

# FICHA DE ATIVIDADE

## Energia Azul

### Informações

**Duração:** 1h30 a 2 horas

**Local:** Lago, lagoa, praia ou rio

**Participação:** Por equipes

### Objetivo

Compreender a importância da Amazônia Azul, desenvolvendo habilidades de observação, orientação e análise ambiental, e estimulando o protagonismo juvenil, o cuidado com a natureza e a vivência da Lei Escoteira.

### Ramos



ESCOTEIRO



SÊNIOR



PIONEIRO

### ODS

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

12  
CONSUMO E  
PRODUÇÃO  
RESPONSÁVEIS



### EIXOS E BLOCOS

Programa Educativo



Meio  
Ambiente



consumo responsável

## Materiais

- Mapas ou croquis da área do jogo
- Bússolas
- Cartões ou fichas de missão
- Baús ou caixas simbólicas com “corais”
- Pranchetas, papel e lápis
- Elementos de ambientação naval (opcional)

## Descrição da atividade

Os jovens precisam compreender que a Amazônia Azul é fonte de recursos naturais como o petróleo e o gás, e que esses recursos precisam ser explorados de forma responsável, sustentável e segura.

As equipes serão empresas exploradoras do setor de óleo e gás com a missão de explorar os recursos, sem causar impacto ao meio ambiente.

As equipes receberão um mapa da área, que terá 4 boias (que podem ser improvisadas com garrafas PET em uma malha, ou garrafão de 20 L, ou qualquer outro recipiente flutuante) que estão em pontos fixos, presas a poitas no fundo, dispostas no formato do litoral brasileiro (Amazônia Azul), em distância adaptada por ramo.

Por exemplo, para sêniores e pioneiros, pode haver 2 km entre a 1ª e a última boia.

Cada bóia terá um nome na carta náutica entregue à patrulha, que faz alusão aos conjuntos de ilhas oceânicas brasileiras. Assim, boia 1: chama-se Arquipélago de Trindade e Martim Vaz; boia 2: arquipélago de Fernando de Noronha; boia 3: Atol das Rocas e boia 4: Arquipélago de São Pedro e São Paulo.

## 1 - Formação das companhias das empresas

Cada equipe escolhe um nome para sua companhia do setor de óleo e gás e receberá um kit com funil, saco de lixo e carta náutica.

## 2 - Zona de exploração

Cada equipe terá que zarpar na sua embarcação e seguir as boias usando a estratégia que preferir.

Presas às bóias com sisal (ou equivalente) haverá garrafas PET variadas, e em cada garrafa PET o escotista deve inserir uma breve mensagem instrutiva que pode somar ou subtrair pontos.

São exemplos de frases que podem estar nas garrafas:

- “Houve um derrame de petróleo em águas profundas da plataforma continental e sua patrulha não seguiu o plano internacional de emergência ambiental regido pela Convenção das Nações Unidas sobre o Direito do Mar” - Perca 3 pontos
- “Parabéns, a atuação de exploração sustentável da sua empresa garantiu a preservação da alga *Dictyota paffini* no Atol das Rocas que está sendo explorada como fonte de um medicamento antiretroviral contra o HIV” - Ganhe 2 pontos

A área das boias é conhecida como a zona de exploração. As garrafas devem ser coletadas e mantidas junto à equipe. Eles poderão recuperar o sisal para manter as garrafas juntas ou usar outra estratégia. Deixar a garrafa à deriva na zona de exploração resulta na perda de pontos.

### 3 - Retornando à terra

Ao retornar à costa, um representante da equipe entrega ao escotista as mensagens, as quais serão lidas e a pontuação anotada nos passaportes.

### 4 - Zona de Transporte

Passa-se então para a zona de transporte onde os jovens terão um tempo definido para simular o transporte e envase do óleo.

Um membro da equipe irá buscar água no corpo d' água com uma esponja grande, e irá torcer a esponja na extremidade de um cano PVC (de 100 mm inteiro ou partido ao meio) que estará mais elevada e direcionar "o óleo", representado pela água, em direção a um funil que estará posto numa garrafa PET de 2 L.

A equipe deve derramar o mínimo possível de água, tanto no transporte como no envase, pois isso representa um desastre ambiental.

Vence a equipe que finalizar em menos tempo e terão a pontuação somada à atividade de exploração.