

Este é o primeiro livro da chefe “Leonor Aparecida Sabbado Mamede”, foi escrito em 1985 com o nome de “Vida Mateira”.

O livro original é no formato A5 (15 x 21 cm) com capa de cartolina branca impresso em preto e branco, com 27 páginas.



Leonor Ap. S. Mamede

Vida Mateira



Vida Mateira

Capa e Ilustração: LUIZ JOSÉ S. MAMEDE

Os Direitos Autorais estão reservados à Autora:
LEONOR APARECIDA SABBADO MAMEDE

Proibida a Reprodução

DEDICO ESTE MANUAL AO
GRUPO ESCOTEIRO CANTAREIRA N.º 200
ZONA NORTE - 3.º DISTRITO - SÃO PAULO - SP

Leonor Aparecida Sabbado Mamede

ANTES PORÉM

Você que é atencioso, vai ter a oportunidade de ler este conteúdo, que lhe dará quando precisar grandes utilidades e poderá acabar por certo de ter uma boa e feliz iniciação: começou e terminou de ler um Livro que não só quem se permite lidar com a vida mateira mas a todos aqueles que por ventura se encontre em situações adversas, ou mesmo a quem quer orientar ou orientar-se, a simplicidade da Autora é dar um conhecimento específico da vida mateira, aqui a Autora se expressa com muita graça e timidez mais com uma pugnância de galgar os difíceis obstáculos, procurando analisar as pessoas, os locais, os fatos, sem contudo ferir quem quer que seja, já dos seus conhecimentos, embora às vezes se torne necessário uma tentativa de fortalecer o conhecimento com maior critério e respaldos. A missão — o discernimento, as passadas, os saltos, as mãos de grapas, as corridas, os passos mais apressados, a visão, a audição, o olfato, a gustação, os caminhos, as estradas, as veredas, os sulcos, os atoleiros, os escorregadios, as pedras, os espinheiros, os rios, os buracos, os emaranhados, as vespas, os mosquitos, os animais bravios, os animais peçonhentos, a saúde, as ervas, os frutos, as sementes, as caças, os pássaros, os peixes, os lagartos, os mariscos, as árvores, o Sol, a Lua, o dia, a noite, a chuva, o cansaço, a fadiga, o calor, o frio, o pensamento, a saudade do aconchego da família, o Lar, o Trabalho, os amigos, o hospital, o transporte, a doença, as conversas, o futebol, o samba, o acampamento, a pescaria, a caçada, o Policial o Bombeiro, o C.O.E., a Rota, o Águia — a Polícia Civil, a Aeronáutica, os palmiteiros, os caçadores, os mateiros — Bom amigo, vistas quantos nos rodeiam e que as vezes nós dependemos, neste conteúdo nos assegura a certeza de que elas em muitas oportunidades faz por previsar, tudo em seu devido lugar, pena que a Autora LEONOR em seu exíguo tempo não tenha imposto um tempo maior de colocar todo seu cabedal de conhecimento neste Livro que nas suas mãos venha de fato, sem rodeios mais diretamente positivar fatos recentes que não poderiam ter acontecido mais aconteceram, quem lhes diz são experientes soldados que tem uma vida relativamente em contato com o mato durante 15 anos em missões das mais adversas as normalidades a exemplo de missões: Itiro Mutay — incêndios: Andraus — Joelma — Grande Avenida — a vida mateira de resgates mais de uma centena e quantas com êxitos esplêndidos somamos com você que tem como nós um coração aberto.

Este Livro esplêndido passa a ser um amigo seu, e vá até o fim você merece nosso abraço.

NEWTON FERREIRA DA SILVA
AUGUSTO CARLOS CASSANIGA

Sub Tenentes - Comando de Operações Especiais - C.O.E.

P.M.E.S.P.

São Paulo, 25 de Julho de 1985

P R E F Á C I O

Este manual foi escrito, com a finalidade de orientar os Escoteiros e de modo geral as pessoas que penetram na mata, para que não se percam, como acontece com freqüência nas matas brasileiras.

Espero de coração, que você venha a ser um bom guia mateiro e que todos possam se orgulhar disto.

A minha intenção é ajudá-lo, pois fico triste quando leio uma notícia de alguém perdido ou morto nas matas.

ÍNDICE

	Pág.
CAPÍTULO 1: — VIDA MATEIRA	1
CAPÍTULO 2: — PRELIMINAR	1
CAPÍTULO 3: — VESTUÁRIO	2
CAPÍTULO 4: — MOCHILA PARA JORNADA	3
CAPÍTULO 5: — MATERIAL PARA 1º SOCORROS	5
CAPÍTULO 6: — CORDA	7
CAPÍTULO 7: — NÓS	10
CAPÍTULO 8: — GUIA	11
CAPÍTULO 9: — A MATA	13
CAPÍTULO 10: — FLORESTA	14
CAPÍTULO 11: — TIPOS DE ORIENTAÇÃO NA MATA	16
CAPÍTULO 12: — SINALIZAÇÕES	18
CAPÍTULO 13: — SINAIS DE PISTA	20
CAPÍTULO 14: — CAMINHO	20
CAPÍTULO 15: — FOGO	21
CAPÍTULO 16: — PIONEIRIA	23
CAPÍTULO 17: — SOBREVIVENCIA NA MATA	23
CAPÍTULO 18: — MATERIAL P/ SINALIZAÇÃO DE AVIÃO	25
CAPÍTULO 19: — SINAIS PARA AVIÃO	25

CAPÍTULO 1: — VIDA MATEIRA



Devemos primeiramente nos conscientizar que na mata a única barreira que existe é a nossa consciência, pois não haverá ninguém para nos dizer o que devemos fazer.

EXEMPLO: — Na civilização, nossas casas tem um portão ou uma porta e campainha e só entra quem nos é conhecido ou sociável. Na mata não. Nela entra quem quer, e a hora que quizer. Na mata somos intrusos, por isto, não devemos estragar nada e nem destruir nada.

O que é lindo hoje para nossos olhos, deverá ser também lindo para nossos irmãos amanhã.

Não devemos esquecer que somos amigos da natureza e que devemos preservar as plantas e os animais para manter o equilíbrio ecológico, pois estaríamos destruindo nosso patrimônio e esse patrimônio foi Deus que nos deu.

CAPÍTULO 2: — PRELIMINAR

Lembremo-nos que uma caminhada na mata não deve ser uma aventura e sim uma ventura onde ao término dela estaremos enriquecidos de lembranças maravilhosas e um prazer grande de termos feito um passeio proveitoso e sadio. Os primeiros passos a serem tomados são:



- 1.º - Qual o lugar que pretendemos ir.
- 2.º - Conhecer a entrada e saída da mata.
- 3.º - Qual o objetivo e proveito da caminhada.
- 4.º - Prever todos os cuidados necessários.
- 5.º - Ter uma boa orientação mateira.
- 6.º - Ter um mapa da região a ser percorrida.
- 7.º - Avisar as autoridades competentes, ou seja C.O.E. ou delegacia.

CAPÍTULO 3: — VESTUÁRIO

O vestuário deve ser bem agradável, isto é, não deve ser apertado ao corpo para não tolher os movimentos. É constituído de:



- 1.º) - Uma calça de brim ou tecido grosso.
- 2.º) - Um par de botas com sola de borracha.
- 3.º) - Meias de algodão.
- 4.º) - Um boné ou gorro.
- 5.º) - Um par de luvas grossas.
- 6.º) - Um lenço de bolso.
- 7.º) - Um cinto de couro.
- 8.º) - Camiseta.
- 9.º) - Canivete.
- 10.º) - Facão.
- 11.º) - Blusa de mangas compridas para proteção dos braços.

No verão a roupa deverá ser de cores claras para não absorver o calor dos raios solares. No inverno usar roupas escuras para melhor absorver o calor.

OBS: — Cantil de capacidade de no mínimo um litro.

Uma bússola de fácil acesso.

Documentos pessoais.

Tomar cuidado com pulseiras, colares e relógios, para evitar acidentes, tais como: — Estrangulamento, quedas e cortes.

CAPÍTULO 4: — MOCHILA PARA JORNADA

A mochila deve ser de tamanho médio, pois não é aconselhável carregar peso desnecessário. Existem vários tipos de jornada e a mochila deverá ser preparada de acordo com o tipo da jornada.



1.º) - BIVAQUE (Jornada de um dia) que é a mais simples. Nela são necessários os seguintes apetrechos:— Lanterna, vela, fósforos, papel higiênico, alfinete de segurança, cordinha de nylon, 2 metros de plás-

tico (largura mínima de um metro), talheres, prato e copo de alumínio, agulha e linha. Para alimentação levar chocolate, limão, carne seca, leite condensado, rapadura, farofa sem tempêro — feita apenas com sal, charque cosido picado e óleo, e finalmente material de primeiros socorros, e de higiene pessoal.

2.º) - JORNADA PARA DOIS DIAS OU MAIS. Apetrechos necessários:— Tudo o que é utilizado em um bivaque, porém, na parte referente a alimentação deveremos calcular a quantidade conforme a duração da jornada. Numa jornada de dois ou mais dias devemos dar também atenção ao vestuário. Há necessidade de se levar uma troca de roupa para o retorno, bem como roupas íntimas e de dormir bem secas. A quantidade de roupas é compatível aos dias de jornada, porém não deverá ser excessiva. Para dormir, procurar duas árvores de bom porte, armar a rede e não esquecer de uma manta para se cobrir, visto que as noites na mata são frias.

OBS: — Todo o material deverá ser colocado em sacos plásticos e arrumado dentro da mochila de maneira a não incomodar as costas no transporte. O plástico serve para proteção da chuva e umidade, conservando o material intacto e livre de contaminação. Se quiser, pode levar mais algum alimento, mas não esquecer que não se deve levar peso desnecessário, isto é, cuidado com os excessos. O alfinete de segurança tem mil utilidades, desde uma falta de botão na sua roupa, até para pescarias. EXEMPLO:— Pegue uma varinha e

amarre a cordinha de nylon, coloque o alfinete e abra ele em diagonal, coloque na ponta da cordinha junto com a isca. Serve para sobrevivência ou uma pescaria comum.

Corda de nylon e plástico:— Serve para amarrar o plástico para fazer abrigo, segurar sua roupa que não está em uso, pescar, varrer, amarrar gravetos, segurar uma presa etc...

CAPÍTULO 5.º: — MATERIAL PARA 1.º SOCORROS



Algodão, água oxigenada de 10 volumes, mertiolate, iodo, mercúrio cromo, álcool, esparadrapo, band-aid, gase, faixa ortopédica, tesoura, aspirina, sal e remédios para contusão, náuseas, espasmos, diarreia, picada de insetos, soro antiofídico, e anatox, e remédios para as dores de ouvido, garganta e narzi, e dente.

OBS: — Os medicamentos deverão ser de boa qualidade e pouca quantidade, esterilizados e ter embalagens hermeticamente fechadas, de fácil acesso e ser transportado por pessoa habilitada na aplicação dos mesmos.

As pessoas para fazerem uma jornada deverão estar gosando de boa saúde física e mental.

ENFERMAGEM:

- 1 — Saber usar ataduras em diferentes casos:— de joelho, de pé, de perna, braço, peito e tórax.
- 2 — Com gaze, com band-aid e com faixas (grandes, médias e pequenas).
- 3 — Saber se está quebrado ou não.
- 4 — Mostrar as principais posições da artéria:— pernas, braços, pescoço e coração.
- 5 — Destinguir hemorragia arterial e venal, estancá-la fazendo uma pressão em cima dela.
- 6 — Arterial é a que espirra sangue.
- 7 — Venal é a que escorre sangue.

SOCORROS:

CORTES: — Pequeno (curativo normal).
Grande: desinfetar normalmente e fazer se necessário um ponto falso ou ponto costurado.

- QUEIMADURAS:** — 1.º grau - Picato de Butezim.
2.º grau - Picato de Butezim, analgésico e leite.
3.º grau - Sôro Fisiológico e leite.

ARRANHÕES: — Curativo normal *sem cobrir* com gaze ou band-aid

ENGASGOS: — Bater nas costas ou beber água.

PICADAS:— De insetos, agir normalmente como em um corte pequeno.

De cobras e outros, se possível tirar o veneno e prender a circulação, dar sôro anti-ofídico e correr o mais depressa possível para um hospital.

INSOLAÇÃO: — Tirar a roupa da pessoa, colocá-la em lugar fresco e arejado, dar bastante líquido.

Molhar e manter úmido com ataduras punhos e pés

CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS QUE DEVEM ESTAR SEMPRE EM MÃOS E COM OS SEGUINTE MATERIAIS:

PARA PEQUENOS FERIMENTOS:

Talas / Ataduras / Gases / Esparadrapo / Algodão / Mertiolate / Água Oxigenada / Sôro Fisiológico.

ATENÇÃO!

— No caso de queimaduras evitar o uso de água oxigenada. Limpar o ferimento com sôro fisiológico, aplicar pomada Picato de Butezim e cobrir com gases. Se houver bolhas, nunca furar, aplicar a pomada por cima e proteger o ferimento com gases.

— Para acalmar as dores, dar A.A.S. ou melhora infantil.

REMÉDIOS:

Só recorrer aos médicos se a dor for realmente insuportável. É mais recomendado chás caseiros que gotas ou comprimidos.

Em todo caso, é bom ter em mão:

LÍQUIDOS: — para cólicas ou dores em geral: — sedorja ou bentil.

COMPRIMIDO: — Cibalena / A.A.S. / Melhora.

No caso de dores de cabeça, procurar saber qual é a causa. As vezes uma boa massagem é mais eficiente que remédios.

NO CASO DE DESIDRATAÇÃO:

— Dar bastante líquido para a pessoa doente (de preferência água fervida) .

— Evitar alimentos fortes e levar ao médico imediatamente.

NO CASO DE FEBRE ALTA:

- Banhos frios e compressas com água gelada (evitar remédios).
- Febre é sempre sinal de algum problema (infecção na garganta, por exemplo). Não dar remédios sem ordem médica. Levar ao médico para receber medicamentos adequados.

OS PRINCIPAIS CUIDADOS NOS PRIMEIROS SOCORROS:

Saber atender uma pessoa que sofreu um ferimento leve, não é difícil, nem alguns sintomas como: — Espasmos, diarreia, dores em geral. Mas acontece que na mata o que pode acontecer com mais frequência é: — Hemorragias, Fraturas, Queimaduras, Estado de Choque por Dores constantes e fortes, Insolação, afogamento, Picadas de Cobra e escorpião, entorse e luxação. Nestes casos requer mais cuidados e muita presença de espírito, e até improvisações, como talas feitas de galho de árvore, uma blusa para servir de tipóia etc...

CAPÍTULO 6.º: — CORDA



A corda é de primordial importância em qualquer jornada, desde a bivaque (que é a jornada mais curta) até as grandes expedições (jornadas longas de vários dias ou semanas). Ela é útil em todas as situações. Serve para escalar e descer montanhas, atravessar rios, levantamento de pesos, derrubar árvores, transportar pessoas feridas, nos primeiros socorros, laçar animais, preparar armadilhas; enfim, ela tem uma infinidade de utilidades.

OBS.: — Quando numa jornada, se deparar com um obstáculo, não tente ultrapassá-lo confiando totalmente nos seus olhos, pois aquilo que vemos, nem sempre é a realidade.

EXEMPLO: — Se à nossa frente encontramos uma pedra que julgamos poder ultrapassar não devemos nos arriscar. É melhor utilizar uma corda, pois a pedra poderá estar solta e nos causar acidentes. Se existir no nosso caminho um vão que necessitamos transpor num salto, muitas vezes nos enganamos e sofremos acidentes, por deixarmos de usar a corda.

A corda poderá ser de cânhamo, nylon ou sisal. O diâmetro da corda que usamos na jornada deverá ter no mínimo 1/2" (meia) polegada. Há várias maneiras de se utilizar uma corda para transpor um rio ou valo, precipício, etc. . .

EXEMPLO:

Comando *Craw* - Rapell - Falsa Baiana - Corda Submersa.

COMANDO CRAW: — Amarra-se uma corda nos dois lados (margens) e atravessa-se o rio deitando-se de bruços sobre a corda, usa-se a mão direita a frente, para tração, e a esquerda, atrás, para apoio. A cabeça deve ser mantida erguida. O pé esquerdo para baixo e o direito atravessado e apoiado com a costa do pé. Além dessa posição, existe outra, em que os pés se cruzam sobre a corda, o corpo fica pendurado por baixo da corda.

FALSA BAIANA: — Para esta, há necessidade de duas cordas paralelas com alturas diferentes e muito bem esticadas. Uma é usada para apoio dos pés e a outra para se segurar com as mãos. *Método de uso da falsa baiana:* — com o corpo ereto, apoia-se os pés sobre a corda inferior e as mãos seguram firmemente a corda superior.

Desliza-se as mãos e os pés sobre as cordas mantendo o equilíbrio, passo a passo até atingir a margem oposta. A falsa baiana funciona como se fosse uma ponte de corda. Existe também outro tipo de falsa baiana com três cordas, sendo uma para apoio dos pés e as outras duas para apoio das mãos. É usual as três cordas estarem armadas transversalmente formando um grande V (VE) no meio do qual se anda.

RAPELL: — Dá-se o nome de rapell ao método feito para descer montanhas, picos, penhascos e prédios, ou qualquer lugar alto e íngreme: — Para se fazer um rapell procede-se da seguinte maneira:

— Amarra-se uma das pontas da corda em lugar seguro e firme, não esquecendo que a corda deverá ser maior que a distância a ser percorrida, isto é, a corda deverá ter tamanho maior do que a descida.

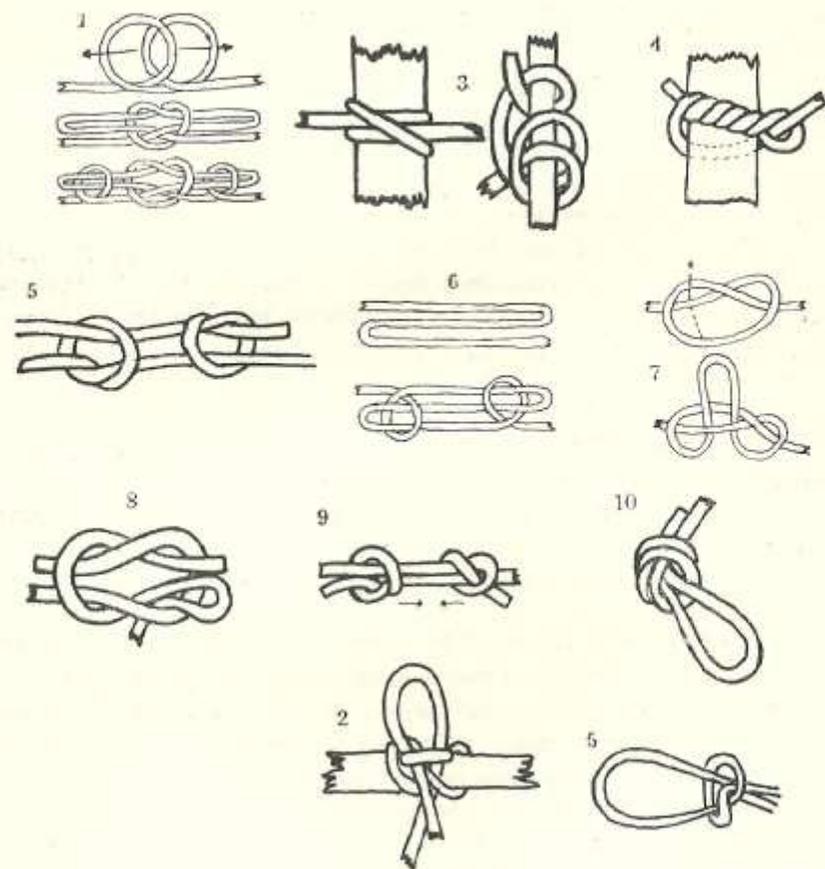
Deve-se segurar a corda de modo a ficar com as costas para o espaço livre e passa-se a corda no meio das pernas próximo à virilha, tomando-se cuidado para não machucar os órgãos genitais, atravessa-se pelas costas em direção ao ombro direito, trazendo-se para a frente dando volta na cintura, pela esquerda e voltando para a direita, ficando esta volta também à frente. Segura-se a volta e a corda na mão e joga-se o resto da mesma para baixo. Dá-se um impulso com os pés, para se afastar da "PAREDE" e deixa-se a corda correr pelo corpo, efetuando-se saltos sucessivos conseguindo descer aos pulos sempre controlando a descida a mão direita. Se por acaso você se apavorar ou perder o equilíbrio basta segurar firme a "CORDA" e a "VOLTA" que a queda será interrompida e você não cairá.

CORDA SUBMERSA: — Se num grupo de pessoas somente alguns sabem nadar e é preciso atravessar um rio profundo, o método mais seguro é o da *corda submersa*. O melhor nadador do grupo amarra uma ponta da corda na cintura e atravessa o rio. Em cada margem do rio se prende uma ponta da corda que fica esticada sobre a água.

A travessia é feita da seguinte forma: — Cada uma das pessoas entra no rio segurando na corda a um ponto em que a água atinja a cintura. Daí em diante a pessoa se deita sobre a corda e segurando a corda com as duas mãos, deixando as pernas, uma de cada lado da corda, vai dando impulsos para frente até chegar a outra margem do rio. Se a última pessoa, não souber nadar, o primeiro que atravessou deverá voltar para desamarrar a ponta da outra margem e efetuar a travessia novamente como da primeira vez e enrolar a corda de maneira fácil, para que esteja pronta para outra eventualidade.

CAPÍTULO 7.º: — NÓS

Os nós na vida mateira são de grande importância. Você deverá saber utilizá-los de maneira correta para cada situação que precisar.



EXEMPLO: — Dos mais importantes na jornada:—



- 1.º) - *Cadeira de Bombeiro*:- Serve para transportar pessoas.
- 2.º) - *Volta do Salteador*:- Serve para descer penhascos.
- 3.º) - *Volta do Fiel e Dupla*:- Servem para amarrar abrigos.
- 4.º) - *Volta da Ribeira*:- Serve para fazer amarras em árvores.
- 5.º) - *Nó de Correr*:- é um nó flexível que serve para fazer feixes de madeira ou outro objeto qualquer.
- 6.º) - *Nó de Catal*:- Serve para diminuir o tamanho da corda.
- 7.º) - *Nó de Arnes*:- Que serve de gancho.
- 8.º) - *Nó Direito Alceado*:- É um nó comum de sapato, ele serve para término de amarras.
- 9.º) - *Nó de Pescador*:- Nó importante para cordas paralelas.
- 10.º) - *Nó de Asselha*:- Nó firme. Serve para salvamento e gancho.

CAPÍTULO 8.º: — GUIA



O guia é a pessoa que vai à frente da caminhada. Ele tem que ser confiante, consciente, humano, amigo e sobre tudo compreensivo. Além dessas qualidades pessoais ele deve saber com certeza o caminho a ser percorrido, para levar os acompanhantes ao objetivo final da jornada. Há necessidade de dois ou mais elementos que devem ficar no meio e no fim da fila. Estes elementos são escolhidos logo no início da jornada e deverão observar os demais participantes da jornada de modo a evitar extravios e se não ficou



ninguém para trás. O guia deverá andar a passos médios, para que as outras pessoas possam segui-lo. Deve escolher sempre o melhor lugar onde pisar, cuidando para não se distanciar dos demais, pois a maior responsabilidade recai sobre ele que é o líder. Deve levar um facão bem afiado para abrir caminho e ter sempre a corda acessível. Ao abrir o caminho ele deve deixar marcas bem visíveis, porém sem danificar a natureza. Os sinais devem ser feitos do LADO DIREITO da trilha e não acima de 1,50 mt. de altura, usando pedras, giz, madeira, tijolo etc. Pode-se também seguir uma pista observando pegadas, pessoa correndo, pessoa andando, pessoa carregando pêso, gravetos quebrados, mato cortados ou amassado, folhas caídas bem verdes ou marcas deixadas nas árvores, feita com a ponta do facão. O guia deve pensar, que existem pessoas no grupo que tem menos resistência e deve parar para descansar de 1 em 1 h. com intervalo de 15 minutos para relaxar e beber água ou outra coisa qualquer. Deve-se levar em conta que na mata a noite chega mais depressa, deve-se parar para acampar por volta das 17 horas, escolhendo um lugar para se abrigar que seja seguro e de bom acesso, não saindo muito da trilha ou picada, para não se perder. Ele tem que estar à frente de tudo que possa acontecer, pois a segurança e transporte do grupo depende dele. Levando em conta que os outros elementos não deverão abusar por causa disto, pois na mata somos todos por um e um por todos. Os acompanhantes devem também ter noção de vida mateira pois o guia também é um ser humano e que poderá sofrer acidentes ou se enganar.

OBS.: — Examinar o local que for acampar, verificando se não existe cobra, aranha, formigão, para não levar uma picada. À noite é preciso haver um reveasamento de vigias de 4 em 4 horas para qualquer eventualidade, dando assim segurança aos outros elementos para ter um repouso o mais tranqüilo possível.

Caro leitor, até agora mostrei a você como deverá proceder e como se preparar para uma jornada correta.

—O—

De agora em diante mostrarei o que é a mata e como proceder na mesma, dentro de um critério consciente, seguro e firme.

(Veja no Capítulo 9)

A mata é um terreno onde crescem árvores silvestres onde a vegetação varia. Ela é fechada pois existem vegetação baixa e rasteira, ou alta, emaranhado de cipós, samambaias e mato. Normalmente são encontrados nas montanhas e nos vales. Existindo também, na várzea, pantanal, planícies, planalto, morro etc...

MONTANHA: — As montanhas, são saliências do relevo terrestre, de tamanho e de amplitude variáveis, embora seja sempre de razoável altitude suficientemente elevada para sobressair na paisagem. De acordo com a forma, pode receber os nomes de Serra e de Chapada. Quando se apresenta mais ou menos isolada e com altitudes modestas, recebe denominações diversas: Colina, Outeiro, Morro. Se estiverem reunidas ou agrupadas, constituem uma cadeia, um maciço ou uma cordilheira. Seu ponto mais alto recebe o nome de cume, pico ou cimo constituindo a linha de maiores altitudes a cumeada ou Crista. Seus lados formam as vertentes incostas ou flancos, que vão terminar, em sua porção inferior na base fralda ou sopé. Com amplitudes e formas variáveis, podem apresentar vales e bacias.

PLANALTO: — São superfícies elevadas mais ou menos planas e delimitadas por escarpas onde o desgaste supera a deposição de materiais. É o caso do planalto típico.

PLANÍCIE: — São terras baixas e planas.

CAPÍTULO 10.º: — FLORESTAS

FLORESTA: — É o conjunto mais ou menos extenso e denso de árvores de grande porte.

A) — FLORESTA EQUATORIAL OU AMAZÔNICA: — É a maior das florestas do Brasil e uma das maiores do mundo. Domina toda a região Norte do Brasil, é o exemplo típico de floresta equatorial, pois possui uma vegetação sempre verde, fechada, e com uma quantidade enorme de espécies vegetais.

B) — FLORESTA TROPICAL OU MATA ATLÂNTICA: — Ocupa grande trecho do território Brasileiro, próximo ao Oceano Atlântico, do Nordeste até o Rio Grande do Sul.

C) — FLORESTA SUBTROPICAL OU MATA DE PINHAIS: — Ocupa o Sul do Brasil, compreendendo principalmente as terras do Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul. Corresponde a área de Clima Subtropical. Essa formação florestal é diferente das anteriores citadas. É uma floresta aberta, onde predomina o pinheiro brasileiro de grande valor comercial.

D) — CERRADO: — O cerrado é um tipo de paisagem vegetal diferente da floresta. As árvores no cerrado encontram-se isoladas predominando a vegetação de arbustos e a vegetação rasteira. Pelo fato de ocupar uma área de clima tropical semi úmido, a vegetação do cerrado é de pouca altura, de casca grossa e tronco retorcido. A vegetação reflete o tipo de clima, isto é de períodos de seca prolongada. Ele predomina em Mato Grosso, e Goiás, no Planalto Central.

E) — CAATINGA: — É a vegetação típica do sertão nordestino. Domina a área de clima semi-árido do sertão e do vale médio do Rio São Francisco. É uma vegetação que perde as suas folhas na ocasião das secas para diminuir a sua perda de água. Muitas plantas da Caatinga são espinhentas e de galhos retorcidos.

F) — MATA DOS COCAIS: — Principalmente nos estados do Maranhão e Piauí surge um tipo de vegetação bastante curiosa. É a mata dos Cocais do Babaçu. Localiza-se numa área de transição entre a caatinga (clima semi-árido) e a floresta Amazônica (clima equatorial) quente e úmido.

G) — CAMPOS: — Terreno sem mata, tendo ou não árvores esparsas, surgem principalmente no Rio Grande do Sul (fronteira com o Uruguai no território de Roraima e na Ilha de Marajó). São áreas boas para a criação de gado pois a vegetação dominante é a rasteira, além de servir para alimento.

H) — VEGETAÇÃO LITORÂNEA E O COMPLEXO DO PANTANAL: — A vegetação litorânea, como diz o próprio nome, surge no Litoral.

I) — MANGUE: — Há uma vegetação de solos arenosos chamada mangue. Os mangues formam-se nas margens das enseadas e das lagunas sob a influência marítima. Os manguezais são formados por espécies que mostram as suas raízes por ocasião das marés baixas.

J) — COMPLEXO DO PANTANAL: — A vegetação recebe esse nome porque ela reúne espécies vegetais da floresta Amazônica, do Cerrado, além de algumas plantas rasteiras próprias de áreas alagadas.

K) — HILEIA: — É uma floresta do tipo equatorial, uma selva que apresenta as seguintes características: densa, latifoliada, perene, heterogênea, pobre em vegetação rasteira, e é o reino dos insetos.

L) — CAA-IGAPÓ: — É a parte da floresta junto aos leitos fluviais, sempre inundada. É o trecho mais fechado e impenetrável da selva, onde se encontram os cipós emaranhados, as palmeiras, a vitória régia, e uma infinidade de outras espécies.

M) — VÁRZEA: — Encontra-se próxima aos rios e, por isso, é inundada na época de enchentes. Aí predominam as Seringueiras e os Cacaueiros.

N) — CAA-ETE: — Ou mata de terra firme, é a parte menos fechada da floresta, cobrindo os baixos platôs. Nesse trecho predominam o castanheiro, o guaraná e uma grande variedade de outros vegetais.

CAPÍTULO 11: — TIPOS DE ORIENTAÇÃO NA MATA

Existem várias maneiras de se orientar na mata. Elas são simples mas requer um bom senso de observação apurado. EXEMPLO: — Rio, Vento, Sol, Bússola, Estrelas, Árvores, Relógio, Solo e Ponto de Referência.

1.º) — RIO: — Os rios se dirigem para o Mar ou para um rio maior, e sempre às margens do rio são encontradas civilizações ou seja: fazendas, vilas ou cidades, sempre seguindo a correnteza pela margem, chegar-se-á a um ponto civilizado.

2.º) — VENTO: — O vento normalmente sopra em direção a um rio, a uma clareira ou lugar descampado. Penteadando a vegetação, nos orienta em que sentido devemos seguir. Para saber que direção sopra o vento quando este é muito ligeiro atire para o alto pedacinhos de capim seco. As árvores também indicam a direção do vento. É só verificar no tronco o lado seco: É o lugar em que o vento bate, e o lado úmido ou limbozo significa não passagem do mesmo.

3.º) — SOL: — O sol nasce do leste e caminha para o oeste. Dando o seu lado direito ao nascente, terá a sua frente o Norte.

4.º) — BÚSSOLA: — Quando não temos o sol e o vento, então devemos usar a bússola. A bússola normalmente tem a agulha magnética que gira ou oscila até apontar numa direção definida. Se vocês seguirem a direção indicada pela ponta da agulha, chegarão ao norte, pois a agulha tem uma poderosa atração magnética. O Norte é apenas um dos pontos Cardeais da Rosa dos Ventos ou da bússola. Mencionei o norte porque ele é usado geralmente como um ponto de partida. Poder-se-ia usar muito bem a direção sul. Existe na bússola os graus, eles estão demarcados na seguinte ordem, colaterais, subcolaterais etc., estão marcados também os números que na direção dos ponteiros do relógio vão de "0" correspondendo ao ponto Norte a 360 graus correspondente ao mesmo ponto. Assim qualquer ponto pode ser dado quer pelo seu nome na Rosa dos Ventos, quer pelo número de graus. Assim Este ou Leste fica a 90 graus, Sul a 180, Oeste a 270 etc. Ao invés de dizer Sudeste podemos dizer 135 graus. EXEMPLO: — Se você marcou na bússola o Norte, vá andando nesta direção não saindo da direção indicada pelo ponteiro. Se você quiser voltar, simplesmente vire-se ao contrário e imediatamente terá o Sul, fazendo assim você terá o caminho de volta sem se perder.

5.º) — ESTRELAS: — Cruzeiro do Sul, aponta para o sul. Se acompanharmos com os olhos, em direção ao pé (a haste mais comprida da Cruz) e, daí prolongarmos na mesma direção, uma linha "QUATRO VEZES E MEIA" o comprimento desta haste o ponto assim encontrado será o sul.

6.º) — RELÓGIO: — Para encontrar o sul a qualquer hora do dia pelo sol, mantenha seu relógio na horizontal, com o mostrador para cima, de modo que fique sob a luz do sol. Gire-o até que o ponteiro pequeno de horas, aponte para o sol. Sem mover o relógio coloque um lápis ou um pedacinho de pau deitado sobre o mostrador do relógio de modo que ele passe pelo centro do mostrador e pelo meio da distância entre o número 12 e o ponteiro de horas (isto é, o lápis ficará na bissetriz do ângulo formado pelas duas citadas linhas 1.º centro - número 12; 2.º centro - ponteiro pequeno, a direção na qual o lápis aponta é o sul. O sol está sempre ao lado Norte, para encontrar o ponto Norte, aponte o 12 em vez do ponteiro, para o sol, e o Norte será agora apontado pela bissetriz do ângulo formado pelas duas citadas linhas.

7.º) — SOLO: — Coloca-se um pedaço de pau infincado no solo antes do meio dia, com a sombra este marcará os pontos cardeais, digo determinação do meridiano de um lugar e do ângulo de declinação magnética:

A) sol x horas antes do meio dia; B) x horas depois do meio dia N-S — linha norte sul ou do meridiano local.

8.º) — PONTO DE REFERÊNCIA: — Você deverá prestar atenção a todos os pontos de referência de maior importâncias, que possam servir para encontrar o caminho ou a orientação desejada. No campo os pontos de referências podem ser: montanhas, torres, árvores curiosas, rochas, portão, colinas, pontes e na verdade qualquer ponto pelo qual você possa encontrar o caminho de volta ou pelo qual você possa ensinar outra pessoa a seguir o mesmo caminho. Se você, na ida guardar na memória os pontos de referências, sempre poderá encontrar o caminho de regresso por ele, mas é preciso que você tenha o cuidado de olhar para trás, de vez enquando, para ver os pontos de referências após ter passado por eles, pois só assim você poderá reconhecê-los na jornada de volta.

CAPÍTULO 12: — SINALIZAÇÕES

Na vida mateira são importantes as sinalizações, pois elas sempre nos indicam e marcam os caminhos por onde passamos e poderemos passar, (não só caminho), como também a comunicação por meio de sinais e demarcação. Elas são: — Sinais de fogo, Luminosos, Sonoros, Morse e Semáforo, vozes e sinais de comando, apito, sinais de mão, telégrafo, lanterna, cores, objetos.

1.º — SINAIS DE FOGO: — Três grandes bolhas de fumaça ou baforadas lançada sucessivamente num ritmo lento significam "PERIGO". Pequenas bolhas de fumaça em sucessão significam "REUNIAO VENHAM AQUI". Uma coluna de fumaça significam "ALTO".

OBS.: — Para fazer uma fogueira que produza fumaça, acenda seu fogo de forma comum, com muitos gravetos e varetas, e logo que esteja queimando bem, ponha sobre ela folhas e grama verde, ou feno molhado, cubra a fogueira com um cobertor úmido. Tire o cobertor para deixar uma nuvem de fumaça subir, e ponha-o novamente sobre o fogo. O tamanho da nuvem dependerá do tempo que levantando o cobertor, a fogueira permaneça descoberta. Nuvem curta: levante o cobertor enquanto contar até 2 e então recoloque contando até 8. Para nuvem comprida deve-se deixar a fogueira descoberta por 6 segundos.

2.º — SINAIS LUMINOSOS: — Clarões de chamas à noite visíveis por curto ou longos períodos de tempo, tem o mesmo significado que nos sinais de fumaça durante o dia. Uma fogueira bem iluminada pode ser obtida com gravetos e mato seco, afim de tornar as chamas vivas enquanto possível. Dois elementos seguram um cobertor em frente ao fogo, isto é entre a fogueira e aqueles para quem você queira sinalizar, de modo que seus amigos só possam ver as chamas quando houver intenção de mostrá-la. Deixe então o cobertor cair enquanto se conta dois para um clarão curto e seis para um sinal longo, escondendo a fogueira enquanto se conta até quatro entre cada sinal.

3.º — SINAIS SONOROS: — Os sinais sonoros são produzidos por sons, como apito, produzindo sinais curtos, compridos e longos, no alfabeto morse. Batidas de Tambor, gongos de madeira, batidas de metais etc. . .

4.º — SINAIS MORSE: — O código morse é feito por sons curtos e longos. Pode-se enviar mensagens a distâncias com bandeira. Por meio de sons, por meio de corneta, ou por meio de feixes de luz, (heliógrafos ou luz elétrica) rápidos e demorados.

5.º — SINAIS DE SEMÁFORO: — A sinalização por semáforo que é feita colocando seus braços em diferentes posições, é ainda mais fácil de aprender. As letras são feitas pondo seus braços em diferentes posições.

6.º — SINAIS DE COMANDO: — Sinais de comando, é feito com um apito que se pendura ao pescoço. As seguintes vozes e sinais de comando devem ser sabidos corretamente para poder transmitir:

A) — *Vozes de Comando:*—

FORMAR — Para entrar em forma.

SENTIDO — Posição firme com garbo.

DESCANÇAR — Permanecer no mesmo lugar à vontade.

SENTAR — Sentar ou deitar sem deixar a forma.

FORA DE FORMA DEBANDAR — Sair da Formatura.

DIREITA VOLVER, ESQUERDA VOLVER.

ORDINÁRIO MARCHE — Marchar com garbo.

ACELERADO MARCHE — Correr com garbo.

B) — *Sinais de Apito.*

APITO LONGO — Silêncio.

VARIOS APITOS LONGOS E VAGAROSOS — Saiam.

SUCESSÃO DE APITOS CURTOS E AGUDOS — Reunir.

SUCESSÃO DE APITOS CURTOS E LONGOS ALTERNADAMENTE — Alarme.

TRÊS APITOS CURTOS — Chefe ou Guia Chamando.

7.º — SINAIS DE MÃO: — São feitos com as mãos ou bandeirolas:

1) Aceno repetido em frente ao rosto lado a lado — Não.

2) Aceno com mãos ou bandeira suspensa e braços esticados e acenada muito devagar de lado a lado — Afasta-se.

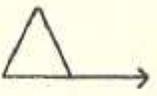
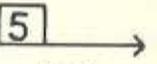
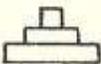
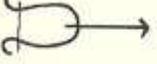
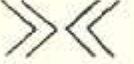
3) Aceno com mão ou bandeira suspensa e acenada rapidamente de de lado a lado — Reunir.

4) Aceno com mão ou bandeira apontando em qualquer direção — Vá nesta direção.

5) Aceno com mão ou bandeira fechada lançada acima e abaixo verticalmente — Corra.

6) Aceno com mão ou bandeira colocada firme, verticalmente sobre a cabeça — Pare.

CAPÍTULO 13: — SINAIS DE PISTA

- | | | |
|----------|---|--|
| A |  | A) — Acampamento nesta direção. |
| B |  | B) — Caminho a seguir. |
| C |  | C) — Pule obstáculo. |
| D |  | D) — Objeto oculto a 5 passos. |
| E |  | E) — Caminho a evitar. |
| F |  | F) — Perigo. |
| G |  | G) — Água potável. |
| H |  | H) — Água não potável. |
| I |  | I) — Socorro. |
| J |  | J) — Começo de pista. |
| K |  | K) — Fim de pista. |
| L |  | L) — Voltem todos ao ponto de reunião. |
| M |  | M) — Siga acelerado nesta direção. |
| N |  | N) — Guerra, o Jogo começou. |
| O |  | O) — Paz, o Jogo ainda não começou. |

CAPÍTULO 14: — CAMINHO

Os caminhos na mata podem ser diversos: — Trilha, Caminho aberto, Caminho fechado, traçado com bússola.

1.º — CAMINHO: — É uma faixa de terreno destinada ao trânsito de um para outro ponto.

2.º — TRILHA: — A trilha na mata é um caminho aberto geralmente com um objetivo.

EXEMPLO: — Para caçar, para ir até um rio, ou casa ou lugar, por isso a pessoa que passar por uma trilha deve saber muito bem qual o seu objetivo se não acaba se perdendo, pensando que é o caminho mais fácil, e no entanto é o caminho mais difícil, pois existem geralmente várias bifurcações. Um caçador por exemplo, traça o seu caminho para onde ele sabe que existe caça, pega a bússola, marca a direção, em geral para dentro da mata e segue em direção da mesma. Outros traçam o caminho em direção a um rio etc.

3.º — CAMINHO TRAÇADO COM BÚSSOLA: — Este caminho é aquele que a pessoa traça. É o caminho com um objetivo de chegar a um determinado lugar. Então com um facão na mão e uma bússola vai abrindo o caminho sempre observando um ponto de referência, e indo em direção a ele. Ajuda a não se perder.

OBS.: — Os olhos devem estar atentos cada minuto, marcando a caminhada, não esquecendo de marcar o caminho também. Se estiver em dúvida, suba em uma árvore, ela irá lhe ajudar também, pois além de mostrar o caminho, e um ponto de referência mais distante, ela serve de abrigo. Este caminho não sabemos nunca o que vamos encontrar à nossa frente por isto todo o cuidado é pouco.

CAPÍTULO 15: — FOGO

Este é um assunto muito delicado pois a pessoa que não tem experiência em acender um fogo, pode nas maiorias das vezes causar grandes incêndios na mata, por falta de cuidado sobre o mesmo ou até provocando queimaduras graves.

Para se acender uma fogueira ou fazer um fogão no meio da mata, é preciso:

- 1.º) — Observar em que direção sopra o vento.
- 2.º) — Escolher um lugar plano e de pouca vegetação.
- 3.º) — Limpar a área.
- 4.º) — Fazer um buraco no chão mais ou menos de um palmo de fundura.
- 5.º) — Gravetos e um pedaço de pão duro embebido em álcool.

EXPLICAÇÃO:

1.º) — Na observação do vento, você deverá fazer o fogo em direção contrária, usando uma pedra mais ou menos grande para que o fogo não apague e proteja para que este não ultrapasse as extremidades, ou seja, se o vento soprar para o norte, deverá colocar a pedra cercando o vento, pois assim evitará fagulhas.

2.º) — O lugar deverá ser plano e de pouca vegetação; principalmente rasteira, devendo limpar o terreno em um círculo de 1 metro de diâmetro para que não haja perigo que um incêndio comece daí, pois se o fogo se alastrar será difícil conter as chamas, tome cuidado principalmente: com vegetação seca, grama seca, gravetos que estejam por perto.

3.º) — Fazer um buraco no chão. Este serve para conservar o fogo aceso e em seguida ser mais fácil de se preparar o mesmo por causa do vento e é mais fácil para quando terminar de usar a fogueira, tapando a mesma não deixando restos de fogueira ou brasas para trás.

4.º) — Pega-se um pão duro e embebe em álcool e coloca-se no fundo do buraco, depois põe-se gravetos em volta, um em cima do outro fazendo um quadrado deixando bem arejado, depois acenda o fogo.

Quando este estiver aceso, coloca-se galhos em volta, e é só usar.

Para apagar, como já disse, é só pegar a terra que tirou do buraco e recolocá-la de volta verificando se não ficou algum vestígio de fogo ou brasa acesa, tapar bem e "DEIXAR O LUGAR MUITO BEM LIMPO".

CAPÍTULO 16: — PIONEIRIA

Pioneiria é tudo aquilo que você pode construir aproveitando a natureza. **EXEMPLO:** — Utilizando bambú, madeira, cizal, árvores, ou seja construção do campo onde irá acampar. Basta ter uma boa imaginação, e terá todo o conforto que necessita. Banheiro, cosinha, abrigo, cabide e outras coisas que poderá fazer como jan-gada, ponte, maca, tórre de observação, fogão, móveis em geral, utensílios domésticos, etc...

CAPÍTULO 17: — SOBREVIVÊNCIA NA MATA

Caro amigo, depois das explicações dadas a respeito da vida mateira, vou relatar o que é a sobrevivência na mata:

1.º) — Perder-se na mata em geral acontece com o elemento que não observou bem os detalhes necessários, está distraído, ou afastou-se dos companheiros, ou afoitou-se pela mata afora sem nenhum conhecimento a respeito da mesma, e que não sabe os perigos que a mata nos oferece.

2.º) — Caso isso ocorra existe uma escala a ser observada ou seja. E.S.A.O.N.

ESTACIONE — Em lugar com sombra e seguro.

SENTE-SE — Para restabelecer os músculos cansados.

ALIMENTE-SE — Alimentado o homem pensa melhor.

ORIENTE-SE — Via bússola, sol, Cruzeiro do Sul etc...

NAVEGUE — Tomando todos estes conceitos você estará seguro.

Não devemos esquecer que precisamos sair de casa já preparados para esta eventualidade, pois nunca sabemos o que nos pode acontecer.

1.º) — **CANTIL COM SAL PARA HIDRATAÇÃO.** Carregar sal, pois a água é fácil de achar, existe o cipó d'água, represas, bambú, nascentes, rios, cactos etc.

2.º) — **HIDROSTEROL OU IODO:** — Para matar os germes de água desconhecida.

3.º) — **CARNE SECA:** — Por ser salgada hidrata e alimenta.

4.º) — Ter uma bússola, lanterna, fósforos, alfinetes, plástico, facão canivete, corda, agasalho.

5.º) — NAO ESQUECER QUE EM QUALQUER SITUAÇÃO DEVERÁ CONTROLAR-SE.

6.º) — Caso sua alimentação termine, existe na mata várias maneiras de você se alimentar. EXEMPLO: — Pesca, raízes, frutas, e frutos silvestres, broto de samambaia, barriga de formigão torrado, cobra, caça, aves, etc.

7.º) — Procure deixar o lugar que você está bem sinalizado com roupas claras e vivas em uma clareira para que possa ser visto de cima. Em sentido de emergência serve para sinalização de avião.

8.º) — Chamar a atenção: — fumaça, espelho, metais, gestos.

9.º) — Cores vivas que destacam da mata.

10.º) — Aplicar os sinais explicativos para avião.

11.º) — Entender o que o piloto quer dizer.

CAPÍTULO 18.º: — MATERIAL PARA SINALIZAÇÃO DE AVIÃO

A) — Os materiais que se pode usar para esta sinalização são: — Troncos Claros, Roupas de cores vivas, o próprio elemento acenando, etc. . .

B) — Fazer os sinais em locais adequados, em cima de grandes rochas, clareiras, enfim em lugares bem visíveis.

CAPÍTULO 19: — SINAIS PARA AVIÃO

- | | | |
|------------|----|---|
| A - | | a) — Necessitamos de médico, feridos graves. |
| B - | | b) — Necessitamos de medicamentos. |
| C - | X | c) — Não podemos prosseguir. |
| D - | F | d) — Necessitamos de alimento e água. |
| E - | ∨∨ | e) — Necessitamos de armas e munições. |
| F - | □ | f) — Necessitamos de mapa e bússola. |
| G - | | g) — Necessitamos lâmpadas de sinais com bateria e rádio. |
| H - | K | h) — Indique direção a seguir. |
| | | i) — Estamos avançando nesta direção. |
| I - | → | |

A M I C O

Por tudo que foi exposto, creio ter lhe dado condições de se sair bem em uma jornada em qualquer tipo de mata desde que você aceite as instruções deste pequeno manual.

UMA MENSAGEM MINHA,

“Não esqueça amigo, que nesta terra, todos nós somos irmãos” e que temos deveres e obrigações para com todos que surjam em nosso caminho, pois todos nós somos professores e alunos.

F I M

Este Livro foi Composto e Impresso nas Oficinas da

ARTES GRÁFICAS GRALIME LTDA.

Avenida Julio Bueno, 2440 — Tel: 201-3272

Vila Gustavo — Capital — São Paulo

— 1985 —

Este é o primeiro livro da chefe “Leonor Aparecida Sabbado Mamede”, foi escrito em 1985 com o nome de “Vida Mateira”.

O livro original é no formato A5 (15 x 21 cm) com capa de cartolina branca impresso em preto e branco, com 27 páginas.

