MÓDULO Nº 14 - TÉCNICAS DE CAMPO

Realizado em _____ de ___ à ___/ ___/ ___

Cursante: _____

Grupo Escoteiro _____ Nº ____/___

Mais...	Módulo nº xxx - Nome Módulo nº yyy - Nome Módulo nº zzz - Nome
Fontes...	Nome do livro, de autor (ano). Nome do Livro, de autor (ano). Nome do Livro, de autor (ano).
Colaborou	TEXTO e DIAGRAMAÇÃO: Paulo C.A. Cabello (G.E. Guaianazes - 68º SP). ILUSTRAÇÕES: Walter Dohmé (G.E. Parecis - 27º SP) e outras fontes desconhecidas.

A minha Patrulha é a .....

A numeração da Patrulha é feita da seguinte forma: o número 1 é o Monitor, o número 2 é o Submonitor , o nº 3 é o mais adestrado e o antigo; e assim por diante.

1) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

2) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

3) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

4) _____ tel. _____
End._____ CEP. _____

5) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

6) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

7) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

8) _____ tel. _____
End. _____ CEP. _____

O grito da minha Patrulha é:

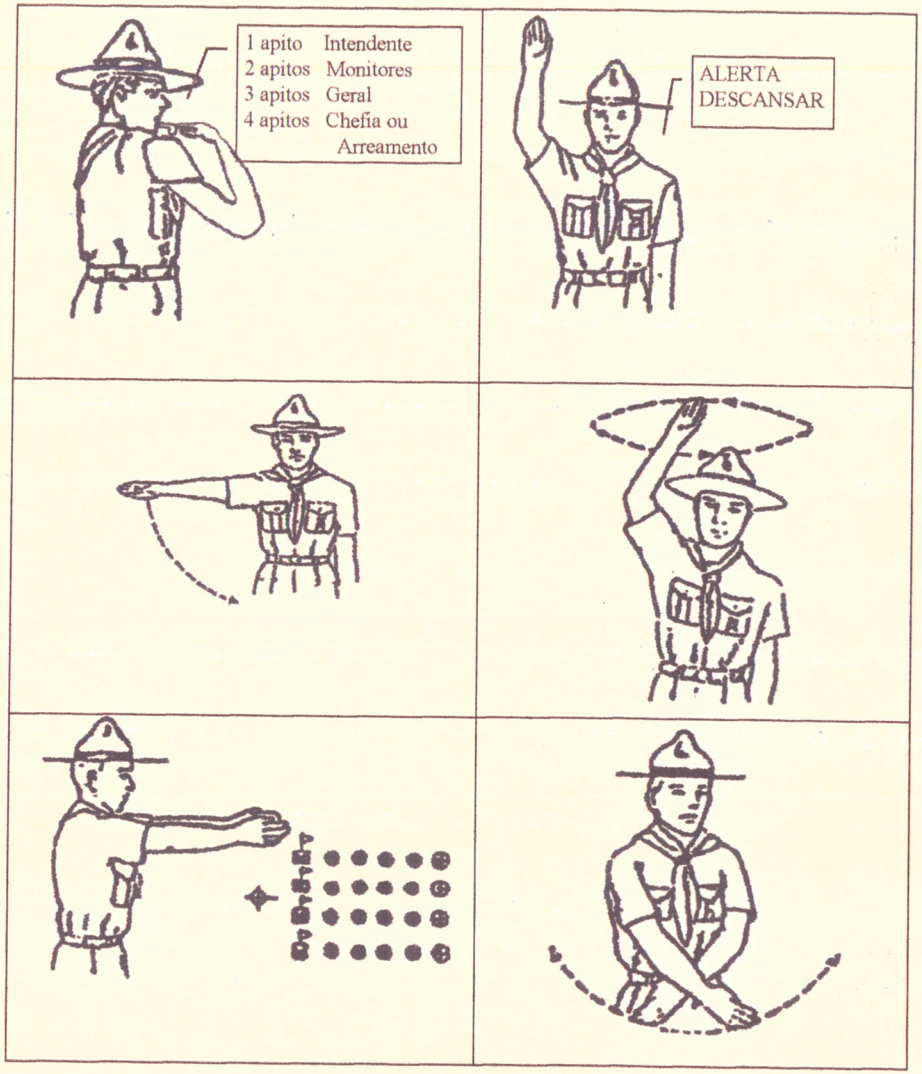
programa do curso Dia __/__/__

HORARIO	ATIVIDADE	RESPONS.
07:00 h	Recepção e formação de Patrulhas	
08:00 h	1ª Patrulha de Serviço Hasteamento, Oração	
08:10 h	Jogo	
08:20 h	PL INICIAL	
08:40 h	Lanche e Instalação de campo	
10:30 h	Cafézinho	
10:40 h	Bases (20') 1 - Apitos, sinais e vozes de comando 2 - Amarras 3 - Fogão de lata 4 - Esteiras	
12:00 h	Almoço	
13:45 h	2ª Patrulha de Serviço e Jogo	
14:00 h	Bases (20') 1 - Ponte 2 - Mastros 3 - Nós 4 - Fogos e mechas	
15:20 h	Cafézinho	
15:40 h	Bases(20') 1 - Conservação de Ferramentas 2 - Ponte do Macaco 3 - Mesa e lavatório 4 - Chuveiro e latrina	
17:00 h	Banho e ATL	
18:00 h	Arriamento e 3ª Patrulha de Serviço	
18:30 h	Jantar	
19:30 h		
20:00 h	Fogo de Conselho	
22:00 h	Jogo	
22:30 h	Chá e recolher	
23:00 h	Silêncio	

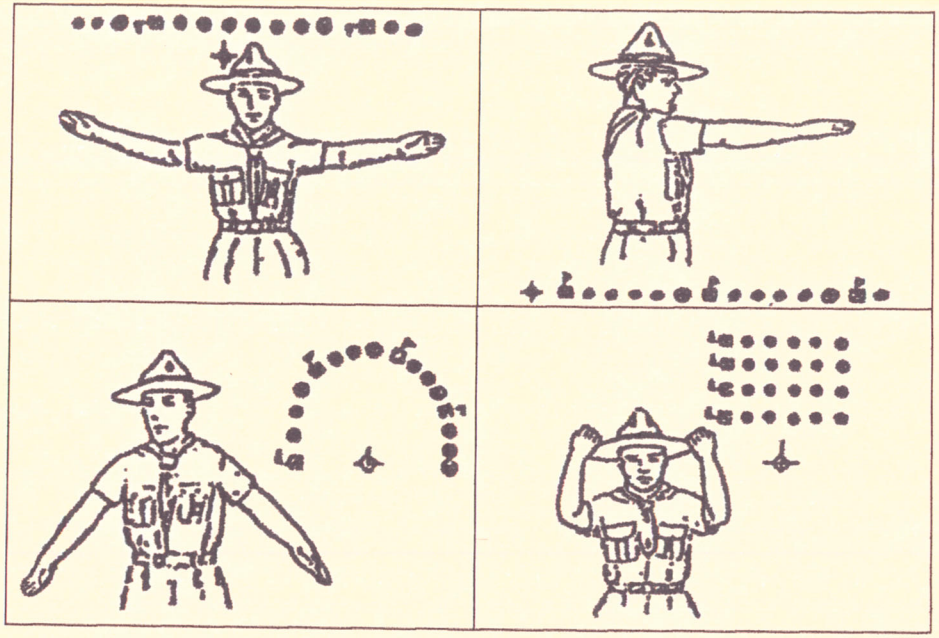
DIA __/__/__

HORARIO	ATIVIDADE	RESPONS.
06:00 h	Alvorada	
06:20 h	Higiene e Café	
07:30 h	Inspeção	
08:30 h	Hasteamento e Culto 4ª Patrulha de Serviço	
09:30 h	Adestramento: Segurança	
10:00 h	Cafézinho	
10:20 h	Adestramento e Jogos: Fogueiras	
11:00 h	Comida Mateira (teoria)	
12:00 h	Almoço mateiro	
14:00 h	Bases (20') 1 - Percurso 2 - Prancheta 3 - Estadia 4 - Tela Panorâmica e pegadas	
16:00 h	Cafézinho	
16:15 h	Desmontagem	
17:00 h	Arriamento e Encerramento	

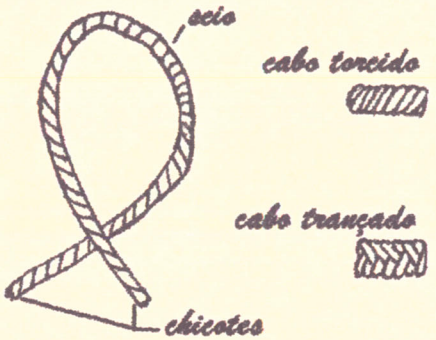
apitos, vozes de comando e sinais de formação



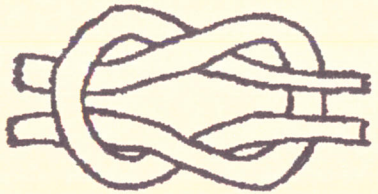
sinais de formação



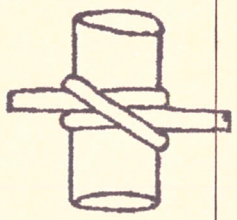
PARTES DE UM CABO



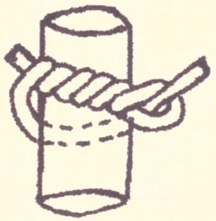
NÓ DIREITO



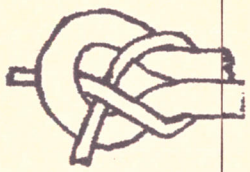
VOLTA DO FIEL



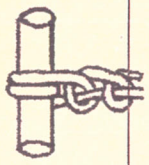
VOLTA RIBEIRA



NÓ DE ESCOTA



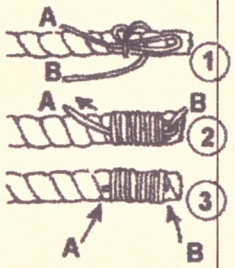
VOLTA REDONDA COM COTES



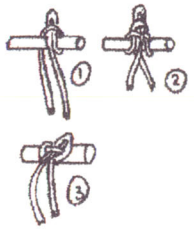
NÓ DE FATEIXA

LAIS DE GUIA

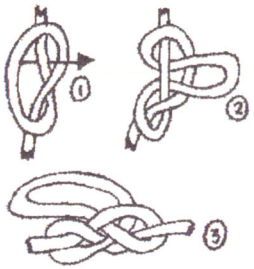
FALCASSA



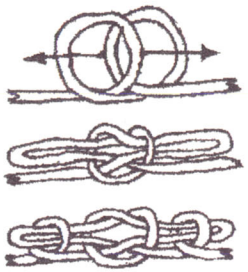
VOLTA DO SALTEADOR



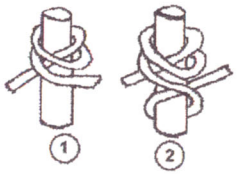
NÓ DE ARNES



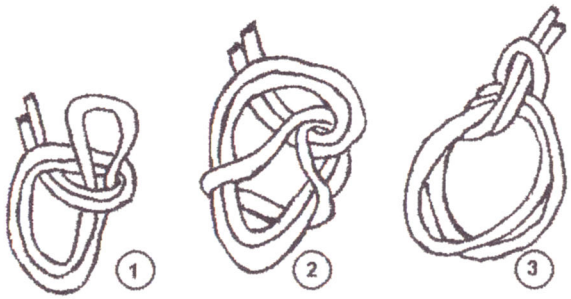
CADEIRA DE BOMBEIRO



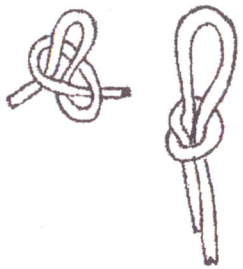
VOLTA DO FIEL DUPLA



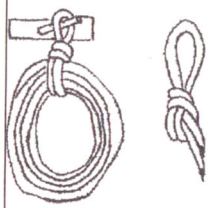
BALSO PELO SEIO



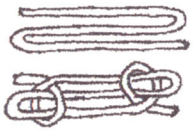
NÓ DE CORRER



NÓ DE ASELHA

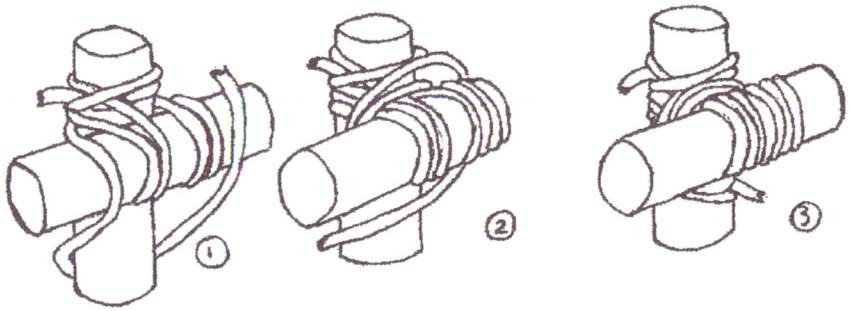


CATAU

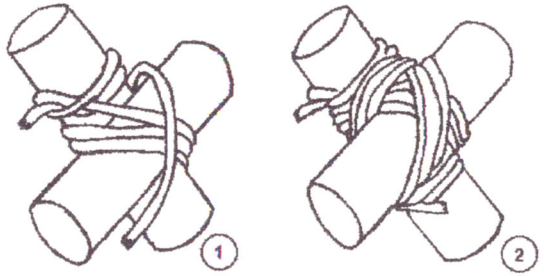


PESCADOR

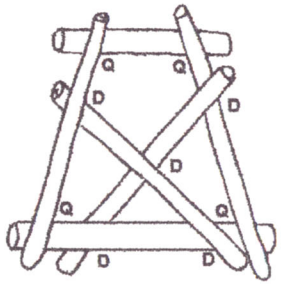
AMARRA QUADRADA



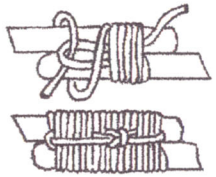
AMARRA DIAGONAL



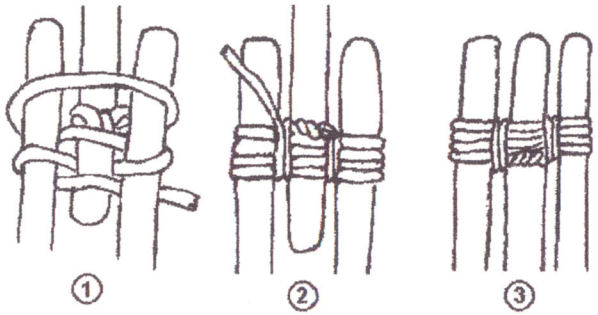
cavalete de ponte



AMARRA PARALELA



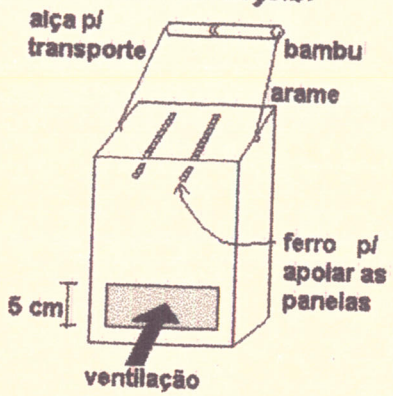
AMARRA PARA TRIPÉ



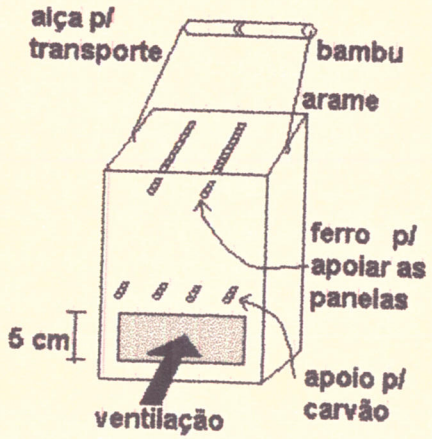
NÓ	UTILIDADE
nó direito	unir dois cabos de diâmetros iguais
nó de escota	unir dois cabos de diâmetros diferentes
volta do fiel (nó de porco)	prender um cabo a uma árvore ou estaca
volta da ribeira	prender o chicote do cabo a uma barra ou estaca
volta redonda com cotes	prender o seio do cabo a uma estaca
lais de guia	formar uma alça firme que não aperte
volta do salteador	nó de evasão, pode ser desfeito à distância
nó de arnês	formar uma alça firme que não aperte
cadeira de bombeiro	formar duas alças firmes, que não apertam, deixando os chicotes livres
volta do fiel dupla	igual à simples, mas com mais uma volta para não deslizar
nó de correr	formar uma alça corrediça ao ser puxada
nó de fateixa	prender o seio do cabo a uma árvore ou estaca, deixando o cabo livre da estaca
nó de aselha	formar uma alça ou asa (com esforço fica difícil de desfazer)
catau	para encurtar o cabo ou reforçar uma parte poida
balso pelo seio	formar duas alças firmes, deixando os chicotes livres
nó de pescador	unir dois cabos muito lisos

AMARRA	UTILIDADE
quadrada	unir duas madeiras em ângulo mais ou menos reto
diagonal	unir duas maneiras em ângulo agudo
paralela	unir duas madeiras paralelamente, podendo juntá-las para aumentar o comprimento
para tripé	unir três madeiras paralelamente, podendo ser abertas para gerar um tripé

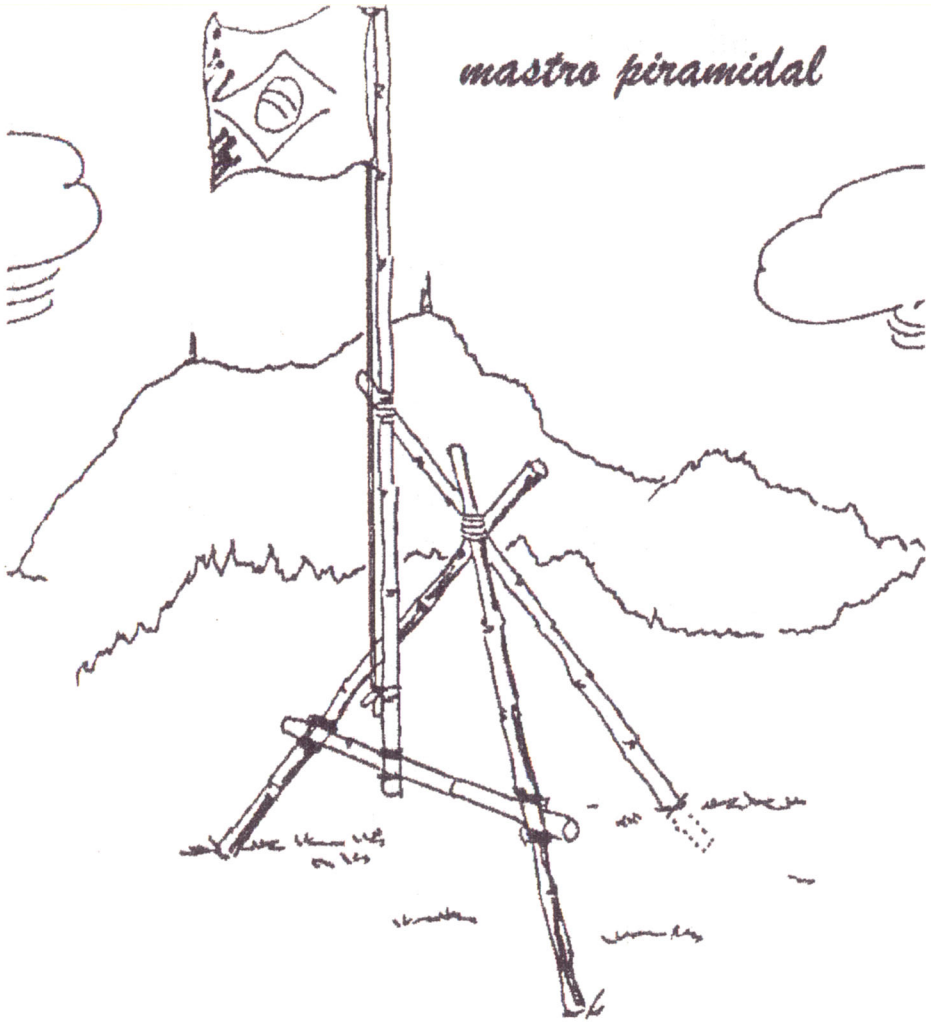
fogão de lata (serragem)

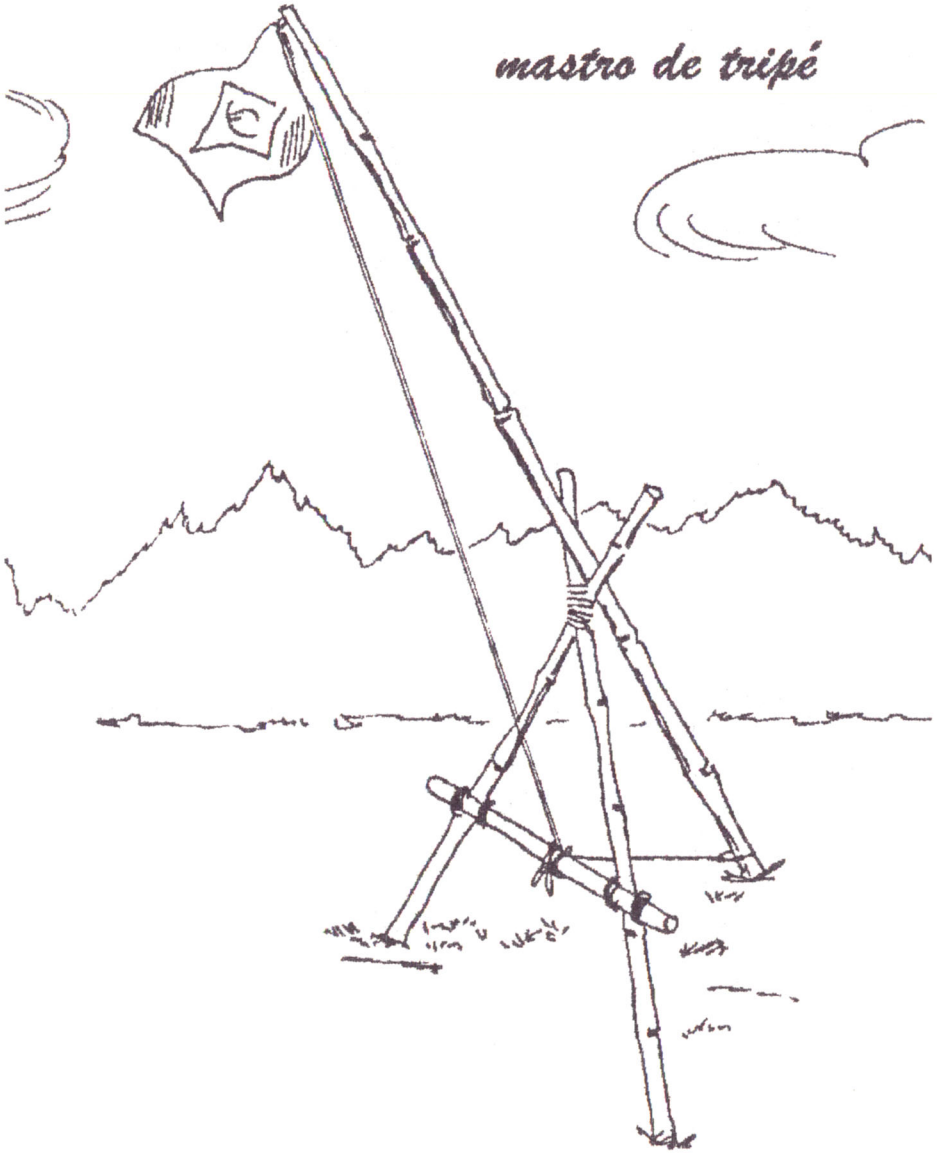


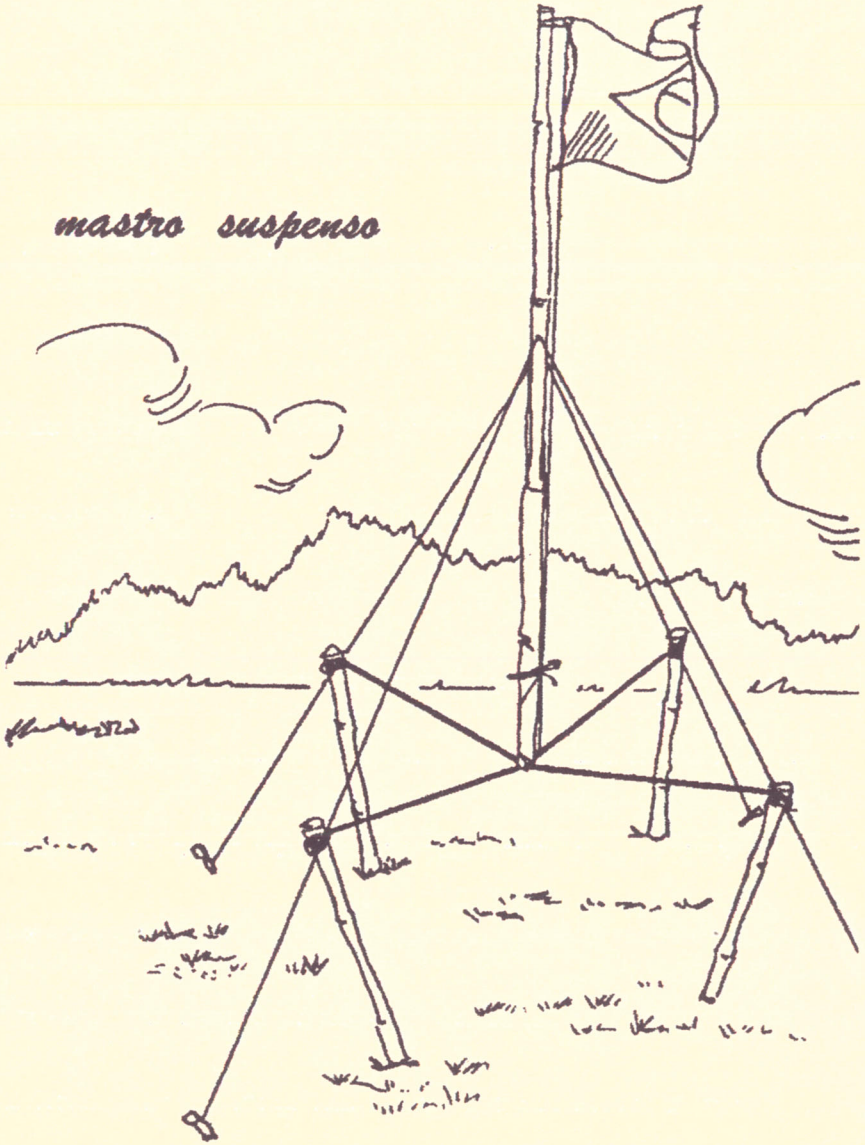
fogão de lata (carvão)

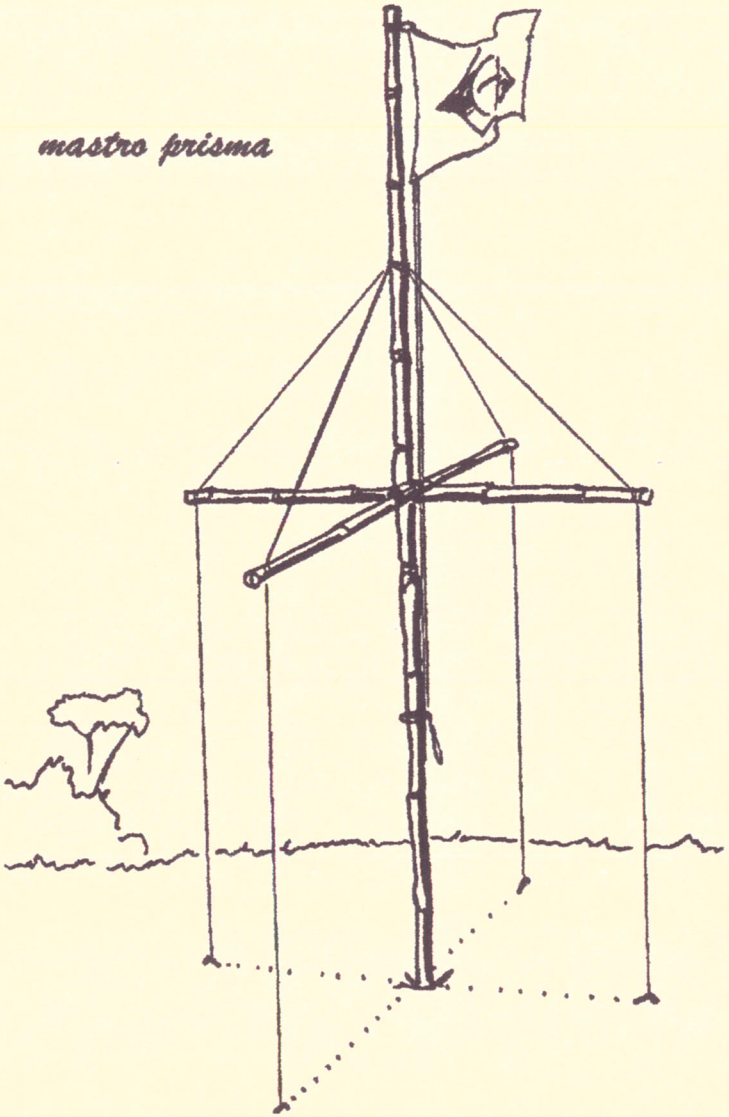


Obs.: Numa lata de 20 litros, usar a tesoura de cortar lata para abrir buraco para ventilação. Colocar barras de ferros em furos feitos com pregos para apoiar as panelas ou o carvão. Fazer uma alça de arame com bambu para melhor transportar e posicionar quanto ao vento.


mastro piramidal


mastro de tripé


mastro suspenso


mastro prisma

Cardápio

Sábado

café - Café, leite, pão com margarina, geleia e bolachas.
cafezinho - Café, chá e bolachas
almoço - Arroz e feijão

- picadinho de carne com legumes
- suco e banana assada

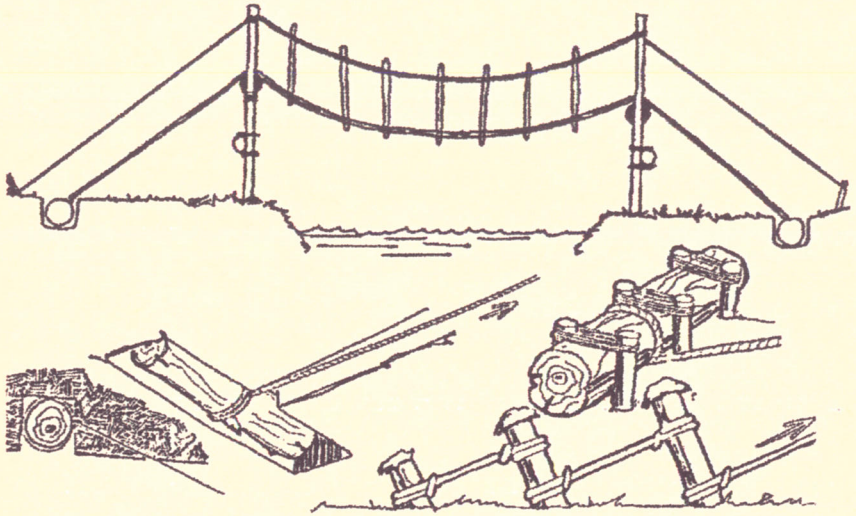
cafezinho - Café, chá e bolachas
jantar - Sopão de feijão
arroz, carne assada, batatas dorê
salada de tomates e alface

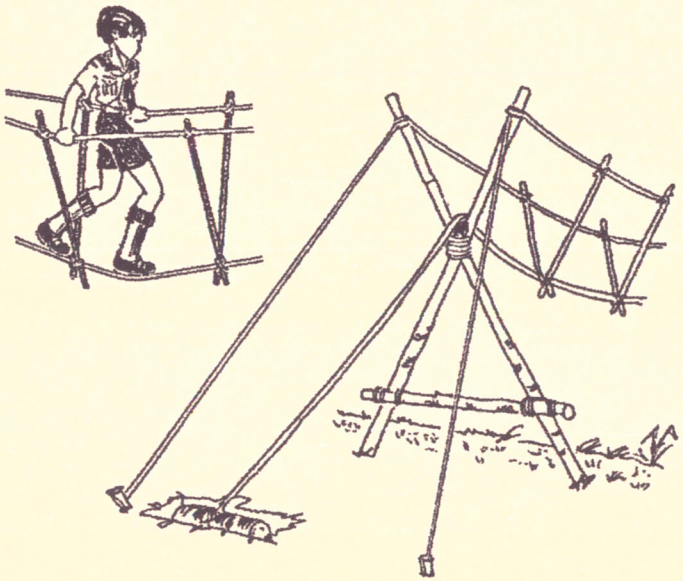
Domingo

café - Café, leite, pão com margarina, patê.
cafezinho - Café, chá e bolachas
almoço
- omelete com milho e legumes
- bife e peixe assado na brasa
- limonada

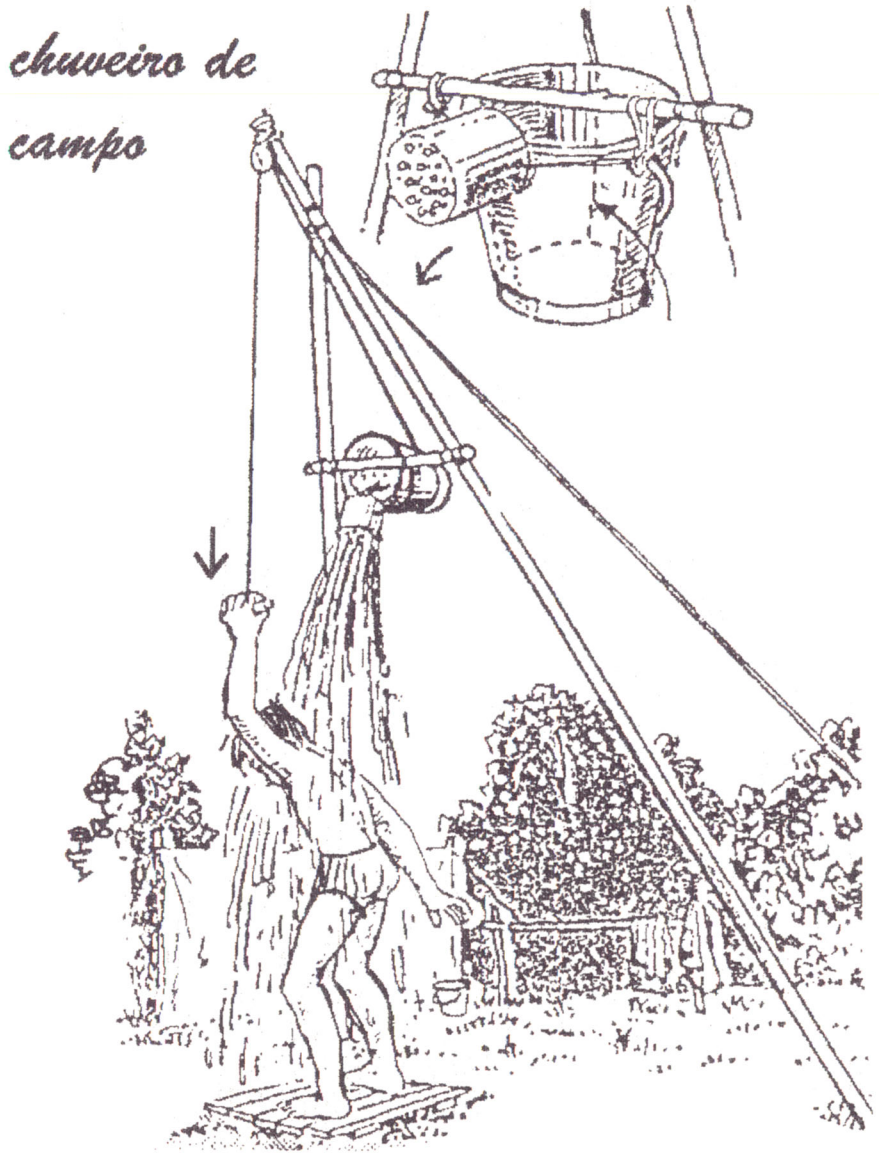
- a ser preparado pelas próprias Patrulhas

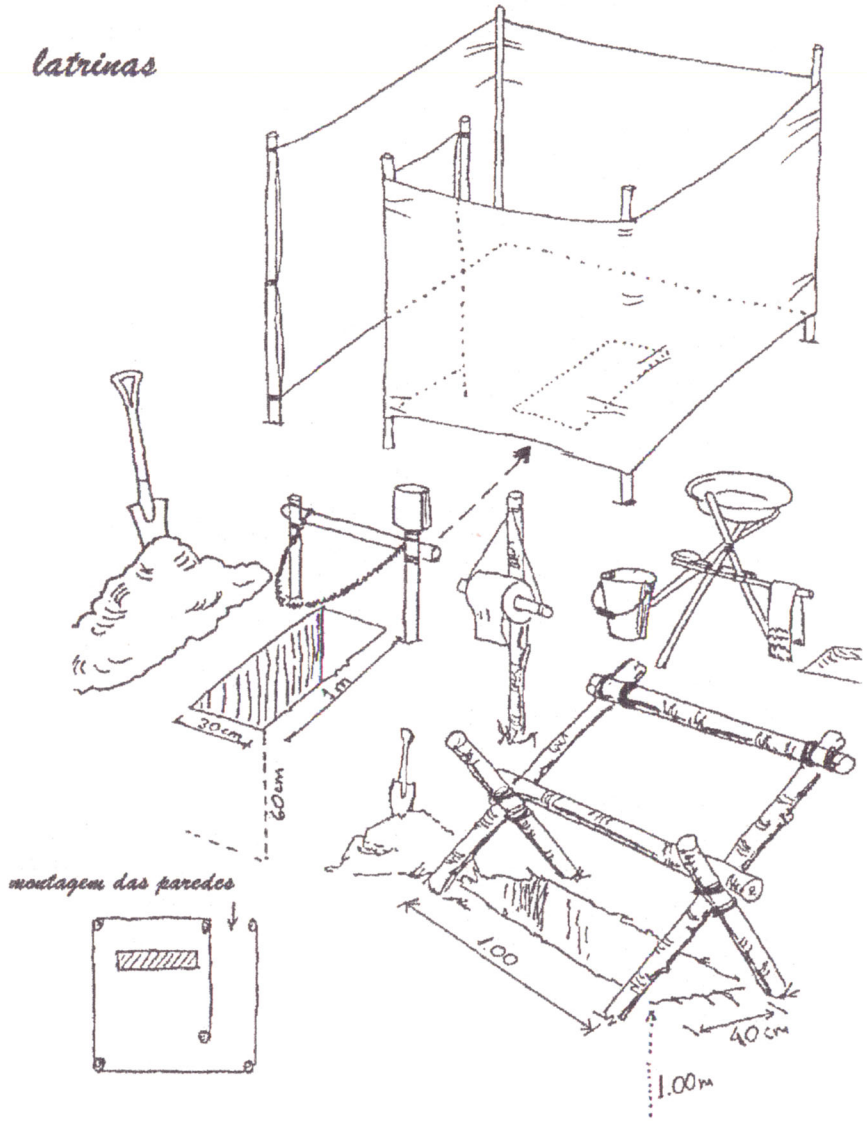
ponte do macaco



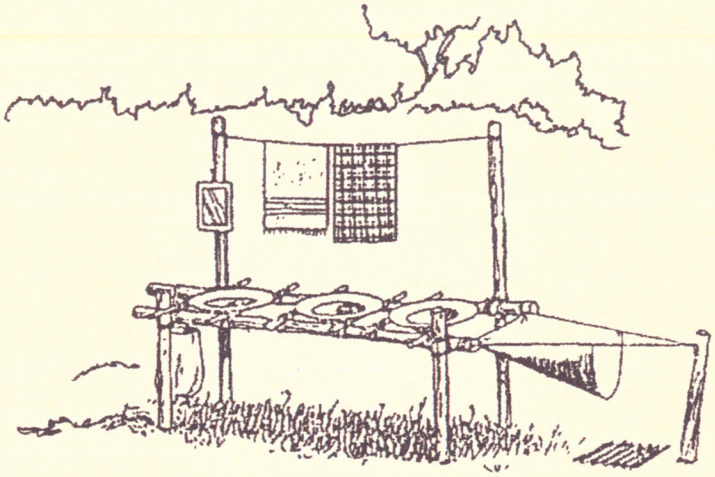


CHUVEIRO DE CAMPO

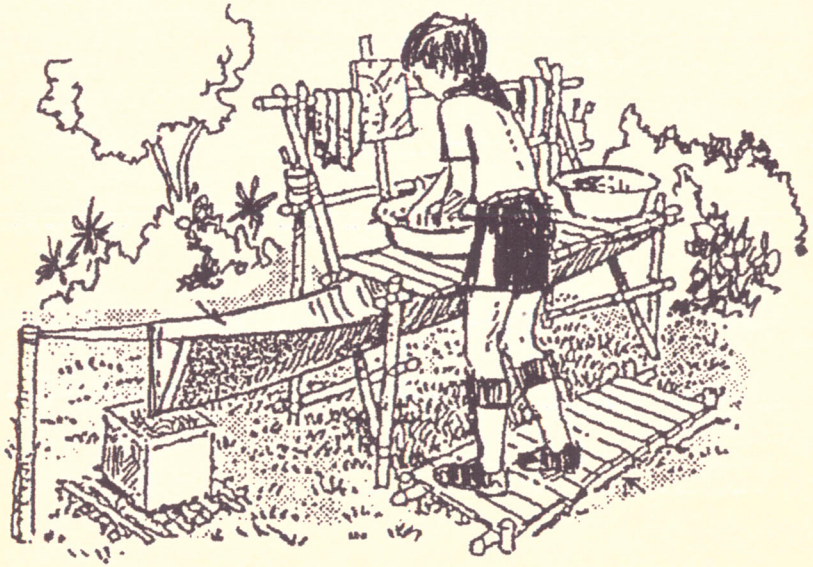




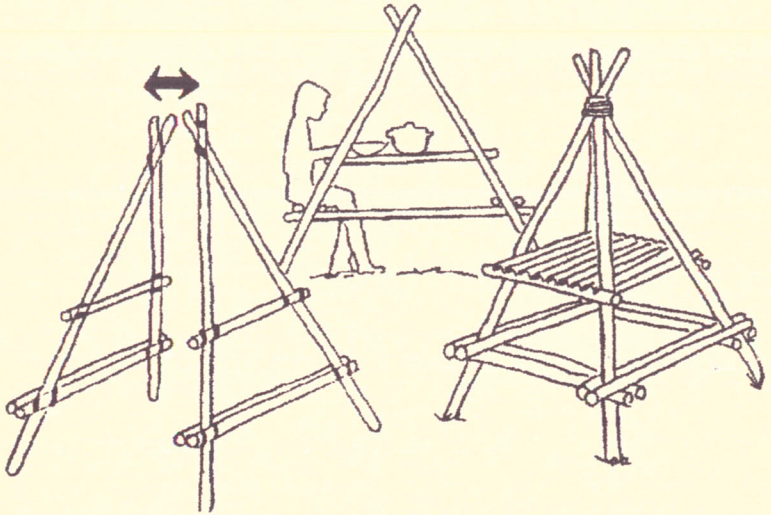
lava pratos



lava pratos



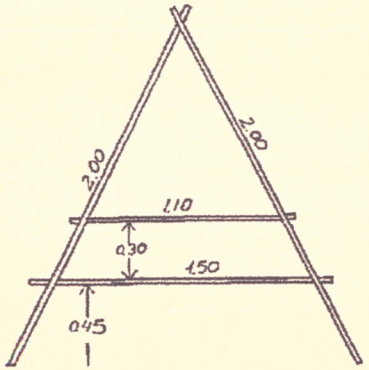
mesa com banco



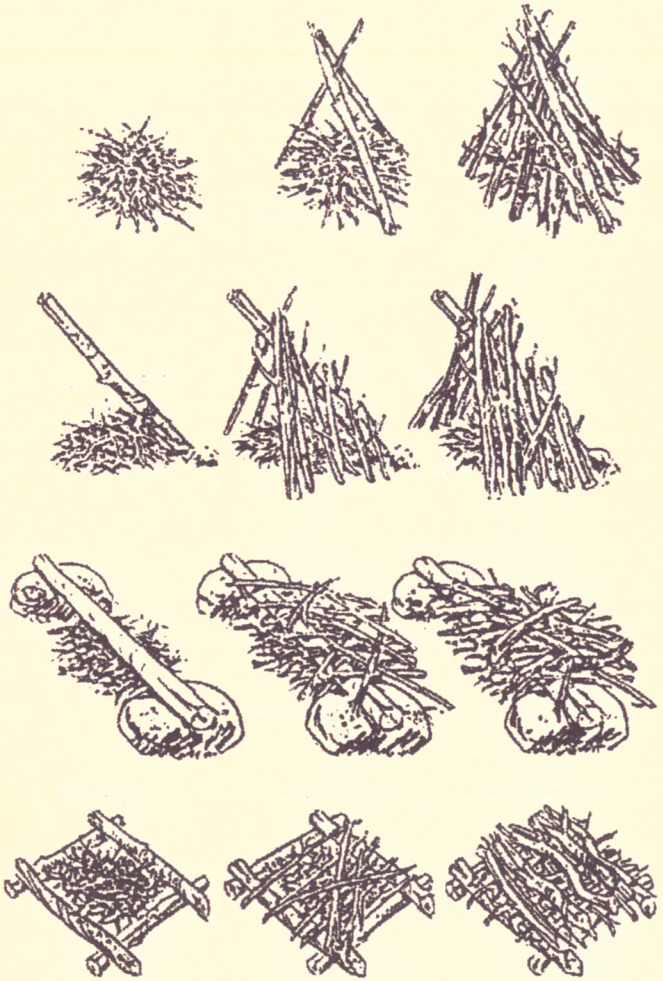
Fazer 2 armações conforme modelo abaixo:

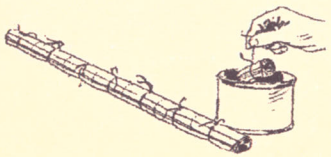
MATERIAIS:

4 bambus de 1,10 m
12 bambus de 1,10m (rachados ao meio = 24)
4 bambus de 2,00 m
8 bambus de 1,50 m



fogo e mechas

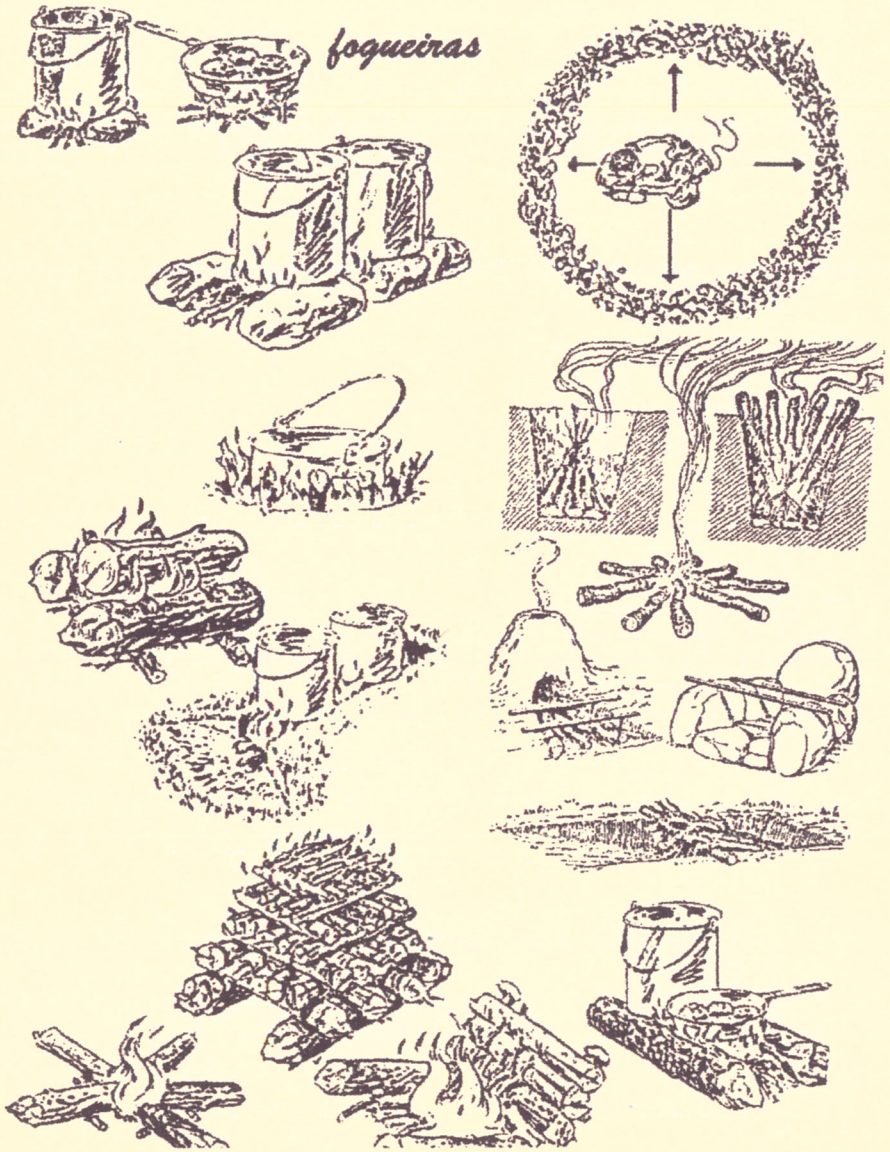




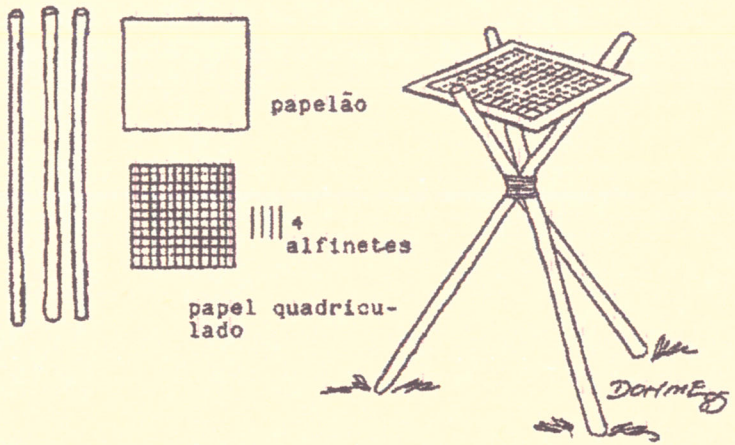
Para fazer as mechas deve-se enrolar papel e amarrar com barbante e mergulhar em parafina derretida. Após cortar em tamanhos adequados

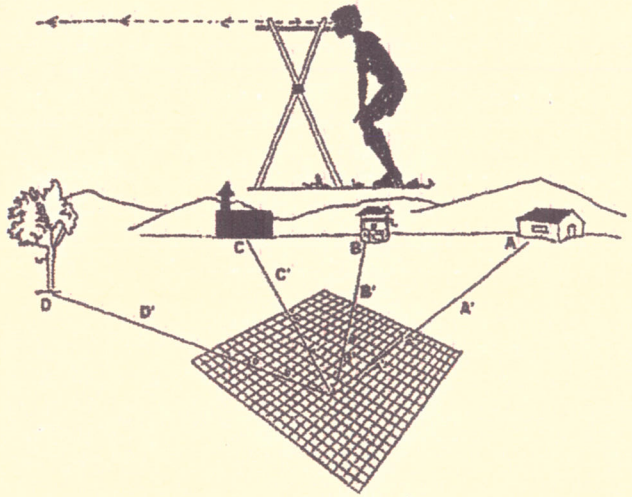
FOGUEIRAS

fogueiras



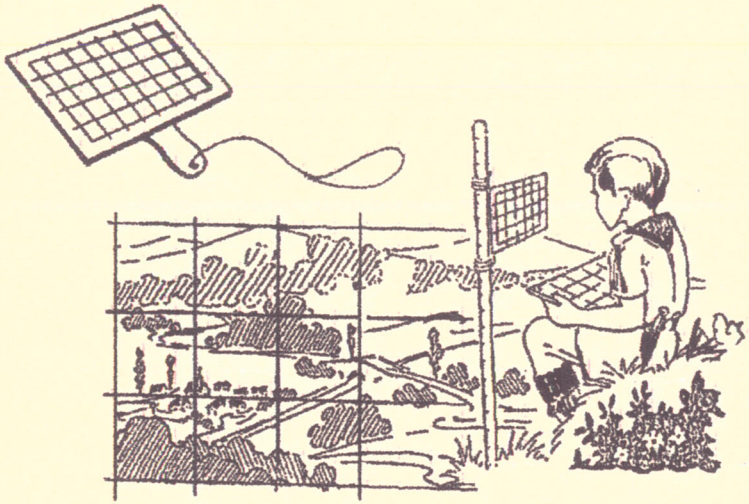
Mapeamento pelo método da prancheta





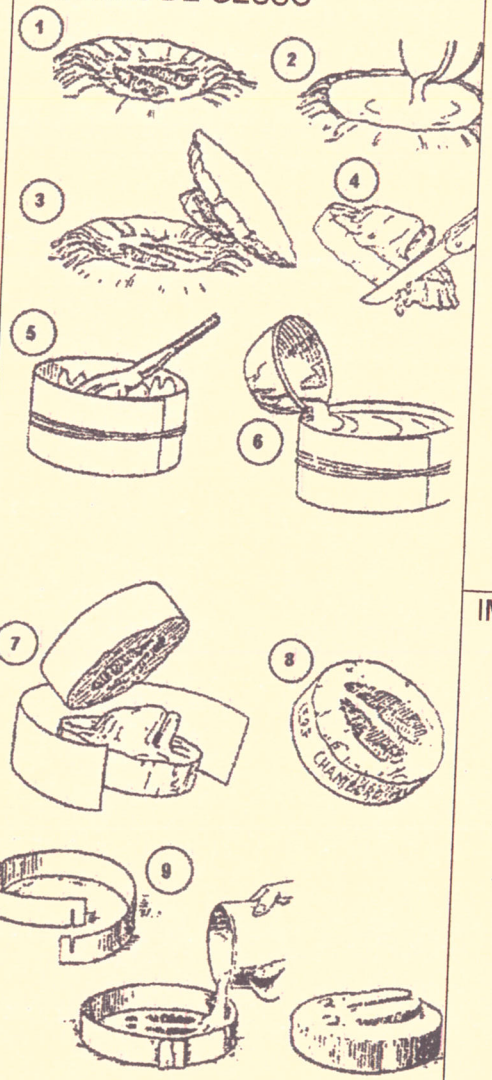
OBS.: Há quem prefira trabalhar com 4 bastões e uma caixa de papelão, utilizando neste caso a amarra de quadripé.

tela panorâmica

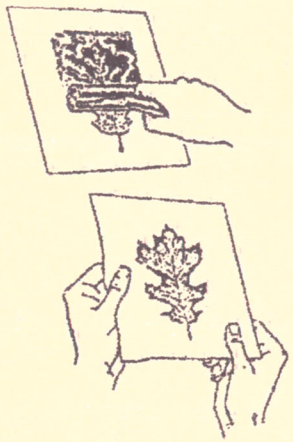


	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										

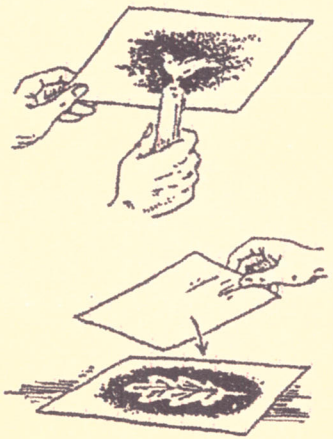
MOLDES DE GESSO



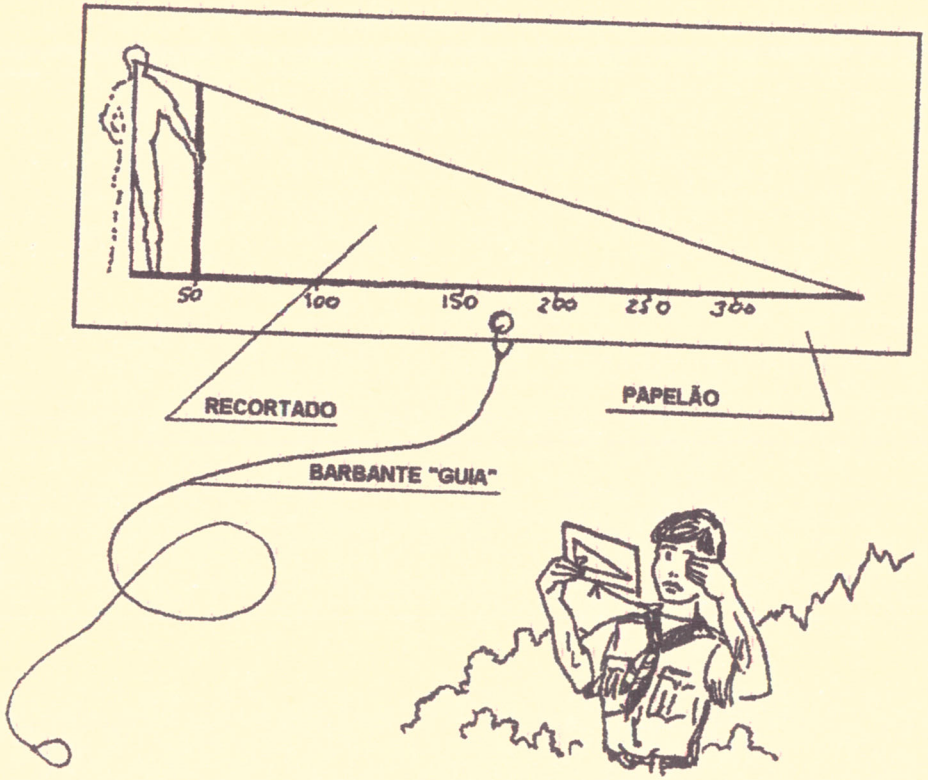
IMPRESSÃO COM TINTA



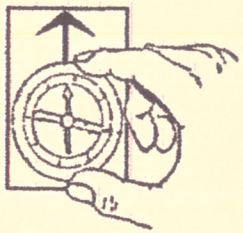
IMPRENSÃO COM FUMAÇA



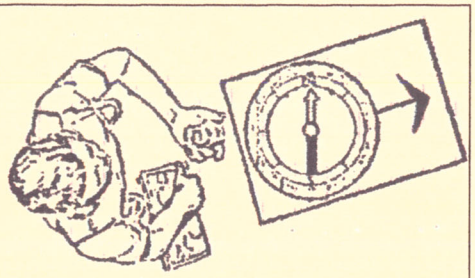
estadia (medidor de distâncias)



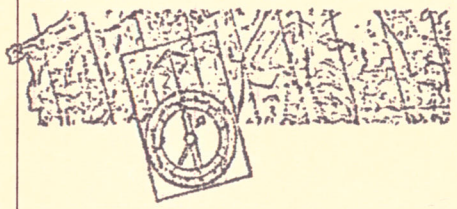
bússola silva e orientação



Para ir numa certa direção, ajuste os números graduados e a bússola para os pontos N. S. L. O. em posição à linha de direção. Não dê atenção à agulha.

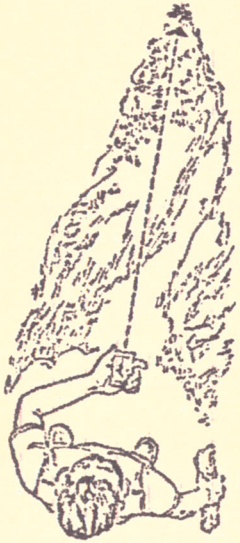


Aponte a seta de direção à sua frente. Volte-se até que a agulha se ajuste à seta no fundo da caixa. Siga em frente.



Em virtude de que a agulha da bússola sempre aponta para o norte magnético, os mapas devem ser orientados com linhas no mesmo sentido. Se o seu mapa não tiver as linhas nesse sentido, trace-as

Para ajustar sua bússola para a direção de seu roteiro, coloque o canto da bússola sobre o mapa até tocar o ponto onde você está e olhe para o seu destino. Vire depois a caixa até a seta de fundo da mesma ficar paralela à linha do norte magnético.

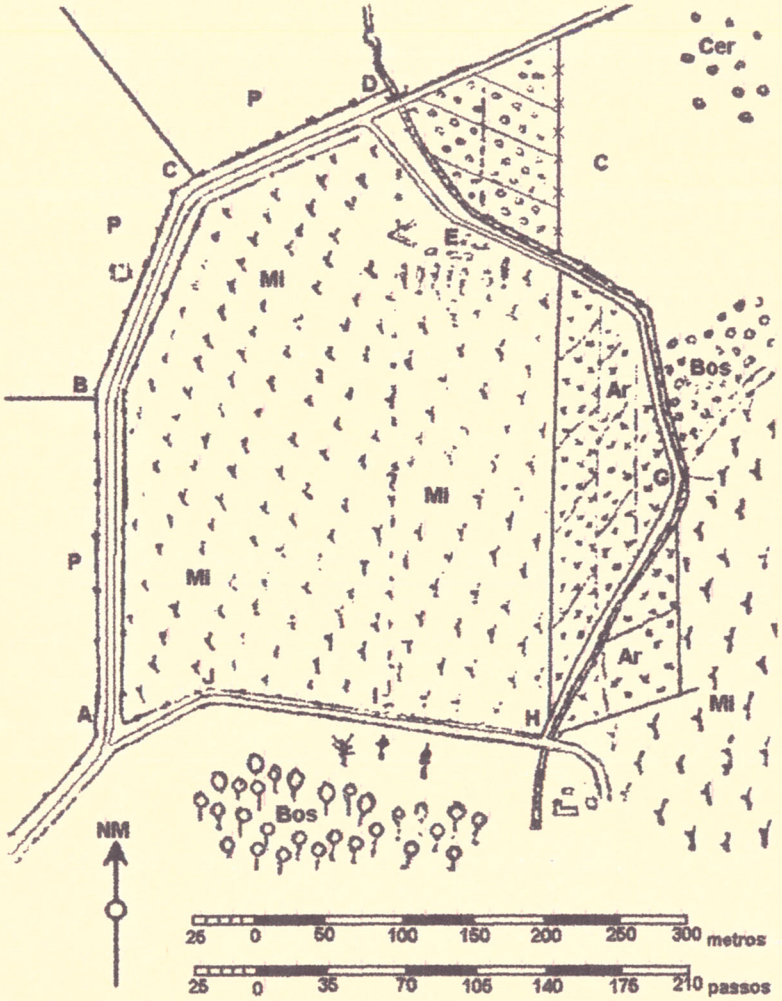


Segure a bússola suavemente na mão, com a seta de direção apontada para sua frente. Vire seu corpo até que a agulha juste sobre a seta do fundo. Olhe diretamente à frente para o seu marco de destino: essa é a direção que você deve tomar para atingir seu objetivo.

percurso de Giwell (referente ao esboço topográfico da fl.29)

ESTAÇÃO	AZI MUTE	HORA	EST.	ACUMUL.	RELATÓRIO
A	- - -	11:20 h	75	1400 m	Da estação A partimos à pé para o Km 8, onde tomamos um automóvel para regresso à sede.
I	242º	11:15 h	225	1325 m	Última estação, onde a estrada da fazenda vira para apanhar a rodovia até a estação A inicial
U	279º	9:00 h	200	1100 m	Estação junto à ponte da estrada de acesso à fazenda. Rumo W. Estrada. Parada para Almoço. Levantar o campo. Caminho já conhecido. Regresso
G	210º	840 h	100	900 m	Estação na curva do caminho, entre arrozais. Rumo SSW, para o local do campo. Arrozal à margens do rio Anil, além do milho, terreno muito úmido.
F	168º	8:30 h	150	800 m	Belo arrozal à direita, bosque à esquerda do rio. Rumo SSE. Estação determinada na curva do caminho, entre o campo e o arrozal.
E	112º	7:50 h	100	650 m	Fazenda entre os eucaliptos. Casas, currais. Último acolhimento. Café com bolo. Ao N, além do rio, um belo pomar. Novo rumo SE. Pausa de 20 minutos.
D	138º	7:10 h	150	550 m	Estação na ponte de cimento armado. Caminho para a fazenda "Anil". Pela estadia, distância ao campo 500 m. caminho margeando um rio.
C	65º	6:50 h	150	400 m	Na mesma estrada. Rumo ENE. Cavalos e burros no pasto à esquerda. Milharal à direita. Estação no canto da cerca dos pastos.
B	22º	6:30 h	250	250 m	Estação no canto da cerca dos pastos. Estrada na direção NNE. Marco do Km 12. Zebus no pasto. Buracos na estrada.
A	0º	6:10 h	0	0 m	Partida às 6 h Início A na bifurcação da rodovia estadual e a estrada para fazenda. Cercas nas laterais. Linha telefônica à esquerda. À esquerda culturas e à Oeste pastos. Estrada asfaltada. Rumo NM.

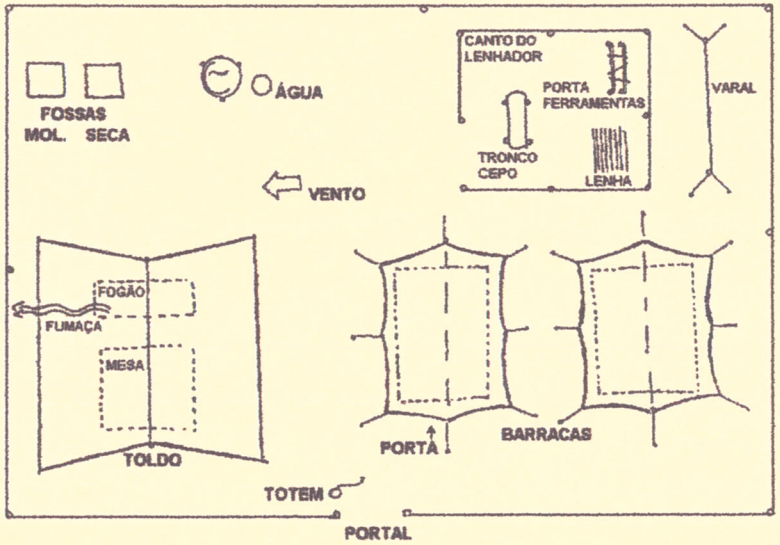
esboço topográfico



percurso de Giwell (formulário)

Esta-ção	Data	Hora	DISTÂNCIA Parc.	DISTÂNCIA Total	Azi-mute	Desenho	Relatório
O							
N							
M							
L							
K							
J							
I							
H							
G							
F							
E							
D							
C							
B							
A							

esquema de um canto de patrulha



canto do lenhador

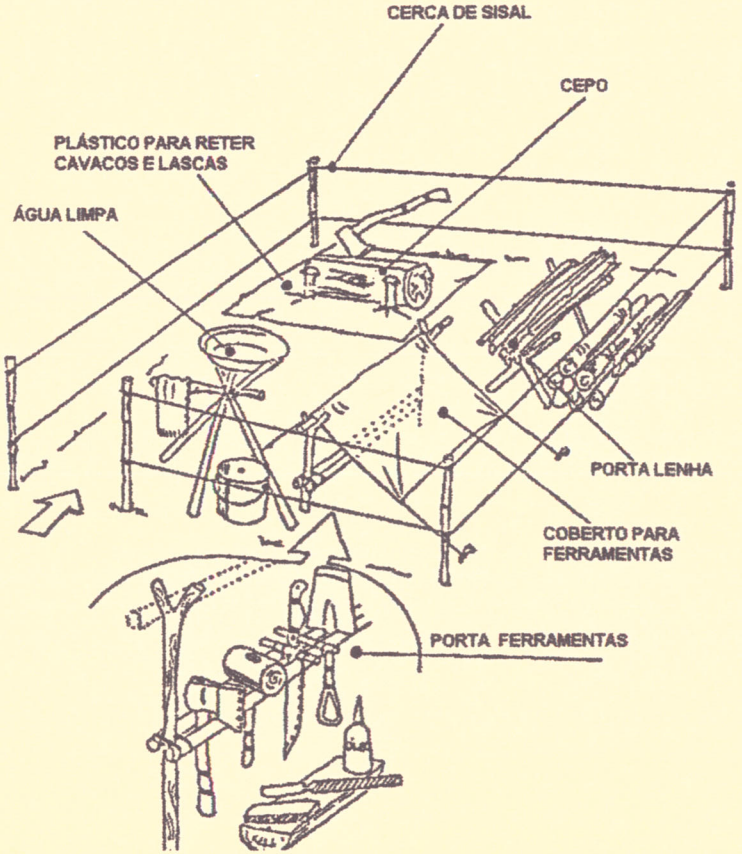
Para a segurança da Patrulha é a primeira coisa a ser feita no campo.

Assim tanto para quem corta madeira como os demais estarão em segurança. Evita perder ferramentas.

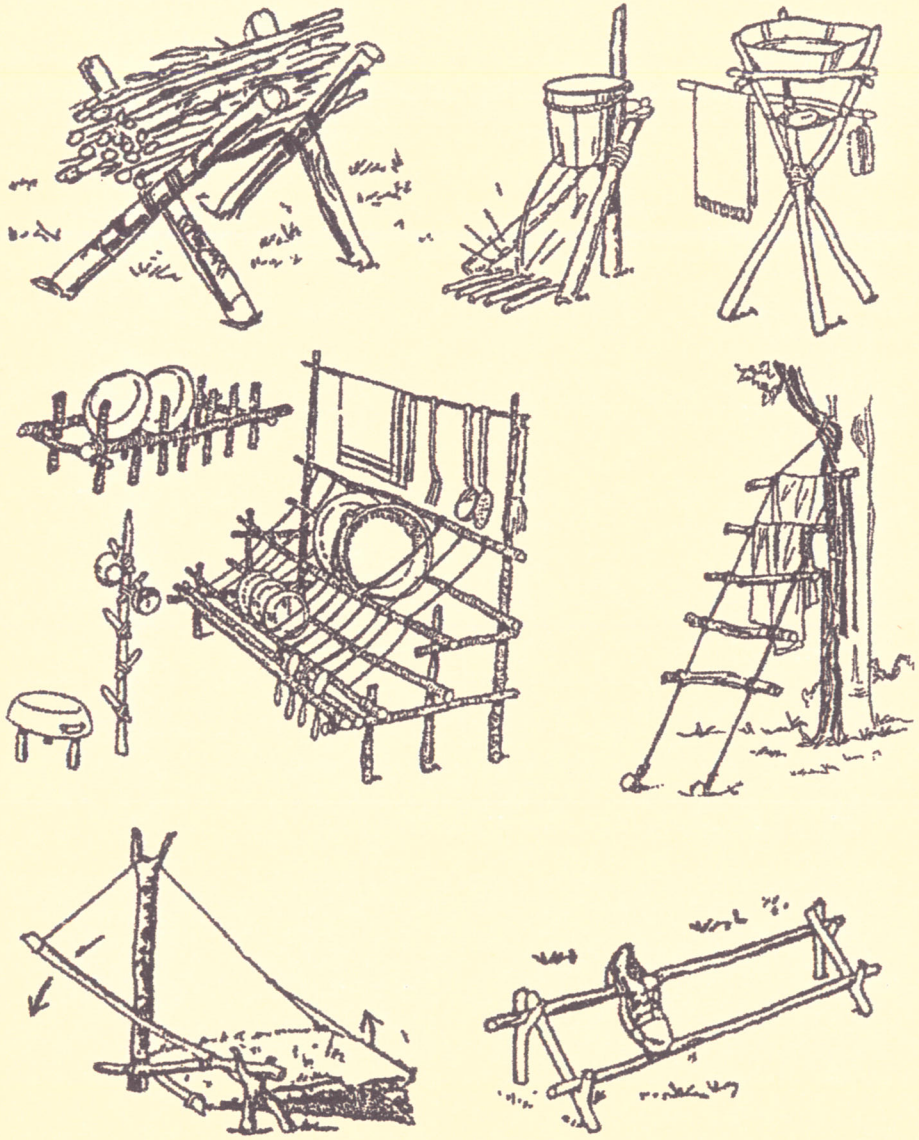
No canto do lenhador deve ficar apenas a pessoa que está cortando a madeira.

O canto do lenhador pode ser melhorado, dependendo da criatividade dos Escoteiros.

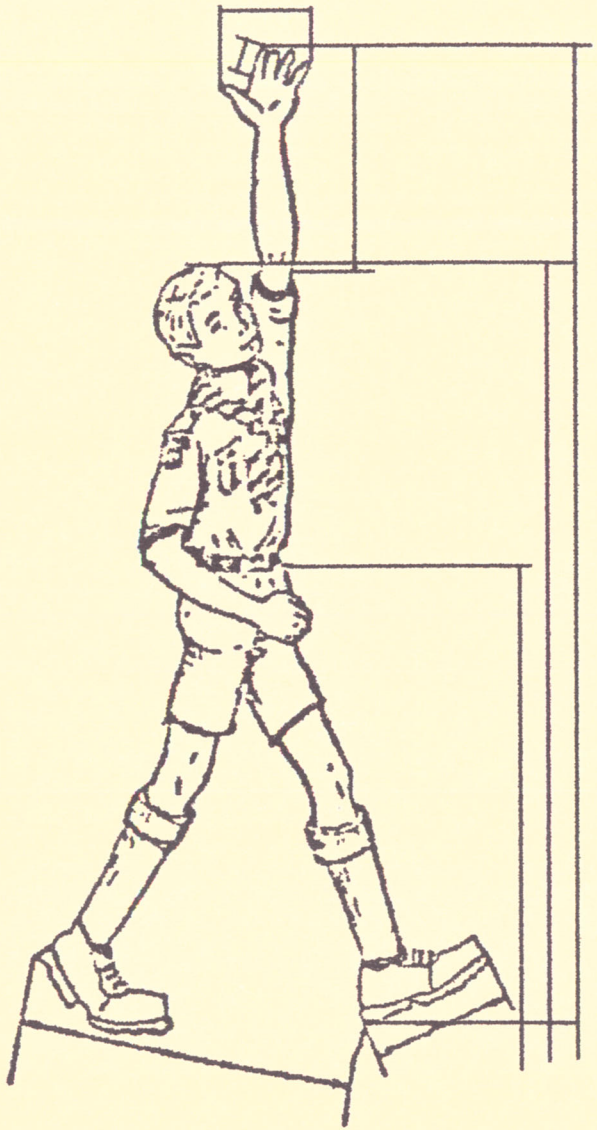
As ferramentas devem estar identificadas com as cores da Patrulha.



conforto no campo



medidas pessoais



fogos e fogões

A - TIPOS

- Estrela - pouca chama, pouca fumaça, precisa vigiar para não apagar.
- Trincheira - difícil de apagar, bem arejado, bom braseiro (prever buracos para entrada de ar).
- Pirâmide - muito calor e iluminação.
- Refletor - irradia bastante calor com direcionamento.
- Conselho - iluminação e rapidez médias, alto calor
- Conselho especial - demorado, de pouca iluminação e calor.
- Caçador - igual ao trincheira com duas toras de madeira para substituir os buracos
- Polinésio - buraco no chão, bem demorado, não apaga com o vento e é auto-alimentado.

B - COMO ACENDER

1 - Preparar o combustível

- iscas de folhas de palha bem seca
- escorva de madeira seca, leve e fina (gravetos) ou achas finas e talhadas
- juntar madeiras de vários tamanhos para alimentar
- madeira seca e de é é melhor, madeira verde ou podre não servem
- iscas de coqueiro, pinheiro, milho e outras árvores oleaginózas.

2 - Isolar o terreno

- limpar o solo para evitar incêndios e para protegê-lo fazer um estrado de pedras ou paus.

3 - Orientar a fogueira pelo vento

- iniciar com uma trave apoiada em pedras, forquilhas ou nas paredes do fogão.

4 - Preparar uma fogueira arejada

- para um bom fogo é necessário ventilação
- fazer uma fogueira e não fazer um monte de madeiras.

5 - Acender o fósforo e levar cuidadosamente às madeiras.

6 - Alimentar corretamente

- colocar as madeiras aumentando a grossura progressivamente.

C - Madeiras e formatos

- verificar se está seca pelo peso e pelo som (metálico).
- as madeiras duras formam melhor braseiro e duram mais tempo (Cedro, Peroba, Cerejeira, Eucalipto, Quaresmeira, etc.)
- fazer testes para ver a melhor madeira, é só montar fogueiras de igual tamanho, mesma quantidade de madeiras, igual arejamento e verificar o tempo que a fogueira fica acesa, a altura das chamas, a quantidade de calor, quantidade de cinzas produzida e o tempo de duração.
- ensinar a praticar abrir a madeira em achas, pois mesmo as madeiras molhadas, internamente estarão secas.
- fazer palitos (tipo achas) bem finos e talhados para substituir os gravetos.

JOGO - dar uma caixa de feira e preparar 3 palitos por patrulha, em revezamento. Vence o mais fino ou o mais longo.

JOGO - estourar lata de leite

JOGO - queimar o sisal com engenhoca para apagar o fogo.