



# LIVRO DE JOGOS

## MODALIDADE DO AR



Escoteiros do Brasil  
Rio Grande do Sul



LIVRO DE JOGOS  
Modalidade do Ar

2017

ORGANIZADOR  
Augusto Rigão Bündel

COLABORADORES  
Amanda Souto Boeira  
Anabel Martins Vidor  
Charles Hautrive  
Julio Cesar Vidor  
Luciano Leal Fontana  
Marcos Machado Paulo  
Mariane Tonetto de Ávila  
Valdir Pampuch  
Valquíria Medianeira Rigão Bündel

COORDENADOR DA MODALIDADE DO AR - RIO GRANDE DO SUL  
Gilmore Bündel

APOIO  
Moralidade do Ar – Rio Grande Do Sul

REALIZAÇÃO  
Escoteiros do Brasil - Rio Grande do Sul

EDIÇÃO E DIAGRAMAÇÃO  
Manuela Kanan

REVISÃO  
Liria Romero Dutra  
Gabriela Cristina Caus



**Escoteiros do Brasil**  
Rio Grande do Sul

# PRÓLOGO

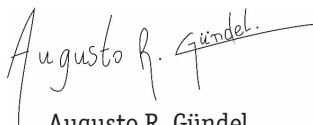
Caro Escotista

Se você chegou até aqui, é porque quer proporcionar aos seus jovens atividades progressivas, atraentes e variadas embasadas na Modalidade do Ar. Saiba que este livro foi o somatório de forças, técnicas e tempo. Com ele, você poderá aplicar jogos e atividades para sua sessão, com o propósito de projetar os jovens para a Modalidade do Ar e Ciências Aeronáuticas com suas infindáveis áreas.

Cabe a você, Escotista, orientar e guiar cada jovem que está a sua frente - com a maior vontade que este mundo já viu! Faça bom uso deste memorável primeiro livro da Modalidade do Ar!

Leve tais palavras consigo: “O futuro é o jovem. Cabe, àquele que vem pela estrada, contar ao viajante que a segue de ida o que há pela frente. Afinal, de nada vale um conhecimento se não for passado adiante.” – A.R.G.

Forte canhota e ótimas atividades!



Augusto R. Gündel  
R.E. 242185-2  
I.M. Ramo Escoteiro





# SUMÁRIO

A Caçada . . . . .	7	Nomenclatura Geral de Aeronaves . . . . .	43
Abatendo os Alvos . . . . .	9	Observador Aéreo . . . . .	44
Antiaérea . . . . .	10	Oficina de Reparos . . . . .	45
Ataque Camicase . . . . .	11	Paraquedista . . . . .	46
Avião Acrobata . . . . .	12	Picar e Cabrar . . . . .	47
Batalha Aérea . . . . .	13	Planejamento de Vôo . . . . .	48
Batalha de Esquadrilhas . . . . .	14	O Pouso de Mang . . . . .	49
Batalha Estimada . . . . .	15	PVO: Percepção Visual de Objetos . . . . .	50
Camicase . . . . .	16	Quebra-Cabeça: Aeronave . . . . .	51
Carga Perigosa . . . . .	17	Quem sou eu? Aeronaves . . . . .	52
Cesta em Açã . . . . .	18	Radar Móvel . . . . .	53
Círculo de Ataque . . . . .	19	Reabastecimento Aéreo . . . . .	54
Combate de A-1 . . . . .	20	Reconhecimento de Aeronave . . . . .	55
Construção de Planadores . . . . .	22	Recursos Naturais . . . . .	56
Controle da Carga . . . . .	24	Revezamento da Bomba . . . . .	57
Corrida Aérea . . . . .	25	Revezamento de Combustível . . . . .	58
Corrida de Aviões . . . . .	26	Rotor da União . . . . .	59
Defendendo Território . . . . .	27	Sabatina do Baloo . . . . .	60
Defesa da Jãngal: Bombardeiro de Chill . . . . .	28	Salvamento do Nariz de Foguete . . . . .	64
Desafio de Aeronaves . . . . .	31	Simulador de Vôo . . . . .	65
Engrenagem de Motor . . . . .	35	Tobogã . . . . .	66
Escalada Horizontal da Sobrevivência . . . . .	36	Torre de Controle . . . . .	67
Esquadrilha em Formação . . . . .	37	Transporte de Água . . . . .	69
Jogo da Memória: Aeronaves . . . . .	38	Transporte de Carga . . . . .	70
Manche-Manche . . . . .	39	Voo de Reconhecimento: esquadrilha . . . . .	71
Manobras Radicais . . . . .	40	Voo Panorâmico . . . . .	72
Montagem de Aeronave . . . . .	41	Voo Silencioso . . . . .	73
NBA: Navegação de Baixa Altura . . . . .	42	Zona de Controle . . . . .	74





# A CAÇADA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 40 min

Recursos materiais necessários

Uma cor de tinta para cada patrulha (tinta própria para uso direto na pele) e mais outra diferente das demais um círculo de corda.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: a patrulha estava levando mantimentos para uma tribo distante e foi surpreendida por um ataque enquanto sobrevoavam uma floresta estranha. O avião em que os jovens estavam caiu e agora terão que fugir dos seres estranhos da floresta para sobreviver.

Dar um pote de cada cor para cada patrulha e pedir que os jovens se caracterizem. Escolher um jovem de cada patrulha para ser auxiliar dos caçadores (chefia). Os auxiliares também devem se pintar, mas com um cor diferente das demais. Instrução de tocaia é muito útil.

## Explicação sobre a Atividade

Funções:

Sobreviventes – devem fugir e chegar ao ponto de salvamento. Cada um possui “três vidas”;

Auxiliares – Deve pegar os sobreviventes;

Caçadores – Deve tocar no ombro dos sobreviventes quando pegos pelos auxiliares.

O jogo acontece por rodadas. Delimita-se o limite do terreno e marca-se o limite

com um círculo de corda onde será o ponto de salvamento, que deve ficar no início da floresta.

Com todos pintados, caracterizados e posicionados no início da floresta o jogo começa. Ao primeiro apito, os sobreviventes são liberados para irem para a floresta se esconder, enquanto os auxiliares ficam de costas para a floresta.

Ao segundo apito, os auxiliares







# A CAÇADA

## Explicação sobre a Atividade

são liberados para irem atrás dos sobreviventes e tentar pegá-los. Quando um auxiliar pegar um sobrevivente, os caçadores (chefia) devem encostar três vezes no ombro do sobrevivente, que ficará fora do jogo momentaneamente. Os sobreviventes devem tentar chegar ao círculo de corda e ficar dentro dele para estarem salvos.

Somente os auxiliares podem pegar os sobreviventes; os caçadores apenas

tocam três vezes no ombro do jovem.

Após um tempo, a chefia dá o terceiro apito e todos se reúnem no início da floresta. Os sobreviventes pegos na próxima rodada tornar-se-ão auxiliares; os novos auxiliares se caracterizam com a cor de auxiliar dos caçadores e o jogo recomeça. Vence a patrulha que conseguir sobreviver por mais rodadas. O objetivo também é que os jovens treinem tocaia.



# ABATENDO OS ALVOS

Ramo(s)  Escoteiro  SêniorÁrea(s) de desenvolvimento    

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Uma taquara grande por patrulha;  
balões para alvos.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Estabelecer alvos.

## Explicação sobre a Atividade

As esquadrilhas (patrulhas) se posicionam em fila, com o último de cada fila segurando o míssil acima das cabeças. Ao apito, este é passado para frente (por cima das cabeças) sem que os patrulheiros andem. Assim que o último patrulheiro não tiver o míssil em suas mãos, ele se desloca para frente da esquadrilha. Neste momento, ele pode se posicionar a fim de mirar nos alvos. Os alvos poderão ser fixos ou móveis. Vence a esquadrilha que, no tempo estabelecido, acertar o maior número de alvos.





# ANTIAÉREA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 15 min

Recursos materiais necessários

Um saco com bolas de borracha;  
uma corda.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Colocar as bolas dentro do saco e amarrar a corda no saco. Dispor a tropa por patrulha em círculo. Colocar o fundo de cena onde os jovens serão aeronaves e deverão desviar do bombardeiro da antiaérea.

## Explicação sobre a Atividade

Com a tropa em círculo por patrulha, o chefe se posiciona no centro, e começa a girar a corda e vai passando-a pelos jovens. Vendo a corda vindo por cima, devem se abaixar; vendo a corda vindo por baixo devem pular. Objetivo é as aeronaves (jovens) não serem atingidos pela antiaérea.

Os patrulheiros atingidos saem do círculo. Vence a patrula que, ao final do jo tiver mais patrulheiros não atingidos.

# ATAQUE CAMICASE

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um balão para cada jovem;  
um pedaço de sisal/barbante.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Cada jovem deve encher seu balão, dar um nó para não escapar o ar e amarrar uma das extremidades do sisal/barbante no balão e a outra extremidade do sisal/barbante no tornozelo, de modo que o balão fique voltado para trás.

Fundo de cena: Contar a história dos lendários pilotos camicase do Japão, que lutavam quanto podiam e que, quando não restava mais nada e o inimigo seguia em combate, jogavam sua aeronave no inimigo.

## Explicação sobre a Atividade




Os jovens simulam a ação dos camicases, sendo o balão a sua aeronave. Os jovens só podem se locomover utilizando o pé em que está o balão amarrado e terão que eliminar os outros participantes, derrubando suas aeronaves, ao estourar o balão, mas só podem utilizar o pé em que está o balão amarrado para isso. A ideia é eles criarem a estratégia individual, por patrulha, ou ainda por interesse, simulando o ataque dos camicases, pois no momento do ataque (com o pé com

o balão) eles podem ter sua aeronave abatida (seu próprio balão estourado). Ganha a patrulha com mais sobreviventes.





# AVIÃO ACROBATA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento **F I S C A**

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um tonel redondo sem fundo;  
uma folha de papel por jovem;  
uma tábua.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas.




## Preparação

Cada jovem deve fazer um aviãozinho de papel.

## Explicação sobre a Atividade

A chefia coloca o tonel redondo sem fundo em cima da tábua e um chefe se posiciona em cada extremidade da mesma. A chefia rola o tonel sem fundo de um lado para o outro. O objetivo da patrulha é arremessar o aviãozinho de papel e fazer com que ele passe pelo meio do tonel em movimento. Ganha a patrulha que conseguir fazer com que mais aviões atravessem.

# BATALHA AÉREA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um lenço por jovem.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Determinar o local para o jogo.

## Explicação sobre a Atividade

Cada jovem coloca seu lenço pendurado no cinto na parte de trás. Ao soar o apito, os jovens tentam pegar o lenço dos outros. O jovem que ficar com lenço será o ganhador. Pode-se instigar os jovens a trabalharem por patrulha, matilhas, equipes ou até mesmo interesses.





# BATALHA DE ESQUADRILHAS

Ramo(s)  Escoteiro

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Quatro potes;  
quarenta bolinhas.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação




Distribuir as esquadilhas em cada ponta de um quadrado imaginário. Cada patrulha terá um pote com 40 bolinhas dentro. Orientar a tropa sobre que cada patrulha deve retirar as bolinhas do seu pote e colocar no de qualquer outra patrulha.

## Explicação sobre a Atividade

Como fundo de cena, explicar que estamos em uma batalha aérea e cada esquadilha deve dispensar os componentes de contágio nas esquadilhas inimigas. O deslocamento deve ser feito em forma de avião, de modo que somente o jovem que simbolizar o avião pode manusear os componentes, enquanto os demais o conduzem. Vence a esquadilha que terminar com menor número de bolinhas no seu pote.



# BATALHA ESTIMADA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 40 min

Recursos materiais necessários

TNT grande ou lençol grande;  
duas barrinhas de giz.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Estender o TNT/lençol e fazer as marcações em coluna (verticais) de A à H e de linha (horizontais) de 1 a 8. Colocar uma barreira que tape a visão do meio do campo em diante.

## Explicação sobre a Atividade

O jogo funciona como uma batalha naval em escala maior, em que cada jovem representa uma aeronave. Os patrulheiros se posicionam nos quadrantes. É permitido um tiro para cada patrulha por rodada. Alternadamente, um jovem de cada patrulha indica uma coordenada e, se acertar o jovem que está sobre a coordenada, o jovem que lhe corresponde sai do jogo. O jogo acaba quando todas as aeronaves forem abatidas.







# CAMICASE

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 60 min

Recursos materiais necessários

Perguntas sobre a modalidade previamente definidas pela chefia.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Perguntas sobre a modalidade do ar e aeronáutica previamente estabelecidas pela chefia através das instruções que os jovens já receberam e pesquisas que os jovens já fizeram. Preparar linhas no chão para cada pergunta.

## Explicação sobre a Atividade

Os jovens em dupla devem decidir qual a resposta certa para a pergunta feita pela chefia. Caso a dupla acerte, avança uma linha, se errar permanece no mesmo local.

# CARGA PERIGOSA

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Dois palitos de picolé por patrulha;  
cinco bolitas por patrulha

Recursos humanos necessários

Um escotista para aplicar, mais um por patrulha  
participante e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: as patrulhas fazem parte de uma esquadilha que transporta cargas com alta periculosidade e risco de explosão.

Disponibilizar a tropa em patrulhas por coluna; a 30m colocar as cinco bolitas de cada patrulha agrupadas.

## Explicação sobre a Atividade

Ao soar o apito, o primeiro jovem de cada patrulha deve pegar os dois palitos de picolé e ser carregado pela patrulha simulando uma aeronave. O jovem que é a aeronave, chegando ao local onde está a carga, deve pegar a carga perigosa (bolita) apenas com os palitos de picolé, não podendo tocar ou pegar a carga com as mãos e retornar até o local de origem da patrulha. Quando chegar ao local da patrulha, deve descarregar a carga e outro jovem será a aeronave, repetindo-se o processo até toda a carga ser transportada. Ganha a patrulha que fizer o transporte primeiro, sem deixar a carga cair.





# CESTA EM AÇÃO

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento **F I S C A**

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um atilho por patrulha;  
um barbante por jovem;  
cinco copos de plástico por patrulha ;  
duas mesas.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: A patrulha é um helicóptero de acrobacias e tem de fazer uso de sua cesta para concluir a atividade. Fabricar uma cesta por patrulha: amarrando todos os barbantes da patrulha por apenas uma das extremidades no

atilho.

Em uma das mesas, dispor os cinco copos alinhados, e colocar a outra mesa, sem nada em cima, cerca de 15m de distância da primeira.

## Explicação sobre a Atividade

Os patrulheiros, manuseando apenas um barbante, devem segurar na extremidade livre – já que a outra estará amarrada no atilho. Ao soar do apito, a patrulha deve levar os copos alinhados de uma mesa até a outra. Chegando à mesa vazia, devem empilhar os copos em formato de torre (3,2,1).

O objetivo é a patrulha desenvolver uma técnica, abrindo o cesto (atilho) e depois fechando-o no copo para que ele não caia.

A patrulha que formar a torre primeiro é a campeã.

# CÍRCULO DE ATAQUE

Ramo(s)



Escoteiro

Área(s) de desenvolvimento



Duração

15 a 20 min

Recursos materiais necessários

Um boné/sino;  
um apito.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Explicar à tropa o movimento básico de subida e descida de um avião: cabrar (o avião vai para cima), picar (avião vai para baixo). Contextualizar com a tropa o “ataque picado” que o Esquadrão Senta a Pua realizava. Os aviões sobrevoavam a área

de ataque e faziam seu reconhecimento, após feito o reconhecimento, retornavam e iam baixando a sua altitude de voo. Quando se aproximavam do alvo picavam e o bombardeavam.

## Explicação sobre a Atividade

Dispor as patrulhas em círculo e colocar um “alvo” no meio (boné ou sino). Cada jovem possuirá um número, de forma que todas as patrulhas tenham os mesmos números. Convencionar com a tropa os momentos: um apito para direita, dois apitos para esquerda. O chefe grita um número e apita. Os patrulheiros que sejam este número correm em volta do círculo com os braços abertos simulando um avião, até darem uma volta completa no círculo e retornam aos seus lugares. Focalizam o alvo que está no centro do círculo, executam picar e atacam o alvo. Ganha quem pegar o alvo primeiro.





# COMBATE DE A-1

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 40 min

Recursos materiais necessários

Duas aerobigas por patrulha;  
vinte e cinco balões com água para cada patrulha  
(munição)

Recursos humanos necessários

Dois escotista e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: Combate “mano a mano” entre A-1.

Instruir previamente os jovens sobre como é feita uma aerobiga e determinar um local grande como campo para jogo.

## Explicação sobre a Atividade

Funções:

Artilheiro/pilotos: atingir os artilheiros adversários e integrantes do grupo motopropulsor em até 18min;

Grupo Motopropulsor: conduzir a aeronave de maneira ágil e evitar ser acertado pelos artilheiros adversários.

Um campo deve ser dividido em dois, um lado para cada esquadrilha.

As esquadrilhas utilizarão duas aerobigas.

Cada esquadrilha escolherá um piloto para navegar (ser carregado) cada aerobiga.

Os pilotos serão artilheiros também.

Os demais componentes das esquadrilhas serão o grupo motopropulsor e segurarão as aerobigas no alto. Podem apoiar como quiserem. Todos os integrantes devem integrar ou o comando ou o grupo motopropulsor.

Cada esquadrilha terá uma munição consituída por vinte e cinco balões cheios de água. As esquadrilhas levarão suas duas aerobigas ao campo de batalha e,



# COMBATE DE A-1

## Explicação sobre a Atividade

ao sinal, os artilheiros devem, no tempo determinado, atirar sua munição (balões) e acertar as aeronaves (aerobigas) oponentes, enquanto o grupo de motopropulsores os mantém no ar sem invadir o campo adversário.

Quando um patrulheiro do grupo motopropulsor for atingido, ele é eliminado até a aeronave ficar completamente avariada (não houver condições de segurar a aerobiga no ar).

A atividade termina quando:

- as aerobigas de uma das esquadrilhas ficarem completamente avariadas;
- encerrar o tempo estipulado;
- acabar a munição de ambas esquadrilhas;
- ambos artilheiros de uma esquadrilha forem atingidos.







# CONSTRUÇÃO DE PLANADORES

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento  

Duração 30 a 40 min

Recursos materiais necessários

Aeromodelo planador pronto; isopor depron (tipo de embalagens); estilete; mesa para corte; caneta para marcar; lixa de unha; cliques ou alfinetes.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha, para auxiliar na confecção do aeromodelo.

## Preparação

Para os escotistas: confeccionar previamente um aeromodelo para, além de vivenciar a criação, saber identificar suas 3 partes principais (fuselagem, asa, empenagem), ângulos e pesos necessários para um bom voo. Lembre-se de estar preparado para corrigir e adaptar os que serão confeccionados pelos jovens.

Para os jovens: disponibilizar o material e atentar para medidas de segurança para o uso deles. Mostrar um aeromodelo pronto, mostrar as partes principais, explicar o que é preciso que contenha e

como o avião funciona (vetores e pressão). Falar sobre o tamanho asa-fuselagem também é importante, assim como sobre a envergadura com o mesmo tamanho do comprimento. A borda de ataque da asa é um ângulo que não influencia muito, mas é um detalhe interessante de mostrar. Depois de evidenciar os detalhes, confeccionar os aeromodelos. Há vários modelos simples disponíveis na internet. A partir de uma pesquisa antecipada por “planador de depron”, poderá escolher um modelo de acordo com os conhecimentos da seção.

## Explicação sobre a Atividade

A confecção poderá ser por patrulha ou individual. Deixe o jovem desenvolver sua criatividade, personalizar ou fazer outros modelos, mas atente para as condições

de tamanho/peso que um aeromodelo planador precisa para voar. Com a lixa de unha é possível fazer a borda de





# CONSTRUÇÃO DE PLANADORES

## Explicação sobre a Atividade

ataque na asa. Clipes ou alfinetes servem para fazer peso na parte da frente, mas outros materiais, também podem ser usados desde que não influenciem na aerodinâmica. Faça testes com os que ficarem prontos, pois podem precisar de ajustes.

Depois de ter todos prontos, uma aplicação interessante é fazer um torneio

de aeromodelos.

Estipule pontos e objetivos: mais tempo em voo, precisão (alcançar um ponto específico), acrobacias (voos diferentes). Observe no momento dos testes se será possível estipular estes ou criar novos. Procure abordar itens da especialidade de aeromodelismo e plastimodelismo.





# CONTROLE DA CARGA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Um saco grande com algumas bolas dentro para ser a carga;  
duas goleiras

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.



## Preparação

Separar a tropa em dois grandes times, e, dentro do time em duplas.

## Explicação sobre a Atividade

Com o campo demarcado e a carga no meio do campo, cada equipe em um lado do campo, um jovem sobe nas costas do outro. O jovem que carrega será o avião e o outro será o piloto. Objetivo do jogo é o piloto levar a carga até o outro lado do campo, enquanto seu time o ajuda e o time inimigo tenta impedi-lo enquanto também se esforça para levar a carga para o lado contrário e fazê-la entrar na goleira

# CORRIDA AÉREA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro

Área(s) de desenvolvimento  

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Recursos humanos necessários Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Disponer a tropa por patrulha, em colunas. Demarcar um ponto limite para o jogo, cerca de 50m.

## Explicação sobre a Atividade

A chefia define com a tropa os seguintes métodos de corrida:

- Teco-teco: engatinhando;
- Cessna: pulando;
- Mirrage: correndo;
- Vant: mancando;
- H1H: correndo de lado;
- A29: saltando em um pé só;
- F5: correndo de costas;
- Bandeirulha: agachado.

O chefe grita o nome do avião e apita.  
Ao soar o apito, os primeiros da patrulha

correm, da forma estabelecida, até o ponto definido e retornam. Os próximos esperam todos retornarem e recomeçam novamente, do novo jeito determinado.





# CORRIDA DE AVIÕES

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 15 min

Recursos materiais necessários

Uma folha de papel para cada jovem.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Cada jovem deve fazer um avião de papel.

## Explicação sobre a Atividade

Cada jovem testa seu avião de papel e a patrulha elege qual o melhor avião. As patrulhas formam em colunas, com o avião de papel eleito nas mãos do monitor. Ao soar o apito, o monitor joga o avião de papel e corre para trás da patrulha e o segundo patrulheiro corre até onde o avião parou e o arremessa novamente para frente; volta correndo para patrulha e próximo patrulheiro vai até o avião e o arremessa novamente. Repete-se o processo até que todos os jovens o joguem. Ganha o avião que chegou mais longe no tempo predeterminado.

# DEFENDENDO TERRITÓRIO

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um lenço por jovem.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e quatro patrulhas.

## Preparação

Estabelecer um grande quadrado e colocar um bastão de patrulha em um dos cantos. O fundo de cena é uma batalha de uma patrulha tentando conquistar o território da outra, onde os jovens são aeronaves.

## Explicação sobre a Atividade

Com a patrulha reunida no seu canto do quadrado, juntamente com o seu bastão, cada jovem coloca seu lenço, que será sua vida, no cinto, pendurado na parte de trás da calça. O objetivo do jogo é a conquista de território (bastão) da outra patrulha. Ao soar o apito os jovens competirão com as outras patrulhas para derrubar a aeronaves inimigas e pegar o bastão da outra patrulha. Os aviões abatidos devem retornar ao seu bastão e recolocar o lenço no cinto atrás da calça antes de voltar

ao combate. Os jovens terão de avançar no terreno sem serem abatidos; poderão fazer alianças e criar sua estratégia para ganhar.





# DEFESA DA JÂNGAL: BOMBARDEIRO DE CHILL

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)

Área(s) de desenvolvimento



Duração 60 min

Recursos materiais necessários

Dois tabuleiros do bombardeio, dispostos cada um em uma mesa; dois tampos de vidro do tamanho do tabuleiro para as folhas não escorregarem; duas pistas miniatura (tamanho A4) para marcar os tiros dados;

alvos para o bombardeio; quatorze frutos maduros; sete frutos verdes; código fonético; canetinhas hidrocor para marcar o tiro recebido no vidro; dois rádios comunicadores.

Recursos humanos necessários Quatro Velhos Lobos.

## Preparação

As esquadrilhas deverão estar distantes de outra, com os materiais dispostos sobre a forma que uma não enxergue o tabuleiro da mesa.

## Explicação sobre a Atividade

Os participantes estarão divididos em duas esquadrilhas. Todos participarão, alternadamente, informando o tiro realizado e resultado do tiro do adversário. Os alvos são: um caminhão, um jeep, um avião de patrulha, um helicóptero e uma barraca de acampamento.

As bombas à disposição são: quatorze frutos verdes e sete frutos maduros. Cada tiro com fruto verde corresponde a um

quadrado e cada tiro com fruto maduro corresponde aos quatro quadrados adjacentes ao quadrado acertado. Cada tiro certo com fruto maduro dá direito a um novo tiro com fruto verde. O jogo é semelhante ao jogo Batalha Naval. A nomenclatura das coordenadas são dadas com o código fonético, informando a coluna e a linha onde é dado o tiro. Por





# DEFESA DA JÂNGAL: BOMBARDEIRO DE CHILL

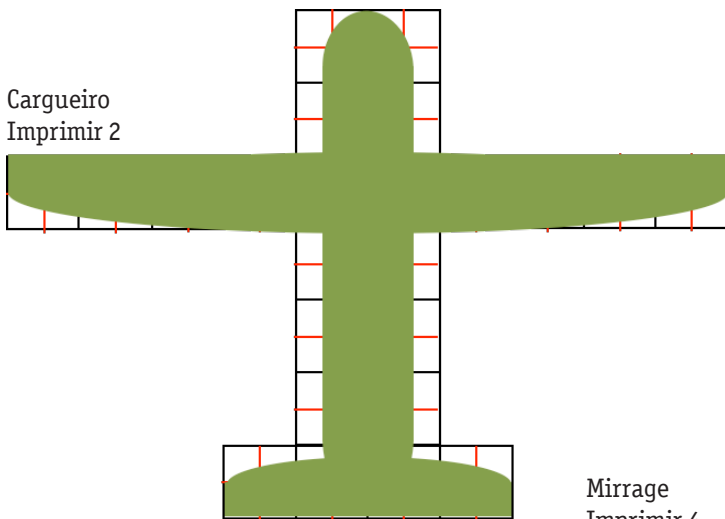
## Explicação sobre a Atividade

exemplo: tiro dado na coluna "C", linha "5", deve ser falado da seguinte forma: tiro fruto maduro "Charlie 5". Cada tiro será marcado na folha: o tiro dado mais os 4

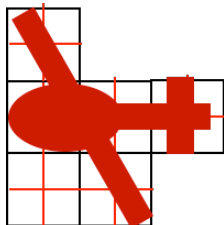
quadrados adjacentes a este. A primeira equipe que destruir os alvos da equipe adversária vence o jogo.

Moldes:

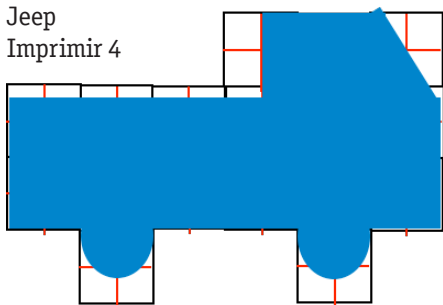
Cargueiro  
Imprimir 2



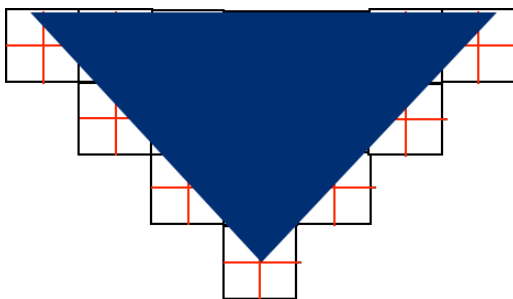
Helicóptero  
Imprimir 4



Jeep  
Imprimir 4



Mirage  
Imprimir 4

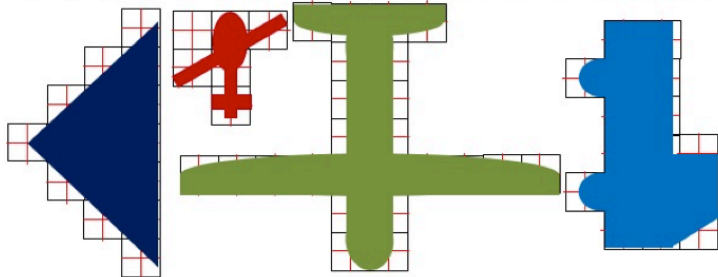
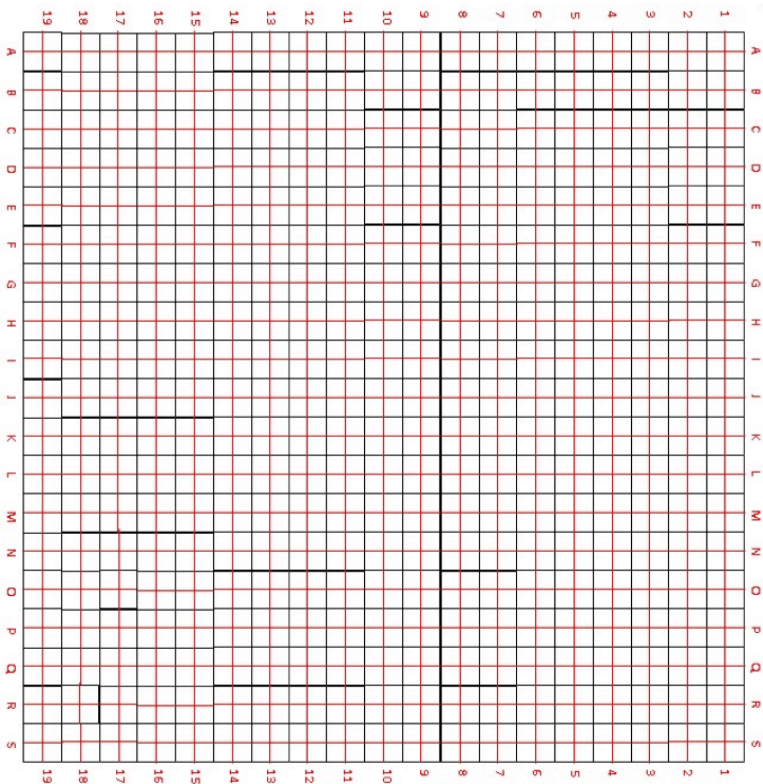






# DEFESA DA JÂNGAL: BOMBARDEIRO DE CHILL

Pista:



# DESAFIO DE AERONAVES

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração

4 sábados

Recursos materiais necessários

Taquaras; sisal;  
rodas de bicicleta;  
TNT;  
Tinta;

chapas de PVC (para as  
hélices);  
Banco

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

A chefia escolhe um modelo de aeronave e separa materiais úteis, como sisal, material de sapa, taquaras e também materiais recicláveis.

## Explicação sobre a Atividade

Propor à tropa o desafio de construir uma réplica de aeronave utilizando (não só) materiais recicláveis ou de descarte. O tamanho da réplica será definido pela chefia, considerando o conhecimento da tropa, materiais e estrutura física do local.

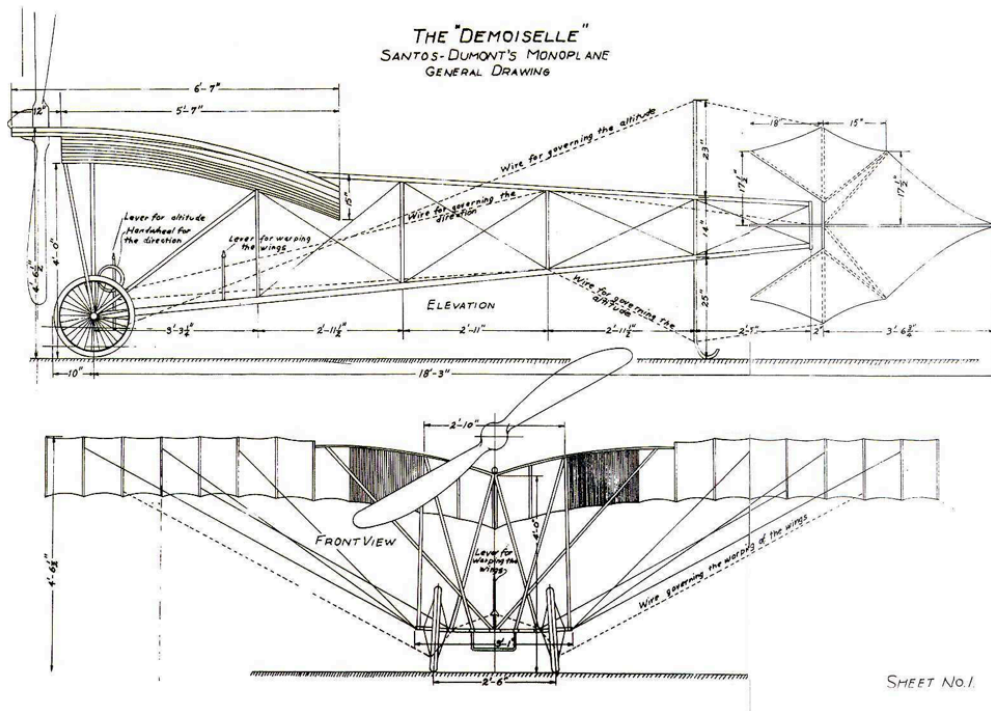




# DESAFIO DE AERONAVES

Exemplos de aeronaves para construção de réplica:

Demoiselle:



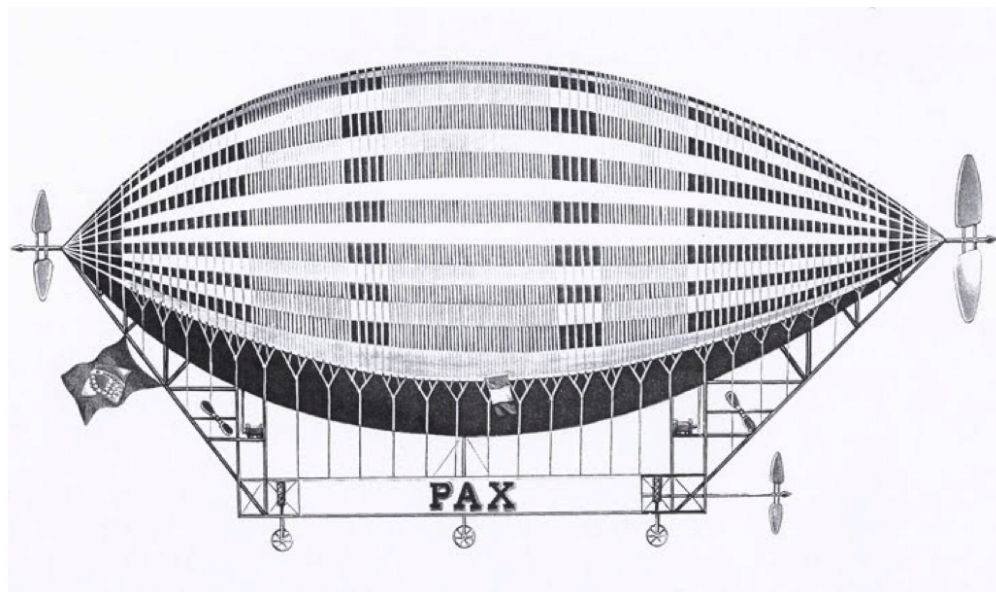






# DESAFIO DE AERONAVES

Pax:



# ENGRENAGEM DE MOTOR

Ramo(s)



Escoteiro

Área(s) de desenvolvimento



Duração

15 a 20 min

Recursos materiais necessários

Um apito.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Tropa em círculo com todos os jovens abraçados.

## Explicação sobre a Atividade

A tropa se dispõe em círculo, por patrulha, todos abraçados. O chefe convencionou com a tropa: soando um apito todos pulam para a direita; dois apitos, todos pulam para a esquerda. Ao decorrer do jogo, vai saindo quem errar.





# ESCALADA HORIZONTAL DA SOBREVIVÊNCIA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Duas pedras por jovem;  
um apito.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Determinar um lugar plano para cada patrulha, cerca de 10 a 20m de comprimento, que será o despenhadeiro da patrulha.

Fundo de cena: A patrulha estava sobrevoando de helicóptero um

despenhadeiro e foi pega de surpresa por uma rajada de vento. O helicóptero caiu, mas por sorte e exímio treinamento da patrulha, todos sobreviveram. Como caíram dentro do despenhadeiro, terão de escalá-lo para sair.

## Explicação sobre a Atividade

Pede-se para cada patrulheiro colocar a sua pedra no lugar determinado da patrulha, sugerindo que as pedras fiquem um pouco afastadas. Ao soar o apito, o primeiro da patrulha deve escalar o despenhadeiro, podendo apenas se apoiar nas pedras posicionadas pelos patrulheiros da patrulha. Ganha a patrulha que escalar o despenhadeiro primeiro.



# ESQUADRILHA EM FORMAÇÃO

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um lenço por patrulheiro.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: a Guerra atormenta novamente o continente e, desta vez, os aviões devem permanecer em formação para abater seu inimigo.

## Explicação sobre a Atividade

Cada esquadrilha formará uma fila, e cada membro ganhará uma cauda, que colocará pendurada em sua calça. A esquadrilha deverá, sem desfazer a formação (fila ou outra), abater a aeronave, arrancando a cauda do último jovem da outra esquadrilha, que, ao ser abatido, sairá do jogo. A esquadrilha fará isso sucessivamente até o último avião ser abatido.

Para dificultar as coisas, quando sobrarem apenas três membros na esquadrilha,

eles devem andar pulando em um pé só. Quando uma esquadrilha abater um patrulheiro da outra, ela deverá permanecer em seu lugar por 20 segundos, enquanto a outra esquadrilha deverá distanciar-se, sem atacar nesse tempo, para que o jogo não acabe rapidamente.





# JOGO DA MEMÓRIA: AERONAVES

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Imagens de aeronaves para fazer um jogo da memória.  
 Ramo Lobinho: 4 pares de aeronaves  
 Ramo Escoteiro: 8 pares de aeronaves  
 Ramo Sênior: 16 pares de aeronaves

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Com as imagens separadas, espalhar em cima duma mesa.

## Explicação sobre a Atividade

O jovem deve encontrar o par de imagens da mesma aeronave.

# MANCHE-MANCHE

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um bastão por patrulha

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Instrução prévia de movimentos básicos de um avião em voo: picar, cabrar, rolagento para direita/esquerda. Dispor a tropa por patrulhas em formato de cruz.

## Explicação sobre a Atividade

As patrulhas (ou os jovens misturados) se posicionam em cruz, como se fossem a fuselagem e as asas de uma aeronave. Uma será a cauda, outra o nariz, as outras as asas.

À frente de cada patrulha, o escotista segura um bastão na vertical de cada patrulha, representando o manche; Conforme o manche é inclinado em uma direção, as patrulhas reproduzem o movimento da parte do avião que representam.

Exemplo 1: manche na vertical (nivelado).

Todas as partes do avião ficam neutras.

Os jovens permanecem ligeiramente curvados, com as mãos nos joelhos.

Exemplo 2: Manche para frente (mergulhar - picar).

Os jovens do nariz se agacham; os da

cauda se levantam e erguem os braços; os das asas permanecem em neutro.

Exemplo 3: Manche para a direita (rolar - glissar).

Os jovens da asa esquerda se levantam e erguem os braços. Os da direita se agacham. Os da cauda e do nariz permanecem em neutro.

Naturalmente, o movimento do manche para trás (subir - cabrar) e o para a esquerda (glissar) exigem movimento contrário ao já exemplificado.

A cada erro, o avião perde um “pedaço” da parte com defeito (o jovem que errou).

Vence a patrulha do último pedaço (jovem) sobrevivente.





# MANOBRAS RADICAIS

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)

Área(s) de desenvolvimento



Duração 15 min

Recursos materiais necessários

Um bastão (pode ser o Totem da Alcateia);  
um local próprio para jogos, como um campo plano,  
sem obstáculos que impeçam a movimentação.

Recursos humanos necessários

Dois ou mais Velhos Lobos.

## Preparação

## Explicação sobre a Atividade

Os lobinhos são dispostos em forma de avião: uma equipe (matilha) é o bico, outra é a asa esquerda; outra a asa direita; outra, a cauda do avião. Ao comando do Velho Lobo, portando um bastão, que simula o manche, eles levantam e abaixam para as manobras: rolar à esquerda – os lobinhos que são a asa esquerda se abaixam, os demais ficam em pé; rolar à direita – os lobinhos que são a asa direita se abaixam, os demais ficam em pé; picar – os lobinhos que são o bico se abaixam e os

demais ficam em pé, e cabrar – os lobinhos que são a cauda se abaixam, os demais ficam em pé. Quem erra a manobra, sai do jogo. Vence quem ficar por último sem ter errado nenhuma manobra. Ao mesmo tempo em que o Velho Lobo dá o comando, ele mexe o manche para frente e para trás, ou para os lados, conforme o comando que quer dar.

# MONTAGEM DE AERONAVE

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Um balão por patrulheiro que for “bombardeiro”;  
um sisal para cada balão;  
terreno demarcado para o jogo;  
um quebra-cabeça de uma aeronave por patrulha.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Delimitar campo, encher o balão com ar e amarrar o sisal nele.

## Explicação sobre a Atividade

**Cargueiros:** montar o quebra-cabeça no tempo estipulado e não serem atingidos pelos bombardeiros.

**Bombardeiros:** atingir os cargueiros adversários. A esquadrilha será dividida em bombardeiros e cargueiros. Haverá dois bombardeiros por esquadrilha; os jovens que sobraem serão os cargueiros. Haverá, no meio do campo, seis peças de um quebra-cabeça.

Os cargueiros da esquadrilha A ficarão de um lado do campo e os cargueiros da esquadrilha B ficarão do outro.

Ao sinal, os cargueiros devem, no tempo estipulado, pegar as peças do quebra-cabeça, levar até seu campo e montá-lo. É permitido, se a esquadrilha quiser, cruzar o campo e roubar as peças que o adversário

adquiriu. Não é permitido esconder peças.

Enquanto isso, os bombardeiros tentarão acertar os cargueiros. Os bombardeiros não podem sair da zona de tráfego do aeródromo – ATZ (círculo) em que se encontram, e deverão arremessar as bombas (balões) com as mãos no gatilho (sisal amarrado no balão);

Quando um cargueiro for acertado, ele deve voltar a seu campo. Se estiver com uma peça na mão quando atingido, deverá deixá-la no lugar em que foi atingido.

Caso conclua a montagem, a esquadrilha deve identificar a aeronave que montaram.

A atividade termina quando:

- uma das esquadrilhas termina a montagem do quebra-cabeças primeiro;
- encerrar-se o tempo estipulado.





# NBA: NAVEGAÇÃO DE BAIXA ALTURA

Ramo(s)  Escoteiro  SêniorÁrea(s) de desenvolvimento    

Duração 40 min

Recursos materiais necessários

Pista de orientação previamente estabelecida pela chefia.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Instrução prévia sobre azimute e orientação em carta-terreno.

## Explicação sobre a Atividade

Os jovens, por patrulha, receberão o azimute dado pelo chefe. Seguirão esse azimute até o próximo ponto, quando encontrarão outro e, consecutivamente, até concluírem todo o percurso, navegando em carta terreno. Ganha a patrulha que cumprir o percurso em menor tempo.



# NOMENCLATURA GERAL DE AERONAVES

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Uma folha de cartolina branca com tamanho aproximado de 80x80cm para cada patrulha;  
um pincel atômico para cada Chefe.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Instrução prévia sobre AMFCO.

Chefia deverá reproduzir na cartolina algumas aeronaves, numerando as partes da mesma. Deixar essa cartolina a 50m da patrulha.

## Explicação sobre a Atividade

Ao soar o apito, um jovem de cada patrulha sai correndo até a cartolina, observa o número apontado pelo chefe, diz a nomenclatura da parte pedida e volta correndo. Assim que o jovem retornar, à sua patrulha, outro jovem sai e faz o mesmo. A chefia vai revezando o número das partes para os jovens.





# OBSERVADOR AÉREO

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento    Duração 30 min

Cartolina;

Recursos materiais necessários fotografias de tipos de aviões mais conhecidos;  
Ramo Lobinho: 4 pares de aeronaves  
Ramo Escoteiro: 8 pares de aeronaves  
Ramo Sênior: 16 pares de aeronaves

Recursos humanos necessários um tubo de cola.  
Um escotista por patrulha.t


## Preparação

O Chefe prepara o material para este jogo com antecedência: cola as fotos na cartolina e depois corta, separadamente, as asas, a fuselagem e a empenagem (superfícies de cauda).

## Explicação sobre a Atividade

Misturar bem as peças cortadas e distribuí-las entre as patrulhas. As patrulhas deverão juntar as partes corretamente a fim de formar o avião e identificá-lo. Dar um ponto para cada fotografia montada, mas não identificada. Dar dois pontos para a fotografia montada e identificada corretamente.

# OFICINA DE REPAROS

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento **F** **I** **S** **A**

Duração 60 min

Recursos materiais necessários	Cola quente; cola isopor; bandejinhas de isopor; tesoura;	estilete; papel; cola para papel; moldes impressos.
--------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

Recursos humanos necessários	Um escotista por patrulha e no mínimo oito jovens.
------------------------------	----------------------------------------------------

**Preparação**

Preparar uma mesa grande para os jovens poderem construir os aeromodelos.

**Explicação sobre a Atividade**

Montar aeromodelos, proporcionando um ambiente aeronáutico no Grupo Escoteiro.





# PARAQUEDISTA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 60 min

Recursos materiais necessários

Cordas;  
roldanas;  
cadeirinha de bombeiro;  
luvas;

capacete;  
um boneco de brinquedo  
com um paraquedas feito de  
sacola plástica e fita zebraada.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Montar uma tirolesa e, com a fita zebraada, montar um quadrado com um X no meio.  
Fundo de cena: Os jovens serão aeronaves cargueiras que soltaram os paraquedistas para salto.

## Explicação sobre a Atividade

Com os equipamentos de proteção adequados, um jovem por vez sobe na tirolesa com o boneco de brinquedo preso ao paraquedas. O jovem desliza pela corda e deve mirar no quadrado de fita zebraada que estará no chão ao longo da tirolesa. Ele deve calcular o pouso do paraquedista e tentar fazer com que pouse no centro do X. Ganha a patrulha com maior aproximação.

# PICAR E CABRAR

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração

15 min

Recursos materiais necessários

Uma corda

Recursos humanos necessários

Dois escotistas para correrem com a corda.

## Preparação

Fundo de cena: todos são aeronaves em pleno voo e devem realizar a manobra de picar (para baixo) ou cabrar (para cima).

## Explicação sobre a Atividade

Coloca-se a tropa em colunas espaçadas. Entre os jovens da mesma patrulha, define o espaço de cobrir. A chefia se posiciona com uma corda esticada a 10m de distância da tropa. Ao soar o apito o jogo começa. A chefia vai passando a corda e os jovens avistando-a, devem picar (se abaixar) ou cabrar (pular) sobre a corda. Quem for pego pela corda sai do jogo.





# PLANEJAMENTO DE VOO

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento **F I S C A**

Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Um sisal para cada jovem;  
um pincel atômico para cada patrulha;  
um mapa que possa ser riscado, para cada patrulha.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Em um local aberto e plano, colocar o mapa estendido no chão, bem pressionado para que não voe com o vento. Amarrar uma das extremidades do sisal na cintura do jovem e a outra extremidade do sisal no pincel atômico.

Plano de fundo: A patrulha pilotará uma aeronave da cidade X para a cidade Y e deve traçar a sua rota.

## Explicação sobre a Atividade

O Chefe designa uma cidade de partida (cidade X) e outra cidade de destino (cidade Y) e a patrulha, sem usar as mãos, deve traçar no mapa o trajeto da viagem com o pincel atômico. Pode-se dificultar um pouco nas próximas rodadas, pedindo para os jovens colocarem aeroportos reservas caso o avião precise fazer um pouso de emergência.



# O POUSO DE MANG

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)

Área(s) de desenvolvimento



Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Quatro bolas de tênis;  
quatro recipientes abertos, como baldes ou bombonas de água que não se usem mais;  
quatro vendas.

Recursos humanos necessários

Quatro Velhos Lobos.

## Preparação

Disponibilizar as bombonas a uma distância de mais ou menos dez metros das matilhas, vendando o primeiro lobinho de cada matilha.

## Explicação sobre a Atividade

Inicia-se contando a história: “Mang, o morcego, ficou de vigiar os acampamentos dos invasores da Jângal a pedido de Chill, milhano, e de tanto voar para lá e para cá, acabou se cansando e ficou com muita sede, então resolveu tomar um pouco de água no Waingunga. Mas como a água já estava contaminada com produtos químicos utilizados pelos garimpeiros e Mang ficou sem voz: ele depende da voz para voar, pois não enxerga direito, já que emite um som que reflete em um objeto à sua frente e volta, como o eco. Mas Mang precisava levar notícias para Chill, então pediu ajuda aos lobinhos para poder voar e pousar com segurança”. Um lobinho de cada matilha fica de fora para dar as coordenadas para o primeiro lobinho que estará vendado. Seguindo em linha reta,

o lobinho vendado deverá colocar a bolinha dentro da vasilha. Como os morcegos não voam para trás, os comandos do lobinho que está enxergando, devem ser de acordo com esse conceito. Ao perceber a direção e sentido de condução do lobinho da sua matilha, ele deve corrigi-lo, orientando-o a andar tantos passos para a frente, à direita ou esquerda, conforme esteja distante da sua vasilha de destino. Como serão 4 lobinhos falando ao mesmo tempo, o lobinho vendado de cada matilha deve reconhecer a voz do lobinho da sua matilha para tomar a direção correta. Sucessivamente, todos os lobinhos da matilha devem proceder o pouso do Mang. Vence a matilha em que todos os lobinhos consigam fazer pousar o Mang primeiro.





# PVO: PERCEPÇÃO VISUAL DE OBJETOS

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 40 min

Recursos materiais necessários

Sombras de aeronaves.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Estabelecer com a tropa quais aeronaves estarão fazendo parte do jogo.

## Explicação sobre a Atividade

Os jovens, em duplas, identificarão o nome da aeronave, vendo somente a silhueta dela projetada. Ganha a dupla que acertar maior número de aeronaves.

# QUEBRA-CABEÇA: AERONAVE

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Uma imagem ligada à aeronáutica, em tamanho grande para cada patrulha.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Chefia escolha uma imagem em tamanho grande e corta-a para construir um quebra cabeça. Deve haver tantos quantos sejam as patrulhas. Espalhar o quebra cabeça, um diferente do outro, um em cada mesa para cada patrulha. Antecipadamente a chefia deve pegar uma peça de cada quebra cabeça e trocar entre as mesas.

## Explicação sobre a Atividade

Tomando as peças espalhadas nas mesas, os jovens devem montar o mais rápido possível seu quebra cabeça. Devem perceber que falta uma peça, pois está na mesa da outra patrulha. Eles terão que conversar entre si e tentar achar a peça trocada entre as patrulhas.





# QUEM SOU EU? AERONAVES

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento   Duração 30 min

Recursos materiais necessários Papel com aeronaves impressas;  
fita adesiva;  
instrução previa sobre AMFCO.

Recursos humanos necessários Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Instruir a tropa sobre como fazer o AMFCO de uma aeronave e estipular aeronaves para o jogo.

## Explicação sobre a Atividade

Recortar aeronaves diferentes e colar com fita adesiva na testa de cada jovem. Colocar um jovem de frente um para o outro. Um dirá para o outro o AMFCO da aeronave que está colada na testa do jovem à sua frente. Este, através do AMFCO dito pelo outro, deve adivinhar qual é a sua aeronave.

# RADAR MÓVEL

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração

20 min

Recursos materiais necessários

Saco com bolas dentro;  
uma corda.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Instruir previamente como funciona o radar aéreo. Dispor a tropa por patrulha em círculo.

## Explicação sobre a Atividade

O Chefe, no meio do círculo, começa a girar a corda com o saco sobre sua cabeça. Ao soar o apito, todos devem tocar no chefe sem serem pegos pelo radar (saco amarrado na corda). Permanecem junto ao chefe até o próximo apito, quando voltam a suas posições originais. Na ida ou na volta, quem for pego pelo radar, está fora do jogo. Ganha a patrulha em que permanecer o maior número de jovens.





# REABASTECIMENTO AÉREO

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento  

Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Uma perna de meia calça por patrulha;  
uma bola de tênis por patrulha ;  
5 garrafas com água por patrulha.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha

## Preparação

Previamente instruir a tropa sobre como funciona o reabastecimento aéreo. Colocar a bola de tênis dentro da perna de meia calça e dispor as garrafas com água alinhadas a uma distância de 50m da patrulha.

## Explicação sobre a Atividade

Ao soar o apito, o primeiro patrulheiro coloca a meia calça na cabeça e corre até as garrafas cheias de água. Chegando lá, o jovem deve derrubá-las utilizando apenas a bola de tênis que está dentro da meia calça. O jovem deve criar uma estratégia para tal, dominando o balanço da bola. Após derrubadas deve voltar correndo até sua patrulha e passar a meia calça para o próximo da patrulha que executará a mesma tarefa. Repete-se o processo com todos da patrulha. Enquanto o jovem volta correndo, a chefia coloca de pé as garrafas e as realinha.



# RECONHECIMENTO DE AERONAVE

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 15 min

Recursos materiais necessários

Uma venda por jovem..

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Fundo de cena: os jovens são aeronaves em meio a uma tempestade no território inimigo.

## Explicação sobre a Atividade

Todos os jovens estarão vendados. A chefia espalha-os pelo local predeterminado. Ao soar o apito, os jovens devem se juntar por patrulha novamente, utilizando somente o tato. Não se pode falar nada ou emitir ruídos, pois as aeronaves estão em terreno inimigo. Ganha a patrulha que se juntar primeiro.





# RECURSOS NATURAIS

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento    

Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Uma aerobiga por patrulha;  
dois baldes por patrulha;  
um copo por patrulha..

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Fundo de cena: Houve uma guerra civil em um país distante devido às suas fontes de energia. Cada facção enviou aviões cargueiros para coletarem petróleo e levarem à sua base o mais rápido possível. Colocar um balde com água perto da




patrulha e o outro mais distante, cerca de 50m é necessário a instrução prévia sobre montagem de aerobiga.

## Explicação sobre a Atividade

As patrulhas ficam em fila e um balde com água é colocado a uma determinada distância; o outro balde é colocado na base da patrulha. Cada patrulha receberá um copo vazio. Ao soar o apito, a patrulha pega a aerobiga com uma pessoa em cima, levam-na até o balde com água, onde o piloto sem sair da aerobiga, deve encher o copo, levar ao outro balde, enchê-lo e retornar. As pessoas que carregam a aerobiga, assim como a pessoa que fica em cima dela, devem se alternar.

Ganha a esquadrilha que, ao final do tempo, colocar mais água no balde, ou a esquadrilha que, antes do tempo acabar, fizer seu balde transbordar.

# REVEZAMENTO DA BOMBA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Balões cheios de água;  
sabão;  
bacia/balde com água.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Encher balões com água e colocá-los em um balde com água e muito sabão.  
Fundo de cena: A tropa pertence a um grupo de repositores de munição de uma esquadrilha e devem passar a bomba sem explodir.

## Explicação sobre a Atividade

Com a tropa em círculo e por patrulha, o chefe entrega um dos balões cheio de água e ensaboadado para um jovem e este deve passar para o jovem do lado sem deixar o balão estourar. Se o balão estourar o jovem sai do jogo. Vence a patrulha com maior número de sobreviventes. Pode-se dificultar o jogo colocando-se dois balões por rodada, um no sentido horário e, o outro, anti-horário.



# REVEZAMENTO DE COMBUSTÍVEL



Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento    

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Água;  
copo cafezinho;  
fita adesiva;

palito sorvete;  
jarra.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

A patrulha pertence a um grupo de abastecimento aéreo e deve transportar o combustível o mais rápido possível.

## Explicação sobre a Atividade

Os objetivos são trabalhar o espírito de equipe para alcançar um objetivo comum para a patrulha; controlar a ansiedade e a pressa para alcançar objetivod.

Antes da atividade:

O responsável deve preparar os recipientes para transporte, prendendo com fita adesiva uns quatro palitos na parte de baixo; na parte de cima, encaixar o copo de cafezinho; passando a fita adesiva em volta, de maneira que bem o copo nos palitos para não cair. O copinho deve ser cheio com água, o que significa que está aceso o combustível.

Durante a atividade:

- formar os jovens por patrulhas, deixando um espaço de uma pessoa entre eles.;

- o primeiro jovem de cada patrulha segura o a recipiente de combustível com a mão esquerda e passa para o jovem que está atrás dele, este o pega, também com a mão esquerda e o passa para o que está atrás e assim sucessivamente até chegar ao último.

-o último jovem quando receber a tocha (o copo) deve correr até o começo da fila, fazendo zig-zag entre os componentes da sua patrulha. Ao chegar na frente começa a passá-lo para trás com a mão esquerda;

-o revezamento é feito até que o primeiro chegue novamente ao seu lugar.

Vence a patrulha que terminar o revezamento com mais combustível dentro do copo.

# ROTOR DA UNIÃO

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração

15 min

Recursos materiais necessários

Uma tábua retangular;  
quatro pedaços de madeira maiores que a tábua;  
palitinho de churrasco;  
bolinha de gude.

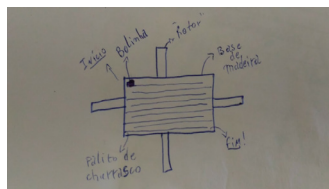
Recursos humanos necessários

Dois escotistas e mínimo de quatro jovens.

## Preparação

Fundo de cena: a patrulha será o rotor de um helicóptero.

Preparar um rotor por patrulha conforme a imagem.



## Explicação sobre a Atividade

Todos da patrulha seguram um pedaço de madeira que está para fora do rotor e o chefe coloca a bolinha no início da tábua. A patrulha deve entrar em sintonia e desenvolver uma estratégia para levar a bolinha até o final do rotor sem deixá-la cair, lembrando que não pode tocar na bolinha, apenas inclinar a tábua.





# SABATINA DO BALOO

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)

Área(s) de desenvolvimento



Duração 45 min

Recursos materiais necessários

Questionário impresso para responder;  
placas com as alternativas (a, b, c, d), que podem ser feitas com papel cartão ou EVA, coladas em palitos de churrasco.

Recursos humanos necessários

Quatro velhos Lobos ou mais.

## Preparação

Entregar o questionário para o primo da matilha (comandante da esquadilha) com um tempo hábil para responderem às perguntas (aproximadamente 30 min).

## Explicação sobre a Atividade

Fundo de cena: os lobinhos, após algumas lições de Baloo, já queriam sair a explorar a Jângal, mas Baloo disse a eles que só poderiam sair sozinhos pela Jângal após fazer uma sabatina com eles, ou seja, os lobinhos teriam que responder algumas perguntas sobre a Jângal e sobre coisas dos homens. Se eles respondessem corretamente, então poderiam explorar a Jângal sozinhos.

Apresentar aos jovens um conjunto de perguntas e respostas sobre as diferentes

áreas do conhecimento aeronáutico, mesclando com perguntas sobre a Jângal. Após os lobinhos responderem ao questionário, são reunidos em um lugar para então se testar o que sabem. O Velho Lobo faz a pergunta e os lobinhos que estão com as placas levantam aquela que acham que corresponde à correta. Vence a esquadilha que tiver o maior número de acertos.



# SABATINA DO BALOO

Sugestão de perguntas e respostas

1 - Qual o dia do escoteiro do ar?

- a) Quatro de outubro
- b) Vinte e três de abril
- c) Vinte e cinco de março
- d) Vinte e oito de abril

2 - Quando é realizada a Roca de Conselho na Alcateia de Seonee?

- a) Quando nasce o sol.
- b) Na hora que o Akela marcar.
- c) A cada lua cheia
- d) Na hora que os outros lobos quiserem

3 - A quem Bagheera e Baloo pediram ajuda para salvar o filhote de homem das garras dos Bandar-logs ?

- a) Aos homens, que sabiam lidar com os macacos
- b) À Naja Branca, que morava nas tocas frias
- c) À Kaa, que os bandar-logs temiam
- d) À Messua, mãe humana de Mowgli

4 - O que significa sigla EMBRAER?

- a) Empresa Brasileira de Aeródromo
- b) Empresa Brasileira de Aeronáutica
- c) Empresa Brasileira de Estudos Religiosos
- d) Empresa Brasileira de Aerovisão

5 - Quem foi o primeiro astronauta brasileiro a ir para o espaço e em que ano?

- a) Márcio Pontes, 2008
- b) Marcos Souza, 2006

c) Marcos Pontes, 2006

d) Marcos Pontel, 2005

6 - Quem é o santo padroeiro do Ramo Lobinho e em que dia é comemorado o Dia do Lobinho?

- a) São Francisco de Assis, 04 de outubro
- b) São Jorge, 23 de abril
- c) São Francisco de Assis, 23 de abril
- d) São Jorge, 04 de outubro

7 - Qual o 3º artigo da Lei do lobinho?

- a) O lobinho abre os olhos e os ouvidos
- b) O lobinho está sempre limpo e alegre
- c) O lobinho ouve sempre os velhos lobos
- d) O lobinho pensa primeiro nos outros

8 - Para onde o menino lobo foi levado após ser raptado pelos Bandar-logs?

- a) Toca da mãe loba
- b) Roca do Conselho
- c) Tocas frias
- d) Rio Waingunga

9 - O que fez Baloo, na Roca de Conselho, para que Mowgli permanecesse na alcatéia de Seonee?

- a) Prometeu ensinar a Lei da Jângal ao filhote de homem
- b) Deu um touro gordo recém caçado em troca da permanência do filhote de homem
- c) Prometeu ensinar a Lei Escoteira aos lobinhos





# SABATINA DO BALOO

d) Prometeu ensinar a caçar

10 - *O que é a Roca da Paz?*

- a) A bandeira branca de trégua
- b) A pedra da roca de conselho
- c) A pedra da trégua das águas
- d) A bandeira de guerra dos lobos

11 - *Quem é o Lobo Solitário?*

- a) Baloo
- b) Lobo Gris
- c) Pai Lobo
- d) Akela

12 - *O que fez Bagheera, na Roca de Conselho, para que o filhote de homem permanecesse na alcatéia de Seonee?*

- a) Prometeu ensinar a Lei da Jângal ao filhote de homem
- b) Deu um touro gordo recém caçado em troca da permanência do filhote de homem
- c) Prometeu ensinar a Lei Escoteira aos lobinhos
- d) Prometeu ensinar a caçar

13 - *Quem é o pai da aviação e qual o seu maior feito?*

- a) Augusto Severo, o balão PAX
- b) Godofredo Vidal, voar com o mais pesado que o ar, 14 Bis
- c) Santos Dumont, voar com o balão PAX
- d) Santos Dumont, foi o primeiro homem a voar com o mais pesado que o ar (14 Bis).

14 - *Qual o 5º artigo da LEI DO LOBINHO?*

- a) O lobinho abre os olhos e os ouvidos
- b) O lobinho ouve sempre os velhos lobos
- c) O lobinho pensa primeiro nos outros
- d) O lobinho diz sempre a verdade.

15 - *Qual o nome do milhano que ajudou Bagueera e Baloo a localizar o filhote de homem?*

- a) Ferao
- b) Mao
- c) Chill
- d) Mor

16 - *Qual a ave símbolo da BASM (Base Aérea de Santa Maria), a sentinela alada do pampa?*

- a) O quero-quero
- b) O bem-te-vi
- c) A arara azul
- d) O sabiá laranjeira

17 - *Qual o nome da serpente píton que ajudou o filhote de homem a se livrar dos Bandar-logs?*

- a) Naja, a cobra branca
- b) Kaa, a serpente píton
- c) Naja, a serpente píton
- d) Kaa, a cobra branca

18 - *Como se chama a mãe loba e como ela era conhecida?*

- a) Raksha, a demônia

## SABATINA DO BALOO

- b) Bagueera, a tenebrosa
- c) Kalaba, a loba branca
- d) Raksha, a loba branca

19 - Quem fundou o Escotismo e em que ano?

- a) Godofredo Vidal, 1907
- b) João Paulo II, 1908
- c) Baden Powel, em 1907
- d) São Francisco de Assis, 1908

20 - O grito do caçador intruso era: "Licença para caçar aqui que estou com fome" e a resposta era?

- a) Caça, mas deixa no lugar
- b) Caça, mas só para matar a fome e não por prazer
- c) Caça, mas só para matar a fome
- d) Caça e leva embora

21 - Quem é o "Povo Miúdo" na Jângal?

- a) As abelhas
- b) As formigas
- c) As borboletas
- d) Os marimbondos

22 - Qual o nome da mãe humana de Mowgli e como ela o chamava?

- a) Melissa, Índio
- b) Messua, Nathoo
- c) Minerva, Natanael
- d) Melina, Cláudio

23 - Qual o nome do maior búfalo do rebanho

que ajudou Mowgli a matar Shere-Khan?

- a) Raksha
- b) Rama
- c) Ramada
- d) Jakala

24 - Qual o nome do irmão do filhote de homem que o ajudou na caça ao Shere-khan?

- a) Lobo Preto
- b) Lobo Castanho
- c) Lobo Gris
- d) Lobo Guará

25 - Onde Mowgli encontrou o "Aguilhão do Rei" e quem o protegia?

- a) Na aldeia dos homens, Messua
- b) Nas tocas frias, Kaa
- c) No alto das árvores, os Bandar-logs
- d) Embaixo das tocas frias, a Cobra Branca

26) "Um coração bravo e língua cortês, sim. Isso te levará longe na jângal, homenzinho". Quem proferiu estas palavras?

- a) Bagueera, a pantera negra
- v) Baloo, o urso pardo
- c) Akela, o Lobo Solitário
- d) Kaa, a serpente píton





# SALVAMENTO DO NARIZ DE FOGUETE

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento 

Duração 25 min

Recursos materiais necessários

Qualquer objeto que sirva para simular um cone de nariz de foguete espacial; Pequeno bloco de madeira; Pedras, ou mesmo um lenço escoteiro com diversos nós para fazer volume (colocado no chão no meio de um círculo).

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Cada patrulha se divide em pares (um jovem sobre as costas de outro). O jovem que carrega o outro representa um helicóptero e o que é carregado, o piloto.

## Explicação sobre a Atividade

As patrulhas representam nações diferentes tentando reaver um cone do nariz do foguete espacial caído no mar. Cada patrulha envia seus helicópteros com pilotos num esforço para trazer de volta à base o cone (pode ser qualquer objeto de tamanho adequado). O piloto precisa se esticar para fora para apanhar o cone antes que o outro piloto o alcance. Tanto o helicóptero como o piloto serão considerados como perdidos em alto mar (portanto fora do jogo) se alguma parte do piloto, a não serem suas mãos, tocar no mar (chão).

# SIMULADOR DE VOO

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento   Duração 20 min

Recursos materiais necessários Computador com o jogo “Combat Flight Simulator” instalado.

Recursos humanos necessários Dois escotistas e duas patrulhas.

**Preparação**

Teste dos instrumentos e manche.

**Explicação sobre a Atividade**

O jovem decolará a aeronave e cumprirá uma missão, retornando à base pousando o avião. Ganha a patrulha com maior pontuação.







# TOBOGÃ

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento **F** **I** **S** **C**

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Uma venda por dupla;  
dois rádios comunicadores por dupla;  
uma bola por dupla;  
uma pista.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Construir uma pequena pista de pouso em escala reduzida, que comporte o jovem dentro. Definir um ponto de encontro no

final da pista em formato de cone, sendo a parte maior do cone o início da pista e o final do cone a cabeceira final.

## Explicação sobre a Atividade

Participam duplas formadas por um piloto e um controlador, os quais só podem se comunicar por rádio. O piloto estará vendado e conduzirá uma pequena bola, elevando-a acima da cabeça, representando o avião na tela do radar. O controlador só poderá usar fraseologia padrão, como “dois graus à direita/esquerda”, tentando conduzir o piloto até o ponto de pouso. Ao se aproximar da pista deverá comandar “iniciando descida” e em seguida “diminua/aumente razão de descida”, para que o piloto vá abaixando lentamente a bola, com o braço sempre distendido, pela lateral do corpo. Na fase final da aproximação do ponto demarcado, deverá ser comandado “atenção para o to-

que....5....4....3....2....1....toque”, neste momento o piloto deverá soltar a bola, determinando o pouso da aeronave, dentro ou fora do ponto marcado. Se o controlador perceber que o piloto não vai acertar o ponto de pouso deverá comandar “arremeter, arremeter, arremeter”.

O controlador deverá ficar parado em um ponto que lhe permita enxergar o piloto todo o tempo, no mínimo a uns 20 m de distância deste. O piloto só poderá falar ao rádio para dizer “repita última instrução”. Após ser iniciada a descida, o controlador não poderá ficar mais de 5 segs. sem dar um comando ao piloto, caso contrário, este arremeterá até estabelecer novo contato rádio.



# TORRE DE CONTROLE

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Prancheta;  
caneta;  
cronômetro;  
rádio comunicadores;  
garrafas com água;

copos de plástico (não descartáveis);  
taquaras;  
sisal.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Fundo de cena: a patrulha possui uma aeronave (aerobiga) e deve executar diversas tarefas com ela.

Montar de uma aerobiga por patrulha, um pedaço de taquara por patrulha com um pedaço de sisal que estará amarrado

na taquara por uma extremidade, na outra estarão amarrados três balões. Pendurar uma tábua com pregos a uma certa distância, em uma altura que só seja possível alcançar com o pedaço de taquara.

## Explicação sobre a Atividade

Desenvolvimento: Ao início da atividade ocorrerá a explicação de movimentos básicos da aeronave: picar (ir para baixo), cabrar (ir para cima), rolamento para direita/esquerda (rotacionar a aeronave para direita/esquerda);

A patrulha receberá uma aerobiga -previamente montada pela chefia- definirá um piloto. Este piloto portará um rádio que estará sintonizado à torre de controle (chefia da base), que passará as tarefas a serem realizadas pela patrulha.

Os demais patrulheiros serão os “motores da aeronave”. A cada voo pode-se trocar de posição.

Com a pista previamente demarcada e separada por zonas de tarefas, a patrulha irá taxiar sua aerobiga na pista e alçar voo para o cumprimento da missão.

1º) Voo de calibragem: a torre de controle fará contato com o piloto e passará a tarefa de calibrar seus instrumentos. Realizando: picar, cabrar e rolamento para direita/esquerda.





# TORRE DE CONTROLE

## Explicação sobre a Atividade

2º) Voo de reconhecimento: a torre de controle fará contato com o piloto e passará a missão de reconhecer o local o mais rápido possível, ou seja, a patrulha percorrerá a pista para se familiarizar com o terreno.

3º) Voo de precisão: a torre de controle fará contato com o piloto, que levará um copo d'água que estará amarrado na aeronave pela pista, derramando o mínimo possível.

4º) Bombardeio: a torre de controle fará contato com o piloto e passará a missão de bombardeio. O piloto terá consigo

um bastão, na ponta do qual estarão amarrado 3 balões. Na pista estará fixado a uma altura inalcançável pelos jovens, somente alcançável com a taquara, uma tábua contendo alguns pregos. O objetivo da patrulha é estourar seus balões nos pregos somente manobrando bastão. Caso a primeira investida não seja suficiente para liquidar o alvo, a patrulha vai arremeter até um ponto próximo, onde tentará outra investida ao alvo.

# TRANSPORTE DE ÁGUA

Ramo(s)



Escoteiro



Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um copo com água por patrulha;  
um barbante por patrulheiro;  
um copo vazio por patrulha.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e mínimo cinco jovens.

## Preparação

Amarrar uma ponta de cada barbante da patrulha ao arredor do copo com água; a outra extremidade do barbante amarrar no cinto de cada jovem.

Fundo de cena: a patrulha é um helicóptero que deve abastecer de água uma aldeia distante que necessita muito de água.




## Explicação sobre a Atividade

Com o copo vazio distante da patrulha e todos os jovens amarrados através de uma extremidade do barbante pela cintura e a outra extremidade amarrada no copo com água, a patrulha transporta este copo d'água até o copo vazio sem utilizar as mãos. A patrulha deve desenvolver uma técnica própria para agir sincronozadamente e cumprir o objetivo. Ganha a patrulha que transportar maior quantidade de água.





# TRANSPORTE DE CARGA

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 30 min

Recursos materiais necessários

Dois bambolês por patrulha;  
duas bolinhas de papel por patrulheiro.

Recursos humanos necessários

Um escotista por patrulha.

## Preparação

Colocar a tropa por patrulha, em colunas. À frente de cada patrulha, um dos bambolês com as bolinhas de papel da patrulha dentro dele e cerca de 15m o outro bambolê.

## Explicação sobre a Atividade

Ao soar o apito, o primeiro jovem deve ser carregado por toda a patrulha, simulando uma aeronave e transportar uma das bolinhas até o próximo bambolê. Retornando à base, troca-se o avião (indo o próximo patrulheiro) e carregando mais uma bolinha até o próximo bambolê. Repete-se o processo com todos os jovens da patrulha até o término das bolinhas.

# VOO DE RECONHECIMENTO: ESQUADRILHA

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 25 min

Recursos materiais necessários

Lápis;  
papel;  
folhas grandes para cada jovem.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Desenho rústico feito à mão com pincel atômico em cartolina, representando um aeroporto com hangares, pistas, torres de controle, aviões pousados ou em voo, etc.

## Explicação sobre a Atividade




Toda a patrulha pode entrar neste jogo. Cada jovem representará um piloto que levantará voo. Um de cada vez será carregado pela patrulha, simulando uma aeronave, três vezes em volta do desenho (colocado no chão), e, depois de completados os voos, cada patrulha voltará ao seu campo de pouso e cada piloto terá de reproduzir, de memória, um mapa do terreno que foi sobrevoado. Naturalmente, de costas para o desenho.

A patrulha vencedora será aquela que fizer o melhor mapa.





# VOO PANORÂMICO

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento 

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Uma imagem aérea de um aeroporto por patrulha;  
material de anotação por patrulha.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Coloca-se a imagem aérea cerca de 30m da patrulha.

Fundo de cena: a patrulha é uma esquadrilha de aeronaves de reconhecimento de terreno.



## Explicação sobre a Atividade

A patrulha deve escolher um capitão, que ficará na base, coletando as informações chegadas. Ao soar apito, um jovem por vez da patrulha sai em direção, à imagem com os braços abertos, simulando uma aeronave. Chegando à imagem deve picar (se abaixar) para observar a imagem com mais nitidez e retornar à base. Chegando à base, passa as informações observadas na imagem para o capitão, que as anotarás, listando tudo o que foi dito. Logo seguida a próxima aeronave sai para o próximo

voo de reconhecimento. Vale lembrar que o avião não para no ar, então os jovens devem se abaixar, observar e continuar andando, não podendo parar. Ganha a patrulha que colher mais detalhes da imagem.



# VOO SILENCIOSO

Ramo(s)  Lobinho (sugestão)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento



Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um sino;  
vendas.

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas

## Preparação

Todos os jovens exceto um, são vendados e espalhados em um espaço determinado.

## Explicação sobre a Atividade

Com todos os jovens vendados, escolher um jovem para ser a aeronave. Este jovem ficará com os braços para trás e com um sino pendurado no seu pescoço. Seu dever é atravessar a área demarcada sem ser pego pelos outros jovens, que estão vendados. O sino fará barulho quando o jovem caminhar e os demais, vendados, serão guiados pelo som para pegar a aeronave. O dever da aeronave é não ser capturado, desenvolvendo uma técnica para não fazer barulho. Não é permitido segurar o sino.





# ZONA DE CONTROLE

Ramo(s)  Escoteiro  Sênior

Área(s) de desenvolvimento  

Duração 20 min

Recursos materiais necessários

Um objeto (boné, sino, ou outro);  
um pote de tinta por patrulha, uma cor diferente para  
cada patrulha (tinta para pele).

Recursos humanos necessários

Dois escotistas e duas patrulhas.

## Preparação

Disponer a tropa por patrulha, em círculo. Cada patrulha deve se pintar, criando, com a tinta, uma caracterização própria da esquadilha.

## Explicação sobre a Atividade

A tropa estará em círculo, por patrulha. Dentro do círculo, coloca-se um alvo (boné, sino ou outro). Os jovens ficarão agachados. Ao soar o primeiro apito, todos começam a caminhar agachados de braços abertos, mantendo a formação de círculo. Ao segundo apito, todos erguem o corpo e caminham mais rápido, com os braços abertos, simulando uma aeronave. Ao terceiro apito, correm em círculo, mantendo sempre a formação. Soando o quarto apito, atacam o alvo (pegar o objeto do meio). A esquadilha que pegar primeiro o alvo, ganha.





SINDAG

SINCRIO DO  
MAGDO  
DAS SANEAS  
DE AVIAO  
AGRICOL

DISTRUCK

Tropa Senior  
Alberto Santos-Dumont

11

VCBR037 AR

110º GRUPO  
CMBM

Tropa Senior  
Alberto Santos-Dumont  
Santa Maria - RS

AL