

ETAPAS PARA O RAMO ESCOTEIRO

I — NOVIÇO



II — SEGUNDA CLASSE

1. Fraternidade Escoteira

- 1.1 — Cantar sozinho ou em coro o Hino Alerta
- 1.2 — Conhecer a estrutura de um Grupo Escoteiro
- 1.3 — Visitar um outro Grupo Escoteiro e/ou participar de uma atividade Distrital e/ou Regional.

2. Segurança

- 2.1 — Organizar um estojo de 1ºs socorros para uma excursão

- 2.2 — Conhecer os cuidados de 1ºs socorros nos casos de picadas de insetos, desmaios, queimaduras e ferimentos leves
- 2.3 — Saber aplicar ataduras e tipóias
- 2.4 — Saber utilizar com segurança a machadinha ou facão
- 2.5 — Saber usar com segurança o lampião e o fogareiro
- 2.6 — Saber nadar 50 metros em qualquer estilo (somente para a Modalidade do Mar).

3. Comunidade

3.1 — Realizar uma das seguintes proposições abaixo:

- a) Mostrar habilidade de guiar e dar informações a estranhos e ter conhecimento dos transportes públicos, lugares de interesse ou de importância, saber localizar Hospitais, delegacias, corpo de bombeiros e telefones públicos próximos de sua sede escoteira ou de sua residência.
- b) Juntamente com sua patrulha, desenvolver um projeto de recreação num orfanato ou estabelecimento congêneres.
- c) Fazer um pequeno esboço de seu bairro indicando as principais ruas e os principais serviços públicos existentes.
- d) Tomar parte em qualquer forma de serviço voluntário fora de atividades escoteiras, tendo uma participação ativa, de pelo menos três horas consecutivas, ou não.

- 3.2 — Narrar, de forma resumida, a história da aviação brasileira identificando os principais acontecimentos (somente para Modalidade do Ar).

4. Ar Livre

- 4.1 — Conhecer a indumentária e o material necessário para uma excursão e um acampamento sabendo arrumar uma mochila
- 4.2 — Ter participado de pelo menos três excursões ou duas excursões e um acampamento (Modalidade Básica e Ar)
- 4.3 — Ter participado de pelo menos: (somente para Modalidade do Mar)
 - a) duas excursões ou atividades embarcadas

- b) um cruzeiro escoteiro ou regata oficialmente reconhecida.
- c) um acampamento.

5. Técnicas Escoteiras

5.1 — Técnica Mateira (Para todas as Modalidades)

- a) Acender uma fogueira e fazer uma bebida quente sobre a mesma
- b) Armar uma barraca com o auxílio de mais dois companheiros.
- c) Cozinhar uma refeição simples em um fogareiro
- d) Saber aplicar e fazer os seguintes nós: direito, fiel e volta redonda com côtes.
- e) Saber falçar cabos.

5.2 — Técnicas da Modalidade do Mar

- a) Conhecer a nomenclatura de uma embarcação miuda e saber aprontá-la para uma atividade.
- b) Saber remar, prumar e amarrar uma embarcação miuda.
- c) Conhecer e saber usar os aparelhos de fundear e suspender de uma embarcação miuda.
- d) Saber escolher um fundeadouro adequado.

5.3 — Técnicas da Modalidade do Ar

- a) Realizar uma das seguintes tarefas fazendo voar 10 segundos em média:
 - Montar um modelo sólido à elástico.
 - Montar um planador, junior ou senior
- b) Realizar uma das proposições abaixo:
 - Explicar os movimentos locais do vento, sua influência nas operações de pouso e decolagem de aviões de pequeno porte.
 - Participar de pelo menos três horas de rádio comunicação na classe PX ou PY, apresentando copia dos "LOG's" com os prefixos das estações transmissoras e receptoras.

6. Observação e Avaliação

- 6.1 — Realizar duas das proposições, sendo uma do Grupo I e outra do Grupo II

Grupo I

- a) Seguir uma pista de 500 metros onde sejam aplicados sinais de pista, com pelo menos, oito tipos diferentes
- b) Conhecer indicadores locais naturais de previsão do tempo
- c) Rastrear pelo menos 800 metros sem ser visto
- d) Saber reconhecer de onde vem o vento e para onde corre a maré, ou a corrente.
- e) Saber reconhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações para indicar a previsão do tempo.
- f) Conhecer os sinais de socorro do mar
- g) Reconhecer um mínimo de 10 aeronaves no solo ou voando
- h) Reconhecer 8 em 10 (mínimo) silhuetas de aeronaves.

Grupo II

- a) Descrever 16 objetos, num jogo do KIM, de 24 objetos sortidos, depois de um minuto de observação.
 - b) Observar um desenho com 10 erros, identificando-os no espaço de 3 minutos.
 - c) Jogar uma partida de xadrez, demonstrando que conhece as regras básicas
 - d) Ser capaz de deduzir uma estória lógica, a partir de uma cena montada antecipadamente pela Chefia.
 - e) Reconhecer no mínimo 15 entre 20 fotografias de aeronaves de diferentes portes.
- 6.2 — Reconhecer suas medidas pessoais de: palmo, altura e envergadura, sabendo empregá-las na avaliação de dimensões, alturas e distâncias.

Valores

- 7.1 — Demonstrar que vem cumprindo satisfatoriamente os preceitos de sua religião.
- 7.2 — Ter desenvolvido desde sua Promessa, nos seguintes aspectos: responsabilidade, lealdade, cortesia, sinceridade e auto-controle, levando em conta seu desenvolvimento e maturidade.