o aparecimento de inúmeras doenças, como a obesidade e os problemas cardíacos e pulmonares. Além disso, retarda a perda de massa muscular por meio de uma associação entre alimentação balanceada e prática de exercícios regulares.

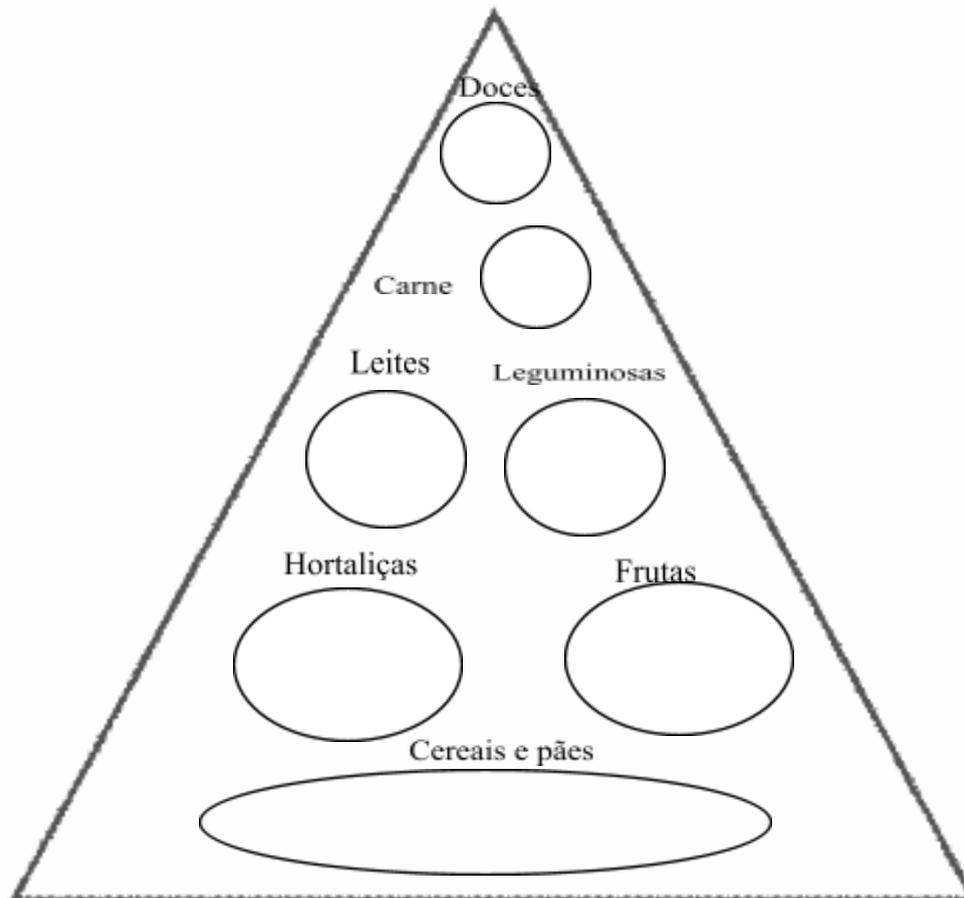
Para introduzir este assunto com as crianças, os adultos devem deixar a mostra uma impressão da pirâmide alimentar e irem conversando com sobre as escolhas alimentares de cada um e do como deveria ser um prato saudável.



Os alimentos contidos na base da pirâmide são os que devem ser consumidos em porções maiores e em mais vezes ao dia. Quanto mais ao topo, menor deve ser a ingestão daqueles alimentos.



Formam-se equipes com, pelo menos, 04 a 06 pessoas em cada equipe. O Coordenador da Atividade faz um painel de uma pirâmide alimentar com buracos nomeados com os grupos alimentares. Atrás de cada buraco colocar um saco plástico para coletar as bolinhas jogadas. Preparam-se bolinhas de plástico com cores diferentes (por exemplo verdes para a equipe 1 e vermelhas para a equipe 2) com nomes de alimentos que compõem a pirâmide.



## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Ciências da Natureza : possibilitar a eles, em sua formação científica, explorar aspectos mais complexos das relações consigo mesmos, com os outros, com a natureza, com as tecnologias e com o ambiente; ter consciência dos valores éticos e políticos envolvidos nessas relações; e, cada vez mais, atuar socialmente com respeito, responsabilidade, solidariedade, cooperação e repúdio à discriminação.

(EF05CI08) Organizar um cardápio equilibrado com base nas características dos grupos alimentares (nutrientes e calorias) e nas necessidades individuais (atividades realizadas, idade, sexo etc.) para a manutenção da saúde do organismo.

(EF05CI09) Discutir a ocorrência de distúrbios nutricionais (como obesidade, subnutrição etc.) entre crianças e jovens a partir da análise de seus hábitos (tipos e quantidade de alimento ingerido, prática de atividade física etc.).

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

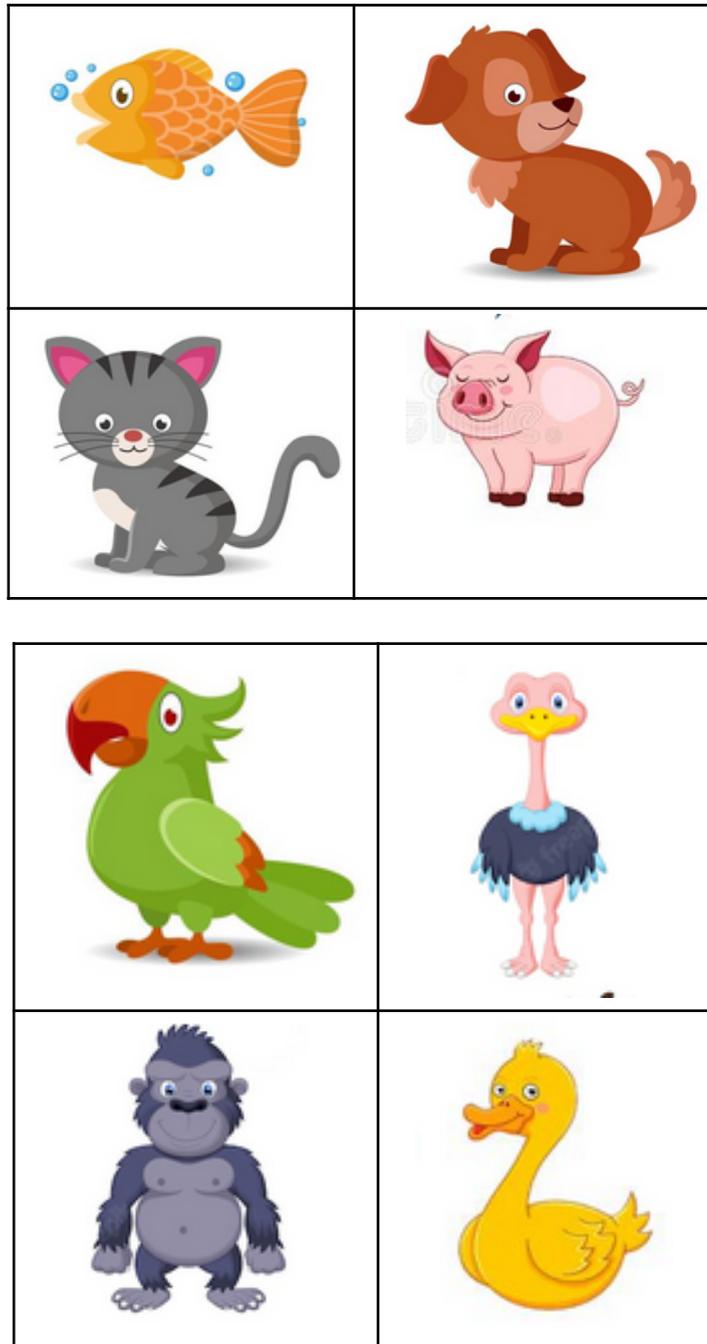
4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

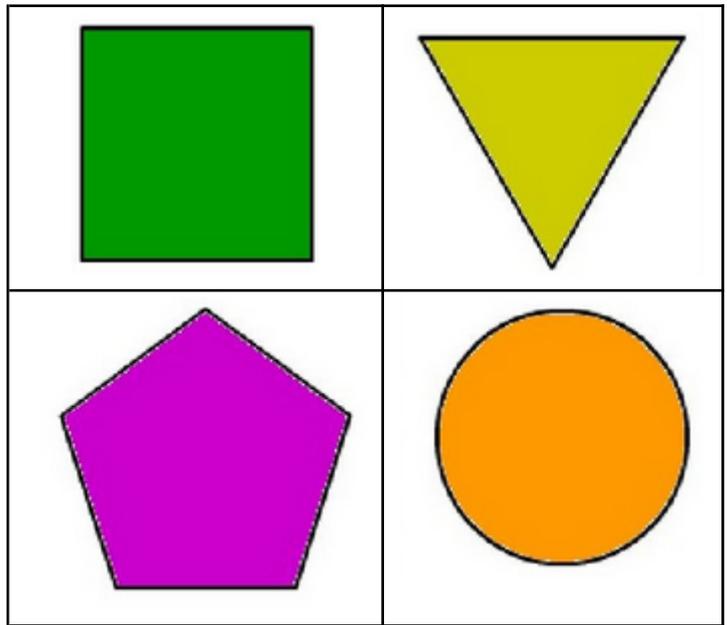
Esta ficha foi elaborada por

Deise Adriana Bosco Maier

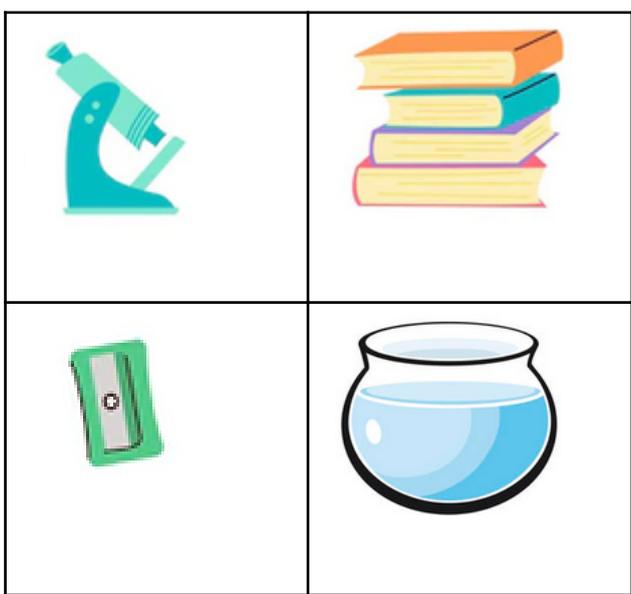
## Anexos

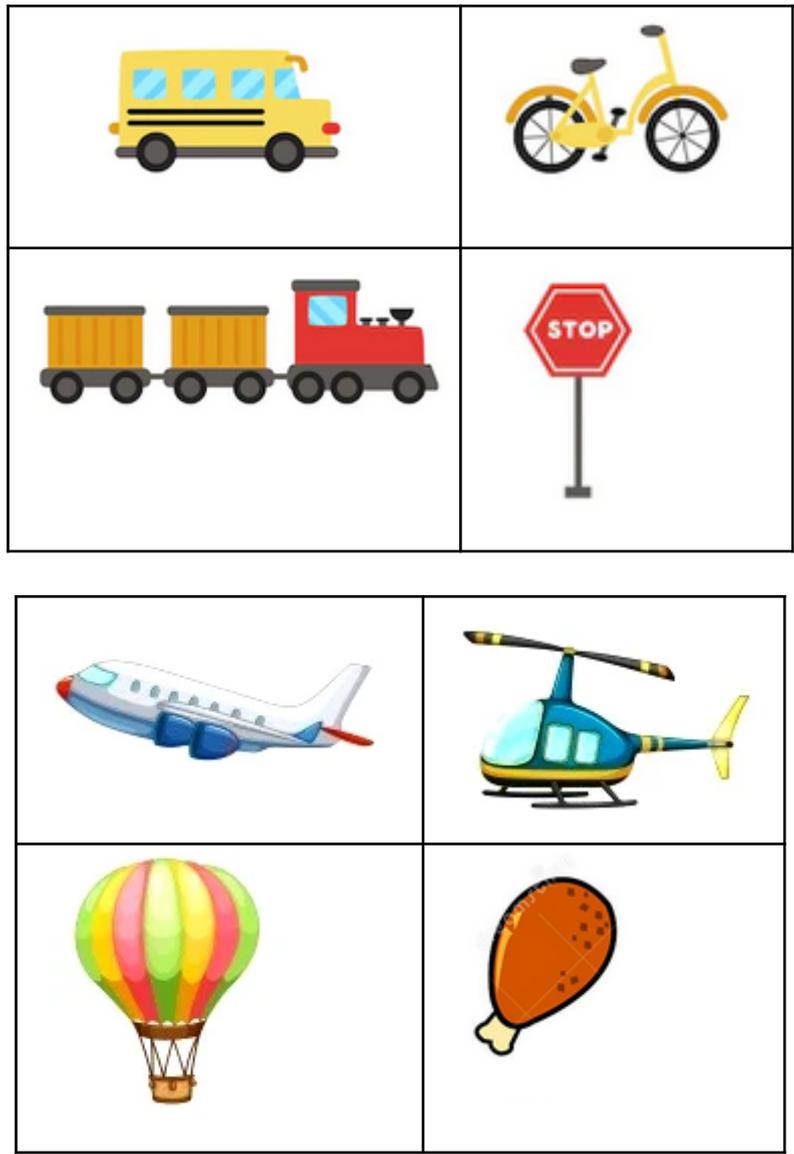
Cartões do jogo qual não pertence

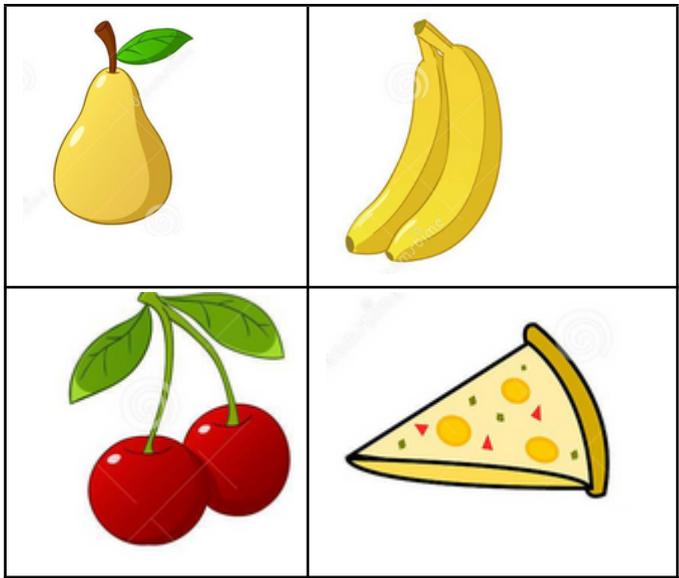
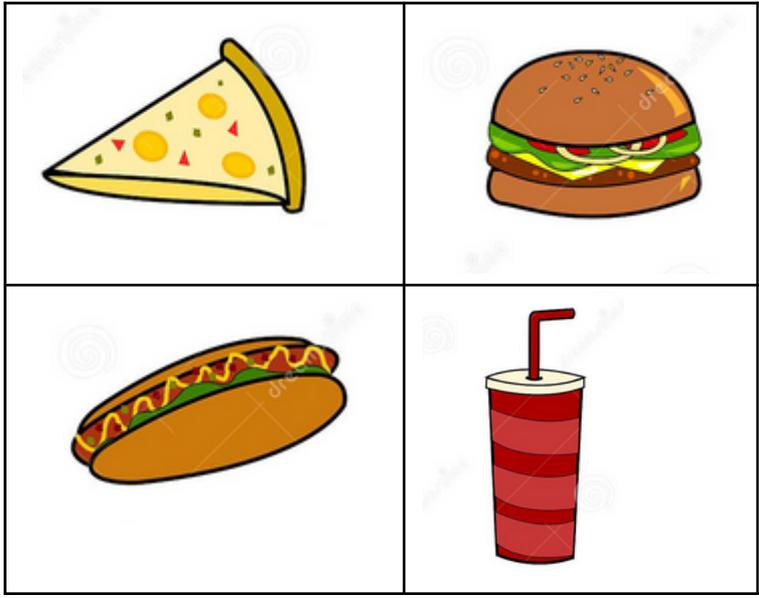


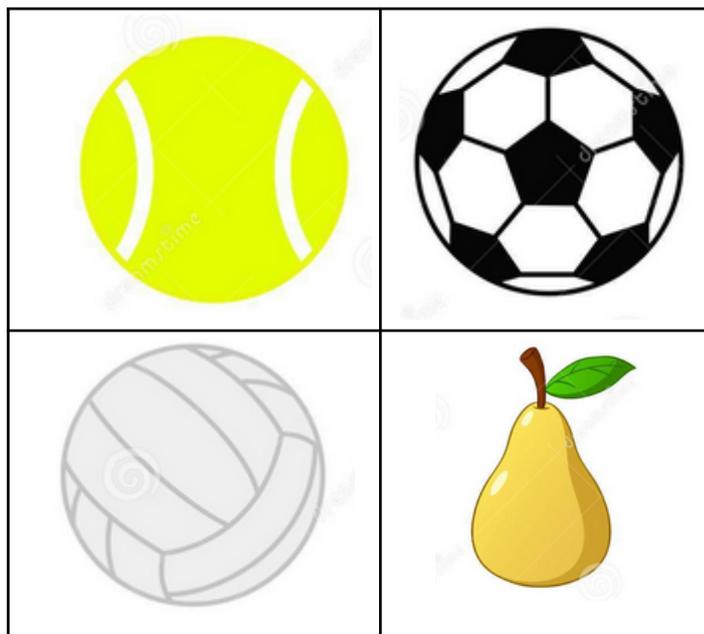


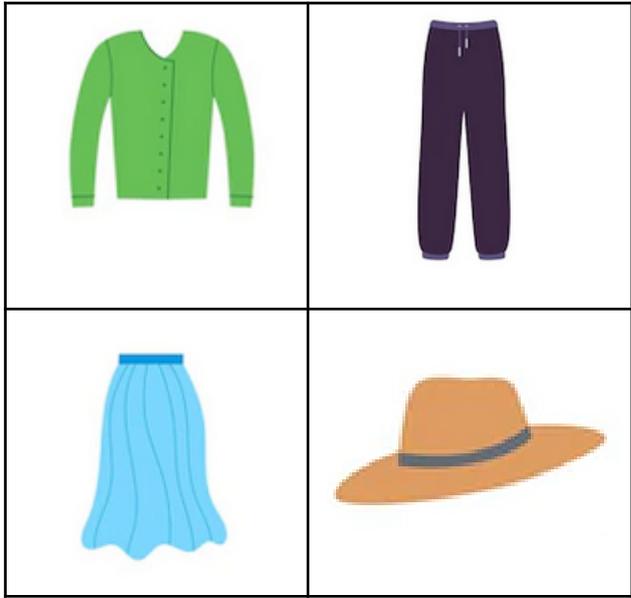




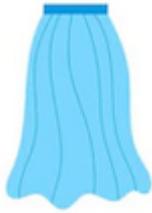








## Gabarito Jogo da Memória

Tabuleiro jogo da memória


Ramo Escoteiro

## Figuras geométricas

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Cartazes com o desenho das figuras geométricas e um apito ou similar.

### Descrição da atividade

Apresentação de tipos de figura geométrica, com aplicação de atividade prática dividindo os participantes em pequenos grupos. As patrulhas devem testar formas de figuras geométricas.

O escotista apresenta o desenho de uma figura geométrica. A patrulha que, em primeiro lugar, formar a figura com os seus corpos deitados no chão, pontua. Vence a patrulha que fizer mais pontos. Sugestões de figuras geométricas: triângulo, quadrado, pentágono, hexágono e outras que o escotista definirem.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

Matemática: Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

(EF01MA10) Descrever, após o reconhecimento e a explicitação de um padrão (ou regularidade), os elementos ausentes em sequências recursivas de números naturais, objetos ou figuras.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.2.1.1. Matemática no ensino fundamental – anos iniciais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades

Ramo Escoteiro

## Pista refletida

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Um espelinho por patrulha, giz para marcar o chão, número de adultos para o número de equipes, 01 apito ou similar.

### Descrição da atividade

Apresentação de cuidados com o corpo, com enfoque na prevenção, promoção e recuperação da saúde. O escotista marcará no chão uma linha sinuosa, com giz, de cerca de quatro metros, em frente a cada patrulha. Cada um dos integrantes da patrulha terá que fazer o trajeto da linha guiado pelo espelho, que deverá ficar sustentado com os braços estendidos sobre a cabeça. Sai o primeiro e, desta forma, vai até o término da pista, retorna à patrulha correndo normalmente, passando o espelho ao segundo integrante, que repetirá o procedimento. Pontua a patrulha cujos integrantes terminarem o trajeto primeiro. Cada integrante deverá ser supervisionado por um adulto, a fim de que faça o trajeto corretamente.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.1.3.2. Educação física no Ensino Fundamental – Anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

Ramo Escoteiro

## Primeiros Socorros

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Um espelinho por patrulha, giz para marcar o chão, número de adultos para o número de equipes, 01 apito ou similar.

### Descrição da atividade

Atividade envolvendo primeiros socorros básicos e mudança de hábitos/ hábitos saudáveis. Em uma parede ou mural, o escotista deverá colocar os cartões referentes às instruções para os primeiros socorros, todos misturados (fora de ordem e fora de assunto). E também de hábitos saudáveis. Para cada patrulha será sorteado um tipo de acidente. As patrulhas devem estar uma ao lado da outra. Ao apito, um integrante de cada patrulha irá ao mural e pegará uma instrução (somente uma) que corresponda à ocorrência dita pelo escotista. Voltará à patrulha, sendo que outro integrante sairá para pegar outra instrução e assim sucessivamente até todos irem. Quando terminarem, o escotista e a patrulha devem analisar se o que eles pegaram está certo em relação ao acidente sorteado. Pontua a patrulha que completou o revezamento mais rapidamente e que tenha pego mais instruções corretas.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.1.3.2. Educação física no Ensino Fundamental – Anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

Ramo Escoteiro

## Transportando a água

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Dois baldes, dois galões de dez litros com água, sisal e um apito.

### Descrição da atividade

Atividade envolvendo exercícios físicos. Este jogo consiste em que duas patrulhas cooperem entre si. Para isso cada uma receberá um sisal, canivete e um galão com água, o qual deverá transportar suspenso até um balde localizado em um ponto a frente, equilibrando e direcionando o galão para que vire e escorra a água para dentro do balde. Pontua quando a patrulha formada alcançar o ponto delimitado para encher o balde com água. Concluída esta etapa, a patrulha deverá criar uma música com o tema “Minha Escola” e a atividade realizada e apresentar para o escotista.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.1.3.2. Educação física no Ensino Fundamental – Anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

## Ramo Escoteiro

# Jogo do quadrado

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Um campo de jogo por patrulha, quadrado maior com dezesseis quadrados menores, feitos no chão com giz, um apito e caixa de som com música.

### Descrição da atividade

Com um campo de jogo com cerca de dezesseis quadrados, a patrulha se forma atrás do primeiro quadrado à esquerda e no lado inferior. No sinal ou na música, o primeiro integrante salta para dentro do quadrado, segue saltando quadrado a quadrado para direita e retornando para esquerda, saltando para o quadrado da frente assim que chegar no quadrado de saída. Momento em que o próximo integrante da patrulha salta para dentro (para o primeiro quadrado), acompanhando o colega que já está no circuito. Assim que o primeiro integrante alcançar o último quadrado dezesseis, retornando, saltará para fora do circuito, onde formarão a patrulha novamente.

Os integrantes da patrulha, a partir que incorporarem mais que um dentro do campo de jogo, deverão saltar os quadros sincronizados e no ritmo.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.1.3.2. Educação física no Ensino Fundamental – Anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

Ramo Escoteiro

## Catapulta de água

### Informações

Duração: 40 minutos

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Quatro baldes, quatro garrafas pet, quatro sarrafos e quatro tocos para catapulta, quatro canecas plásticas e um apito.

### Descrição da atividade

Nesse jogo as patrulhas formam filas. À frente delas haverá um balde com água no chão e ao lado do balde uma catapulta simples com caneca plástica com água. Ao sinal do apito o jogo inicia com o primeiro integrante de cada patrulha pisando na catapulta, lançando o copo com água e tendo que segurá-lo, correndo com o copo com água até um ponto à frente, onde despeja a água numa garrafa pet. Pontua a patrulha que atingir o limite desejado de água na garrafa pet.

### Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EF67EF09) Construir, coletivamente, procedimentos e normas de convívio que viabilizem a participação de todos na prática de exercícios físicos, com o objetivo de promover a saúde.

(EF67EF10) Diferenciar exercício físico de atividade física e propor alternativas para a prática de exercícios físicos dentro e fora do ambiente escolar.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

4.1.3.2. Educação física no Ensino Fundamental – Anos finais: unidades temáticas, objetos de conhecimento e habilidades.

Ramo Sênior

## Meios de fortuna

### Informações

Duração: 2 horas

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Cartazes com o desenho e a explicação dos meios de fortuna, cartaz com as atividades a serem desenvolvidas pelas equipes, um relógio com ponteiro, uma árvore pequena, mesmo que num vaso (que apareça o musgo) ou se não tiver, mostrar figuras ou projeções, imagem do sol caso o dia esteja nublado, imagem do cruzeiro do sul num cartaz.

### Descrição da atividade

Apresentação de tipos de orientação sem bússola, com aplicação de atividade prática dividindo os participantes em pequenos grupos. As equipes com quatro ou cinco pessoas devem testar todas as formas de içamento, para perceberem a eficácia do uso das polias.

Dividindo os participantes em pequenos grupos, serão criadas quatro bases de conhecimento: pontos cardeais, norte pelo relógio, cruzeiro do sul, musgo da árvore. Cada base com duração de 10 minutos para em seguida, em Equipes, realizarem um percurso com estes quatro tipos de orientação. Como? Um cartaz contendo quatro tarefas será apresentado para as equipes, com a descrição do que deverá fazer. Como no exemplo a seguir:

<b>Atividade 01</b>	Sua equipe está com o horário às 11:30. Avaliando ter um relógio de ponteiro e o sol estando à direita de vocês, escrevam no caderno o que está ao norte (o norte aqui é fictício).
<b>Atividade 02</b>	Numa árvore, identifiquem o sul pelo musgo das árvores e registrem no caderno o que estão vendo. Caso não existam árvores, simulem uma árvore e façam o registro.
<b>Atividade 03</b>	Pelo sol, avalie os pontos cardeais e registre no caderno o que vocês veem ao norte. Caso não tenha sol, simule o sol, registrando o que está ao norte.

<b>Atividade 04</b>	Na figura do cruzeiro do sul desenhada no cartaz que foi apresentado na base do cruzeiro do sul, registrem o que aparece no horizonte na direção sul.
---------------------	---

Cruzeiro do Sul – Observada a forma de cruz no céu e diferenciando o braço maior do braço menor da referida cruz, poderemos estabelecer a seguinte regra:

Através de uma visada, com o dedo indicador na estrela de cima do braço maior e o dedo polegar na estrela de baixo do braço maior, teremos um certo espaço encontrado;

1. Esta visada será puxada na direção do braço maior em 4,5 espaços;
2. Onde terminar o último espaço, traçarei uma linha imaginária até a o primeiro ponto no terreno – o sul.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas e tecnológicas) e/ ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

5.3.1 – Ciências da natureza e suas tecnologias no ensino médio: competências específicas e habilidades.

## Ramo Sênior

# Altura e Distância

### Informações

Duração: 2 horas

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física, intelectual, social e afetivo

### Materiais

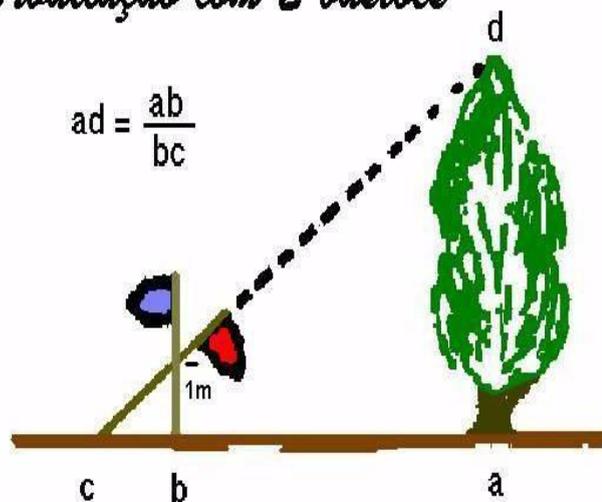
Cópias dos métodos de avaliação de distância e altura a seguir

### Descrição da atividade

Apresentação de alguns métodos de avaliação de distâncias e altura, proporcionando aos jovens a prática. Após, aplicarão alguns métodos, trabalhando em equipe e patrulhas. Será demonstrado através de ilustração, como funcionam os métodos, passando alguns para as equipes praticarem.

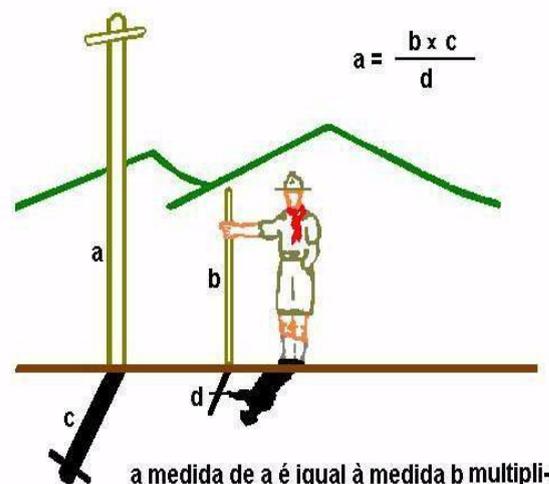
Avaliando distâncias. Mesmo quando não temos fita métrica, ainda assim temos formas naturais ou técnicas para avaliar distâncias. Vejam algumas:

#### *Avaliação com 2 bastões*



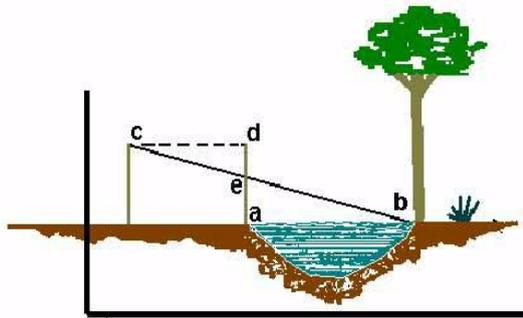
1) Num terreno plano, colocar um bastão na vertical, a uma certa distância. 2) Na altura de um metro prender outro bastão e apontar em direção ao topo do objeto a medir.

#### *avaliação pela sombra*



a medida de a é igual à medida b multiplicada pela medida c, dividido pela medida d

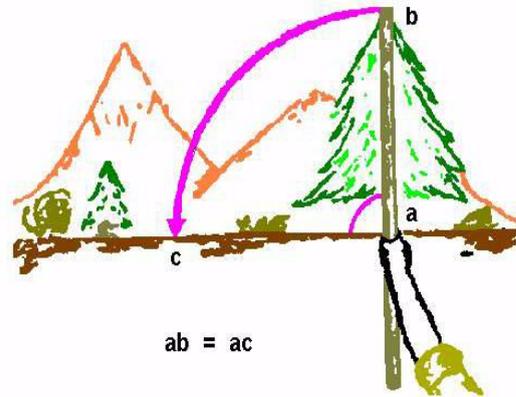
*avaliação com dois bastões*



$$ab = \frac{ae \times cd}{de}$$

- 1) Usar se a margem do rio for irregular.
- 2) Fincar 2 bastões de igual tamanho.
- 3) Do ponto C visar o ponto b e determinar o ponto e.

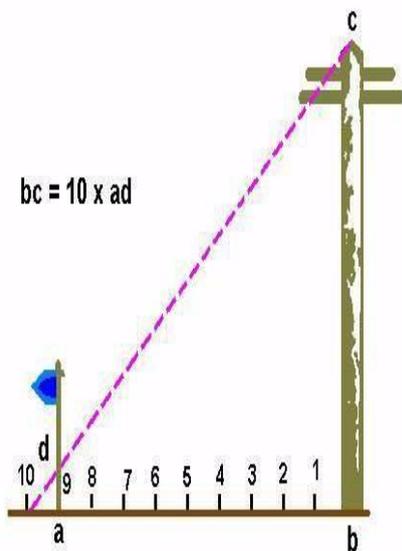
*avaliação processo do lenhador*



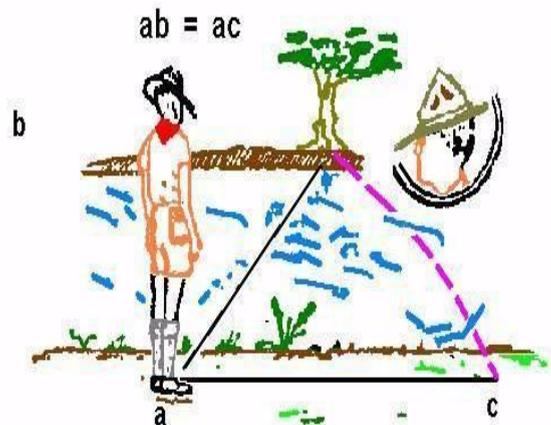
$$ab = ac$$

- 1) Esticar o braço e fazer coincidir o topo do objeto com o topo da vara.
- 2) Girar o braço para transportar a distância para o solo.

*avaliação processo 1 à 10*



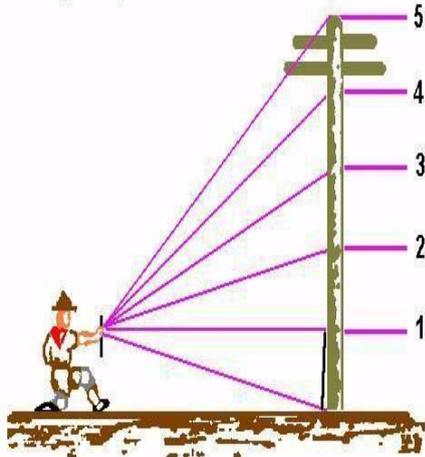
*avaliação pelo método Napoleão*



$$ab = ac$$

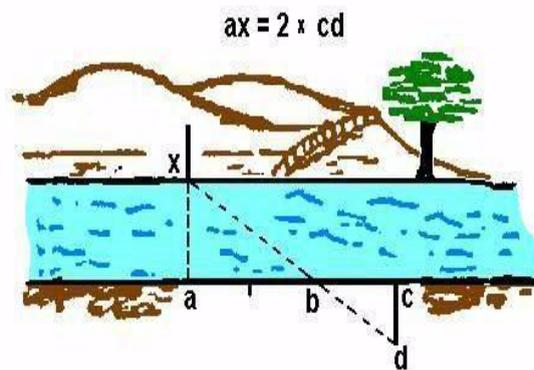
- 1) Parar na margem do rio e alinhar a aba do chapéu ao ponto da margem oposta.
- 2) Girar o corpo para deslocar a distância para a outra margem.

## *avaliação por unidades (pintor)*



1) Colocar um bastão junto do objeto a ser medido. 2) Numa distância razoável, de braço esticado, marcar numa varinha a altura do bastão. 3) Projetar quantas vezes essa medida cabe no objeto a ser medido.

## *Avaliação por triângulos*



1) Escolher um ponto  $x$  na margem oposta. 2) Obter o ponto  $a$  numa perpendicular. 3) Criar a reta  $a$  e dividir em 3 partes. 4) Fincar um bastão no ponto  $b$ . 5) Criar outra perpendicular, no cruzamento com a linha  $b$   $x$  é o ponto  $d$ .

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EM13CNT307) Analisar as propriedades dos materiais para avaliar a adequação de seu uso em diferentes aplicações (industriais, cotidianas, arquitetônicas ou tecnológicas) e/ ou propor soluções seguras e sustentáveis considerando seu contexto local e cotidiano.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

5.3.1 – Ciências da natureza e suas tecnologias no ensino médio: competências específicas e habilidades.

Ramo Sênior

## Orientação com topografia

### Informações

Duração: 2 horas

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

05 bússolas, 05 a 10 mapas (cartas topográficas), 05 réguas, lápis, papel, 05 a 10 roteiros de Caça ao Tesouro e 05 a 10 caixas bombom, dependendo do número de Equipes.

### Descrição da atividade

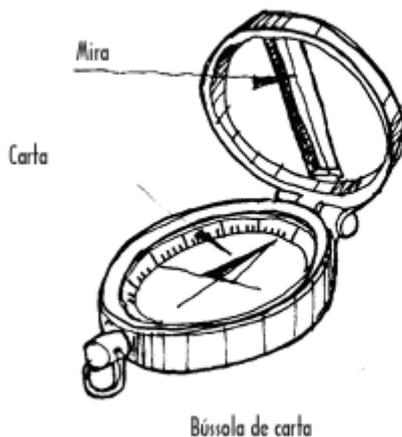
Exercitar a orientação em mapas (cartas topográficas), aprendendo minimamente sobre o norte do mapa e da bússola, escalas da carta e sua simbologia. Em equipes com 04 a 06 escoteiros, trabalharão na Carta Topográfica, e ao final participarão de uma Caça ao Tesouro com base em pontos de referência na UEL ou local em que será aplicada a atividade.

Distribuir as Cartas Topográficas para as equipe e mostrar como se orienta um mapa. Além de uma breve explicação do seu uso para orientação, da sua simbologia e como orienta-se com bússola e mapa. Obs. Será explicado sobre bússola também.

Jogo Caça ao Tesouro: com um croqui (mapa desenhado com pontos de referência grosseiramente apontados), cada equipe, em posse do croqui, deverá encontrar os pontos destacados e as partes de mensagens existentes.. Juntando as partes, formará a mensagem e o local do tesouro (uma caixa de bis ou pacote de balas).

## Orientação por bússola

A bússola é um instrumento que utilizamos desde a Antigüidade para encontrar o rumo desejado. Consiste em uma agulha imantada que, colocada em equilíbrio, sempre indica uma direção. A explicação para isso se dá por ser a terra um imã gigante que atrai a ponta da agulha para seu Pólo Norte. A direção que a agulha indica é o Pólo Magnético da terra, com o qual poderás deduzir os demais pontos cardeais. Ao observar a ponta em destaque deve-se mover a caixa da bússola para que os pontos geográficos coincidam com a direção desta marca. Assim, será possível saber com certeza onde se encontra o Sul, o Leste e o Oeste. A bússola está dividida em 360°, que servem para que diferenciar claramente o rumo que deve ser tomado.

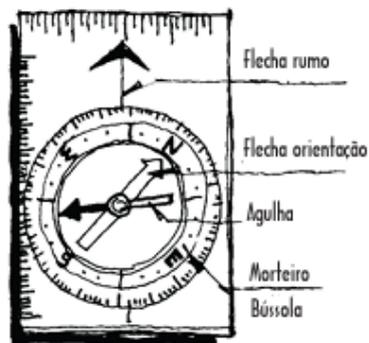


Existem vários modelos de bússolas, agrupadas por suas características similares:

**Bússola de agulha:** gira sobre a ponta de um alfinete, chamado "estilo". Por estar fixo no centro da carta, deve-se rodar toda a bússola para poder ler corretamente.

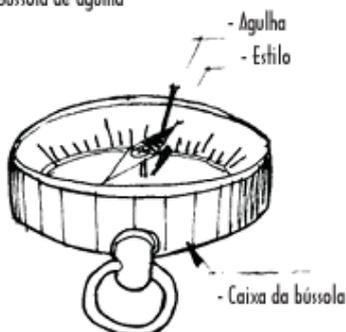
**Bússola de carta:** é aquela em que a agulha está colada na carta e esta gira com ela indicando os pontos cardeais, sem necessidade de mover a caixa para sua leitura correta.

**Bússola Silva:** tem a particularidade de que a agulha e a carta flutuam na água ou óleo, amortecendo as oscilações e permitindo uma leitura mais precisa e rápida.



Bússola silva

Bússola de agulha



A bússola é um instrumento de precisão, por isso deve ser bem cuidada. Não a deixes junto a objetos metálicos e limpe-a regularmente sem arranhar o vidro ou o caixa.

## Elementos de uma bússola

**Norte geográfico:** indica o extremo superior do eixo imaginário do qual gira a Terra; chamado de Pólo Norte.

**Norte magnético:** é o ponto que atrai a agulha imantada da bússola.

**Norte cartográfico:** é indicado pelas linhas verticais do quadriculado dos mapas e cartas.

**Ângulo de declinação magnética:** é o desvio que há entre os dois nortes indicados; é indicado no canto inferior direito nas cartas e mapas.

**Rumo:** é a direção de uma reta qualquer, indicando uma trajetória a seguir.

**Rumo inverso:** é a direção oposta ao rumo dado e que difere em  $180^\circ$  com ele; indica a direção de regresso. Se o rumo dado é menor de  $180^\circ$ , bastará somar  $180^\circ$  para encontrar o rumo inverso e se for maior que  $180^\circ$  deverá subtrair  $180^\circ$ . Ex. Rumo dado  $60^\circ$  - rumo inverso  $240^\circ$ . Rumo dado  $210^\circ$  - rumo inverso  $30^\circ$ .

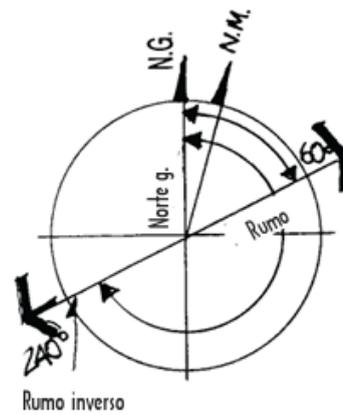
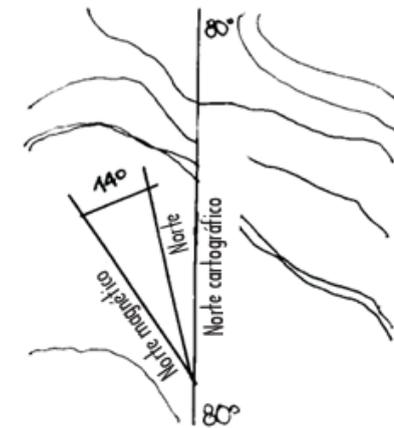
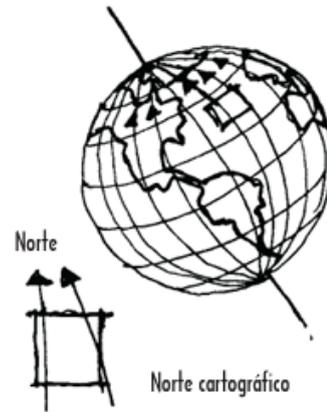
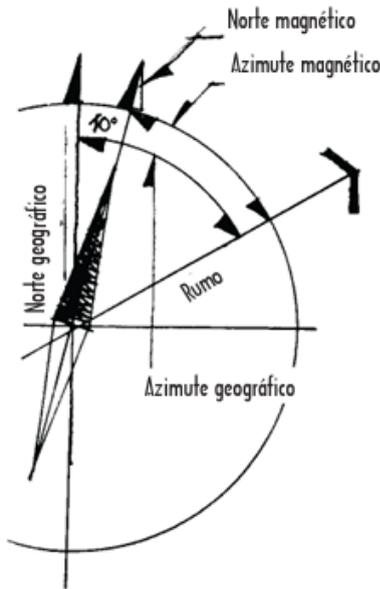


**Azimute:** é o ângulo que se mede no sentido das agulhas do relógio entre o rumo dado e o dos nortes.

**Azimute magnético:** é o ângulo que se forma entre o norte magnético e o rumo dado.

**Azimute geográfico:** é o ângulo formado pela soma do azimute magnético e a declinação magnética do lugar. Se quiser saber a direção do norte geográfico, basta que sejam subtraídos os graus da declinação magnética da do norte, indicados pela agulha da bússola.

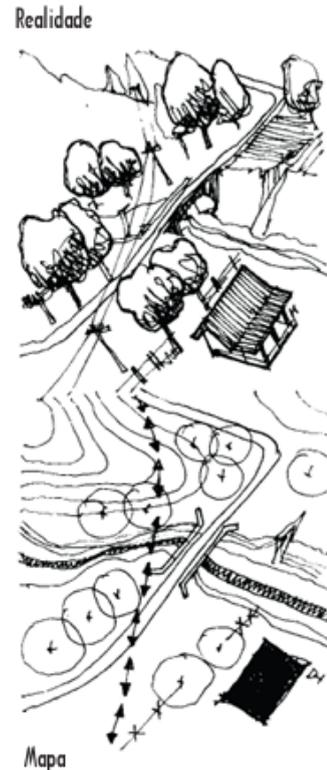
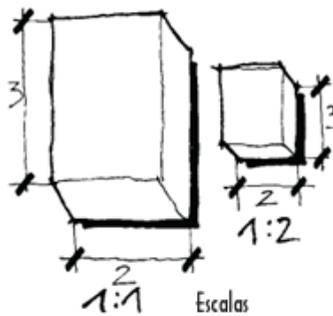
Ao utilizar este instrumento tome a precaução de não estar próximo de fios de eletricidade (alta tensão), trilhos de trem e objetos metálicos, em geral.



## Cartografia

**Os Mapas:** são representações gráficas de uma zona geográfica determinada, de onde por um código é possível identificar com clareza os elementos principais e relevantes de um terreno. Atualmente os mapas são muito exatos: são baseados em fotografias aéreas tiradas de uma altitude bem elevada e transpassada a um plano por um cartógrafo com a ajuda de computadores. Existem vários tipos de cartas e mapas, desde os turísticos, de estradas, topográficos, geológicos, etc.

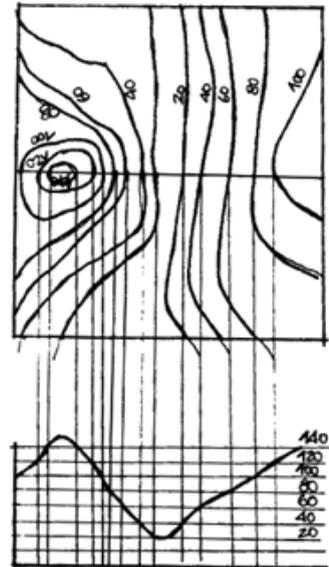
**A escala:** é o sistema que permite desenhar os elementos de tamanho natural, porém com dimensões reduzidas. Esse processo é muito útil, sobretudo na confecção de mapas. A escala associa as medidas reais do objeto com as que se têm no plano. Pode ser em centímetros, metros, polegadas, milhas, pés, entre outras.



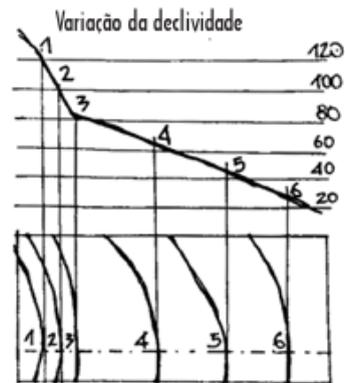
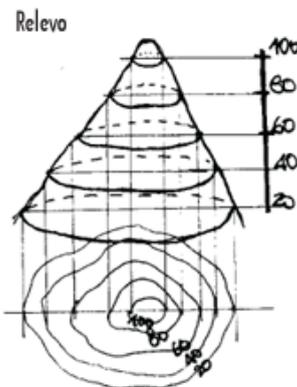
Se disser ESCALA 1:2, significa que um centímetro no plano equivale a dois centímetros no real. No caso dos mapas, são usadas escalas maiores com, por exemplo, 1:50.000; um centímetro do mapa corresponde a 50.000(500 metros) na realidade.

Para medir as distâncias no mapa, bastará olhar a escala que aparece nele e com a ajuda de uma régua pode-se calcular as distâncias lineares existentes entre os pontos a averiguar. Querendo saber quanto será necessário percorrer em um caminho sinuoso, recorra a um cordão ou linha e coloque-o sobre o mapa, na rota a seguir. Depois estique e meça com a régua ou com a linha graduada o comprimento total do percurso.

O relevo de um terreno se expressa com linhas que unem os pontos de uma mesma altura. Geralmente é desenhado a cada 20 metros e com elas se pode ler um mapa e identificar se o terreno é plano, montanhoso ou com queda suave. A distância entre as linhas indicará a declividade: quanto mais espaçadas, mais suave será a queda.



Corte do terreno  
Relevo topográfico



Lemos ou Orientamos um “mapa” da mesma forma que lemos um livro.

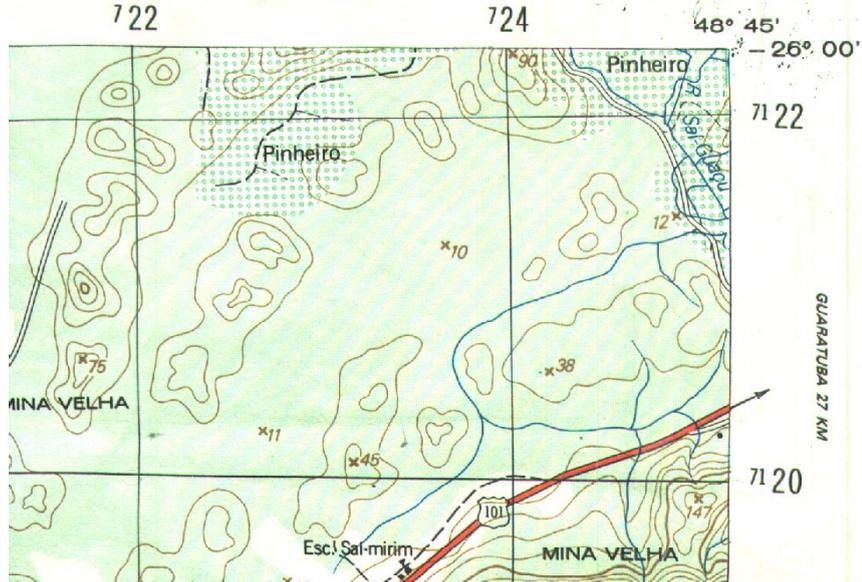
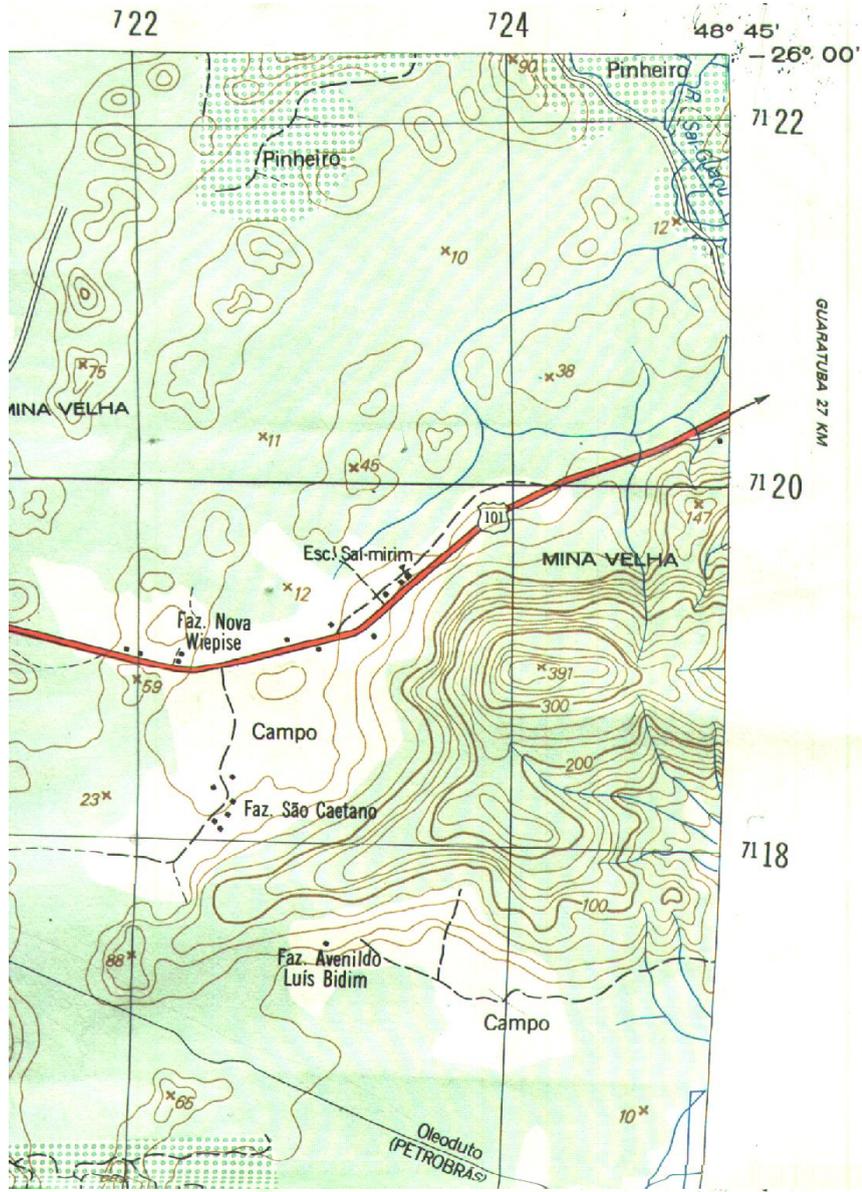
1. O NORTE é para cima.

2. Para acharmos um ponto no “mapa”, devemos utilizar os números fixados na lateral das quadrículas. Existe uma regra para tal efeito – Em nome do P,F,E,S – nada mais nada menos que as linhas N-S, L,O . Feito isto, marcamos o vértice inferior esquerdo.

3. A escala da carta está na legenda do mapa, lá na borda inferior, onde percebemos a escala do mapa e o diagrama de declinação. Na escala do mapa 1:50.000, equivale a 1cm = 500 m. no terreno e 1mm = 50m.

Ex. Quando se tem um mapa na escala 1:50.000, significa que uma parte medida no mapa. No mapa equivale a 50.000 centímetros na realidade (ou 500 metros).

4. No diagrama de declinação, perceberemos os NG,NM,NQ, e a regra para a linha N-S inclinar para direita ou esquerda será a localização do NM em relação ao NG e ao cálculo de crescimento anual da referida declinação.



## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

(EM13CNT306) Avaliar os riscos envolvidos em atividades cotidianas, aplicando conhecimentos das Ciências da Natureza, para justificar o uso de equipamentos e recursos, bem como comportamentos de segurança, visando à integridade física, individual e coletiva, e socioambiental, podendo fazer uso de dispositivos e aplicativos digitais que viabilizem a estruturação de simulações de tais riscos.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

5.3.1 – Ciências da natureza e suas tecnologias no ensino médio: competências específicas e habilidades.

[Acampar e Explorar](#)

Ramo Sênior

## Puxando um, dois, três

### Informações

Duração: 2 horas

Local: local aberto

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Física e intelectual

### Materiais

Experimento 1 - árvore com um galho espesso, uma corda, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg. Experimento 2 - árvore com um galho espesso, uma corda, uma roldana, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg. Experimento 3 - árvore com um galho espesso, uma corda, duas roldanas, luvas de raspa para toda a equipe e um objeto de cerca de 20kg. Experimento 4 - árvore com um galho espesso, uma corda, duas roldanas, um aluno com cadeirinha e capacete, luvas de raspa para toda a equipe.

### Descrição da atividade

Atividade em equipe, aventura, içamento com cordas e polias. Modelos pequenos de içamento com polias/roldanas, finalizando com o içamento de um aluno. As polias (também chamadas de roldanas) facilitam o deslocamento vertical de um objeto qualquer. As equipes com 4 ou 5 estudantes devem testar todas formas de içamento, para perceberem a eficácia do uso das polias, sob supervisão de adultos.

Experimento 1 - Içamento de 20kg sem roldana. Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda e um objeto de cerca de 20kg. Deixar a equipe erguer o objeto sem roldana e perceber a dificuldade.

Experimento 2 - Içamento de 20kg com 1 roldana. Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, uma roldana e um objeto de cerca de 20kg.

Experimento 3 - Içamento de 20kg com 2 roldanas – Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, duas roldanas e um objeto de cerca de 20kg.

Experimento 4 - Içamento de jovem com 1 e 2 roldanas – Montar um esquema usando um galho espesso de árvore, uma corda, uma e duas roldanas e um estudante com cadeirinha e capacete. Içando o estudante até uma certa altura.

Obs. 01.: No lugar da árvore pode ser outra estrutura (de metal por exemplo). Mas o adulto à frente da atividade precisa realizar os testes para garantir a segurança. Outra observação importante: Eleve até a altura da pessoa. Lembre-se: é uma experiência.

Obs. 02.: Esta atividade foi sugerida em edições passadas. E está sendo sugerida novamente devido a experiência que a mesma apresenta e também a sua praticidade.

## Bibliografia

Objetivos da Base Nacional Curricular Comum:

EF07CI01 – Discutir a aplicação, ao longo da história, das máquinas simples na construção de soluções e invenções para a realização de tarefas mecânicas cotidianas.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

9 – Indústria, Inovação e Infraestrutura

## MutEco

Data 03/06/2023 a 17/06/2023

O Mutirão Nacional Escoteiro de Ação Ecológica – MutEco é uma grande ação ecológica que movimenta os escoteiros nos quatro cantos do país, além de ser uma grande oportunidade para que todos os jovens reflitam sobre a importância do Meio Ambiente em suas vidas e conquistem as novas insígnias da iniciativa Tribo da Terra, contribuindo com a melhora da consciência ecológica, além de fortalecer a imagem do Movimento Escoteiro na sociedade.



## Arquivos Relacionados

**Fichas de Atividades - Alimentos brasileiros**

**Fichas de Atividades - Economia de Energia**

**Fichas de Atividades - Palestra do Presidente**

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

# Palestra do Presidente

### Informações

Duração: 02 horas

Local: sede

Participantes: por matilha, patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social e caráter

### Materiais

Computador para apresentação de slides, projetor. Caso a UEL não disponha de recursos tecnológicos o material poderá ser impresso para o apresentador e/ou disponibilizados para os ouvintes

### Descrição da atividade

O(a) Diretor(a) Presidente da UEL irá palestrar para todos os membros juvenis e adultos locais, assim como pais, familiares e amigos convidados. O eixo temático da palestra será Meio Ambiente e Responsabilidade.

A função da palestra será desenvolver ou fortalecer sobre:

- O papel do escotismo em relação ao Meio Ambiente;
- Os ODS's - Objetivos do Desenvolvimento Sustentável;
- Atitudes individuais e coletivas de sustentabilidade ambiental;
- Tribos da Terra e Mensageiros da Paz;
- Etapas de progressão.

### Bibliografia

Documentos e materiais de apoio.

**Esta ficha foi elaborada por**

Equipe MutEco 2023.

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

## Alimentos brasileiros

### Informações

Duração: 06 horas

Local: sede

Participantes: por alcateia, patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Conexão com internet, cartolina, lápis de cor, giz de cera, celular ou filmadora.

### Descrição da atividade

Identificar três plantas nativas do Brasil (frutas, verduras, legumes) de uso alimentício convencional ou não, sendo um da sua região e duas de uma região diferente da sua.

Elaborar um painel apresentando características, curiosidades, informações importantes, e uma receita para cada planta que renda, pelo menos, 4 porções.

Elaborar um vídeo, em formato de reportagem, que divulgue a importância de usar estas plantas na alimentação tanto localmente quanto para outras regiões do Brasil e quais ações podem ser desenvolvidas para movimentar a economia local/regional.

#### DICA:

- Pesquisar sobre plantas usadas em comunidades tradicionais e/ou originárias, que não são muito conhecidas em outros lugares.
- Existem diversas publicações sobre PLANCs ou sobre plantas nativas alimentícias que podem ser uma boa fonte para a pesquisa.

Um exemplo de planta local que ganhou grande destaque nacional e, hoje, mundial é o açaí. Antes era usado como fonte de alimentação para algumas populações ribeirinhas e, gradativamente, foi ganhando espaço cada vez maior e diversas publicações e reportagens foram feitas sobre ele. Seu consumo ganhou espaço em todas as regiões brasileiras e está presente em diversos países, principalmente Estados Unidos, Japão e Austrália.

## Bibliografia

Documentos e materiais de apoio.

Esta ficha foi elaborada por  
Equipe MutEco 2023.

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

# Economia de Energia

### Informações

Duração: 02 horas

Local: sede

Participantes: individual ou por equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Caderno, caneta, lápis e borracha.

### Descrição da atividade

Anotar o consumo em kwh da última conta de energia elétrica da residência de cada um dos membros juvenis. Elaborar uma planilha separada por seção e anotar o consumo de cada um dos membros juvenis, exemplo (já informando sobre casos de irmãos dentro da mesma UEL):

#### Alcatéia

André - 120 kwh (irmão da Eduarda - escoteira)

Beatriz - 89 kwh

Camila - 230 kwh

Total Alcateia: 439 kwh

#### Tropa Escoteira

Diego - 132 kwh (irmão do Francisco - escoteiro)

Eduarda - 120 kwh (irmã do André - lobinho)

Francisco - 132 kwh (irmão do Diego - escoteiro)

Total Tropa Escoteira: 384 kwh

Após a coleta dos consumos, todos os membros juvenis terão a missão de reduzir o consumo para o próximo mês. Para isso terão que elaborar estratégias em parceria com os pais e familiares para que ocorra uma considerável redução no consumo de energia.

Com os dados do próximo mês em mãos, uma nova coleta com todos os membros juvenis será realizada e anotada na planilha. Ao fazer isso, calcule a diferença entre o primeiro e o segundo mês.

valor do primeiro mês - valor do segundo mês. A porcentagem de diferença no total de cada mês será o valor usado para identificar a pontuação para a atividade. Assim sendo, se houver uma redução de, por exemplo, 18% entre o primeiro e o segundo mês, a pontuação para a atividade será de 18 pontos.

## Bibliografia

Documentos e materiais de apoio.

Esta ficha foi elaborada por  
Equipe MutEco 2023

# Mutirão Nacional de Doação de Sangue e Cadastro Redome

Data 03/06/2023 a 25/06/2023



## Dia do Amigo

Data 01/07/2023 a 31/07/2023

O Dia do Amigo é um grande Mutirão da Amizade, uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens, adultos um dia de atividades escoteiras, integrando pessoas de dentro e fora do Escotismo. Traga um amigo e participe!



## Arquivos Relacionados

**Apresentação - Ramo Lobinho**

**Fichas de Atividades - Ramo Lobinho**

**Apresentação - Ramo Escoteiro**

**Fichas de Atividades - Ramo Escoteiro**

**Apresentação - Ramo Sênior**

**Fichas de Atividades - Ramo Sênior**

**Fichas de Atividades - Ramo Pioneiro**

**Apresentação - Ramo Pioneiro**

## Dia do Amigo - Ramo Lobinho

Sabendo que o próximo Jamboree Mundial será na Coreia do Sul, o Mowgli que é muito curioso, pediu ao Baloo alguns livros emprestados, pois gostaria de ler e aprender sobre esse país. Em meio a sua leitura, numa tarde quente, Mowgli percebeu uma movimentação estranha na selva. Com olhos e ouvidos bem abertos para descobrir o que se aproximava, ele se assustou ao ver um ser humano diferente dos seus companheiros.

O menino que se aproximava possuía os olhos puxados e a pele bem clara, quase sem pelos como ele. Falava um idioma diferente, e com certeza vinha de outra parte da selva.

Este menino, que se apresentou como Ha-Jun, disse ter vindo de longe, e que adorava viver aventuras. Começou a falar de seu país, a Coréia do Sul, e das muitas curiosidades de lá. Além das belezas do país, Mowgli se interessou logo pelas brincadeiras de Ha-Jun, e convidou todos na Jângal para se divertirem juntos:

### Batatinha Frita 1, 2, 3!

Mugunghwa kkochi pieosseumnida é um jogo que tem várias versões em outros países, Mowgli achou engraçado como essas versões sofrem modificações conforme a cultura do país, por isso resolveu criar uma versão para a Jângal. Olha como ficou legal!

### 007 - Zero, zero, sete!

Ha-jun é muito sabido, e adora jogos em que é preciso muita atenção. Para terminar sua tarde em companhia de seus novos amigos, propôs um jogo que é preciso ser rápido de pensamento como Kaa.

### Julgarigi

Ha-jun explicou ao Mowgli o tradicional cabo de guerra coreano, o juldarigi. Esse jogo é realizado como um ritual em muitas comunidades agrícolas sul coreanas e ocorre em festivais e reuniões comunitárias. Como forma de ritual, duas cordas enormes são trançadas a partir da palha de arroz, conectadas por uma estaca central, que são puxadas por equipes. Como na Jângal não tem palha de arroz, utilizaram os cipós para começar a diversão.

### K-pop brasileiro

Os sons da Jângal são emitidos pelos animais que lá habitam. Ha-jun levou consigo também um pequeno rádio, para não se esquecer das músicas de seu país. O K-pop (abreviação de *korean pop*) é um gênero musical originado na Coréia do Sul, que abrange estilos incorporados do ocidente como pop, rock, jazz, hip hop, R&B, reggae, folk, country,

além de suas raízes tradicionais de música coreana. Ao ouvirem as músicas, Mowgli ficou confuso, pois não se parecia com nenhuma língua que aprendeu na Jângal. Como será que ele escreveria as letras dessas canções?

## Manhwa

Ha-jun levou em sua mochila, acreditando que estaria sozinho pela selva, um pequeno livreto com histórias em quadrinhos, chamado Manhwa. Ele explicou ao Mowgli que muitos países possuem livros como esse, mas com pequenas diferenças. O mangá é comum no Japão, e tem sua escrita e leitura da direita pra esquerda. Já o manhwa (만화), produzidos na Coreia do Sul, é escrito e lido da esquerda para direita (como nós, ocidentais, lemos). Neste jogo eles transformarão um mangá em um manhwa.

## Qual a sílaba?

Mowgli contou para o Baloo sobre a brincadeira Kamariqui (brincadeira tradicional sul coreana). Sendo o Baloo muito sábio, resolveu usar a brincadeira para ver se os animais da Jângal estavam aprendendo direito sobre as palavras. Então, sempre que um lobinho disser uma palavra, o próximo lobinho terá que falar outra, porém deverá iniciar com a última sílaba da palavra dita pelo seu antecessor.

## Xadrez Humano

Kaa mostrou ao Mowgli o jogo Janggi, o famoso Dama/Xadrez sul coreano e assim como na Jângal os caminhos desse jogo não são fáceis, é necessário muita atenção e saber escolher o próximo passo para não ser eliminado, passear na floresta requer muito cuidado e astúcia.

Ramo Lobinho

## Batatinha frita 1, 2, 3!

### Informações

Duração: 25 minutos

Local: Quadra, pátio ou área aberta que possa molhar

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Social, afetivo e físico

### Materiais

Um balão com água por participante

### Descrição da atividade

Marcam-se duas linhas, em extremos opostos. O escotista responsável irá escolher um lobinho, que ficará em uma das linhas. Esse lobinho será o Mowgli, enquanto os demais ficarão atrás da outra linha. O Mowgli ficará de costas e deverá cantarolar a seguinte frase: "Batatinha Frita 1, 2, 3!". O tempo da frase ficará a cargo do Mowgli, podendo dizer "Batatinha Frita 1, 2, 3!" apenas uma vez, ou várias vezes. O objetivo do jogo é que os demais participantes consigam atravessar, de uma linha para a outra, sem serem descobertos pelo Mowgli.

Quando o escotista responsável autorizar o início do jogo, o Mowgli começará a cantarolar em voz alta, para que os demais participantes possam escutá-lo. Os outros lobinhos poderão se deslocar sempre que o Mowgli estiver cantarolando, mas ao interromper a frase e virar para trás, os lobinhos deverão parar de se deslocar. Se o Mowgli se virar e algum lobinho estiver em movimento, poderá arremessar uma bexiga de água e estará eliminado do jogo. Vence a atividade o lobinho que conseguir atravessar a linha do Mowgli, ou vencerá o Mowgli, caso nenhum lobinho consiga atravessar.

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

## 007 - Zero, zero, sete!

### Informações

Duração: 10 minutos

Local: Área aberta, quadra ou sala com espaço suficiente para o número de participantes

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Não há necessidade de materiais

### Descrição da atividade

Todos em círculo. Escolha o primeiro lobinho que deve desenhar um "Zero" no ar, em seguida deve apontar para outro lobinho. Este deverá desenhar um "Zero" no ar e escolher um terceiro lobinho para ser o segundo "Zero". O terceiro deverá desenhar um "Sete" no ar e escolher um quarto Lobinho. Quando o número "Sete" for escolhido, o Lobinho que estiver à direita e o que estiver à esquerda do número "Sete" devem levantar suas mãos. Após isso a pessoa de número "Sete" deve começar novamente a brincadeira, desenhando um "Zero" no ar e apontando para um de seus amigos. Caso uma das pessoas esqueça que deve levantar as mãos, ou levante as mãos quando não for sua vez, pode pagar uma prenda.

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

## Juldarigi (줄다리기)

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Em área aberta, especialmente com a presença de grama

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Físico, social e intelectual

### Materiais

Duas cordas, um lenço, luvas (uma para cada participante)

### Descrição da atividade

Os participantes serão divididos em quatro equipes. As duas cordas estarão presas ao meio. O lenço será amarrado no meio das duas cordas. Cada equipe ficará com uma ponta das cordas. Diferente do cabo de guerra comum, as duas equipes se unirão para puxar as outras duas para o seu lado no campo, ou seja, as duas equipes estarão posicionadas à direita e duas à esquerda. Haverá uma marcação no chão que identificará o limite para puxar as equipes oponentes. Se o lenço chegar nessa marcação, a equipe vence.

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

## Ramo Lobinho

# K-pop Brasileiro

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Papel sulfite, lápis ou canetas, caixa de som, seleção de músicas.

### Descrição da atividade

Divididos por matilhas ou equipes. Cada matilha/equipe ficará responsável por “traduzir” uma música coreana. Enquanto ouvem, deverão escrever em português o que as palavras ditas

Vídeo com exemplo: [https://www.youtube.com/watch?v=0\\_W-FmuHSWw](https://www.youtube.com/watch?v=0_W-FmuHSWw)

Sugestão de músicas: <https://www.youtube.com/watch?v=2i9SJAmyyo>

### Bibliografia

<https://curso.coreanoonline.com.br/musicacoreana-ttullettulle>

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

## Manhwa

### Informações

Duração: 25 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual, físico e social

### Materiais

Papel kraft ou similar, canetas pilot ou similar, fita adesiva

### Descrição da atividade

Divididos em matilhas ou equipes, e organizados em fila, cada uma terá à sua frente duas folhas de papel kraft: uma em branco (à esquerda), e outra com um texto escrito de maneira espelhada (à direita). Ao sinal, o primeiro Lobinho da fila correrá até os papéis, e deverá escrever no papel da esquerda a primeira palavra da direita no papel da esquerda, de maneira a torná-la legível. Retorna a sua matilha/equipe e segue assim até que tenham conseguido “traduzir” o texto completo no papel da esquerda.

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

## Qual a sílaba?

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Áreas de desenvolvimento

Intelectual e social

### Materiais

Não há necessidade

### Descrição da atividade

Mowgli contou para o Baloo sobre a brincadeira Kamariqui (brincadeira tradicional sul coreana). Sendo o Baloo muito sábio, resolveu usar a brincadeira para ver se os animais da Jângal estavam aprendendo direito sobre as palavras. Então, sempre que um lobinho disser uma palavra, o próximo lobinho terá que falar outra, porém deverá iniciar com a última sílaba da palavra dita pelo seu antecessor.

Posicionar as matilhas em formato de estrela. O escotista inicia a atividade escolhendo a primeira palavra, em sequência os primos darão continuidade, dizendo uma nova palavra a partir da última sílaba da palavra dita anteriormente. Se alguém errar ou demorar tempo a ser combinado para responder, será substituído pelo próximo da sua matilha. Ganha o jogo, a matilha que conseguir responder o maior número de palavras.

Exemplo: O escotista responsável começa dizendo a palavra “Escotismo”, em seguida, o primo da matilha 1 escolherá uma palavra que comece com a sílaba “mo” - “Movimento”, o primo da próxima matilha irá escolher uma palavra que comece com a sílaba “to” - “Tomate”. E assim o jogo seguirá, seguindo a ordem de um representante por matilha. Quando algum lobinho errar ou não souber responder dentro do tempo, o próximo continuará com a sílaba anterior.

### Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

Ramo Lobinho

## Xadrez Humano

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: Quadra ou pátio

Participantes: Até 6 participantes por matilha

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

### Materiais

Giz, papel ou sisal para desenhar o tabuleiro

### Descrição da atividade

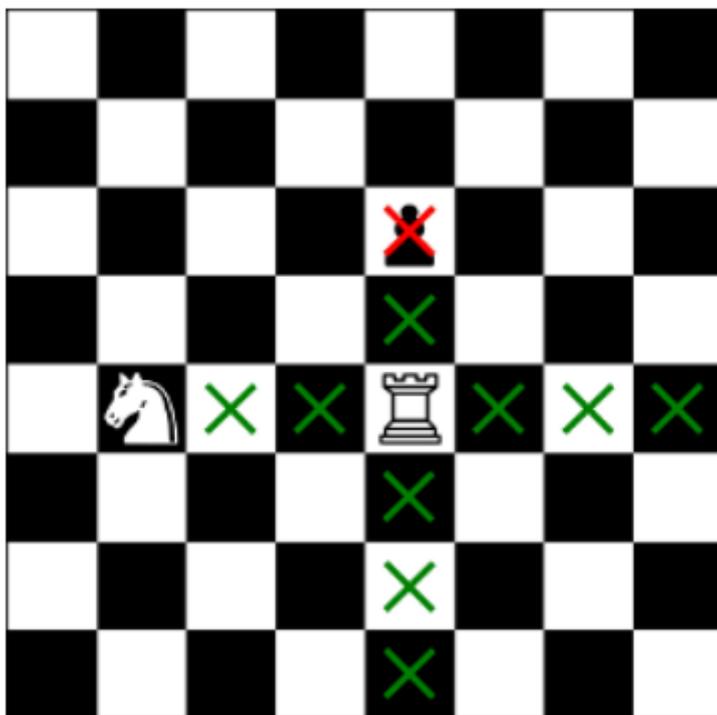
Construir no chão, com o auxílio de giz, sisal ou mesmo papel, um tabuleiro de xadrez. Cada lobinho representará uma peça de xadrez e irá se movimentar conforme a regra do xadrez, sendo que a decisão de qual peça deverá se movimentar é da matilha. E se esse movimento for em falso, o adversário pode eliminar o jogador avançando uma casa. Vence a matilha que for melhor em jogo e usar a melhor tática. Assim a matilha campeã permanece no jogo e outra matilha entra para dar um novo início.

O xadrez possui seis tipos de peças: Peão, Torre, Cavalo, Bispo, Rainha e Rei. Cada peça possui sua maneira única de se mover. Existem algumas semelhanças entre os movimentos de algumas peças. Todas as peças, exceto o cavalo, movem-se em linha reta - horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Elas não podem se mover além do final do tabuleiro e retornarem no outro lado. O lado do tabuleiro é uma fronteira que não pode ser ultrapassada. Todas as peças, exceto o cavalo, não podem saltar sobre outras peças - todas as casas entre a que a peça inicia o movimento e a que termina devem estar vazias. O movimento não pode terminar em uma casa ocupada por uma peça da mesma cor.

Se a casa onde a peça termina o seu movimento conter uma peça adversária, esta peça é “capturada” e removida do jogo. Todas as peças podem ser capturadas, exceto o rei. O jogo termina no movimento antes do rei ser capturado - “cheque-mate”. Capturar sempre requer que a peça atacante se posicione na casa da peça adversária durante a realização de um movimento normal. A única exceção é para a captura de um peão en passant. Você não precisa capturar uma peça quando existe uma oportunidade de fazer isso,

assim a captura é uma opção. A única vez que a captura é obrigatória ocorre se o rei estiver sob ataque e a captura da peça atacante é a única maneira de parar o ataque.

Na figura abaixo, a torre branca pode mover-se para a direita, esquerda, acima e abaixo (verticalmente ou horizontalmente) em linhas retas. Ela pode mover para baixo e para a direita qualquer número de casas até o final do tabuleiro. Estas casas possuem um X verde sobre elas. Ele pode mover no máximo duas casas para a esquerda. O restante do tabuleiro está bloqueado por uma peça da mesma cor, no caso um cavalo branco. A torre não pode pular sobre o cavalo para chegar ao final do tabuleiro. Ela pode capturar o peão movendo-se duas casas acima e parando sobre o peão, uma vez que o peão é uma peça adversária (peça de cor diferente). Esta casa possui um X vermelho sobre ela. Ela não pode pular sobre o peão para atingir o final do tabuleiro. Assim, a torre possui um total de dez casas para onde ela pode ir.



Esta ficha foi elaborada por

Hérika Jardim

Fabiana Amorim

## Dia do Amigo – Ramo Escoteiro

O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade. É uma atividade de mobilização nacional voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade. Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 1º a 31 de julho de 2023 e este material conta com diversas sugestões de atividades.

Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltada à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

### Cabo de guerra estelar

Na ponta da Flor de Lis existem duas estrelas. Então, para que o escoteiro seja reconhecido em toda a Coreia do Sul, precisará conquistar a sua estrela. Prontos para esse desafio?

### Cereja Ball

Escoteiros do mundo inteiro, saíram para conhecer a Coreia do Sul e perceberam que existiam cerejas por toda parte, só que existia uma cereja especial, logo os escoteiros foram a caça da cereja.

### Check-in da Amizade

Vocês estão prontos para viajar para a Coreia. Estamos prestes a embarcar para o Jamboree, para isso é necessário fazer um Check-in. O Check-in é o processo de conferência da documentação do passageiro realizada antes do voo para que confirme sua presença no voo e gera um cartão de embarque. Será que todos estão aptos?

### Comida Mateira Coreana

A culinária da Coreia do Sul desenvolveu-se através de séculos de mudanças sociais e políticas. A culinária sul coreana é baseada em arroz, tofu, vegetais, carnes e macarrão. As refeições tradicionais são conhecidas como "pequenos pratos" que acompanham o arroz de grãos curtos cozido a vapor. Bap significa arroz em coreano. Kimbap é o nome dado ao rolinho de algas (tipo sushi) aqui na Coreia. São recheados das mais diversas formas. Que tal fazermos deliciosos Kimbap?

## Pac-Man

Agora que chegamos ao Jamboree da Coreia do Sul, nossos amigos japoneses quiseram nos ensinar um jogo muito comum por lá, o Pac-Man. Vamos jogar?

## Quebrando a Cabeça

O Jamboree mundial é o maior acampamento do Movimento Escoteiro, realizado a cada 4 anos, foi idealizado pelo próprio fundador do Escotismo, Baden Powell, para que fosse um encontro de amizade. Esse ano o Jamboree será realizado na Coreia do Sul. Muitos jovens e adultos de todos os países vão se reunir em um momento único da fraternidade escoteira.

## Raio X do Jamboree

Chegou o grande dia! A ida para o Jamboree Mundial, na Coreia do Sul. Mas antes de embarcarmos, teremos que passar por um RAIÓ-X, para que possamos ser liberados para a viagem rumo à Coreia do Sul. Vamos nessa?

Ramo Escoteiro

## Cabo de guerra estelar

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta, de preferência com grama

Participantes: Até 8 participantes por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e social

### Materiais

Uma corda grande para cada duas patrulhas, luvas (1 para cada participante)

### Descrição da atividade

As cordas deverão estar dispostas de forma que os meios estejam amarrados, formando um “+” ou uma estrela de seis pontas. Todos os participantes deverão segurar em uma ponta da corda. Assim que o escotista responsável apitar, todos os participantes deverão puxar a corda. Ganha a patrulha que conseguir deslocar os outros participantes para mais perto de si.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Ramo Escoteiro

### Cereja Ball

#### Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta, em especial gramada

Participantes: 14 participantes

#### Área de desenvolvimento

Físico, caráter e intelectual

#### Materiais

Duas bolas grandes, uma bola média, uma bola pequena, seis bambolês, cordas

#### Descrição da atividade

Uma partida de cereja ball é disputada sobre um campo oval entre dois times. Cada time contém sete jogadores: três artilheiros, dois maknae, um goleiro e um hyung. Cada lado do campo contém três aros. Há quatro bolas de três tipos sendo, uma bola média, chamada de Daegu, duas grandes, chamadas de Ilsan e uma pequena, chamada de Anyang.

O objetivo de uma partida de cereja ball é fazer mais pontos que o time adversário. Cada gol feito com uma Daegu nos aros pelos artilheiros, vale 10 pontos, enquanto a difícil captura da Anyang, feita pelo hyung, vale 150 pontos. Os aros são defendidos pelos goleiros, enquanto os Ilsan, só poderão ser manuseados pelos Maknae. As bolas Ilsan possuem a finalidade de congelar por 2 minutos o adversário sempre que Maknae lançar a bola e acertar um participante do outro time. A bola Anyang deverá passar nas mãos de todos os jogadores antes de chegar ao hyung. Entretanto, se a bola cair no chão, a contagem deverá recomeçar. A partida termina quando a Anyang chegar ao hyung. Ganha o time que somar mais pontos.

#### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Check-in da Amizade

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: 15 participantes

### Área de desenvolvimento

Social e afetivo

### Materiais

Uma caneta ou lápis por participante, uma ficha por participante

### Descrição da atividade

- 1 - Cada um receberá um cartão com o Check-in da Amizade;
- 2 - Para cada sentença é necessário encontrar uma pessoa;
- 3 - Cada pessoa poderá ser marcar uma vez no cartão, sendo assim cada jovem deverá apresentar 15 nomes diferentes no cartão;

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Anexo

### Check-in da Amizade

Nome:

Patrulha:

01 - Faz aniversário no mesmo mês que você:

02 - Pratica algum esporte:

03 - Já morou em outra cidade:

04 - Mora no mesmo bairro que você:

05 - Tem um irmão ou irmã mais velho (a):

06 - Viajou para praia nessas férias:

07 - Gosta de estudar matemática:

08 - Torce para o mesmo time de futebol que você:

09 - Tem dois ou mais animais de estimação em casa:

10 - Usa óculos:

11 - Já quebrou um osso e teve que engessar:

12 - Mora na mesma casa desde que nasceu:

13 - A cor favorita é a mesma que a sua:

14 - Tem a mesma cor dos olhos que a sua:

15 - Segue no Instagram o mesmo famoso ou blogueiro:

Ramo Escoteiro

## Comida mateira coreana

### Informações

Duração: 2 horas

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico, intelectual, social e afetivo

### Materiais

Uma panela com tampa por patrulha, uma caixa de leite, um litro de água por patrulha, duas xícaras de arroz por patrulha, sal, tábua de corte, legumes que possam ser cortados em tiras (cenoura, pepino, entre outros), alga nori, papel filme.

### Descrição da atividade

Com o auxílio de um escotista, cada patrulha deverá montar e acender uma fogueira. Em seguida, os jovens irão preparar o arroz, que será a base para o kimbap. Como base para o kimbap, o arroz deverá ser lavado três vezes. Logo em seguida, deverá colocá-lo na panela apenas com sal e cobri-lo com água. Esperar o arroz cozinhar, até que ele fique com a consistência de “empapado”. Durante o cozimento do arroz, cortar os legumes em tiras e cozinhá-los (os que necessitarem de cozimento) ao ponto de “al dente”. Deixar o arroz e os legumes esfriarem. Para a montagem do kimbap, será necessário utilizar uma superfície reta e sólida. Com o auxílio de uma tábua, colocar uma folha de papel filme aberta (o objetivo do papel filme é auxiliar a enrolar o kimbap). Em seguida, coloca-se a alga nori. Por cima da alga, espalha-se o arroz glutinoso, em sequência os legumes e, por fim, enrolar o kimbap, conforme as figuras abaixo. Vídeo explicativo: <https://www.youtube.com/watch?v=UFv54Xukk9E>.





## Bibliografia

<https://glamour.globo.com/lifestyle/gastronomia/noticia/2016/11/sushi-funcional-de-arroz-integral-aprenda-fazer-em-seis-passos.ghtml>

<https://revistakoreain.com.br/2021/07/kimbap-aprenda-a-fazer-o-tradicional-sushi-coreano-em-casa/>

Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Ramo Escoteiro

### Pac-Man

#### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

#### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

#### Materiais

Bastão da patrulha e uma bola

#### Descrição da atividade

Com as patrulhas posicionadas em formato de hexágono, coloca-se uma bola no centro. Cada jovem recebe um número de 1 a 6. Com os participantes formados em equipe e em fila, o escotista chama um número e o jovem correspondente deve correr em sentido horário por trás de todas as patrulhas. Quando chegar na sua patrulha, deverá passar por debaixo das pernas de todos os seus integrantes e dar dez voltas em torno do bastão. Em seguida, o jovem chuta a bola posicionada no meio, para fazer um “gol” em sua patrulha. Caso acerte, marcará um ponto para a sua patrulha.

#### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Quebrando a cabeça

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Social, afetivo e intelectual

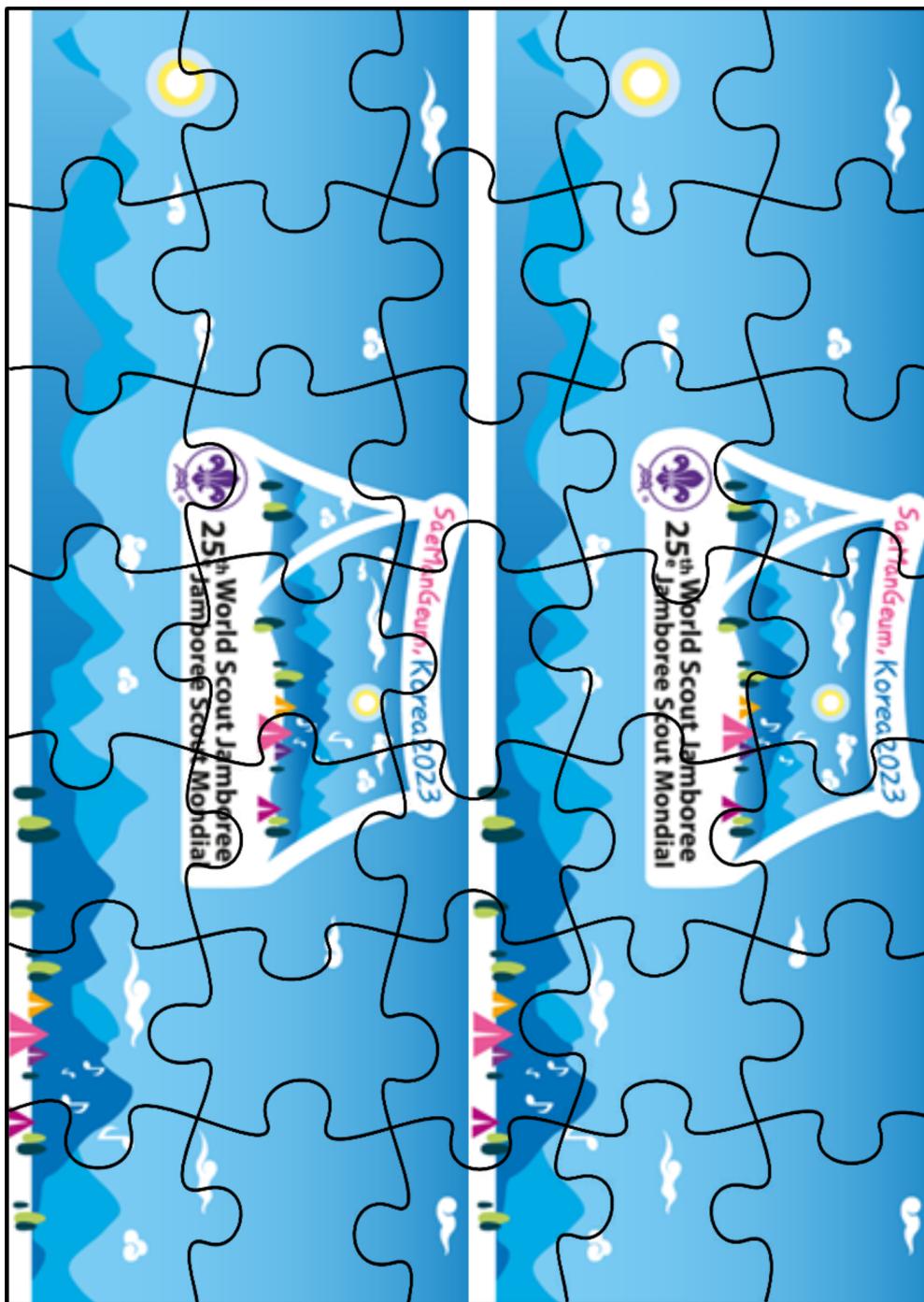
### Materiais

Uma marca grande do Jamboree impressa, um quebra-cabeças por patrulha (colocar a cor de fundo diferente), uma lona grande, dois bambolês (por patrulha).

### Descrição da atividade

Cada patrulha receberá dois bambolês e terá uma indicação de cor. A patrulha deve percorrer um trajeto pré-definido utilizando o bambolê como “piso”, até chegar a lona. Embaixo da lona estarão as peças do quebra-cabeça. O jovem deverá entrar embaixo da lona e pegar uma peça do quebra-cabeças que corresponda a cor da sua patrulha. Caso um escoteiro pegue a cor de outra patrulha, ele poderá tentar trocar com a patrulha que corresponde a cor da peça. Caso a patrulha não queira realizar a troca, a peça retorna para debaixo da lona. O jogo finaliza após a montagem do quebra-cabeças.





Esta ficha foi elaborada por  
Jaqueline Queiroz Pinheiro  
Livia Rodrigues Bento

Ramo Escoteiro

## Raio X do Jamboree

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e social

### Materiais

Não há necessidade de materiais

### Descrição da atividade

A tropa escoteira estará formada em círculo com as pernas abertas. Dois escoteiros, escolhidos pelos escotistas, deverão correr dentro do círculo. Um dos escoteiros será pego e outro, deverá fugir. Assim que o escotista soar o apito, o pego poderá perseguir o escoteiro. Este, deverá passar por baixo das pernas de outro escoteiro que esteja no círculo. Assim que passar, o jovem que está no círculo deverá assumir o seu lugar e fugir do que está pegando. E assim sucessivamente.

### Esta ficha foi elaborada por

Jaqueline Queiroz Pinheiro

Livia Rodrigues Bento

## Dia do Amigo - Ramo Sênior

O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade. É uma atividade de mobilização nacional voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade. Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 1º a 31 de julho de 2023 e este material conta com diversas sugestões de atividades.

Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltada à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

### Cheot-garak

Diferente da China, Japão, Tailândia e Indonésia, a Coreia do Sul é o único país do mundo que utiliza os palitinhos de metal, chamados de Cheot-garak. Para esse jogo, além de um par de Cheot-garak, trabalhar com as mãos e em espírito de equipe, será a melhor forma de atingir o objetivo.

### Dali Saseul Jegi Chagi

Um jogo desafiador, que tem por objetivo trabalhar todo o corpo. O Dali Saseul é um jogo de cadeia de pernas, em que o jogador prende a sua perna entre as pernas de outro jogador.

### Jegi Chagi

Presente no dia a dia dos sul coreanos, esse jogo é usado como forma de passatempo e diversão. O Jegi Chagi é um jogo em que os participantes devem manter uma peteca no ar com os pés, pelo máximo de tempo possível.

### Juldarigi

Listado como Propriedade Cultural Intangível da Coreia do Sul, o Juldarigi é o tradicional cabo de guerra sul coreano, sendo realizado, inclusive, como ritual em muitas comunidades agrícolas do interior da Coreia do Sul, associado a vários rituais tradicionais e religiosos.

## Seja bem-vindo!

Você sabia que a forma de escrita da Coreia do Sul é diferente da nossa? Além do idioma, o país sul coreano utiliza um sistema chamado “Hangul”. O Hangul foi criado pelo Rei Sejong durante a dinastia Choseon (1393 -1910). Cerca de 78 milhões de pessoas utilizam o coreano como idioma, sendo usado principalmente na Coreia do Sul e na Coreia do Norte. Vamos aprender um pouquinho sobre esse novo idioma?

## O hibisco floresceu

Um jogo que pede muita habilidade e agilidade de seus participantes, “O hibisco floresceu” ajuda no desenvolvimento de habilidades motoras e sociais, como compartilhar, revezar e lidar com a vitória ou derrota no jogo.

## Ramo Sênior

# Cheot-garak

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e intelectual

### Materiais

Um par de palitos de madeira (para a cultura japonesa é chamado de hashi, entretanto, na cultura sul coreana, utiliza-se o cheot-garak) por patrulha, um balde com água por patrulha, uma bucha de cozinha por patrulha, uma garrafa pet por patrulha.

### Descrição da atividade

Coloque um balde cheio de água de um lado com a bucha dentro e do outro lado coloque a garrafa pet aberta. No lado em que estiver o balde a patrulha deve ficar atrás dele em fila. Ao monitor ou ao primeiro da fila entregue o cheot-garak. Com o cheot-garak o jovem deve pegar a bucha dentro do balde e levar até a garrafa pet para enchê-la. Vence a patrulha que preencher completamente ou a mais cheia.

### Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

## Ramo Sênior

### Dali Saseul

#### Informações

Duração: 20 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

#### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

#### Materiais

Uma cadeira para cada participante

#### Descrição da atividade

Um jogo desafiador, que tem por objetivo trabalhar todo o corpo. O Dali Saseul é um jogo de cadeia de pernas, em que o jogador prende a sua perna entre as pernas de outro jogador.

As cadeiras devem estar enfileiradas em duas fileiras, espaçadas. Um jovem deve sentar de frente para o outro. Um dos jogadores deve estar com as suas pernas juntas e fechadas, enquanto o outro jogador deve colocar uma perna de cada lado das pernas do primeiro jogador. Ele deve prender as pernas do primeiro jogador para que continuem juntas. Enquanto o primeiro jogador, deve fazer força para conseguir separar as suas duas pernas que estão sendo presas pelo segundo jogador. Caso o primeiro jogador consiga separar as pernas, ele ganha. Caso ele não consiga, o segundo jogador ganha.

#### Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

## Ramo Sênior

### Jegi Chagi

#### Informações:

Duração: 10 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

#### Área de desenvolvimento

Físico

#### Materiais

Peteca

#### Descrição da atividade

Presente no dia a dia dos sul coreanos, esse jogo é usado como forma de passatempo e diversão. O Jegi Chagi é um jogo em que os participantes devem manter uma peteca no ar com os pés, pelo máximo de tempo possível.

Fazer um círculo com os jovens e entregar a peteca para eles. Os jovens devem jogar as petecas entre os participantes sem deixar ela tocar o chão, mas utilizando somente os pés para alcançar o objetivo. Aquele que deixar a peteca cair deve se afastar do círculo e os que ficarem vão se aproximando para não deixar cair.

#### Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

## Ramo Sênior

### Juldarigi

#### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

#### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

#### Materiais

Corda grande e uma luva por participante

#### Descrição da atividade

Listado como Propriedade Cultural Intangível da Coreia do Sul, o Juldarigi é o tradicional cabo de guerra sul coreano, sendo realizado, inclusive, como ritual em muitas comunidades agrícolas do interior da Coreia do Sul, associado a vários rituais tradicionais e religiosos.

A disputa acontecerá a cada duas patrulhas ou equipes. Estique uma corda, marque o meio e faça com que os jogadores alternam entre os lados. Deve haver um jogador à direita, outro jogador à esquerda e assim por diante. Coloque os dois pés retos para a frente e enfie a corda entre as axilas para que você possa dar à corda toda a sua força. O objetivo é puxar a corda até que a equipe adversária ultrapasse a linha central

#### Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

Ramo Sênior

## O hibisco floresceu

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e social

### Materiais

Não será necessário o uso de materiais

### Descrição da atividade

Uma pessoa deve ficar de costas, enquanto os demais jogadores devem estar um ao lado do outro, distantes da pessoa que está de costas. A pessoa de costas terá que falar a frase "O hibisco floresceu" enquanto estiver de costas para os demais, enquanto o jogador que está de costas fala essa frase, os que estão em pé devem tentar se aproximar da pessoa de costas.

Mas quando o jogador acabar de falar a frase, ele olhará para trás e quando isso acontecer, os demais devem parar de se mover, virando estátuas. Quando um jogador conseguir encostar no jogador que está de costas, todos os jogadores, incluindo o que tocou no outro, devem correr de volta para o início sem serem pegos, enquanto o jogador que inicialmente estava de costas, deve capturar um dos jogadores.

Regras: Caso o jogador que está de costas, ao se virar, vir alguém se movendo, ele segurará a mão deste jogador que deverá permanecer ao seu lado. A cada jogador que for pego se movendo, deve segurar na mão do último jogador que foi capturado, formando assim uma corrente humana. Caso todos os jogadores sejam pegos se movendo, o ganhador será o jogador de costas. O jogador não poderá tocar no jogador de costas, caso este esteja de mãos dadas com outros jogadores. Para tirar os jogadores capturados, você deve cortar a corrente com as mãos e depois correr de volta ao início junto com os jogadores que foram salvos por você, sem serem pegos pelo jogador que estava de costas. Caso algum jogador seja pego enquanto corre, este jogador será o jogador que começará a outra rodada de costas.

Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

Ramo Sênior

## Seja bem-vindo!

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: área aberta

Participantes: por patrulha

### Área de desenvolvimento

Físico e afetivo

### Materiais

Cartolina, tinta, pincel, alfabeto coreano, palavra a ser traduzida na cartolina

### Descrição da atividade

O alfabeto coreano é composto por consoantes e vogais. São 14 consoantes simples, 5 consoantes duplas e 21 vogais, sendo 10 vogais básicas e 11 vogais derivadas. Outro detalhe é que a letra coreana Hangul, se escreve de cima para baixo, da esquerda para a direita e o círculo se escreve no sentido anti-horário.

Cada jovem receberá uma cartolina, tinta, pincéis e uma folha com o alfabeto coreano. Além disso, receberá uma palavra a ser traduzida. Os sêniores e guias deverão ler a palavra recebida e desvendar no alfabeto qual a palavra, além disso, deverá escrevê-la na cartolina.

### Bibliografia

[100 Frases em Coreano com Áudio](#)

[A história, revolução e importância do HANGUL, o alfabeto oficial coreano | Revista KoreaIN](#)

[AULA 1 | ALFABETO COREANO | CONSOANTES PT. 1 | COREANOS MIB](#)

[AULA 2 | ALFABETO COREANO | CONSOANTES PT. 2 | COREANOS MIB](#)

[AULA 14 | CUMPRIMENTAR EM COREANO | COREANOS MIB](#)

Esta ficha foi elaborada por

Denia Maria Costa

Zéu Gonçalves

Luiz Felipe Dias

Ramo Pioneiro

## Caminhos para o Jamboree

### Informações

Duração: 20 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 10 participantes

### Área de desenvolvimento

Físico e Intelectual

### Materiais

Uma corda náutica ou de rapel, de aproximadamente 15 metros

### Descrição da atividade

Organizar os pioneiros em duas filas ao lado da “ponte de corda” uma de frente à outra. Orientá-los para que estejam com os pés plantados no chão, mantendo um na frente e outro atrás, o que oferece mais equilíbrio ao corpo.

Segurar a corda por cima, de maneira que as palmas das mãos estejam viradas para baixo, e colocar as duas mãos juntas no intervalo entre nós. Manter a cabeça inclinada para frente, servindo de apoio para quem estiver passando sobre a ponte.

A corda deve ficar bem esticada e firme. Colocar uma cadeira em cada extremidade da ponte, para servir de apoio nos momentos de subir e descer da corda. Orientar os pioneiros no sentido de que, ao passar pela ponte, deverão pisar somente nos nós da corda, colocando um pé em cada um dos nós, para evitar um peso maior em um determinado elo da ponte.

Varição: pode-se experimentar utilizar mais do que uma” ponte de corda”, de modo a criar “caminhos” diferentes e conectados, aumentando o desafio e a diversão. Aumentar o desafio, propondo que o maior número de pessoas atravesse a ‘ponte de corda”, em um período de tempo pré-determinado.



Esta ficha foi elaborada por  
Luciana Salvador de Andrade  
Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

## Ciranda do Arrebate

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta ou quadra

Participantes: Mínimo de 8 participantes

### Área de desenvolvimento

Físico e Social

### Materiais

Giz ou corda, para desenhar um círculo; Objetos diversos, que serão dispostos dentro do círculo (aqui, a quantidade de objetos dependerá do número de jovens, devendo haver um objeto a menos que a quantidade de pioneiros).

### Descrição da atividade

Em uma área aberta ou quadra, traça-se um círculo não muito pequeno com algum marcador, giz ou corda, e no centro desse círculo, dispõem-se os objetos. Após isso, os pioneiros e seus convidados começam a andar em círculos, fora da demarcação, seguindo os comandos do escotista, a exemplo de “correndo”, “pulando de um pé só”, “meia volta”, e assim por diante, a depender do entusiasmo dos jovens.

No momento que estiverem mais distraídos, o escotista grita “arrebatar”, e eles vão tentar pegar um objeto cada um.

Aquele que não conseguir pegar o objeto, deverá sair da roda, e aguardar o próximo a sair. Sempre que um participante for eliminado do jogo, o responsável pela atividade deverá tirar um objeto do círculo.

Quando terminarem todos os objetos e ficarem apenas uma dupla com um objeto só no círculo, disputando o último objeto. Perde aquele que não conseguir pegar o objeto ao final.

### Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

## Seja bem-vindo!

### Informações

Duração: 15 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 5 pessoas

### Área de desenvolvimento

Físico, social e afetivo

### Materiais

Uma cadeira para cada participante; uma folha de jornal por pessoa

### Descrição da atividade

Faz-se um círculo de cadeiras onde todos devem se sentar; uma pessoa permanecerá em pé no centro do círculo. A pessoa em pé posiciona-se no centro da roda e inicia o jogo aproximando-se de alguém e dizendo-lhe o nome de qualquer uma das seguintes frutas: "morango, morango!", "laranja, laranja!", "limão, limão!" Ou ainda "cesta de frutas!".

Se ouvir "morango, morango!", o jogador escolhido deverá dizer rapidamente o seu próprio nome. Se ouvir "laranja, laranja!", deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua direita. Se ouvir "limão, limão!", deverá dizer rapidamente o nome da pessoa que se encontra à sua esquerda. E se ouvir "cesta de frutas!", todos deverão levantar-se e trocar de cadeira.

Nesse momento, o jogador que está em pé tentará também ocupar uma cadeira. Quem não conseguir um lugar para si, permanece no centro do círculo e reinicia o jogo. Se alguém errar ao responder ou não se lembrar do nome que deve ser dito, trocará de lugar com a pessoa que está no centro.

### Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

## Somos todos iguais?

### Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: mínimo de 5 participantes

### Área de desenvolvimento

Afetivo, intelectual, social e espiritual

### Materiais

Papel, lápis, recipientes

### Descrição da atividade

A ideia dessa atividade é promover um debate com seu clã ou com uma equipe de interesse, sobre a postura que se deve adotar para eliminar as formas de discriminação e manifestações de preconceitos, seja por sexualidade, diferenças de gênero, racismo, condição social, aparência física, deficiências, sotaques e idade.

Faça uma dinâmica: em um recipiente coloque papéis com os temas a serem discutidos como diferenças de gênero, racismo, condição social, aparência física e coloque também exemplos de situações como por exemplo: você está andando na rua quando presencia uma mulher sendo agredida por palavras preconceituosas sobre a cor de sua pele, qual seria sua reação?

Depois de discutir o tema coloque o papel em um recipiente com água, assim vá colocando os papéis com os temas já discutidos, assim que os temas terminarem, peça aos pioneiros e convidados para olharem os papéis na água. Explique para eles que todos os tipos de preconceitos devem ser dissolvidos dentro de nós, como o papel que dissolve na água.

### Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

Ramo Pioneiro

## Teia do Conhecimento

### Informações

Duração: 25 minutos

Local: Área aberta

Participantes: Mínimo de 5 pessoas

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social e afetivo

### Materiais

Um rolo de barbante ou lã.

### Descrição da atividade

Forma-se um círculo com os participantes. O responsável pela atividade toma nas mãos um novelo de barbante ou lã. Em seguida, prende a ponta do barbante ou lã em um dos dedos de sua mão. Diz quem ele(a) é, uma qualidade e um defeito de sua personalidade.

Depois, joga o novelo para uma das pessoas à sua frente. Essa pessoa apanha o novelo e, após enrolar a linha em um de seus dedos, se apresenta, fala uma qualidade e um defeito seu.

Assim sucessivamente, até que todos do grupo digam quem são e se conheçam. Como o procedimento é jogar para alguém à sua frente, ao final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios, unindo uns aos outros.

Agora, pede-se que digam: o que sentem, o que observam, o que significa aquela teia para cada um deles, o que aconteceria se um deles soltasse o fio.

### Esta ficha foi elaborada por

Luciana Salvador de Andrade

Walessa Rabelo e Melo

## Dia do Amigo - Ramo Pioneiro

O Dia do Amigo será um grande Mutirão da Amizade. É uma atividade de mobilização nacional voltada à integração e divulgação do escotismo para amigos, comunidade e a sociedade em geral, oferecida e incentivada pelas Unidades Escoteiras Locais espalhadas em todo o território nacional. O Dia do Amigo é uma oportunidade de proporcionar às crianças, adolescentes, jovens e adultos e seus amigos, um dia de atividades escoteiras que exercem a função de encantar o jovem e estimular o gosto pelo Escotismo, no intuito de promover a integração, divulgação e o crescimento, assim colaborando ainda mais com a formação do indivíduo que queremos entregar à sociedade. Neste ano, o Dia do Amigo acontece no período de 1º a 31 de julho de 2023 e este material conta com diversas sugestões de atividades.

Convidamos todas as Unidades Escoteiras Locais do Brasil para participar desta atividade voltada à promoção do escotismo e à integração com a comunidade.

### Caminhos para o Jamboree

Os caminhos para o jamboree não são fáceis. Afinal de contas, é um país diferente, cidades diferentes e pessoas diferentes e para essa aventura nada como ter companheiros que se podem confiar.

### Ciranda do Arrebate

O nosso jamboree mundial será na Coreia do Sul. Já pensaram e como será essa aventura? Todos devem se superar nessa viagem, para que o nosso clã não se perca no caminho para jamboree. Vamos ver se vocês e seus amigos estão ligados e remando as próprias canoas.

### Conhecendo os viajantes

Estamos prontos para o Jamboree Mundial na Coreia do Sul, nessa aventura iremos conhecer várias pessoas de diferentes culturas e regiões, mas antes de carimbar nosso passaporte para Coreia do Sul, que tal conhecer nossos companheiros de aventura?

### Somos todos iguais?

Conhecer outras culturas requer que estejamos com os olhos e ouvidos bem abertos e dispostos a trocar a nossa lente e compreender o contexto sociocultural daquele povo. Em um planeta com mais de 8 bilhões de pessoas, de países e culturas diferentes, somos todos iguais?

## Teia do conhecimento

A Coreia do Sul é uma das civilizações mais antigas do mundo. Investigadores arqueológicos afirmam que a península foi ocupada desde o paleolítico inferior. Já parou para pensar como será conhecer um país com uma cultura tão diferente e antiga como a Coreia do Sul? Teremos a oportunidade de conhecer várias pessoas diferentes, mas primeiro vamos nos conhecer e conhecer nossos amigos mais próximos e com isso possamos superar todos os desafios.

## Grande Jogo Naval

Data 12/08/2023 a 13/08/2023

Ser Escoteiro do Mar!

O Grande Jogo Naval deste ano propõe a todos os grupos escoteiros uma experiência na modalidade. Pensado para agregar ao tema dos escoteiros do ano de 2023 “Ser Escoteiro”, o evento traz oito propostas de atividades ligadas à modalidade do mar, que visam trabalhar com os jovens os valores do Movimento Escoteiro.



## Arquivos Relacionados

**Fichas de Atividades - Base Diversidade**

**Fichas de Atividades - Base Excelência**

**Fichas de Atividades - Base Inclusão**

**Fichas de Atividades - Base Inovação**

**Fichas de Atividades - Base  
Transparência e Honestidade**

**Fichas de Atividades - Base Unidade**

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

# Base Diversidade - Mulheres notáveis

### Informações

Duração: 1 hora - 5 horas

Local: É necessário um local espaçoso

Participantes: por matilha, patrulha ou equipe

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo e caráter

### Materiais

Folha de papel para o mapa do tesouro; papel ou cartolinas para as pistas e marcações; bússola\*; adesivos ou carimbos\*; pequeno álbum de figurinhas\*. \*Opcionais de acordo com a escolha de aplicação do grupo

### Descrição da atividade

Esta atividade visa trazer aos conhecimentos de todos, nomes e feitos de mulheres importantes da história ligadas ao mar e às ciências que o envolvem. Tendo em vista que suas histórias ficam escondidas e apagadas e muitas vezes são difíceis de encontrar, ao final deste texto estão propostas algumas dessas mulheres. No entanto, caso haja algum nome que você conheça ligado ao tema, não hesite em usá-la.

As equipes divididas em suas patrulhas deverão seguir e completar um mapa do tesouro. Os tesouros a serem descobertos serão as identidades das mulheres escolhidas para a atividade, e ao chegar ao final do “trajeto” as equipes que houverem descoberto suas biografias e nomes deverão receber um troféu símbolo da atividade. Fica a critério dos escotistas aplicadores da atividade a quantidade de biografias a serem utilizadas para o trajeto; entretanto, deve haver no mínimo três (3).

O mapa dessa atividade deverá ser elaborado pelo grupo de escotistas conforme os seguintes critérios.

Primeiro devem decidir, conforme acharem adequado ao seu ramo, se farão um mapa com tema náutico, usando um mapa e uma bússola de navegação desta forma a localização da próxima pista poderá estar na forma de um azimute e distância, em passos ou metros, ou se farão uma caça ao tesouro em forma de pistas e charadas, cuja resolução vão trazer o nome do lugar onde está a próxima pista. As charadas podem ser na forma de frases, perguntas, desenhos, etc. Por exemplo: Como está calor hoje, vocês estão com sede? E a próxima pista está no bebedouro.

Optando pelas pistas, cada pista encontrada deve trazer consigo uma parte da história de uma dessas mulheres, com ênfase para seus feitos. Ao encontrar a localização do tesouro final, para conquistá-lo a equipe deve saber dizer corretamente os nomes e feitos das mulheres. Como montar um quebra-cabeça com as informações previamente recebidas.

Opcionalmente, a cada trecho percorrido do mapa "náutico" e cada pista sobre as mulheres, a UEL poderá caracterizar algum dos seus integrantes como esta mulher para falar um pouco sobre a sua vida. Pode-se solicitar o apoio de Guias ou Pioneiras

É interessante também que os grupos tenham uma espécie de álbum de figurinhas para a atividade em que para cada identidade/mulher descoberta o grupo receba um adesivo ou carimbo simbolizando a conquista para guardar como lembrança da atividade e do aprendizado.

Para servir como prêmio final pode-se colocar algum tipo de tesouro físico, que para ser conquistado deve exigir um mínimo percentual das mulheres identificadas (sugestão). O prêmio pode ser desde um pequeno baú com moedas de chocolate (que se encontra em lojas de presentes) ou outro prêmio a critério da UEL.

## Mulheres Notáveis

- Enedina Alves Marques: primeira engenheira negra do Brasil
- Madame Zheng: pirata
- Marie Tharp: cartógrafa dos oceanos
- Dalva Maria Carvalho Mendes: primeira mulher a se tornar contra-almirante da Marinha do Brasil.
- Condessa Helena de Pourtales - Primeira mulher a ganhar uma medalha olímpica de ouro. Ganhou na modalidade de regatas.
- Maria Pérola Sodr : gaivota branca
- Annie Jump Cannon: criadora do m todo oficial de classifica o estelar
- Hypatia de Alexandria: matem tica, fil sofa, astr noma.
- Tamara Klink: velejadora e escritora brasileira, a mais jovem brasileira a cruzar o Atl ntico sozinha.
- Jeanne Baret: navegadora e exploradora francesa que se infiltrou em uma embarca o em 1765.
- Krystyna Chojnowska-Liskiewicz: primeira mulher a dar a volta ao mundo sozinha; 401 dias.
- Naomi James: iniciou sua circum-navega o depois de Krystyna, mas optou pelo caminho mais dif cil passando pelos tr s cabos (boa esperan a, horn e lewin) e terminando em 272 dias.

## Bibliografia

[Mulheres do Mar — Minuto Náutico](#)

[The most successful pirate of all time - Dian Murray](#)

[How One Brilliant Woman Mapped the Secrets of the Ocean Floor | Short Film Showcase](#)

[Pela primeira vez, uma mulher chega a oficial general das Forças Armadas - Jornal O Globo](#)

Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

## Ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro

# Base Inovação - Astronomia Náutica

### Informações

Duração: 2 horas

Local: sala que disponibilize mesas para confecção do instrumento

Participantes: aplicável a partir do ramo escoteiro

### Área de Desenvolvimento

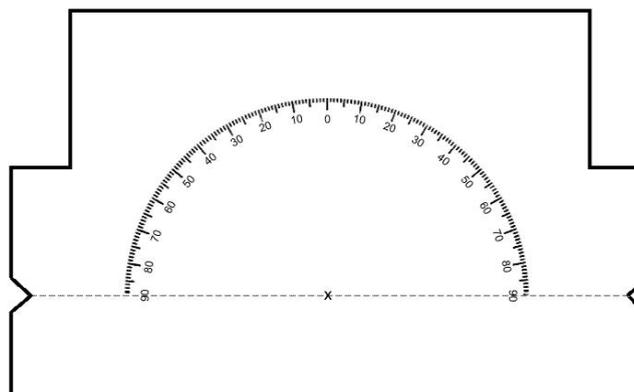
Intelectual, afetivo e espiritual.

### Materiais

As quantidades descritas a seguir se referem a uma unidade de astrolábio: uma impressão em papel da figura do transferidor abaixo; um pedaço de papelão; um barbante medindo 20 centímetros; um peso de 30 gramas (pode ser uma borracha, porca ou pedra); uma tesoura escolar; uma cola para papel; um pedaço de fita adesiva; um canudo; lápis para colorir; uma agulha ou ponta de compasso para furar o papel; um estilete.

### Descrição da atividade

Construção do Astrolábio: 1. Recortar a figura do transferidor com a tesoura na linha grossa. 2. Fazer um furo com a ponta do compasso no ponto do meio do transferidor. 3. Passar o pedaço de barbante pelo furo e colar um pequeno pedaço com fita adesiva no lado em branco da impressão. 4. Colar a figura do transferidor junto com o barbante em um pedaço de papelão, sendo que a linha pontilhada deve ser dobrada na borda do papelão. 5. Recortar o pedaço de papelão de forma que fique com as mesmas dimensões recortadas da figura recortada no papel branco do transferidor. 6. Colar o canudo com fita adesiva na borda pontilhada do transferidor. 7. Prender o peso na outra extremidade do barbante.



Para a navegação marítima, uma das disciplinas mais importantes é a Astronomia Náutica. Ao navegador é muito importante conhecer bem o céu e as estrelas pois são a melhor referência quando se está no meio do oceano, sem nenhum sinal de terra firme no horizonte ao longe.

Mesmo com o auxílio da tecnologia nos dias de hoje, onde o GPS e diversos outros sistemas auxiliam a navegação marítima, não devemos prescindir totalmente da observação das estrelas. Afinal imagina se o seu GPS quebra, ou há uma pane elétrica na embarcação no meio do mar. Em qualquer situação o navegador sempre poderá confiar nas estrelas e no seu conhecimento sobre geolocalização através da observação do céu.

No passado, todas as grandes navegações utilizaram de forma exclusiva a observação do céu. Esta observação constante durante o período em que se estava no mar juntamente com o emprego de instrumentos de navegação tais como o Astrolábio Náutico eram fundamentais para estabelecer a localização e o rumo que a embarcação deveria seguir.

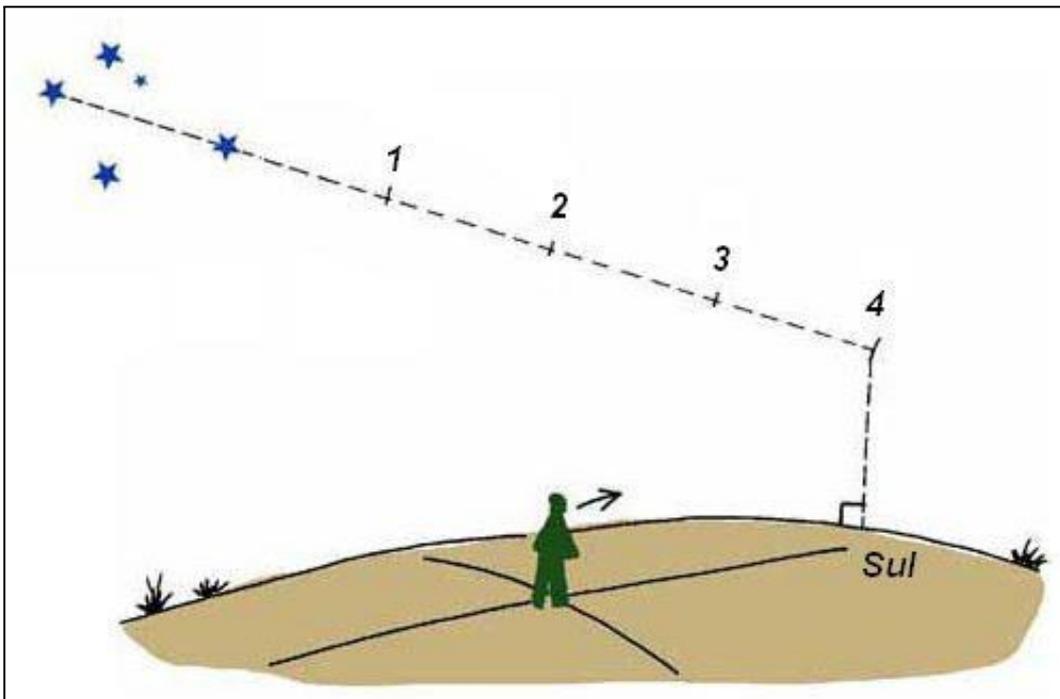
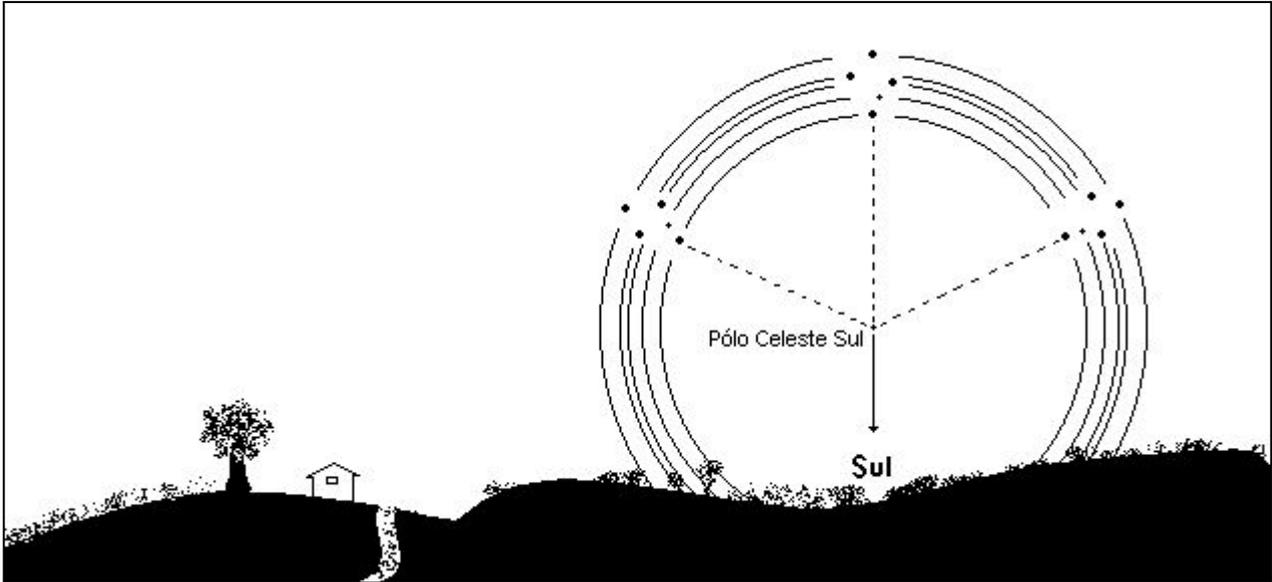
O Astrolábio foi inventado pelos Árabes e aperfeiçoado pelos antigos Gregos centenas de anos antes de Cristo. Foram os Portugueses que aperfeiçoaram o antigo astrolábio dos árabes e gregos e criaram o Astrolábio Náutico que possibilitou que as caravelas dos Grandes Navegadores dos séculos XV e XVI chegassem aos seus destinos e retornasse a Portugal navegando por muitos meses e até mesmo anos através dos oceanos sem nunca se perderem.

Após essa breve explicação a respeito da história e importância do astrolábio, aplique com seus jovens a construção do instrumento esclarecida no tópico anterior “Materiais e Construção”.

Quando o grupo tiver terminado a construção, chame-os novamente para explicar como utilizar o instrumento.

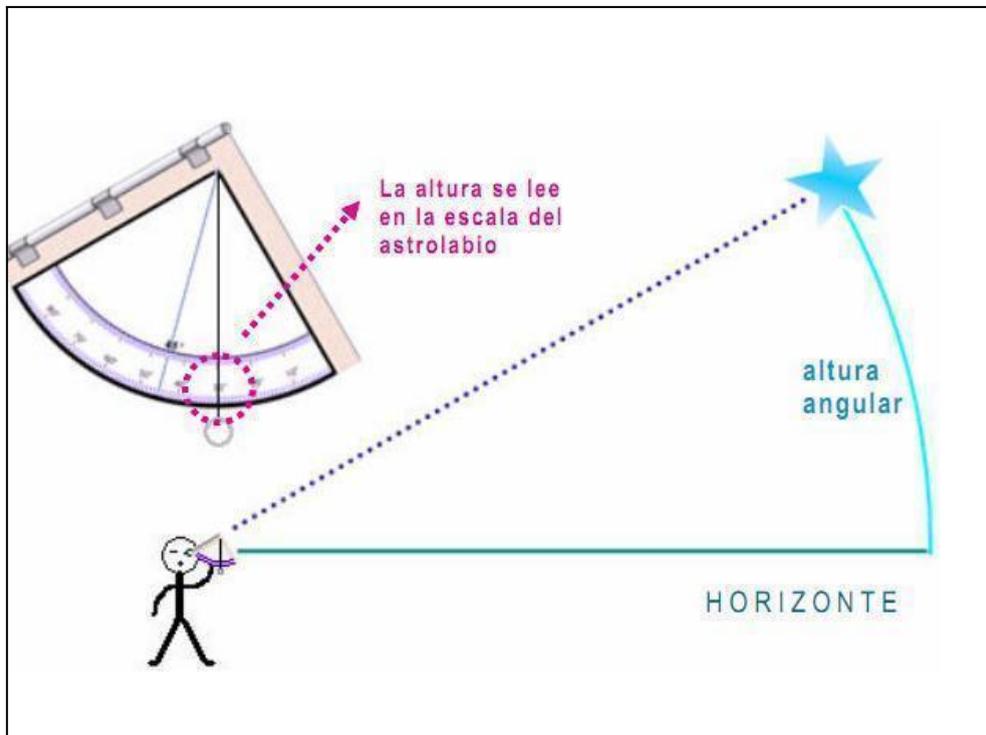
Localização do Pólo Sul Celeste e Observação da Latitude:

O Pólo Sul celeste pode ser facilmente localizado ao se identificar a constelação Crux (Cruzeiro do Sul) na abóbada celeste, Após encontrar a constelação o pólo poderá ser facilmente identificado pois fica na direção do corpo da cruz do cruzeiro (o maior braço) a uma distância de aproximadamente 4,5 vezes o tamanho do corpo a partir do pé da cruz. (figura abaixo)



A altura do polo sul celeste, que corresponde exatamente à latitude geográfica local, é o ângulo marcado no transferidor após a observação do pólo sul celeste através do canudo do Astrolábio.

Não esqueça de que o peso na ponta do barbante deverá estar totalmente perpendicular ao chão. Para este instrumento caseiro é aceito um erro na observação da latitude de até 35% em relação à latitude real do local.



Tendo explicado, faça um teste dentro de área em seu grupo que possua um teto e que possa ser simulada a constelação do cruzeiro do sul. Para mais, peça que os jovens testem o equipamento em suas casas a noite, anotem a latitude aproximada e confirmem através do google maps ou outro aplicativo de geolocalização se os números batem.

## Bibliografia

[TED Talks Astrolábi](#)

[Tutorial como construir um astrolábio caseiro](#)

## Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

## Base Transparência e Honestidade

# Bandeiras do Código Internacional de Sinais Náuticos

### Informações

Duração: 2 horas

Local: local aberto

Participantes: Escotistas aplicadores, matilhas e patrulhas participantes.

### Área de Desenvolvimento

Intelectual, social e caráter

### Materiais

Papel crepom\* nas cores: azul, branca, vermelha, amarela e preta; fita adesiva; barbante; tesoura escolar; \*O papel crepom pode ser substituído por papel seda, TNT, cartolina, papel colorido ou ainda outro material de sua preferência. Contanto que a atividade proposta seja viável com tais materiais. Caso opte por trocar o papel crepom, não esqueça de trocar também a fita adesiva.

### Descrição da atividade

Para a confecção: 1. Recortar o papel crepon de cada uma das cores no formato de cada uma das bandeiras, o tamanho das bandeiras poderá variar de acordo com a quantidade de papel crepom adquirida 2. Colar com a fita adesiva as cores de cada uma das bandeiras de forma que as bandeiras fiquem no formato do modelo da figura 1, 3. Cortar um pedaço de barbante para colar com fita adesiva na tralha de cada uma das bandeiras. 4. Amarrar os barbantes presos nas tralhas das bandeiras na sequência de acordo com a mensagem que se quer transmitir.

A vida no mar é bastante dependente de uma comunicação rápida e objetiva, pois existem situações na qual um navio pode afundar pelo simples fato de demorar a manter um contato com outra embarcação.

Apesar de ser um dos códigos de comunicação mais antigos utilizados pelos homens do mar, ainda hoje as Bandeiras do CIS são uma importante ferramenta para a segurança da navegação marítima.

O objetivo do Código CIS é simplificar e agilizar a compreensão de uma mensagem relacionada à segurança da navegação e das pessoas, principalmente quando existe dificuldade no entendimento do idioma, evitando possíveis desastres que viriam ocorrer

devido a falhas na comunicação, minimizando os riscos da vida humana e ao meio ambiente marinho.

Um conjunto de bandeiras (regimento) consiste de 26 bandeiras alfabéticas, dez galhardetes numerais, três cornetas substitutas e o galhardete do código (Distintivo do Código Internacional de Sinais-DCI ou CODE).

BANDEIRAS ALFABETICAS			
ALFA <b>A</b>		HOTEL <b>H</b>	
OSCAR <b>O</b>		VICTOR <b>V</b>	
BRAVO <b>B</b>		INDIA <b>I</b>	
PAPA <b>P</b>		WHISKEY <b>W</b>	
CHARLIE <b>C</b>		JULIETT <b>J</b>	
QUEBEC <b>Q</b>		XRAY <b>X</b>	
DELTA <b>D</b>		KILO <b>K</b>	
ROMEO <b>R</b>		YANKEE <b>Y</b>	
ECHO <b>E</b>		LIMA <b>L</b>	
SIERRA <b>S</b>		ZULU <b>Z</b>	
FOXTROT <b>F</b>		MIKE <b>M</b>	
TANGO <b>T</b>			
GOLF <b>G</b>		NOVEMBER <b>N</b>	
UNIFORM <b>U</b>			
GALHARDETES NUMERAIS			
GALHARDETE 1 	GALHARDETE 3 	GALHARDETE 6 	GALHARDETE 9 
GALHARDETE 2 	GALHARDETE 4 	GALHARDETE 7 	GALHARDETE 8 
	GALHARDETE 5 	GALHARDETE 8 	
CORNETAS SUBSTITUTAS			GALHARDETE DO CÓDIGO E DE RECONHECIMENTO
PRIMEIRA SUBSTITUTA 	SEGUNDA SUBSTITUTA 	TERCEIRA SUBSTITUTA 	GALHARDETE RESPOSTA 

Figura 1: Bandeiras Alfabéticas, galhardetes numerais, cornetas substitutas e distintivo do código ou galhardete de resposta.

Após a explicação do que é o CIS e a confecção das bandeiras conforme especificado, duas equipes/patrolhas representam cada uma uma embarcação diferente, sendo o mastro de cada embarcação representado pelo bastão da patrulha.

Para os grupos que possuem embarcações esta atividade poderá ser realizada nas próprias embarcações do grupo, com cuidado para que as bandeiras de papel crepom não sejam expostas à água (uma sugestão é envolver as bandeiras de crepom com

plástico transparente reciclado, ou mesmo com filme plástico). Caso o grupo possua as bandeiras do CIS oficiais deverá utilizá-las nesta atividade.

Uma das embarcações está em perigo e precisa de auxílio imediato pois houve uma explosão a bordo que avariou o rádio e o radar deixando vários tripulantes feridos e a embarcação à deriva, sendo que a força da explosão chegou a lançar ao mar alguns dos tripulantes. A outra embarcação está passando pela região e vê as bandeiras com os sinais informando da emergência e solicitando apoio imediato. A embarcação de apoio responde aos sinais e presta o auxílio requerido para a situação.

Cada equipe deverá selecionar os sinais do CIS de uma, duas ou três combinações adequados para a situação e transmití-los via bandeiras que devem ser hasteadas no mastro (bastões das patrulhas).

O conjunto de equipe transmissora/receptora deverá conseguir interpretar os sinais da forma mais fidedigna possível. A atividade estará completa quando as equipes conseguirem transmitir e receber os sinais corretamente. Os chefes também poderão estabelecer uma competição entre diversas equipes/patrulhas declarando vencedor o conjunto emissor/receptor que conseguir mais rapidamente estabelecer uma comunicação correta e adequada para a situação proposta.

O nível de dificuldade da atividade deverá ser adaptado para cada ramo.

### Emitindo os Sinais

Existem algumas regras para utilização dos sinais por bandeiras. Como regra geral, deverá ser usada somente uma içada de um grupo de bandeiras de cada vez. Cada içada deve ser mantida no ar até que seja reconhecida pela estação receptora. Quando dois ou mais grupos forem içados numa mesma adriça, eles deverão ser separados pela adriça separadora. A estação transmissora deverá sempre içar seus sinais de modo que sejam mais facilmente visíveis pela estação receptora, isto é, em tal posição que as bandeiras não fiquem ocultas (p.ex.: por fumaça, pelas velas ou outras partes da embarcação, etc) e planejem livremente.

### Respondendo os Sinais

As estações receptoras, isto é, aquelas às quais forem endereçados os sinais deverão içar o galhardete de resposta (também conhecido como distintivo do código internacional – DCI) a meio, tão logo avistarem o sinal transmitido e deverão atropelá-lo tão logo o entendam; logo que for arriado o sinal na estação transmissora, o DCI deverá ser posto a meio, sendo atropetado logo que o sinal seja içado pela transmissora e reconhecido pela receptora e, assim por diante, sempre com o mesmo procedimento: a meio quando for avistado o sinal, atropetado quando for reconhecido, novamente a meio, esperando o próximo sinal, e atropetado quando reconhecido

## Completando Sinais

Para completar os sinais, a estação transmissora deverá içar isoladamente o galhardete de resposta (DCI) após a última içada do sinal, a fim de indicar que o completou. A estação receptora responderá da forma prescrita no item anterior.

## Como agir em caso de não distinguir sinais

Se a estação receptora não puder distinguir, claramente, o sinal que lhe foi enviado, deverá manter o galhardete de resposta içado a meio. Se, todavia, puder distinguir o sinal, mas lhe for impossível entendê-lo, poderão ser içados os seguintes sinais:

- “ZQ” = “Seu sinal parece ter sido codificado incorretamente. Solicito verificar e repeti-lo integralmente”

ou

- “ZL” = “Recebi seu sinal, todavia não pude compreendê-lo”.

## Como Soletrar

Os nomes mencionados no texto das mensagens deverão ser soletrados, usando-se as bandeiras alfabéticas. Se necessário, o sinal YZ que significa: “As 20 palavras que se seguem estão em linguagem clara (não codificada)” poderá ser usado.

O uso das bandeiras para enviar mensagens que já possuem significado pré-determinado facilita muito a comunicação, principalmente se o sistema de comunicação via rádio estiver avariado ou a embarcação ou porto com quem se quer comunicar fala uma língua estrangeira desconhecida da tripulação.

Lembrando que cada letra do alfabeto fonético (“A” alpha, “B” bravo, etc.) possui uma bandeira do CIS respectiva.

## Sinais de uma letra

Consiste na representação de uma bandeira isoladamente que possui um respectivo significado, como mostrado nas imagens abaixo:

BANDEIRA	GALHARDETES ALFABÉTICOS	SIGNIFICADO DO SINAL ISOLADAMENTE
	Alfa	Tenho um mergulhador na água. Mantenha-se afastado e navegue à baixa velocidade.
	Bravo	Estou carregando ou descarregando ou transportando carga perigosa.
	Charlie	Afirmativo, sim, concordo ou ainda, "O grupo anterior deverá ser interpretado na forma afirmativa".
	Delta	Mantenha-se afastado; estou manobrando com dificuldade.
	Echo	Estou guinando para Boreste.
	Foxtrot	Estou à matroca; comunique-se comigo.
	Golf	Solicito prático. Quando feitos por barcos de pesca, operando nas proximidades das áreas de pesca, significa "Eu estou arrastando redes".
	Hotel	Tenho prático a bordo.
	India	Estou guinando para Bombordo.
	Juliett	Mantenha-se bem afastado de mim. Tenho incêndio a bordo e tenho carga perigosa a bordo ou estou com vazamento de carga perigosa.
	Kilo	Desejo comunicar-me com você.
	Lima	Pare imediatamente o seu navio.
	Mike	O meu navio está parado e sem seguimento.
	November	Não (resposta negativa ou "O significado do grupo anterior deve ser interpretado na forma negativa").
	Oscar	Homem ao mar.
	Papa	No porto: Todas as pessoas embarcadas devem regressar a bordo porque o navio vai sair. No mar: As minhas redes estão presas em uma obstrução.
	Quebec	O estado sanitário do meu navio é bom e peço livre prática.
	Romeo	Não tem significado isoladamente.

	Sierra	Minhas máquinas estão dando atrás.
	Tango	Mantenha-se afastado; estou arrastando rede em paralelo.
	Uniform	Você se dirija para um perigo.
	Victor	Solicito auxílio.
	Whiskey	Solicito assistência médica.
	X-ray	Suspenda a execução do que está fazendo e observe meus sinais.
	Yankee	Estou arrastando o meu ferro.
	Zulu	Solicito rebocador. (Quando feita por barcos de pesca operando nas proximidades de áreas de pesca, significa "estou lançando redes").

#### GALHARDETES NUMERAIS

				
1. Unasone	2. Bissotwo	3. Terrathree	4. Kartefour	5. Pantafive
				
6. Soxisix	7. Setteseven	8. Oktoeight	9. Novenine	0. Nadazero

#### CORNETAS SUBSTITUTAS

			
1ª substituta	2ª substituta	3ª substituta	Distintivo do Código ou Galhardete de Resposta

(Fonte: Âmbito Jurídico. Disponível em: [Segurança da navegação marítima: sistemas de comunicação e sinalização náutica - Âmbito Jurídico](#))

As bandeiras além de indicar funções individuais podem também representar outros tipos de avisos quando içadas em conjunto.

Abaixo seguem alguns exemplos de duas ou três combinações constantes do “código internacional de sinais” publicado em 1969 pela IMO (International Maritime Organization) e DPC (Diretoria de Portos e Costas da MB)

Sinais de duas ou três combinações

Exemplos de mensagens de comunicação

YU – Usarei para comunicar-me com sua estação grupos do Código Internacional de Sinais.

YN – Cancele meu último sinal/mensagem.

ZM – Transmita (ou fale) mais lentamente.

ZP – Meu último sinal foi incorreto. Vou repeti-lo corretamente.

YK – Não posso responder sua pergunta.

YM – Quem está me chamando?

Exemplos de pedidos de assistência:

CB 1 – Solicito auxílio imediato.

CL – Ofereci auxílio mas ele foi dispensado.

CM – Uma ou mais embarcações estão auxiliando a embarcação em perigo.

CV 1 – Você pode ir em auxílio do navio indicado (na lat. ....long. ....)?

Exemplos de mensagens de perigo:

NC – Estou em perigo e solicito auxílio imediato.

EJ – Recebi o sinal de perigo transmitido pela estação costeira indicada.

EL 1 – Qual é a posição do navio em perigo ?

EO – Não posso localizar o navio/aeronave em perigo por causa da pouca visibilidade.

Exemplos de mensagens posicionamento:

FA – Você poderia fornecer minha posição ?

FC 2 – Indique sua posição por sinais visuais.

HT – Indique a posição dos sobreviventes, lançando sinais pirotécnicos.

Exemplos de mensagens de busca e salvamento:

CR – Dirijo-me em auxílio do navio/aeronave em perigo (lat....long....).

FF – Interceptei um SOS/MAYDAY proveniente da embarcação (nome ou indicativo) na posição lat ... long... (coloca-se o numeral da latitude e longitude), na hora indicada.

MF – O rumo para chegar a mim é ....

FR6 – A velocidade de busca deverá ser de... nós.

GC1 – Os resultados da busca são negativos. Continuo a busca.

GO – Não posso retirar de bordo as pessoas.

GX – Informe sobre os resultados do salvamento.

Exemplos de mensagens de busca à sobreviventes:

HG – Localizei sobreviventes numa embarcação de salvamento na lat.... long.... (ou marcação... tomada do lugar indicado, distância...).

HL – Ainda não localizei os sobreviventes.

Exemplos de mensagens de colisões e avarias:

HV – Você colidiu ?

HZ – Houve uma colisão entre os navios indicados (nomes ou indicativos).

IA 7 – Sofri avarias nas escotilhas.

IB 1 – Minha embarcação está seriamente avariada.

ID – As avarias podem ser reparadas no mar.

RO 1 – Minha hélice está enroscada por uma espia ou cabo.

Exemplos de mensagens relacionadas a mergulhadores fazendo operações marítimas:

IN 4 – Solicito um mergulhador para liberar o ferro.

IO – Não tenho mergulhador

IP – Será enviado um mergulhador tão logo seja possível (ou à hora indicada).

Exemplos de mensagens de incêndio e explosões:

IT – Tenho incêndio a bordo.

IY – Posso controlar o incêndio sem auxílio.

JA – Necessito equipamentos de combate a incêndio.

JB – Há perigo de explosão.

JD 2 – Houve explosão na carga.

Exemplos de mensagens relacionadas a encalhe, abicagem:

JI – Você está encalhado ?

JK – Estava em preamar na ocasião do encalhe.

JN – Você deve abicar o navio na lat.... long.....

JO 2 – Estou flutuando na popa.

JR 4 – Espero (ou o navio indicado espera) reflutuar quando a visibilidade melhorar.

Exemplos de mensagens de auxílio à navegação:

LR – A barra não é perigosa.

LZ 1 – Tenho intenções de passar pelo canal/via de acesso.

ME 1 – Qual é o rumo para ir a (nome do lugar)?

Exemplos de mensagens referentes à profundidade (calado):

NK – Não há profundidade suficiente.

PW 2 – Qual é a profundidade na preamar e na baixamar aqui (ou lugar indicado)?

NT 2 – Qual é seu calado com lastro?

OE – Seu calado não deve exceder ... (número) pés ou metros.

Exemplos de mensagens referentes à navegação eletrônica:

OI 1 – Você está equipado com radar ?

EW 5 – Minha posição foi obtida pelo Sistema de Posicionamento Eletrônico.

Exemplos de mensagens de instruções para navegação e governo:

PH 1 – Governe de modo a vir na minha direção.

PL 1 – Deixe a bóia (ou objeto indicado) por boreste.

PQ 1 – Mantenha-se mais afastado da costa.

Exemplos de mensagens de maré:

PT 1 – A maré está subindo.

QC – Espere até a preamar.

Exemplos de mensagens de manobras adiante – atrás – atracação a contrabordo e fundeio:

QD 4 – Darei adiante muito devagar.

QJ – Tenho seguimento para ré.

QP 1 – Tentarei atracar a seu contrabordo.

QX 1 – Você tem permissão para fundear.

RC 1 – Meu navio garrou.

KP 2 – Preciso buscar abrigo ou fundeadouro tão logo seja possível.

RU 1 – Estou fazendo experiências de manobra.

RL – Pare as máquinas imediatamente.

RO 2 – Perdi minha hélice.

CB 8 – Necessito auxílio imediato; tenho o eixo propulsor partido.

Exemplos de mensagens de desembarque – embarque – seguir – suspender:

RP – O desembarque aqui é altamente perigoso.

RS – Não é permitido a ninguém vir a bordo.

RV 1 – Siga para o destino.

SF 2 – A que horas você suspenderá ?

Exemplos de mensagens referente à velocidade ou parada da embarcação :

SG – Minha velocidade atual é ... nós.

SO 1 – Você deve parar. Aproe para o largo.

SQ 3 – Você deve parar, ou pairar sob máquinas; estou indo para seu bordo.

Exemplos de mensagens meteorológicas:

VI 1 – Qual é, em centenas de metros, a altura estimada da base das nuvens baixas

VJ – É esperado um vento forte vindo da direção indicada.

VK – É esperada uma tormenta vinda da direção indicada.

VL – Aproxima-se uma tormenta tropical (ciclone, furacão, tufão). Tome as devidas precauções.

WP 2 – A indicação barométrica está subindo rapidamente.

WV 1 – Espera-se que a temperatura do ar esteja abaixo de zero (graus centígrados).

WX – A direção verdadeira do mar em dezenas de graus é ... (número).

XC – Qual é o estado do marulho em sua área (ou área próxima da lat.... long....)?

XJ – A visibilidade é de ... (número) décimos de milha marítima.

XT 2 – Não se espera modificação nas condições do tempo.

XZ 4 – O vento está de rajadas.

## Bibliografia

[Segurança da navegação marítima: sistemas de comunicação e sinalização náutica - Âmbito Jurídico](#)

## Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

### Base Unidade - Canção “Sou escoteiro”

#### Informações

Duração: 30 minutos

Local: área aberta

Participantes: aplicável a todos os ramos

#### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo e caráter

#### Materiais

É opcional o uso de instrumentos.

#### Descrição da atividade

A canção “Sou Escoteiro” é muito conhecida nos países latino americanos de língua espanhola com o nome “Yo Soy Scout”. No Brasil ela anda um pouco esquecida, até mesmo porque não há nenhum vídeo desta canção no YouTube ou mesmo em outra plataforma de vídeos para que os novos integrantes do escotismo possam conhecer a melodia e cantar em seus grupos.

O desafio é estudar a melodia (disponível abaixo nos vídeos em espanhol) e fazer um vídeo da canção cantada em português para publicar na Internet.

Ao aplicar a canção em sua UEL, pense em adaptar a canção para a sua seção compondo estrofes em português e incluindo as mesmas entre a penúltima e última estrofes da canção, de forma que a estrofe que começa em: “E assim termina esta canção”, seja sempre a última estrofe da canção. Segue a versão mais conhecida em português:

#### SOU ESCOTEIRO

Sou escoteiro de coração  
E acamparei com emoção  
Sou escoteiro de coração  
E acamparei com emoção  
(Pará, pará, pá)

Ao monte irei o escalarei  
Os nós darei com precisão  
Ao monte irei o escalarei  
Os nós darei com precisão  
(Pará, pará, pá)

Ao campo irei e acamparei  
Cozinharei em grã fogão  
Ao campo irei e acamparei  
Cozinharei em grã fogão  
(*Pará, pará, pá*)

Ao lago irei, me banharei  
E nadarei como um salmão  
Ao lago irei, me banharei  
E nadarei como um salmão  
(*Pará, pará, pá*)

Promessa e Lei, eu cumprirei  
Sempre farei uma boa ação  
Promessa e Lei, eu cumprirei  
Sempre farei uma boa ação  
(*Pará, pará, pá*)

E assim termina esta canção  
Que é de um escoteiro de coração  
E assim termina esta canção  
Que é de um escoteiro de coração  
(*Pará, pará, pá*)

Em português a parte do *Pará, pará, pá* é uma onomatopéia de um bafuque tipicamente brasileiro que foi incluída na versão em português do Brasil mas que normalmente não é cantada na versão em espanhol. Pergunte aos chefes mais antigos do seu grupo como cantar esta parte da onomatopéia.

## Bibliografia

Vídeos de apoio

[YO SOY SCOUT](#)

[Yo Soy Scout \(Canción Scout\)](#)

[La canción Soy Scout](#)

[Yo soy Scout - canción](#)

Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

## Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior e Pioneiro

### Base Excelência - Apito Náutico

#### Informações

Duração: introdução e confecção do apito 15 minutos; afinação e prática 30 minutos;

Local: área com mesas ou espaço para sentar

Participantes: adaptável a todos os ramos.

#### Área de desenvolvimento

Intelectual, Social, Afetivo, Espiritual e caráter

#### Materiais

Caneta estilo BIC usada e sem tinta; pias ou materiais de higienização para as canetas.

#### Descrição da atividade

Confecção: 1. Retire as tampas da caneta, da frente e dos fundos. 2. Com o auxílio da tampa da frente da caneta, retire a carga com a ponta da caneta. 3. Descarte adequadamente as tampas e a carga com a ponta. 4. Limpe o corpo da caneta de forma que não fique qualquer resto de tinta ou impureza. Ao final você deverá ficar apenas com o corpo da caneta limpo. Este será o Apito Marinheiro para treinamento.

Você deve observar que o corpo da caneta tem um furinho, quando for simular o Apito este furinho deve ficar voltado para cima de forma que ao empunhar a caneta como se fosse um Apito Marinheiro sua mão sinta o ar saindo pelo furo e você consiga modular este ar para simular as notas Lá e Mi (observe a posição da mão do irmão escoteiro do mar da foto acima). Com a prática você conseguirá escutar a modulação do ar soprado no interior da caneta saindo pelo furinho.

#### 1. Introdução

Nesta atividade iremos fabricar com material reciclado um modelo de Apito Marinheiro que não emite som, para que os jovens possam treinar a técnica de solfejo e assim ao adquirirem um Apito Marinheiro real já tenham conquistado uma certa prática na emissão dos toques.

O Apito Marinheiro é uma antiga tradição do mar. Esta linda peça da Cultura Náutica pode ser considerada verdadeiro instrumento musical, tendo inclusive método de afinação. Ele pode ser apresentado nas cores dourada ou prateada.

O Apito Marinheiro sempre foi considerado como um distintivo de autoridade e de honra, e, na história, os gregos e os romanos já usavam um antigo modelo deste apito para fazer a marcação do ritmo dos movimentos de remo nas velhas galés.

## 2. Pondo em prática

Siga as instruções no tópico anterior “Materiais e Confeção”.

### Partes do Apito Marinheiro

O Apito é uma peça de metal cromado, com cerca de 10cm de comprimento na maior dimensão, composta de um tubo condutor que se fixa ao suporte, e ambos ao tambor. No extremo inferior do suporte há um olhal para fixar o fiel do apito. Na parte superior do tambor há um orifício para saída do som que também é utilizado na afinação do apito. É pelo bocal que são soprados ou trinados os sons característicos do apito.

O Apito Marinheiro é capaz de reproduzir duas notas musicais: Lá e Mi. Cada nota pode ser emitida de forma plana, com a língua aberta ou trinada, com a língua enrolada (quando o apito emite um som parecido com um rá ou rí).

### As Partituras do Apito Marinheiro

Como todo instrumento musical, o apito marinheiro também possui partituras para seus toques. Como são representadas apenas duas notas no pentagrama, as partituras do Apito Marinheiro são um ótimo meio de começar a ler música.

Para facilitar o uso pode-se utilizar a técnica do solfejo, onde as notas do pentagrama musical são substituídas pelos nomes das notas musicais, então é só ler os toques em voz alta.

### A afinação do Apito Marinheiro

Para afinar um Apito Marinheiro real você irá precisar de uma vela acesa. Com a vela em uma das mãos e o apito na outra você deverá fazer com que alguns pingos de cera da vela caiam dentro do tambor.

O tubo condutor também deverá ser amassado, isso se já não vier amassado de fábrica. Você deverá amassá-lo um pouco na parte final onde o tubo se conecta ao tambor para direcionar o ar que será soprado pelo bocal para dentro do tambor.

Para fazer a verificação da afinação, use a mão na posição aberta (Lá) iremos ter um som grave, e depois verificando se fechando a mão (Mi) teremos um som agudo, normalmente quando o apito está bem afinado estes sons são emitidos claramente e em alta potência. O ideal é que a afinação seja realizada comparando com um outro apito que já tenha sido afinado, ou com o auxílio de uma pessoa que saiba afinar o apito.

Aplicação - Toda a sua Patrulha/Equipe deverá conseguir dar ao menos dois toques distintos no Apito Marinheiro de treino.

Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

Ramos Lobinho, Escoteiro, Sênior, Pioneiro

## Base Inclusão - Nós

### Informações

Duração: 10 - 15 minutos para cada fase

Local: espaço necessário a depender do jogo escolhido pela matilha/patrolha

Participantes: aplicável a todos os ramos

### Área de desenvolvimento

Intelectual, social, afetivo e caráter

### Materiais

Pano para vendar os olhos; cordas ou panos compridos para amarrar braços e pernas; fones de ouvido over-ear, anti ruídos, ou outros.

### Descrição da atividade

Nessa atividade, é importante deixar que as matilhas e patrulhas tenham a responsabilidade de exercer a inclusão de forma independente. A primeira fase da atividade consiste em eleger um jogo a ser aplicado na segunda fase. Esse jogo deve ser adaptado para que possa ser aplicada de forma inclusiva às diferentes deficiências, transtornos e síndromes que conhecemos. Essa adaptação deve ser pensada e organizada pelos jovens durante a fase 1.

É importante que o jogo adaptado não seja imposto pela chefia aos jovens, mas que o sentimento de construção da atividade venha da própria patrulha/matilha (pertencimento e inclusão). Durante a fase dois, o grupo deverá eleger dois ou mais participantes, que deverão assumir o papel de uma PCD e participar do jogo proposto na fase um com as restrições físicas aplicadas.

Na fase final deve-se discutir em tropa a aplicação do jogo e fazer a avaliação se, na prática, o jogo foi realmente inclusivo e atingiu seu objetivo. Alguns exemplos de restrições físicas podem ser em amarrar uma venda nos olhos, utilizar fones anti-ruído, imobilizar braços e pernas.

### Esta ficha foi elaborada por

Luise Q. S. dos Santos

Marcelo Vargas

Yuri D. Schultz

## 30° ELO Nacional

Data 26/08/2023 a 27/08/2023

O ELO Nacional foi criado para valorizar a fraternidade escoteira “à distância”, convidamos todas as unidades escoteiras a participar com a realização de acampamentos simultâneos em todo o Brasil.



## Jornada X

Data 28/08/2023



## Dia Mundial da Limpeza

Data 16/09/2023

O Dia Mundial da Limpeza (World Cleanup Day) é um incentivo para repensarmos o nosso consumo e cuidarmos do planeta juntos, promovendo ações de educação ambiental, mutirões de limpeza nos rios, plantio de mudas e mapeamento de pontos de lixo.



## Parceiros



## Arquivos Relacionados

**Apresentação**

## Dia Mundial da Limpeza

O Dia Mundial da Limpeza (World Cleanup Day) é um incentivo para repensarmos o nosso consumo e cuidarmos do planeta juntos, promovendo ações de educação ambiental, mutirões de limpeza nos rios, plantio de mudas e mapeamento de pontos de lixo.

Em 2019, 20 milhões de pessoas em 180 países e territórios se uniram para o 2º Dia Mundial da Limpeza. No Brasil tivemos a participação de 300 mil voluntários em mais de 1200 cidades.

### AÇÕES E ATIVIDADES PROPOSTAS:

**LIMPEZA AMBIENTAL:** Limpeza para eliminação do foco de dengue; Limpeza de resíduos (separação para reciclagem); Separação de óleo de cozinha e resíduos eletrônicos; Drive Thrus Ambientais.

**LIMPEZA SOLIDÁRIA:** Separar o que não tem mais serventia para você e doar para alguém que precise.

**LIMPEZA DIGITAL:** Limpar seus dispositivos, e-mails e arquivos desnecessários para diminuição da emissão de CO2.

**LIMPEZA MENTAL:** Meditação, prática de esporte, música, dança, yoga, leitura, práticas espiritualistas, dentre outros.

O Instituto Limpa Brasil – Let's do it! é uma organização sem fins lucrativos, que tem a missão de sensibilizar, mobilizar, convocar, ferramentalizar e engajar a sociedade para a realização de boas práticas cidadãs sustentáveis, podendo por meio destas refletirem sobre sua responsabilidade quanto ao cuidado e a preservação do meio ambiente e de toda a vida, acreditando na ética inclusiva, solidariedade, cultura de paz, cooperativismo e colaborativismo.

Um convite para uma atividade junto com suas comunidades!

## Jota Joti

Data 21/10/2023 a 22/10/2023

O Jota Joti é o maior evento escoteiro digital e de rádio do mundo! Os desafios propostos incentivam a integração entre escoteiros pela comunicação via rádio ou atividades realizadas pela internet, promovendo a amizade e a cidadania global.



## Educação para a Gentileza e Generosidade



## Escoteiros do Mundo

O reconhecimento Escoteiros do Mundo desafia os jovens de 15 a 21 anos, escoteiros e não escoteiros, a pensarem sobre questões globais e agirem em suas comunidades. No final, o jovem fará parte de uma rede mundial que colabora para a construção de um mundo melhor e inspira outras pessoas a fazerem o mesmo.



## Arquivos Relacionados

**Apresentação**

## Reconhecimento Escoteiros do Mundo

O reconhecimento Escoteiros do Mundo desafia os jovens de 15 a 21 anos, escoteiros e não escoteiros, a pensarem sobre questões globais e agirem em suas comunidades resolvendo tais questões. É o único reconhecimento, para jovens, outorgado pela Organização Mundial do Movimento Escoteiro (OMME).

Como parte de uma experiência de aprendizado, é possível adquirir conhecimentos e habilidades necessárias para ajudar a resolver questões globais em sua comunidade. O reconhecimento requer o compromisso de fazer da sua comunidade um lugar melhor. No final, o jovem fará parte de uma rede mundial que colabora para a construção de um mundo melhor e inspira outras pessoas a fazerem o mesmo.

### Como fazer um projeto?

- 1 - Leia o documento sobre o Programa Escoteiros do Mundo para entender cada etapa e os requisitos que seu projeto precisa ter ([escoteiros.org.br](http://escoteiros.org.br)).
- 2 - Identifique as necessidades da sua comunidade. Você pode mandar mensagem para vizinhos ou mesmo perguntar no grupo de facebook do seu bairro ou outra rede.
- 3 - Identificados os problemas, pense em como solucionar. Você pode convidar mais pessoas para colaborarem com sua ideia.
- 4 - Converse com sua tropa ou clã e comece o planejamento. Envie um e-mail contando sua ideia para a equipe nacional ([escoteirosdomundo@escoteiros.org.br](mailto:escoteirosdomundo@escoteiros.org.br)).
- 5 - Chame seus amigos e comunidade e coloque seu planejamento em ação.
- 6 - Escreva um relatório contando sobre como foi seu projeto, quais foram suas dificuldades e aprendizados. Quando finalizar, não esqueça de cadastrar no Paxtu.
- 7 - Comemore, você concluiu seu projeto e ajudou a deixar o mundo melhor!

## Mensageiros da Paz

O Mensageiros da Paz é uma iniciativa da Organização Mundial do Movimento Escoteiro cujo principal intuito é o de inspirar jovens escoteiros em todo o mundo a trabalharem por suas comunidades, impactando-as positivamente, em prol da Paz.



## Arquivos Relacionados

**Apresentação**

## Restaura Natureza

Data 25/03/2023

A Restaura Natureza é uma competição colaborativa que busca promover a cultura e a vivência ecológica a partir da comunidade escolar, mostrando de forma prática as razões para preservar a natureza e restaurar o equilíbrio no planeta.



## Parceiros



## Arquivos Relacionados

Fichas de Atividades

Ramos Escoteiro e Sênior

## Restaura Natureza 2023 - Olimpíada Brasileira de Restauração de Ecossistemas

### Informações

Duração: 60 minutos

Local: nacional, por meio de estudantes regularmente matriculados e professores

Participantes: estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental ao 1º ano do Ensino Médio

### Área de desenvolvimento

Físico, afetivo, caráter, espiritual, intelectual e social

### Materiais

Não se aplica

### Descrição da atividade

A Restaura Natureza – Olimpíada Brasileira de Restauração de Ecossistemas é uma iniciativa educativa que combina uma Fase Online e uma Fase Prática para estudantes do Brasil todo aprenderem e desenvolverem uma Ação Restauradora! São 10 Temas Formativos para estudar e responder vários quizzes online, com inscrição gratuita. Cada quiz dá pontos para a nota final.

No site da Restaura Natureza, o participante também encontra 20 Planos de Ação que podem ser adaptados a cada realidade. Escoteiros e escoteiras podem levar a Restaura Natureza para dentro de suas UELs, sendo os disseminadores desta nova cultura tão necessária: a cultura da Restauração de Ecossistemas. Recomenda-se aos escotistas que apresentem a Restaura Natureza para os escoteiros e conversem sobre a necessidade dos seres humanos de não apenas conservar a natureza, mas agir para restaurá-la e ajudá-la a se regenerar.

Os escotistas também podem utilizar os Planos de Ação para realizar ações em suas UELs. Depois, os estudantes podem se unir em grupos com um professor orientador e participar da Fase Prática! Vale criar o projeto de Ação Restauradora que mais entusiasma o time.

A Restaura Natureza é realizada pelo WWF-Brasil com organização da Associação Quero na Escola e faz parte da Década da Restauração da ONU, que vai até 2030. Começa em 27 de fevereiro de 2023 com novidades: na segunda edição, a competição colaborativa

será estendida ao 1º ano do Ensino Médio, além de contemplar estudantes do 7º ao 9º ano do Ensino Fundamental de escolas públicas e privadas de todo o país.

No final do ano, uma Comissão Julgadora e a Votação Popular selecionam os dez grupos vencedores da olimpíada, que receberão prêmios do WWF-Brasil e mentorias para continuar a sermos a #GeraçãoRestauração!

Ajude a divulgar e participe!

## Bibliografia

[O Sucesso da Olimpíada Brasileira de Restauração de Ecossistemas para escolas](#)

[Conheça a olimpíada Restaura Natureza](#)

[#RaízesDoMogi, EP. 01: A restauração da Mata Atlântica \(Ed. 2022\)](#)

[Como é a restauração de corais na costa brasileira?](#)

[Restauração gera trabalho e renda no Cerrado | WWF Brasil](#)

[Restaura Natureza](#)

[Ebook vencedores](#)

[Chico Bento embaixador do WWF-Brasil](#)

## Esta ficha foi elaborada por

Gabriela Yamaguchi

Diretora de Engajamento do WWF-Brasil

Coordenadora da Restaura Natureza

[gabriela@wwf.org.br](mailto:gabriela@wwf.org.br)

## HeForShe

A Insígnia ElesPorElas – HeForShe, desenvolvida pela Equipe Nacional de Diversidades e em parceria com a ONU Mulheres Brasil, tem como proposta principal incentivar a discussão e conscientização sobre igualdade de gênero, promovendo de espaços de conversa, capacitação, rodas de debate, aplicação de dinâmicas, dentre várias outras atividades possíveis sobre o tema.



## Radioescotismo

As atividades voltadas para o Radioescotismo buscam apresentar o Radioamadorismo aos escoteiros de todas as idades. Nesse ano teremos três atividades sobre o tema: CQWS, Echolink e DMR e Scout's Field Day.

O CQWS – CQ World Scout Contest é uma competição entre radioamadores que une pessoas de dentro e fora do Movimento Escoteiro.

A Atividade Nacional de Radioescotismo em Echolink e DMR traz mais conhecimento sobre as Ferramentas de Comunicação, fazendo com que o jovem se interesse cada vez mais pelo Radioamadorismo.

Scout's Field Day é uma atividade para aprendizado e preparação para emergências através da construção de estações de Radioamadorismo em campos, praças públicas ou nas Unidades Escoteiras Locais.



## Movimento Saber Lidar



## Parceiros



## Jornada X

Data 28/08/2023

