

FICHA DE ATIVIDADE

Rumo Morse

Informações

Duração: 30 minutos

Local: Sala, quadra ou ar livre

Participação: Livre

Objetivo

Aplicar técnicas de comunicação e orientação.

Materiais

- 1 apito
- Bússola
- Referências fixas para montar os pontos cardeais

Descrição da atividade

1 - Orientações iniciais

Um escotista reúne os participantes e explica que, no início do Escotismo, o código Morse era um dos principais meios de comunicação não verbal. Ainda é muito utilizado pelos radioamadores, para comunicações de emergência, dentro da navegação marítima e aeronáutica, entre outros.

O escotista demonstra como será passado o código morse, utilizando o apito:

- **Traços (-)** = apito longo
- **Pontos (.)** = apito curto

Rumo Morse

Também ensinará quais as quatro letras que serão utilizadas no jogo:

- N → (-.)
- S → (...)
- L → (.-.)
- O → (---)

As letras representam os pontos cardeais: **N**orte, **S**ul, **L**este e **O**este.

Utilizando uma bússola, ou método similar, os jovens devem orientar-se sobre a direção dos pontos cardeais e colocam alguma identificação.

2 - Execução

Ao ouvir o código, os jovens devem identificar a letra e virar-se imediatamente para o ponto cardeal correspondente, com os olhos fechados.

Passos:

1. O escotista toca uma sequência em Morse (ex.: --- → O);
2. Os jovens fecham os olhos;
3. Identificam a letra pelo som;
4. Viram-se na direção do ponto cardeal correto;
5. Ao sinal do coordenador, abrem os olhos para conferir se acertaram;
6. Se errarem, saem do jogo, até que reste apenas um, que será o vencedor.

Repetir com diferentes letras e variações de velocidade.