



6.0 ATIVIDADES PROPOSTAS

6.1 Jogos de Alcatéia (07 a 10 anos)

Jogo da Memória em Código Q.

Material Necessário:

Cartolina, Tesoura e Canetinhas.

Como fazer: Cortar quadrados com 5 cms por 5 cms

Aplicação do Jogo:

Antes do jogo:



em metade dos quadrados iremos colocar códigos Q e na outra metade uma palavra que defina esse código, conforme abaixo: QRP – Baixa Potencia QRO – Alta Pontência QTH – Local QSI – Dinheiro dentre outros...	Explicar o Código Q e suas variações. Durante o jogo de memória, associa-se cada código ao seu significado, sempre explicando e relembrando um à um. <i>O Jogo não deve ser competitivo.</i>
---	--

Cartão QSL

O orientador deverá contar aos jovens o que é o cartão QSL, porque os radioamadores trocam cartões e qual o significado deles, seja para o arquivo pessoal, seja na comprovação de QSOs, para conquistar diplomas, etc...

Mostrar uma coleção de cartões para "inspirar" os jovens a fazerem os seus próprios. Podem ser mostrados cartões no QRZ ou sites de radioamadores na internet.

Os cartões deverão apresentar o símbolo do "Bureau Mundial Escoteiro" (iremos preparar etiquetas auto-adesivas com o símbolo para adesivar os cartões) e deve ter um espaço para escreverem os dados do destinatário.

Poderão usar lápis coloridos, serragem de lápis, hidrocor, tinta guache e material semelhante... atividade para três adultos, sendo um radioamador.

SUGESTÃO: Se o cartão for preparado por colagem e recortes, podemos escanear o resultado e enviar para o e-mail do jovem. Ele poderá imprimir o resultado depois.

Material:

Cartolina para recortar ou cartões pré-cortados.

Lápis de cor, hidrocor, cola, guache, tinta plástica.

Revistas para recortar.

Desenhos e símbolos escoteiros (impressora) e símbolo do Bureau (se for adesivo ou etiqueta, melhor).

Estados Brasileiros e os Indicativos

Os indicativos de chamada são divididos em três partes: Prefixos, Numerais e Sufixos.

A formação se dá unindo essas três partes:

Prefixo : PT, PY, PS, PU (que distingue a classe ou se o indicativo é especial)

Numeral : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, e 0, que distingue a REGIÃO (Unidade Federativa) de onde é a estação



Sufixo : Distingue exclusivamente um radioamador específico e único.

INDICATIVOS BRASILEIROS:

Rio de Janeiro (PY1); Espírito Santo (PP1); Distrito Federal (PT2); Goiás (PP2); São Paulo (PY2); Tocantins (PQ2); Rio Grande do Sul (PY3); Minas Gerais (PY4); Paraná (PY5);	Santa Catarina (PP5); Bahia (PY6); Sergipe (PP6); Alagoas (PP7); Ceará (PT7); Paraíba (PR7); Pernambuco (PY7); Rio Grande do Norte (PS7); Acre (PT8);	Amapá (PQ8), Amazonas (PP8), Maranhão (PR8), Pará (PY8), Piauí (PS8), Rondônia (PW8), Roraima (PV8), Mato Grosso (PY9), Mato Grosso do Sul (PT9)
---	---	--

Ilhas Oceânicas:

Ilha de Fernando de Noronha (PY0F) Ilha de Martim Vaz (PY0M) Atol das Rocas (PY0R)	Penedos de São Pedro e São Paulo (PY0S) Ilha de Trindade (PY0T) Antártica Brasileira (PY0A)
--	---

APLICANDO UM JOGO SOBRE OS INDICATIVOS DE CHAMADA

Material: Mapa do Brasil preso em cartolina ou isopor. Papéis impressos com os diferentes prefixos de todos os estados brasileiros, Distrito Federal e também das Ilhas Oceânicas. Podem ser papéis adesivos (post-it) ou até mesmo bandeirinhas, feitas com alfinetes ou palitos de dente ou churrasco, com os Prefixos brasileiros.	Aplicação: Após explicar a concepção do indicativo de chamada, devemos separar em equipes/grupos/patrulhas Ao sinal, os jovens deverão buscar de um lado um prefixo e colocar, do outro lado, o prefixo no lugar certo, ou seja, no seu estado ou DF. Ganha a equipe que, em menos tempo, acertar todos.
---	--

Comunicando-se com fios

Fabricar uma forma "Rudimentar" de comunicação com latas



Materiais necessários:



**Carretéis
de linha**



(2) Latas



**tesoura ou
saca-rolha**

O Chefe deverá fazer um furo no fundo de cada lata vazia e o jovem deverá fazer um nó para fixar a linha.
Peça para que o jovem pinte a lata de um jeito bem bonito.

– Instruções Para a montagem:

1. Furar



Peça ajuda a um adulto Para furar as latas

2. Colocar linha



Inserir a linha em cada lata
e dar um nó em cada ponta

Pronto, temos uma forma de comunicação simples e fácil.

Jogo da Memória com Fonético Internacional



Material:

Cartolina, Tesoura, Canetinha

Como fazer:

Cortar quadrados com 5 cm por 5 cm em metade dos quadrados iremos colocar as letras e na outra metade o fonético internacional.

Aplicação:

Aplicação é simples, como num jogo de memória comum.

O Objetivo do jogo é fixar o código fonético para todos os jovens participantes

A	ALFA	N	NOVEMBER
B	BRAVO	O	OSCAR
C	CHARLIE	P	PAPA
D	DELTA	Q	QUEBEC
E	ECHO	R	ROMEO
F	FOXTROT	S	SIERRA
G	GOLF	T	TANGO
H	HOTEL	U	UNIFORM
I	INDIA	V	VICTOR
J	JULIETT	W	WHISKEY
K	KILO	X	X-RAY
L	LIMA	Y	YANKEE
M	MIKE	Z	ZOULOU



6.2 Jogos de Tropa Escoteira (11 a 14 anos)

Telégrafo

Os jovens irão montar um circuito elétrico usando fio e um relé para acender uma lâmpada 12v e um “buzzer” e fazer um telégrafo, entender como operava o sistema quando foi inventado por Samuel Morse e compreender porque o Código Morse é um conjunto de sinais interrompidos. Serão estimulados a aprenderem o Código Morse com o orientador através de software próprio.

Atividade:

Samuel Finley Breese Morse (Charlestown, 27 de abril de 1791 — Nova Iorque, 2 de abril de 1872) foi um inventor, físico e pintor de retratos e....

O orientador mostra um exemplo funcionando (princípio do relé eletromecânico). Após, os jovens montarão o circuito elétrico usando fio de cobre (retirado de um pedaço de cabo CAT5e), porta pilhas, um relé, uma lâmpada e o “buzzer”. Usarão um batedor de telegrafia tradicional para fechar o contato do relé (lado de baixa corrente).

O circuito tem o lado de baixa corrente “longo”, ou seja, vai de um lugar a outro, usa pilhas pequenas. O lado de alta corrente é curto e aciona o buzzer e a lâmpada com a bateria 12v.

Material:

Rele – um aberto e um conjunto fechado, um batedor para telegrafia, fio de CAT5e, bateria 12v, pilhas pequenas e porta pilhas, lâmpada 12v-5W (de pisca), fios e base de madeira para montagem. Cabo multipar (CAT5e).

Ouvindo e Consultando uma lista de Indicativos

Após “corujar”(ouvir) no rádio), o jovem tentará anotar os indicativos presentes na frequência, tentando localizá-los no site www.QRZ.COM.

Atividade:

Utilizando – se de uma gravação ou mesmo durante uma série de QSOs (contatos), o jovem deverá ouvir e anotar os indicativos que ouvir. Após um tempo determinado, eles deverão consultar o site QRZ.com, anotando os dados da estação ouvida, por exemplo: cidade, estado, país, nome do operador, etc..

Feito isso, deverão somar todas as distâncias dos contatos, para perceber quanto viajaram “sem sair do lugar”.

Material:

Rádio/Gravador, papel, caneta, internet e computadores.



Minha Primeira Antena

Os jovens serão orientados a construir e fazer funcionar uma antena do tipo "DIPOLLO" para a faixa de 10m.

Atividade:

O orientador mostra vários tipos de antenas. Mostra as antenas da PY2BCY. Ensina que a antena do tipo DIPOLLO é chamada "mãe" das antenas, pois várias delas são baseadas no dipolo. Assim, orienta os jovens a construir o dipolo, calculando seu comprimento para a frequência de 28.400 KHz (faixa de radioamador dos dez metros).

Fórmula $142,5/f(\text{MHz}) = \text{comprimento total de fio "livre"}$. Cada lado tem metade desse comprimento e vai ligado ao cabo coaxial (RG58) com dez espiras de "balum". Depois a antena será ligada ao rádio e será sintonizada, içada em V invertido, numa pioneiria (TRIPE) de bambu ou mastro.

Material:

Fio 2,5mm², isolador de plástico, cabo RG58U com conector PL259 numa ponta, Bambu para pioneiria, espreques para esticar o dipolo, cordim de 5mm (3x10m), polia pequena. Rádio HF e medidor de SWR ou analisador de antenas.

Esquema de montagem em banner – os jovens poderão consultar o esquema o tempo todo.



6.3 Atividades para Tropa Sênior/Guias (15 a 17 anos)

Montando Torre

Juntamente com a Tropa Sênior, organizar e montar uma torre para sustentar uma antena.

A tropa deverá montar a pioneiria utilizando apenas Madeira e Sisal e cordas, após a montagem deverá montar a antena e fazer 1 QSO (contato) com a mesma.





6.4 Atividades para Pioneiros (18 a 21 anos)

Ajuda à LABRE

A LABRE é a entidade que representa os radioamadores no Brasil.

Assim como acontece em diversas associações, a LABRE também tem diversas atividades que são feitas através de trabalho voluntário.

O Clã Pioneiro pode se engajar e ajudar, em um final de semana ou por um período, nas atividades voluntárias da LABRE, como por exemplo, o Bureau de QSLs, que é onde são separados os cartões para serem enviados aos radioamadores associados.

Além disso, a LABRE também tem sua Secretaria, a Organização de Provas de Ingresso ao Serviço Radioamador e outras tantas atividades.

Entre em contato com a LABRE local e agende uma data para conhecê-la. Muitos estados têm apenas escritórios regionais da LABRE, que ficam normalmente nas capitais.

Curso de CW

Organizar dentro do grupo escoteiro, distrito, área ou mesmo região, um curso voltado ao aprendizado de CW.

Através de teoria e prática, pode-se ensinar jovens e adultos.

É importante levar em consideração o tempo de aprendizado e a faixa etária dos cursantes.

Curso de Radioeletricidade

Da mesma forma que o curso de CW, organizar um curso de Radioeletricidade para a Comunidade Local, Grupo Escoteiro e interessados.

Tirando meu indicativo

Incentivar dentro do clã, os pioneiros a fazerem as provas para obter o indicativo pessoal, assim como no restante do grupo.