

Escoteiros do Brasil

Região Escoteira do Rio Grande do Sul
Conselho Regional da Modalidade do AR - CRMA/RS

Guia de Jogos e atividades da
Modalidade do Ar

última atualização: 29/12/2012

Índice

Apresentação	3
Um simples começo	4
Hino dos Escoteiros do Ar	6
Conjunto de atividades da Modalidade do Ar	7
Ramo Escoteiro	7
Ramo Sênior	8
A História da Modalidade do Ar	9
Jogos	15
Bombardeio	16
Abate aos Intrusos	17
Batalha Aérea	18
Batalha Estimada	19
Bombardeio	20
Esquadrão em Formação	22
Recursos Naturais	23
Resgate Aéreo	24
Dog Fight	25
Voo de Reconhecimento	26
Nomenclatura Geral de um Avião	27
Salvamento no Mar	28
Direção do Vento	29
Observação Aérea	30
Identificação de Aviões	31
Observador Aéreo	32
Salvamento do Cone de Foguete Espacial	33
Indicação de Aterrissagem	34
Ataque de Esquadrilhas	35
Aterrissagem em Voo Cego	36
Bombardeio Aéreo	37
Camicase	38
NBA - Navegação à Baixa Altura	39
Planejamento de Missão	40
Simulador de Voo	41
Tobogã	42
PVO - Percepção Visual de Objetivos	43
Fontes	44

Apresentação

Este guia tem por finalidade auxiliar a prática e vivência do ambiente aeronáutico nos Grupos Escoteiros do Ar, através de jogos e atividades, mesmo que estejam distântes de campos de voo.

Este material é o resultado de uma pesquisa e coleta de material que levou 4 anos. Pois cada jogo aqui descrito eu fiz questão de aplicar em meu grupo escoteiro. Este guia tem por ênfase ajudar o escotista na preparação de jogos e atividades, não entrando na parte técnica sobre aeronaves e similares. Cada um de vocês poderá encontrar uma grande ajuda nesta parte técnica com uma simples pesquisa no Google.

Aqui você poderá encontrar a letra do Hino da Modalidade do Ar (A melodia se perdeu ao longo dos anos. Se você tiver ela por ai, por favor mande para carlos@gearcanoas.com). Além disso, você pode encontrar o conjunto de atividades específicas para os ramos Escoteiro e Sênior que fazem parte de seus devidos guias. Adicionei também a história da Modalidade do Ar e algumas dicas para manter vivo o fundo de cena da nossa modalidade em sua tropa.

Espero que este material seja de grande utilidade para a formação de nossos jovens e na divulgação de nossa modalidade.

Forte Canhota!

Carlos Almada

G.E.Ar Canoas 95/RS

Um simples começo

A nossa modalidade nunca deve ser passada aos jovens através de longas palestras. Não somos uma escola de pilotos, somos parte de um movimento que educa por meio de atividades atrativas, ao ar livre, e com um grupo de amigos. Convenhamos que se você tentar explicar como um avião voa ou suas partes principais, logo você terá jovens perdendo o foco, olhando para a rua, dormindo e desejando não estar ali.

O exemplo é a maior forma de educação, já dizia nosso fundador. Imagine você, chefe de tropa, aplicando um jogo divertido onde toda a patrulha está vendada e o monitor, único sem venda e separado dos demais, terá que guiar seus amigos até outro ponto do campo de jogo somente por comandos de voz, fazendo-os passar por um campo de obstáculos e chegando a um determinado destino. Parabéns, você está aplicando uma bela instrução de Modalidade do Ar!

Como?

Vamos chamar este jogo de mesmo jogo de Voo Cego ou IRF (Sigla para voo por instrumentos).

Agora, vamos dar um fundo de cena para nossos jovens:

"Os Escoteiros do Ar estão encarregados de ajudar a ONU na entrega de medicamentos em uma zona de guerra. Para evitar ataques, os aviões (patrulhas) estão voando a noite com a ajuda de instrumentos (Voo IRF). Mas a cabine do avião foi sabotada e os escoteiros estão voando somente com o auxílio da torre de controle do aeroporto, que deverá guia-los pelos obstáculos até o pouso. "

Viu? O mesmo jogo, o mesmo desafio mas com um ambiente voltado a Modalidade do Ar e ainda ensinamos para o tropa o significado de IRF para usarmos em outras atividades.

Também podemos começar a utilizar certos termos aeronáuticos em nossas atividades e reuniões, para deixar ainda mais evidente o nosso fundo de cena. Aqui vão algumas dicas:

Briefing - Reunião;

Debriefing - Avaliação de atividade;

ATZ (Zona de Tráfego de Aeródromo) - Área de atividade;

Horário Zulu (UTC) - Dar os horários sempre em UTC (Hora zero que no Brasil geralmente é -3 UTC);

Etc...

Além disso, é importante o chefe da tropa estar atualizado com a literatura do ramo. Podemos aplicar nosso fundo de cena em todas as competências contidas nos guias. Outra dica que dou é de tentar aplicar, sempre que possível, pelo menos um item de alguma especialidade ligada a Modalidade do Ar em suas atividades. Sempre respeitando os objetivos educativos de cada ramo.

Hino dos Escoteiros do Ar

*Nós somos os Escoteiros do Ar,
Queremos um Brasil bem forte,
E havemos de o tornar!
E, se a Pátria nos chamar, um dia,
Juntos, todos havemos de o tornar.
Na defesa passiva e nas transmissões
Faremos, sempre, nossas ligações.*

*Não lutamos, mas coordenamos
As arrancadas que iremos buscar
A glória que nos fará brilhar.
E no ardor da vitória
Esquece o inimigo e seu fuzil
Quer na guerra, quer na paz
Gritaremos: VIVA O BRASIL!*

Conjunto de atividades específicas da Modalidade do Ar

Ramo Escoteiro - Pista e trilha

- Construir sozinho, ou em conjunto com a Patrulha, uma pipa com no mínimo 1 metro de envergadura e a elevá-la a uma altura de mais de 25 metros ou 100 metros de cabo.
- Apresentar em uma maquete as partes principais de uma aeronave de pequeno porte.
- Reconhecer no Céu, durante um acampamento, três constelações. além do Cruzeiro do Sul.
- Construir uma estação meteorológica simples com os principais instrumentos (barômetro, pluviômetro, anemômetro e higrômetro) e demonstrar sua utilização para a Tropa.
- Conhecer e demonstrar para a Tropa as quatro principais forças atuantes em uma aeronave durante o voo.
- Cantar, individualmente ou em conjunto com sua Patrulha, a Canção “Rataplan do Ar” ou o “Hino da Modalidade do Ar”.
- Realizar uma conversa telefônica ou por internet com outro jovem em diferente localidade com base no horário UTC e efetuar o ajuste no relógio para sua localidade.
- Apresentar (com cartaz, maquetes, recortes, painel, fazer vídeo ou peça teatral) sozinho, ou em conjunto com a Patrulha, a história de Alberto Santos Dumont e suas criações.
- Apresentar (com cartaz, maquetes, recortes, painel, fazer vídeo ou peça teatral) sozinho, ou em conjunto com a Patrulha, a história da Modalidade do AR.
- Construir um planador lançado a mão que voe pelo menos cinco segundos, na melhor de três tentativas.

Ramo Escoteiro - Rumo e Travessia

- Apresentar sozinho ou em conjunto com a Patrulha, painel ilustrativo sobre a história do Programa Aeroespacial Brasileiro.
- Apresentar sozinho ou em conjunto com a Patrulha, painel ilustrativo sobre a História da Modalidade do Ar no Mundo;
- Construir um modelo réplica do 14 BIS ou de outra aeronave importante para a história da aviação civil ou militar brasileira, explicando a sua seção ou patrulha sua história;
- Construir sozinho ou em conjunto com a Patrulha, um foguete com garrafa PET;

- Apresentar sozinho ou em conjunto com a Patrulha, à Seção uma palestra informativa sobre instrumentos usados em um observatório e os trabalhos que lá são desenvolvidos;
- Demonstrar a seção como calcular um rumo magnético. Fazer as correções necessárias quando a rota se aproxima de uma linha isogônica;
- Participar de um torneio de aerodelos junto a um clube de aerodelismo ou Evento Escoteiro, na coordenação ou como competidor.
- Demonstrar conhecimento sobre o funcionamento e como utilizar um aparelho de sistema GPS (Global Positioning System - Sistema de Posicionamento Global) e quando possível demonstrar sua utilização.
- Apresentar para sua patrulha as diferenças entre VFR e IFR.
- Apresentar sozinho à tropa, um painel ilustrativo, de forma detalhada (com fotos, textos etc.) sobre a história e as características de uma aeronave à sua escolha.

Ramo Sênior

- Apresentar sozinho ou em conjunto com a patrulha, painel ilustrativo sobre a história da conquista da Lua e a atual Estação Espacial Internacional.
- Apresentar sozinho, painel ilustrativo sobre noções gerais de voo de objetos mais pesados que o ar
- Formular estimativa razoavelmente exata do tempo, a partir de observações pessoais por um período de uma semana.
- Construir e expor à seção uma luneta rudimentar para observar o céu.
- Construir um planador lançado à cabo (no máximo 50m) que voe pelo menos quinze segundos, na melhor tentativa de três.
- Apresentar a seção uma palestra sobre o princípio de funcionamento de um helicóptero.
- Montar uma miniatura (plastimodelo) de uma aeronave, apresentando para a tropa e explicando suas características e história.
- Conseguir num simulador de voo, decolar, voar e pousar com uma aeronave de sua escolha.
- Pesquisar e apresentar para a tropa pelo menos duas profissões e dois esportes ligados a modalidade do ar, informando o que fazem e como ingressar/iniciar nos mesmos.

A História da Modalidade do Ar

Em uma semelhança com o Escotismo do Mar, a história do Escotismo do Ar começa com o perfil de um dos irmãos de Robert Smyth Baden-Powell. É razoável supor que o Chefe Escoteiro Mundial buscasse entre aqueles que o rodeavam, especialmente os mais próximos, para auxiliá-lo a tornar o Escotismo uma realidade.

Warington Baden-Powell, irmão mais velho de Robert S. Baden-Powell e que com suas competências e habilidades foram bem aproveitadas no Escotismo do Mar sendo que sua influência foi fundamental e profunda.

O mesmo também podemos relatar com referência ao irmão mais moço de Robert S. Baden-Powell, o qual se chamava Baden Fletcher Smyth Baden-Powell (1860-1937).

Baden Baden-Powell foi um pioneiro da Aviação Militar na Grã-Bretanha e Presidente da Royal Aeronautical Society e membro da Royal Geographical Society. Ele foi um dos primeiros a preconizar o uso da aviação em um contexto militar. Também construiu os seus próprios balões e aviões contando sempre com a colaboração de sua irmã Agnes.

Baden Baden-Powell foi que desenvolveu as primeiras atividades aéreas no Escotismo, em forma de pipas, sendo que algumas eram semelhantes a modelos de avião. Ele é considerado o fundador e criador do Escotismo do Ar. Não era mero expectador do pioneirismo da aviação, ele estava sempre na vanguarda do balonismo, das pipas e das aeronaves nos primeiros dias dos vôos tripulados.

O Início

Em 1880, o Major Baden Baden-Powell presenciou pela primeira vez a ascensão de um balão, ficando maravilhado com o feito.

Fazendo questão de conhecer alguns dos balonistas e logo a seguir, entrou para a Sociedade Aeronáutica. Em 1882, ele foi incorporado na Guarda Escocesa, porém sua paixão pelas

coisas aeronáuticas era inabalável. E, com a idade de 23 anos, foi convidado a proferir uma palestra na Royal United Services Institution, sobre “Balonismo”, a qual acabou se tornando profética. Disse ele: “...parece surpreendente que um corpo de aeronautas não formem uma seção regular dos exércitos regulares do mundo civilizado”.

Baden Baden-Powell aproveitava toda e qualquer oportunidade de se fazer presente em qualquer evento que possuísse potencial para voar. Também visitou as obras do Zepelim na Alemanha, assim como se fez presente em muitas ascensões dos grandes pioneiros do balonismo pela Europa e nos Estados Unidos da América.

Também desenvolveu, construiu e testou o seu próprio projeto para o homem de levantamento de pipas. No Pirbright Camp, em 1894, Baden Baden-Powell construiu uma enorme pipa com 36 metros de altura, a qual levantou vôo do chão. Meses depois, construiu cinco pipas com 12 metros de altura, que ao serem levantadas se elevaram do solo a uma altura de 100 pés.

Em 1886, Baden Baden-Powell foi eleito para ser membro da Sociedade Aeronáutica, na qual foi presidente por aproximadamente 50 anos, reerguendo-a. Porém, na mesma época, paralelamente desenvolvia suas atividades e exercias as suas funções no Exército Inglês, levando a viajar por muitos países, ainda mais do que seus ilustres irmãos mais velhos.

Numa incrível coincidência, Baden Baden-Powell participou da libertação do Cerco de Mafeking, quando fazia parte das tropas de socorro. Em 17 de maio de 1900, Baden Baden-Powell, supostamente acordou seu irmão Robert S. Baden-Powell de seu sono para lhe comunicar de que Mafeking havia sido libertada.

Em 1901, Marconi valeu-se de uma das várias pipas confeccionadas por Baden Baden-Powell, a qual levava o nome de “Levitor”, para levantar o “Ariel” ate uma altura compatível que lhe permitisse realizar a primeira transmissão eletrônica sem fio para a América. Este aparelho, completo, juntamente com a “Levitor”, foi utilizado nos últimos estágios da Guerra contra os Bôeres na África do Sul.

Alguns Kits de pipas elaboradas por Baden Baden-Powell também foram utilizadas em transmissões de correio eletrônico a partir do “Destructor Ousar” para outros navios.

Em 1902, quando de seu retorno da África do Sul, Baden Baden-Powell tornou-se Presidente da Aeronautical Society, a qual prosperou e em 1918 passou a chamar-se “Royal Aeronautical Society”, contando em 2011 com aproximadamente 17.000 associados e estando presente em 100 países. m 1908, Baden Baden-Powell que era um entusiasta pelos assuntos aeronáuticos,

incluindo-se ai os vôos motorizados, viajou para a França a fim de se avistar com os

Irmãos Wright.

Baden Baden-Powell desenvolveu seus próprios planos para um avião militar, tentou vender o mesmo para o Ministério da Guerra da Grã-Bretanha, não obtendo sucesso.

No Show Aéreo de 1909, em Olympia na Grã-Bretanha, Baden Baden-Powell apresentou e demonstrou com sucesso a sua embarcação aérea semi-rígida. Ele também era piloto de planador e, em 1910, projetou, pilotou e voou seu próprio monoplano leve de autopropulsão denominado "O MIDGE". Foi eleito em 1919 como Membro Honorário da Real Sociedade, cargo que manteve até 1937, quando faleceu.

AS PRIMEIRAS ATIVIDADES DO AR

O vôo de uma pipa, em 10 de julho de 1909, empinada pelo Escoteiro Frank Taylor Slater, é tida como a atividade de Escoteiros do Ar mais antiga, documentada e fotografada.

Atividades deste tipo eram muito comuns à época e, embora contra a vontade do Fundador do Escotismo, tendo em vista de que alguns Chefes Escoteiros permitiam a adesão de jovens com idade inferior à permitida pelo Ramo Escoteiro de participarem das atividades. Pois o Ramo Lobinho somente foi materializado em 1913.

Em dezembro de 1911, foi anunciada a criação do distintivo da Especialidade de Aviador, o qual poderia ser conquistado por escoteiros que participassem de um Curso composto por uma série de palestras sobre aeronáutica, o qual era organizado e dirigido pelo Capitão Boyse.

O Curso contava com o apoio incondicional da Liga das Mulheres Aviadoras (WAL), que também era uma importante organização que pleiteava e defendia o sufrágio universal feminino. A Liga das Mulheres Aviadoras envolveu-se com o tema da aviação muito antes da 1ª Guerra Mundial. Tornaram-se importante peça na promoção de atividades escoteiras, pois chegaram para tal a desenvolver uma "Divisão Júnior", em outubro de 1911. Elas tidas e vistas em sua época como um pouco revolucionárias.

A reunião inaugural da Liga das Mulheres Aviadoras contou com a presença do Major Baden Baden-Powell e de sua irmã Agnes, que um ano antes, havia criado o Movimento Bandeirante. Liga das Mulheres Aviadoras foi figura proeminente para o Escotismo do Ar ao longo dos anos,

a partir de 1911, chegando à mesma a apresentar ao Major General Robert S. Baden-Powell um esquema para a formação deste Ramo Especial, que inicialmente seria chamado de Modalidade Escoteira do Ar, com o objetivo de proporcionar aos escoteiros uma formação aeronáutica simplificada e útil para os fins do Escotismo.

Em junho de 1912, foi levado a efeito o 1º Curso de Aviador para Escoteiros, o qual foi especialmente organizado pela Liga das Jovens Aviadoras.

O fascínio pelas aeronaves e o sucesso das anteriores iniciativas formataram e deram corpo ao Escotismo do Ar.

Nesta data o próprio Robert S. Baden-Powell já percebia isto, chegando a manifestar-se:

“...um olhar cuidadosos para o sucesso do Escotismo do Mar e para os resultados igualmente promissores em nossas aulas de aviação em dez diferentes centros nos encorajam a continuar nesta direção.”

A edição de 27 de julho de 1912, do Periódico “The Scout”, o qual apresentava um encarte intitulado “Voadora”, foi publicado na mesma data em que a Liga das Jovens Aviadoras realizava um torneio no Aeródromo de Hendon, utilizando um Kit de um modelo de avião o qual deveria ser montado por jovens.

Uma das provas foi disputada exclusivamente por membros do Movimento Escoteiro.

Essa edição especial do “The Scout” circulada para marcar o referido evento, publicou uma série de matérias, tais como:

- História da Aviação escrita por Grahame-White & Samuel Franklin;
- Como fazer fardos e outros brinquedos simples de vôo;
- Como fazer uma pipa sem cauda;
- Aviões e aeronaves; etc.

Não havia mais dúvida de que os jovens de toda a Grã-Bretanha estavam se tornando

especialistas aéreos do Movimento Escoteiro em nível local e nacional.

Porém, na literatura do Movimento Escoteiro da Grã-Bretanha não encontramos claramente quem foram os primeiros Escoteiros do Ar, ou qual foi o primeiro Grupo Escoteiro do Ar.

A resposta para essas indagações nos remete a junho de 1912, data da realização do 1º Curso de Aviador para Escoteiros. Em junho de 1917, os Observadores Escoteiros, que compunham uma classe especial estavam sendo incorporados na Aviação do Exército Inglês. Esse posteriormente passavam por uma nova capacitação financiada pelo Ministério da Guerra, produzindo excelente resultados. Porém, Robert S. Baden-Powell em novembro de 1918, lutava e se manifestava contra a imposição da obrigatoriedade da incorporação dos escoteiros.

Muitos ex escoteiros se juntaram a “Royal Flying Corps” na 1ª Guerra Mundial e que em 01 de abril de 1918 se tornou a “Royal Air Force”.

Em julho de 1932, o Major Baden Baden-Powell escreveu um artigo para a “Revista Scouter”, sendo que um pequeno trecho do mesmo merece destaque:

“...tem sido sugerido de que os Escoteiros do Ar deverão ser organizados da mesma maneira como foram os Escoteiros do Mar. Apesar do Ar estar “sempre conosco”, o acesso aos aeródromos não ser comum e, apesar dos Escoteiros do Mar poder tornarem navegável qualquer barco velho, é impossível que um Escoteiro seja capaz de obter acesso a um avião e, mesmo que consiga, não seria capaz de voar. Por isso, parece-me pouco viável ter Escoteiros do Ar. Porém, muitas atividades podem ser realizadas por Tropas especializadas em técnicas do ar. Estarei sempre à disposição para dar qualquer tipo de conselho que possa.”

Por estas razões, Baden Baden-Powell aconselhou seu irmão Robert S. BadenPowell, para resistir aos muitos pedidos para criação de Escoteiros do Ar, solicitando de que as atividades do ar poderiam ser realizadas no seio de uma Tropa convencional.

Tropas como as de Hampton e Bristol, poderiam e deveriam estar baseadas em um aeródromo e aprender as técnicas especializadas de como fazer aerodelos, brinquedos aéreos, pequenos balões, planadores e pipas.

A DIMENSÃO INTERNACIONAL

Outras nações não foram tão reticentes na formação de Seções ou Grupos de Escoteiros do

Ar. Os Escoteiros do Ar inicialmente foram bem sucedidos na Hungria e nos Estados Unidos da América. Na Hungria, o Escotismo do Ar teve seu início bem antes da 2ª Guerra Mundial.

Um famoso artista e Escoteiro húngaro, de nome Norton, ilustrou uma série de cartões postais para o IV Jamboree Mundial de 1933, realizado em Godolo/Hungria, com motivos dos Escoteiros do Ar.

Neste Jamboree ocorreu de fato o 1ª Encontro Internacional de Escoteiros do Ar. Em 09 de agosto, o Escoteiro Chefe Robert S. Baden-Powell realizou uma visita ao contingente de Escoteiros do Ar presentes ao IV Jamboree Mundial, na companhia de Pál Teleki e Almásy

Lászlo que era o Chefe Nacional dos Escoteiros do Ar na Hungria. Também compareceram ao Encontro os não menos famosos primeiro piloto de planadores Robert

Kronfeld, também líder de Escoteiros do Ar em Innsbruck. ste entrou para o Livro dos Recordes como tendo sido o primeiro piloto a cruzar o Canal Inglês em um planador.

Ao iniciar a 2ª Guerra Mundial, mudou-se para a Grã-Bretanha e tornou-se piloto de combate da RAF.

Podemos encontrar Escoteiros do Ar sob a forma de Grupos, de Seções ou Programas Específicos nos seguintes países: África do Sul, Austrália, Bangladesh, Bélgica, Brasil, Chile, Colômbia, Chipre, Egito, Espanha, Estados Unidos da América, França, Grécia, Hong Kong, Indonésia, Irlanda, Malásia, Países Baixos, Paraguay, Peru, Polônia, Reino Unido, Sudão.

Jogos

Bombardeio

Fundo de Cena: Nossos sistemas rádio e computadores pifaram devido ataque de tropas inimigas.

Precisamos que os bravos escoteiros guiem nossa infantaria a bombardear o campo de pouso inimigo, através de sinais enviados por semáfora. Mas cuidado, o inimigo ainda tem poder de fogo para se defender!

Material necessário:

- Bandeiras de Semáfora.
- 2 Adultos.
- Tabuleiro e peças do jogo fornecidas pela chefia da base.

O jogo

Trata-se do famoso jogo de batalha naval, onde a patrulha recebe um tabuleiro com peças simulando um aeroporto com várias aeronaves.

Os escoteiros deverão passar as coordenadas para acertar o alvo via semáfora. Já que para um jogo de batalha naval é preciso de dois jogadores, esta base pode funcionar da seguinte maneira:

- A) Patrulha contra patrulha - Caso tenham 2 patrulhas na base
- B) Patrulha contra chefe da base - Caso tenha somente uma patrulha na base

Pontuação

- A patrulha vencedora receberá 100 pontos.
- *A patrulha vencedora será aquela que vencer a outra patrulha ou o chefe da base em disputa direta.

Abate aos intrusos

Fundo de cena: Aviões de caça invadem o território nacional sem se identificarem e por isso infringem as regras internacionais de controle do tráfego aéreo. Com suspeitas de um possível ataque, o Presidente da República autoriza a FAB e os seus caças a abaterem os intrusos com mísseis.

Material:

- Um bambu grande para cada esquadrilha - Míssil;
- Balões grandes - Alvos.

Jogo: As Esquadrilhas (patrulhas) se posicionam em fila segurando o Míssil acima das cabeças. Ao apito, este é passado para frente (por cima das cabeças) sem que os elementos andem. Quando 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.

Sugestões: Pode-se atribuir pontuação para tipos de alvos (móveis, fixos, médios, pequenos, etc...)

Batalha Aérea

Material

..... 5 pacotes de balões (50 unidades)

Objetivos

Artilheiro: Atingir os Artilheiros adversários e integrantes do grupo Moto-propulsor em até 18min;

Grupo Moto-propulsor: Conduzir a aeronave de maneira ágil e evitar ser acertado pelos Artilheiros Adversários;

Jogo

Haverá um campo dividido em dois, um lado para cada esquadrilha.

As esquadrilhas utilizarão 2 (duas) aerobigas.

Cada esquadrilha escolherá um Piloto para navegar (ser carregado) cada biga.

Os Pilotos serão Artilheiros também.

O restante dos componentes das esquadrilhas serão o grupo Moto-propulsor e segurarão as bigas no alto. Podem apoiar como quiserem; Todos os integrantes devem integrar ou o Comando ou o grupo Moto-propulsor.

Haverá munição para cada esquadrilha. Serão 25 (vinte e cinco) projéteis (balões cheios de água).

As esquadrilhas levarão suas duas bigas ao campo de batalha.

Ao sinal, os Artilheiros devem, no tempo determinado, atirar sua munição (balões) e acertar as aeronaves (bigas) oponentes enquanto o grupo Moto-propulsor os mantém no ar SEM INVADIR o campo adversário. Quando um elemento do grupo Moto-propulsor for atingido, ele é eliminado até a aeronave ficar completamente avariada (não houver condições de segurar a biga no ar).

A atividade termina quando:

..... as bigas de uma das esquadrilhas ficarem completamente avariadas;

..... encerrar o tempo estipulado;

..... acabar a munição de ambas esquadrilhas;

..... ambos Artilheiros de uma esquadrilha são atingidos.

Pontuação

Artilheiro atinge um integrante do grupo Moto-propulsor adversário: 2 pontos

Artilheiro atinge Artilheiro adversário: 5 pontos

Batalha Estimada

Material

- TNT (15 x 2,5) ou lençol grande
- 2 gizos

Objetivos

Uma simples batalha naval em uma escala maior, em que cada elemento será uma aeronave. Cada aeronave vale um determinado número de pontos.

Atividade

Demarca-se o campo com giz. Estende-se o TNT ou lençol a fim de impossibilitar a visão dos campos pelos Patrulheiros.

Regras semelhantes à Batalha Naval.

Cada elemento da Esquadrilha representará será uma aeronave.

Cada aeronave vale um determinado número de pontos.

A atividade encerra-se quando:

- todas as aeronaves de uma esquadrilha são destruídas;
- encerra-se o tempo estipulado;

Pontuação

- F-14 Tomcat: 5 pontos;
- F/ A 22 Raptor: 4 pontos;
- F-113 Mirage: 3 pontos;
- F-15 Eagle: 2 pontos;
- F-16 Fighting Falcon: 1 ponto.

Bombardeio 2

Material

- Bexiga com água;
- Sisal;
- Quebra-cabeças;

Objetivos

Cargueiros:

- Montar o quebra-cabeças no tempo estipulado;
- Não ser atingido pelos Bombardeiros.

Bombardeiros:

- Atingir os Cargueiros adversários;

Jogo

A esquadrilha será dividida em bombardeiros e cargueiros.

Haverá 2 (dois) bombardeiros por esquadrilha; os elementos que sobrarem serão os cargueiros.

Haverá, no meio do campo, 6 (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 peça.

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;
- encerra-se o tempo estipulado;

Pontuação

- Bombardeiro acerta Cargueiro: 2 pontos para cada alvo atingido;
- Peça adquirida pelos Cargueiros: 1 ponto para cada peça;
- Acertar o nome da imagem do Quebra-cabeça: 5 pontos.

Esquadrão em Formação

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

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

Para dificultar as coisas, quando sobraem apenas três membros na esquadrilha, eles devem andar pulando em um pé só. Quando uma esquadrilha abater um elemento da outra, ela deverá permanecer em seu lugar por 20 segundos, enquanto a outra esquadrilha deverá DISTANCIAR-SE, sem atacar nesse tempo, para que não acabe rapidamente.

Recursos naturais

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

Material:

- Duas aerobigas por Esquadrilha(Patrolha);
- Dois baldes por Esquadrilha;
- Dois copos.

Jogo: As Esquadrilhas ficam em fila e um balde com água é colocado a uma determinada distância; o outro balde é colocado na base da esquadrilha. Cada Esquadrilha receberá um copo vazio. Ao apito, dois patrulheiros pegam a biga com uma pessoa em cima, levam-no até o balde com água, e ele(a), SEM SAIR DA BIGA, deve encher o copo, levar de volta ao outro balde, enchê-lo e retornar. Assim que ele chegar ao balde vazio, sai a segunda biga. As pessoas que carregam a biga, 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.

Resgate Aéreo

Fundo de cena: Um navio cruzeiro chocou-se contra uma rocha e uma abertura formou-se no casco. O cruzeiro afundou, porém seus tripulantes nadaram até a praia mais próxima. Os bombeiros mandaram diferentes helicópteros para resgatarem os sobreviventes. No entanto, cada helicóptero opera por movimentos distintos.

Jogo: Esquadrilhas (Patrulhas) formadas em linha. A cada patrulheiro da Esquadrilha será atribuído um helicóptero diferente. Cada aeronave opera por movimentos distintos. Ao apito, o primeiro membro segue (com o movimento de seu helicóptero) até a região de resgate sinalizada, resgata o sobrevivente (uma pedra identificada ou outro objeto) e retorna ao fim da esquadrilha (sempre no movimento da aeronave) e transmite um pulso (toque no ombro do companheiro da frente), que será transmitido até o início da esquadrilha. Quando o pulso chegar ao início da Esquadrilha, o segundo da fila procede da mesma maneira e assim por diante.

A equipe que transportar mais sobreviventes no tempo estimado ganha.

Helicópteros:

- UH-1H - Sapão: Engatinhando
- Cougar: Saltando em uma perna só
- Esquilo: Correndo de costas
- Seaking: Saltando com os dois pés juntos.

o número de helicópteros do mesmo tipo por esquadrilha se repete

Dog Fight

Material necessário:

- 1 Juiz;
- 1 Apito;
- 1 Lenço por piloto.

Fundo de cena:

Durante a primeira guerra mundial, a honra comandava os céus da Europa. Para decidir quem era o melhor piloto, dois ases se enfrentavam exatamente na metade da distância entre suas bases. A batalha ia até que o outro avião era abatido ou um piloto desistisse da batalha.

O Jogo

Duas esquadrilhas (patrulhas, equipes, etc..) posicionam-se uma a frente da outra, em linha, a uma distância de no mínimo 5m uma para outra. Cada piloto recebe um número e coloca seu lenço junto ao seu cinto na parte de trás do corpo (o lenço não pode ser amarrado). *Estes números devem se repetir nas duas esquadrilhas.

O juiz da batalha escolhe dois números para o duelo:

- "Dois e Cinco"

O piloto da esquadrilha A que é o número dois e o piloto da esquadrilha B que é o número 5 se deslocam para o centro do campo de jogo com a finalidade de cada um pegar o lenço do outro. Ao se encontrarem no centro, os dois deverão cruzar e saudarem-se, para demonstrar a cordialidade e a honra antes do duelo.

Vence o jogo a esquadrilha que derrubar mais aviões.

Voo de Reconhecimento

Material:

- Desenho Rústico feito a mão com pincel atômico em cartolina, representando um aeroporto com hangares, pistas, torres de controle, aviões pousados ou em vôo, etc. - Lápis, papel e folhas grandes para cada Escoteiro;

Jogo

Toda a patrulha pode entrar nesse jogo, sendo que cada Escoteiro representará um piloto que levantará vôo, um por um voando (isto é, correndo) três vezes em volta do desenho (colocado no chão), e, depois de completados os vôos, 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.

Nomenclatura Geral de um Avião

Material:

- Uma folha de cartolina branca de tamanho aproximado de 80x80cm para cada patrulha e um pincel atômico para cada Chefe. O Chefe deverá reproduzir nas folhas de cartolina o desenho com os respectivos números conforme ilustração na página 7 do livro de Modalidade do Ar. Esses desenhos deverão ser preparados com antecedência. - Deverá haver pelo menos um livro "Provas de Modalidade do Ar" para cada patrulha.

Jogo

- Na sede as cartolinas desenhadas seriam pregadas na parede, mas no campo, que é o nosso caso, poderão ser estendidas no chão. - Deixar as patrulhas estudarem o livro de Provas da Modalidade do Ar, página 7 e 8, durante 8 minutos. - Chamar um por um os membros de cada patrulha e perguntar o que significa tal número do desenho. Dar pontos para cada resposta certa e ver qual a patrulha vencedora com maior número de pontos.

Salvamento no Mar

Material:

- Um caixote ou pedaço de pano ou lona para substituí-lo;

Jogo

Havendo três patrulhas duas jogam e a vencedora joga contra a terceira. Se houver quatro patrulhas disputarão as duas vencedoras.

Um piloto (Escoteiro) cujo avião caiu ao mar, salvou-se no seu bote de borracha que encalhou numa ilha no mar. Nessa simulação o Escoteiro senta-se em cima de um caixote, ou no pedaço de lona, no meio de um campo ou da sala. Duas lanchas salva-vidas (duas patrulhas) se aproximam, uma de cada lado para salvar o piloto, sendo uma das lanchas a inimiga que deseja prender o piloto para tirar informações.

Para ser salvo o piloto que tem a informação, deve ser erguido da caixa ou da lona aos ombros de um dos membros da turma de salvamento e levado correndo de volta ao porto, que é o ponto de partida da lancha salva-vida, enquanto que a outra turma (inimiga) tenta por todos os meios impedir o salvamento e levar o piloto da mesma forma no ponto inimigo. (querendo pode-se usar o velho sistema de "scalp" fazendo com que cada Escoteiro coloque o lenço no cinto - atrás) - se perder o "scalp" foi morto a tiro e se retira do jogo.

Se o piloto cair ao mar (tocar a terra) depois de sair da ilha, este se afogou e o jogo torna-se um empate e deverá ser começado novamente. A patrulha que conseguir levar o piloto de volta ao seu porto vencerá. Naturalmente as patrulhas deverão ficar a uma distância de uns cinco ou dez metros de cada lado oposto ao caixote ou pedaço de lona antes de começar o jogo e só devem sair para o salvamento quando o Chefe der o sinal (ordem de partida). Deve-se marcar de cada lado do caixote ou lona e no ponto de partida das patrulhas uma linha de "segurança" que represente os portos.

Direção do Vento

Material:

- Bastões Escoteiros; - Lenços Escoteiros; - Bússolas; - Lenha para pequena fogueira;

Jogo:

- Cada Patrulha deverá verificar a direção do vento reinante pelos meios indicados na página número 9 do livro Provas da Modalidade do Ar, sendo obrigatório o emprego dos métodos: a) Observação da Fumaça; b) Posição da Bandeira ou Flâmula Desfraldada

A direção do vento deverá ser indicada por meio dos pontos cardeais da bússola.

Observação Aérea

Material:

- Fotografias de nuvens com as respectivas legendas; - Fotografias de aviões; - Papel para escrever e lápis

Jogo:

- Olhar as fotografias durante 5 minutos, tendo dez minutos para escrever tudo o que viu (observação de memória); - Identificar os tipos das nuvens dando sua altura média; - Identificar também as fotografias de aviões dando nome de fabricação e suas características.

Identificação de Aviões

Material:

- Lápis e papel para cada Escoteiro;

Jogo:

- As patrulhas deverão ficar em forma e sentadas no chão. Ao ser dado o sinal à ordem do Chefe, cada Patrulha manda um membro falar com o Chefe, que estão a vinte metros de distância. Este então diz em voz baixa a cada representante das Patrulhas (de modo que ninguém mais possa ouvir) o nome de um avião. - Exemplos: Boeing 707, Convair, Caravelle C-47, Douglas Comet, Cessna, etc - Para cada representante das Patrulhas e SEM DIZER UMA PALAVRA, começa a desenhar o avião cujo nome lhe foi dito pelo Chefe. - A Patrulha que for a primeira a identificar o avião que está sendo desenhado e anunciar o nome certo, gritando seu grito de Patrulha, será a vencedora.

Observador Aéreo

Material:

- Cartolina e algumas fotografias de bom tamanho de alguns tipos de aviões mais conhecidos; - 1 vidro de cola - o Chefe deve preparar o material para este jogo com antecedência. - Colar as fotos na cartolina e depois cortar, separadamente, as asas, a fuselagem e empenagem (superfícies de cauda).

Jogo

- 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 rejuntada e não identificada. - Dar dois pontos para a fotografia juntada e identificada corretamente.

Salvamento do cone do nariz de foguete espacial

Material

- 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).

Jogo

- Cada patrulha se divide em pares (um Escoteiro montado a cavalo nas costas de outro). Cada "cavalo" representa então um helicóptero e o cavaleiro o "piloto". - As patrulhas representam nações diferentes tentando reaver um cone do nariz do foguete espacial caindo no mar. - Cada patrulha envia então seus helicópteros com pilotos num esforço para trazer de volta à base o cone (esse pode ser qualquer objeto de tamanho adequado). - O piloto tem que 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);

Indicação de aterrissagem

Material:

- Lenha para pequenas fogueiras; - Pano branco, taboas ou lenços Escoteiros. - Fora esses materiais as patrulhas poderão lançar mão de qualquer outro que quiserem.

Jogo

- Antes de iniciar o jogo o Chefe deverá dar instruções pessoalmente ou por intermédio dos líderes de patrulha sobre o tema "Indicação de aterrissagem" conforme páginas 9, 10 e 11 do Livro Provas da modalidade do Ar. - Colocar as patrulhas em campo para fazer as seguintes investigações:

a) Fazer um "T" de aterrissagem; b) um indicador de fumaça c) uma série de pequenas fogueiras (como se fosse noite);

- Verificar se os "T" estão colocados corretamente de acordo com a direção do vento reinante. Verificar também a colocação correta das fogueiras.

NOTA: - Nas tropas em programa normal deve-se fazer com que as patrulhas construam Biruta, "T" e Triângulo.

Ataque de esquadrilhas

Material:

- Na sede, giz para desenhar círculos no chão; - No campo estes círculos poderão ser riscados no chão com um pedaço de pau ou alguma coisa que risque o chão.

Jogo

- Desenhar no chão um círculo grande e outro por dentro de mais ou menos cinquenta centímetros de diâmetro. O círculo menor é a zona de segurança. A esquadrilha de aviões (Escoteiros) voa (corre, anda ou engatinha) de acordo com os comandos do Chefe, em volta e por fora do círculo grande. - Antes de começar o jogo explica-se que a esquadrilha se encontra em serviço de patrulha aérea e que, durante o mesmo, vários aviões inimigos entraram em formação e tem que ser derrubados. - Primeiro o Chefe dá a ordem de "levantar vô" e todos começam a engatinhar em volta do círculo grande; depois vem o comando "voar" a 250 km por hora e todos começam a andar; em seguida dá-se a ordem "velocidade máxima" e todos começam a correr. - Os comandos devem ser variados para diminuir ou aumentar a velocidade, etc. De repente o Chefe grita o nome de um dos Escoteiros que está voando (é melhor dar números aos Escoteiros ou então nomes de aviões conhecidos, como queiram) e este tem que pular para dentro do círculo menor e firmar os dois pés no chão dentro do círculo menor antes que seja atacado pelo resto da esquadrilha e derrubado (Atacado e suspenso completamente do chão). - Os que são suspensos do chão ou sejam "derrubados", saem do jogo, enquanto que os que conseguem firmar os dois pés no círculo menor voltam a participar do Vôo por fora do grande círculo. - Isto continua até sobrar apenas um avião (Escoteiro) que então será considerado vencedor do jogo.

Aterrissagem em vôo cego

Material:

- Na sede campainhas dependuradas no teto ou outros objetos como bolas, balões de borracha, etc. - Fora da sede usa-se 24 garrafas colocadas no chão em linha e com intervalos para passar uma patrulha. - Na falta de garrafas usa-se tijolos, pedras, pedaços de madeira, etc.

Jogo

- Colocar cada patrulha em fila indiana, todos com os olhos vendados com o lenço Escoteiro, colocando as mãos de cada um no ombro daquele que está na sua frente. - O líder da patrulha fica fora sem venda nos olhos para poder dar as ordens necessárias à patrulha - Cada patrulha representa um avião e o líder o "piloto". Os objetos (obstáculos) colocados em frente a cada patrulha terão uma distância entre si que seja suficiente para dar passagem a patrulha. - O Chefe então dá a ordem de "levantar vôo" e o piloto começa a ser orientado pelo líder de sua patrulha na passagem entre os obstáculos usando rumos de bússola. - Exemplo: tantos passos para o norte, sul, etc. - devendo-se tomar o norte como sendo diretamente em frente à patrulha. - Para os iniciantes, pode-se dizer tantos passos para a direita, esquerda, em frente, etc. - Se um Escoteiro bater ou pisar num obstáculo significará que o seu "avião" caiu tendo se espatifado ficando fora do jogo. O avião que conseguir passar por todos os obstáculos vencerá o jogo na ordem de chegada. - Uma variante deste jogo, que seria mais uma brincadeira são depois de colocados os obstáculos e vendados os olhos dos participantes, retirar os obstáculos do campo. - O Piloto (líder) passará então a dar ordens de comando da mesma forma que se todos os obstáculos lá estivessem. - As peripécias dos aviões tentando evitar os obstáculos que não existem provocarão boas gargalhadas, especialmente quando forem retirados os lenços dos seus olhos.

BOMBARDEIO AÉREO

Os participantes estarão divididos em esquadrilhas, cada um identificado por um codinome (Águia um, Águia dois,....por exemplo). Todos os participantes participarão, alternadamente, informando o tiro realizado e o resultado do tiro adversário. A área de bombardeio consiste de um grande quadrado de 36 módulos de lado, dividido por 35 linhas horizontais e 35 verticais, formando um grande quadriculado. A metade de cada lado do campo será o "0°", acrescentando-se dez graus a cada duas linhas, até os quatro cantos, que serão os 90°. Grava-se na lateral do campo uma rosa-dos-ventos, como auxílio à orientação. As aeronaves são: um avião de transporte, dois aviões de patrulha, três helicópteros e seis caças, conforme esquema abaixo, onde cada lado dos quadrados mede dois módulos. Cada aeronave será disposta sobre o campo com seu eixo longitudinal na direção norte-sul ou leste-oeste, a gosto da esquadrilha, de maneira que as linhas numeradas (0° a 90°) passem pelo meio dos quadrados, nunca sob suas bordas.

As bombas à disposição de cada esquadrilha serão: uma de cinco megatons, três de três megatons e dez de um megaton. Cada megaton corresponde a um quadrinho de destruição para cada lado do ponto de impacto. A partir do primeiro tiro, uma esquadrilha terá 30 segundos para transmitir o resultado do tiro adversário. A partir daí, o próximo atirador terá um minuto para transmitir o seu próprio tiro.

A fraseologia utilizada obedecerá ao seguinte padrão, cujos codinomes são apenas exemplificativos:

-Ômega três; bomba de dois megatons; trinta graus norte, vinte graus oeste.

Se o tiro não acertar qualquer aeronave, a resposta da outra esquadrilha será:

-Ômega três, Órion dois: pista

Se o tiro acertar alguma aeronave a resposta será:

-Ômega três, Órion dois; atingido avião de patrulha; fuselagem (ou asa direita/asa esquerda/empenagem/cauda/pá, conforme o caso).

Ao serem atingidas todas as partes de uma aeronave a resposta será:

-Fênix um, Águia três; helicóptero destruído.

Vence a esquadrilha que destruir toda a aviação adversária ou a que causar mais danos, ao término da munição de ambas.

CAMICASE

Jogo de perguntas e respostas sobre as diferentes áreas do conhecimento aeronáutico.

Os participantes, em elemento (duplas) colocam-se alinhados e escolhem, levantando uma placa, a alternativa que responde corretamente a pergunta apresentada simultaneamente a todos os concorrentes, observando o sinal indicativo do limite de tempo. A cada acerto, a dupla dá um passo à frente.

Vence o elemento que primeiro atingir a linha demarcada.

Cada pergunta apresentará quatro alternativas possíveis, mas apenas uma certa. O condutor do jogo lerá em voz alta a pergunta e as alternativas, disparando, imediatamente, o contador. O tempo para resposta será de trinta segundos. Ao soar o sinal, todos os elementos levantam sua placa. O atraso será considerado erro.

Obs.: Como referência para as perguntas do Camicase devem ser utilizadas as biografias sobre Bartolomeu de Gusmão, Santos-Dumont, Nero Moura, Ricardo Kirk, Augusto Severo e Anésia Pinheiro Machado. Também ver Demoiselle e CAN (Aerovisão 219), Conquista espacial (Aerovisão 214) e a História do EDA, todos disponíveis no sítio www.fab.mil.br. Serão avaliados também conhecimentos sobre aerodinâmica básica, nomenclatura das partes da aeronave, identificação de aeronaves, história básica da aviação e da modalidade do Ar, navegação aérea e meteorologia, dentre outros assuntos da atualidade associados à aviação. O livro "Para ser Escoteiro do Ar" e "Escoteiro do Ar: o começo de um sonho" e "Guia de Especialidades" também são referência. As perguntas serão diretas e exigirão apenas conhecimentos básicos, sem descer a detalhes teóricos muito aprofundados.

NBA – NAVEGAÇÃO À BAIXA ALTURA

Disputa entre tripulações em um percurso de "navegação" utilizando bússola e orientações sobre o terreno, devendo percorrer pontos pré-determinados com precisão e no menor tempo possível. A base para a realização desta atividade é a elaboração de uma "Carta Aeronáutica Mundial - WAC" versão "escoteira", a partir de imagem aérea do local do jogo onde se sobrepõe um sistema de quadrículas, em que se pode trabalhar com coordenadas fictícias pelo estabelecimento de uma latitude e uma longitude "zero" convencionadas.

PLANEJAMENTO DE MISSÃO

Desafio onde os participantes, organizados em duas ou três tripulações de três indivíduos para cada GEAR, determinarão sobre uma carta aeronáutica o percurso a ser percorrido por uma dada aeronave, obedecendo suas características e limitações, em perfeita correspondência com as instruções para a missão recebidas previamente do "Centro de Operações Aéreas".

SIMULADOR DE VÔO

Uma esquadrilha com 4 pilotos representará patrulha. Serão selecionadas quatro missões para serem cumpridas, uma para cada piloto, utilizando o programa "Combat Flight Simulator" (original) ou outro programa simulador equivalente.

Será vencedora a esquadrilha que obtiver mais pontos no somatório das quatro missões. Cada missão iniciará com a partida no motor e decolagem da aeronave, se encerrando com o pouso no aeródromo de origem. Mesmo que o piloto não conclua a sua missão, serão considerados os pontos obtidos durante o vôo.

TOBOGÃ

Este jogo consiste em uma reprodução dos procedimentos utilizados para controlar um pouso de aeronave em condições mínimas de visibilidade.

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 toque....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 seg sem dar um comando ao piloto, caso contrário, este arremeterá até estabelecer novo contato rádio.

PVO – PERCEPÇÃO VISUAL DE OBJETIVOS

Cada patrulha será representado por um ou dois “elementos” (duplas) que serão avaliados quanto à capacidade de identificar aeronaves civis e militares em operação no Brasil, a partir de fotografias, desenhos ou siluetas projetadas por curto período de tempo.

FONTES:

- Guia Tropa Escoteira Em Ação - UEB 2012.
- Gua Tropa Sênior em Ação - UEB 2012.
- Jogos Escoteiros para a Modalidade do Ar - Chefe Jayme Janeiro Rodrigues UEB/SP 1980.
- Jogos Escoteiros do Ar - Chefe Vidor GEARAS.
- Acervo Pessoal.