

Atividade para o Ramo: ESCOTEIRO

## **SUPER TRUNFO**

### **Informações:**

**Duração:** Variável

**Local:** On-line (parte síncrona, parte assíncrona)

**Participantes:** 2 ou mais

**Atividade Online:** (X) SIM ( ) NÃO

### **Materiais Necessários:**

Computador com acesso a internet e navegador web, e/ou celular com aplicativo Flightradar instalado e com acesso a internet.

### **Áreas de Desenvolvimento:**

Essa atividade contribui para aquisição de competências nas seguintes áreas de desenvolvimento:

Pistas e Trilha:

Social - Assumir distintas responsabilidades nas atividades de sua patrulha e sua tropa;

Rumo e Travessia:

Intelectual - Saber como funcionam os serviços que usar (telefone, internet, rádio, TV...) e procurar usar estes conhecimentos para solucionar problemas técnicos habituais;

Afetivo - Fazer um relato no Livro de Patrulha de uma atividade que lhe marcou.

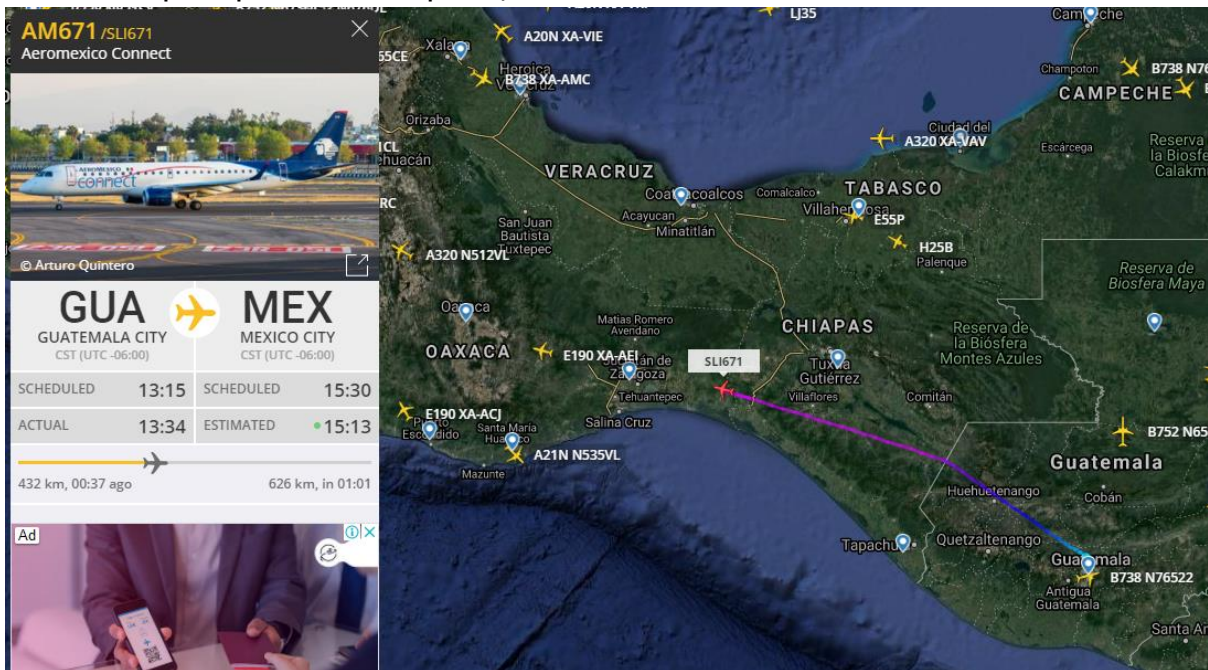
Afetivo - Conhecer os princípios para obter uma boa comunicação e os aplicar em conversas com os outros;

Itens Específicos da Modalidade do ar – Conhecimentos sobre tipos de aeronaves e seus dados técnicos, motivando os jovens a ampliar seus interesses pelo assunto.

### **Desenvolvimento da Atividade**

FASE 1 – Atividade Assíncrona de Pesquisa

- A atividade pode ser desenvolvida por patrulhas ou individualmente, e trata-se de uma atividade competitiva.
- A patrulha ou jovem deverá ter acesso ao sistema (APP) Flightradar24.
- Cada "equipe", ou jovem individualmente, deverá vasculhar o mapa do aplicativo buscando aeronaves em voo, e quando encontrarem uma que acreditem possuir características técnicas melhores, realizará um "print" da tela para provar sua captura, como abaixo:



- Os participantes poderão capturar tantos aviões quiserem.
- Em seguida eles vão realizar uma pesquisa sobre cada um dos aviões capturados levantando informações conforme a fixa técnica abaixo:

Características	Nome do avião 1	Nome do avião 2	Nome do avião 3	Nome do avião 4
Velocidade Máxima				
Altitude Máxima				
Comprimento				
Envergadura				
Autonomia máxima de voo				

Um bom site para levantamento desses dados é a wikipedia.

- Esses levantamentos serão feitos de forma assíncrona pelos participantes.
- Agendar um dia para a execução do jogo que pode ser presencial ou remoto por plataforma de vídeo conferência.

## FASE 2 - O JOGO (Atividade Síncrona)

- Da forma que o chefe mediador considerar pertinente, é realizado o sorteio para definir quem será o primeiro jogador (ou patrulha)
- O primeiro participante deverá anunciar qual a característica que vai colocar para o primeiro round (Velocidade máxima, altitude máxima, comprimento, envergadura, autonomia de voo).
- Em seguida ele apresenta qual o avião que ele “capturou” – mostrando o print feito no flightradar24 - em sua busca e apresenta o valor referente a característica que anunciou. Por exemplo: “O comprimento do Airbus A320 é de 37,57 metros”.
- A outra equipe, ou participante, deve localizar em sua lista de aeronaves capturadas uma que a supere. Caso não encontre, basta dizer “você nos superou”. Se no caso a equipe desafiada conseguir uma aeronave que supere a do oponente, basta mostrar seu print e anunciar seu dado.
- As aeronaves anunciadas não pode mais ser utilizada no jogo por nenhuma das equipes. Ela sai de jogo, e por isso é importante alertar os jovens de que necessitam ter boa variedade.
- Agora é a vez da outra equipe.
- O jogo termina quando uma das equipes não tiver mais como participar por falta de aeronaves, ou por determinação de rounds feita pelo chefe mediador.

## Variações

A critério de cada chefe ou grupo escoteiro, de acordo com suas disponibilidades e estratégias. Há muitas possibilidades de variações e adequações.

## Dicas

- Pedir para os jovens obterem uma boa quantidade de capturas de aeronaves.
- Para facilitar o envio de prints e outros recursos, o aplicativo DISCORD é muito bom, avalie com seus participantes se possuem afinidade com o sistema.

## Colaboraram na elaboração dessa ficha

Daniel Robson Gonçalves