



Atividade para o Ramo: Sênior

Combate de conhecimento

Informações:

Duração: 30'

Local: Virtual

Participantes: por patrulha.

Atividade Online: (X) SIM () NÃO

Materiais Necessários:

- 01 folha de papel com campos demarcados: 12 x 12 quadrados, os quais devem ter marcados linha por números e colunas por letras, assim formando um campo com coordenadas;
- 12 peças, divididas em dois times de cores diferentes;
- Lista de perguntas com respostas sobre Ramo Sênior e sua história;
- 12 Fichas de marcação de pontos de vida;
- Dado de 6 lados/ ou usar qualquer sorteador de dado online (<https://pt.piliapp.com/random/dice/?num=1>);
- Uma sala de reuniões virtual, como Google Meet ou Zoom;

Áreas de Desenvolvimento:

Intelectual e Social

Desenvolvimento da Atividade:

Posicionamento- O jogo inicia com uma equipe sendo posicionada com cada membro em uma das casas da linha um (primeira linha). A outra equipe será posicionada em quaisquer das casas da linha doze (última linha). Cada membro escolhe sua posição conforme estratégia de jogo.

Jogadores- Cada jogador terá uma ficha de vida que é composta de 3 partes. Ao ser atacado com sucesso por 3 vezes, o jogador será eliminado do jogo. Cada ficha será numerada de 1 a 6, definindo assim a ordem de ataque de cada equipe.

Tabuleiro e Sorteio- Após posicionamento dos jogadores no tabuleiro virtual, o coordenador ou mestre do jogo fará o sorteio de qual equipe dará início. Em seguida colocará as peças e mostrará as posições de todos na folha quadriculada que será o tabuleiro virtual.

Movimento e ataque - Com todos os jogadores posicionados no tabuleiro, a equipe que começará o jogo rola o dado dando início a fase de movimentações e confrontos. O valor obtido pelo dado será o número de casas que o jogador poderá se movimentar em



qualquer direção, assim como será o alcance do seu ataque. Cada jogador, na sua vez da rodada, deverá se movimentar e logo em seguida atacar caso encontre algum adversário dentro do seu alcance.

Ataque- O ataque será solicitado ao mestre do jogo, que verificará as coordenadas dos dois envolvidos. O mestre fará uma pergunta ao defensor, que em caso de resposta correta se salvará do ataque e nada acontece. Em caso de resposta errada será marcado em sua ficha uma vida perdida. Concluído o ataque, conforme sua ordem, será a vez de um dos adversários movimentar-se e atacar, assim sucessivamente até que uma equipe seja totalmente eliminada do jogo.

Exemplo: As casas marcadas em azul representam a equipe **A** e as marcadas em vermelho a equipe **B**. Todos com sua ordem de jogada definidas pelo número da ficha de vida.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1		1			2		3	4		5		6
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12		1			2			3		4	5	6

Primeira rodada:

A Equipe Azul inicia o jogo. O jogador 1 obtém o valor no sorteio do dado. Ele poderá se movimentar 6 casas e depois atacar adversários que estejam

até 6 casas de distância. Conforme exemplo na imagem abaixo, o jogador 1 Azul saiu da casa 1A para a posição 7B, com alcance para atacar tanto o jogador 1 ou o 2 da Equipe Vermelha, podendo escolher um deles apenas.



	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1		1			2		3	4		5		6
2												
3												
4												
5												
6												
7		1										
8												
9												
10												
11												
12	1			2			3		4	5	6	

Seguindo o jogo, agora é a vez do número 1 da Equipe Vermelha jogar. Observamos que obteve o valor 3 no sorteio do dado, ele se movimentou 3 casas da 12A para a 9A e atacou mais 3 posições, alcançando o jogador 1 azul posicionado na casa 6B.

	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
1		1			2		3	4		5		6
2												
3												
4												
5												
6		1										
7												
8												
9	1											
10												
11												
12	1			2			3		4	5	6	



Sugestão de perguntas:

1. Quais os oito pontos subcolaterais da rosa dos ventos?
 - a. nor nordeste, lés-nordeste, lés-sudeste, sul-sudeste, sul-sudoeste, oés-sudoeste, oes-noroeste, nor-noroeste,
 - b. vante, retrante, zenit, nadir, intertrante, extertrante, antartrante, antartitrante
 - c. 1º nordeste , 2º nordeste, 1º sudeste, 2º sudeste, 1º sudoeste, 2º Sudoeste, 1º Noroeste, 2º noroeste

2. A progressão do Ramo Sênior em 1946 era:
 - a. Noviço, intermediário, caçador
 - b. Investido, eficiência 1, eficiência 2
 - c. Investido, Intermediário, Eficiência 1
 - d. Noviço, Escoteiro sênior de 2ª classe, Escoteiro Sênior de 1ª classe

3. A primeira Tropa Sênior que temos registro foi de qual grupo escoteiro?
 - a. Grupo Escoteiro George Black
 - b. Grupo Escoteiro do Ar Cruzeiro do Sul
 - c. Grupo Escoteiro Guilhermina Guinle
 - d. Grupo Escoteiro do Mar Passo da Pátria

4. Como era conhecido Benjamim Sodré?
 - a. Velho Lobo
 - b. Boto Velho
 - c. Gaivota Branca
 - d. Polvo Velho



5. Em 1946 a cor que designava o ramo sênior era:
 - a. Marrom
 - b. Azul
 - c. Grená
 - d. Vermelho

6. Em 1954, que posto da marinha Benjamin Sodré alcançou?
 - a. Capitão de Fragata
 - b. Primeiro tenente
 - c. Almirante
 - d. Vice-almirante

7. A primeira tropa de Guias Escoteiras apareceu em:
 - a. Rio de Janeiro
 - b. Brasília
 - c. São Paulo
 - d. Rio Grande do Sul

8. Quantos anos Olave tinha quando conheceu BP?
 - a. 23 anos
 - b. 26 anos
 - c. 35 anos
 - d. 48 anos



9. O lema do Ramo Sênior é?
- a. Melhor impossível
 - b. Sempre Alerta
 - c. Ataca, massacra, impõe o seu valor...
 - d. Servir
10. O patrono do Ramo Sênior é:
- a. Ch João Ribeiro dos Santos
 - b. Ch Floriano de Paula
 - c. Ch Benjamin Sodré
 - d. Lady Baden Powell
11. A primeira Aventura Sênior Nacional realizou-se em:
- a. Pantanal, Mato Grosso
 - b. Aracruz, Espírito Santo
 - c. Serra do Caraça, Minas Gerais
 - d. Rio Paraná, Paraná
12. Na data de 18 junho comemoramos o Dia do Sênior, mas essa data deve-se a:
- a. Data do primeiro acampamento de tropa sênior
 - b. Data de nascimento de João Ribeiro dos Santos
 - c. Data da primeira atividade em sede da primeira tropa sênior
 - d. Data da criação da primeira tropa sênior pelo ch. João Ribeiro dos Santos.



13. As primeiras patrulhas de Tropa Sênior só poderiam ter nomes de:
- Vultos da pátria
 - Estrelas e constelações
 - Animais marinhos
 - Acidentes geográficos e ou pessoas de grande reconhecimento
14. Quais as etapas de progressão do Ramo Sênior?
- Conquista, Rumo e Travessia
 - Escalada, Rastreador e Travessia
 - Conquista, Rumo e Azimute
 - Escalada, Conquista e Azimute
15. Quantos anos Olave tinha quando veio ao Brasil pela primeira vez?
- 50 anos
 - 60 anos
 - 70 anos
 - 75 anos
16. Quantos filhos Olave e BP tiveram?
- 3
 - 2
 - 1
 - Nenhum



17. Quando o escotismo chegou ao Brasil?
- a. 1907
 - b. 1910
 - c. 1914
 - d. 1924
18. Quem trouxe o escotismo para o Brasil?
- a. Baden Powell
 - b. Olave Baden Powell
 - c. Os oficiais e marinheiros da Marinha Brasileira
 - d. Imigrantes europeus
19. Como era o nome do escoteiro que deu sua vida para salvar os passageiros de um acidente de trem em 1938?
- a. Caio Viana Martins
 - b. Guia Lopes
 - c. João Ribeiro dos Santos
 - d. Carlinhos de Jesus
20. Em qual hemisfério pode ser vista a constelação de Órion?
- a. Norte
 - b. Sul
 - c. Norte e Sul
 - d. Nenhum



21. Caso o sênior/guia não tenha bússola, o Norte pode ser achado pelo sol. No hemisfério Sul, em que ponto cardeal o sol se encontra ao meio dia?
- Leste
 - Oeste
 - Sul
 - Norte
22. Caso o sênior/guia não tenha bússola, o Norte pode ser achado pelo sol. No hemisfério Sul, em que ponto cardeal o sol se encontra as 6 horas?
- Leste
 - Oeste
 - Sul
 - Norte
23. Caso o sênior/guia não tenha bússola, o Norte pode ser achado pelo sol. No hemisfério Sul, em que ponto cardeal o sol se encontra as 17 horas?
- Leste
 - Oeste
 - Sul
 - Norte
24. Como se pede socorro (SOS) em código morse?
- ...---...
 - ...---
 - .-.
 - .-



25. Quem escreveu a canção do sênior?

- a. João Ribeiro dos Santos
- b. Benjamin Sodré
- c. José Carvalho da Silva
- d. Baden Powell

GABARITO

- | | |
|----|---|
| 1 | A |
| 2 | D |
| 3 | C |
| 4 | A |
| 5 | A |
| 6 | C |
| 7 | B |
| 8 | A |
| 9 | B |
| 10 | A |
| 11 | D |
| 12 | B |
| 13 | D |
| 14 | D |
| 15 | C |
| 16 | A |
| 17 | B |
| 18 | C |
| 19 | A |



20 C

21 D

22 A

23 B

24 A

25 A

Variações

Podemos fazer o jogo ao ar livre, apenas substituindo a folha de papel como tabuleiro, para um campo demarcado com cordas. Usar dados gigantes torna o jogo bem interessante.

Dicas

O sucesso do jogo depende muito do coordenador estar atento às regras, assim como saber explicar aos jogadores.

Colaboraram na elaboração dessa ficha

Estela Seifert, Gelson Wergutz e Sonia Lia de Carlos Alves