

PELO FUTURO DO BRASIL

GUIA DO

ESCOTEIRO

VELHO LOBO
RIO

F. Abbt





Pelo Futuro do Brasil

Guia do Escoteiro

POR

MOACYR M. REBELLO FILHO

VELHO LOBO

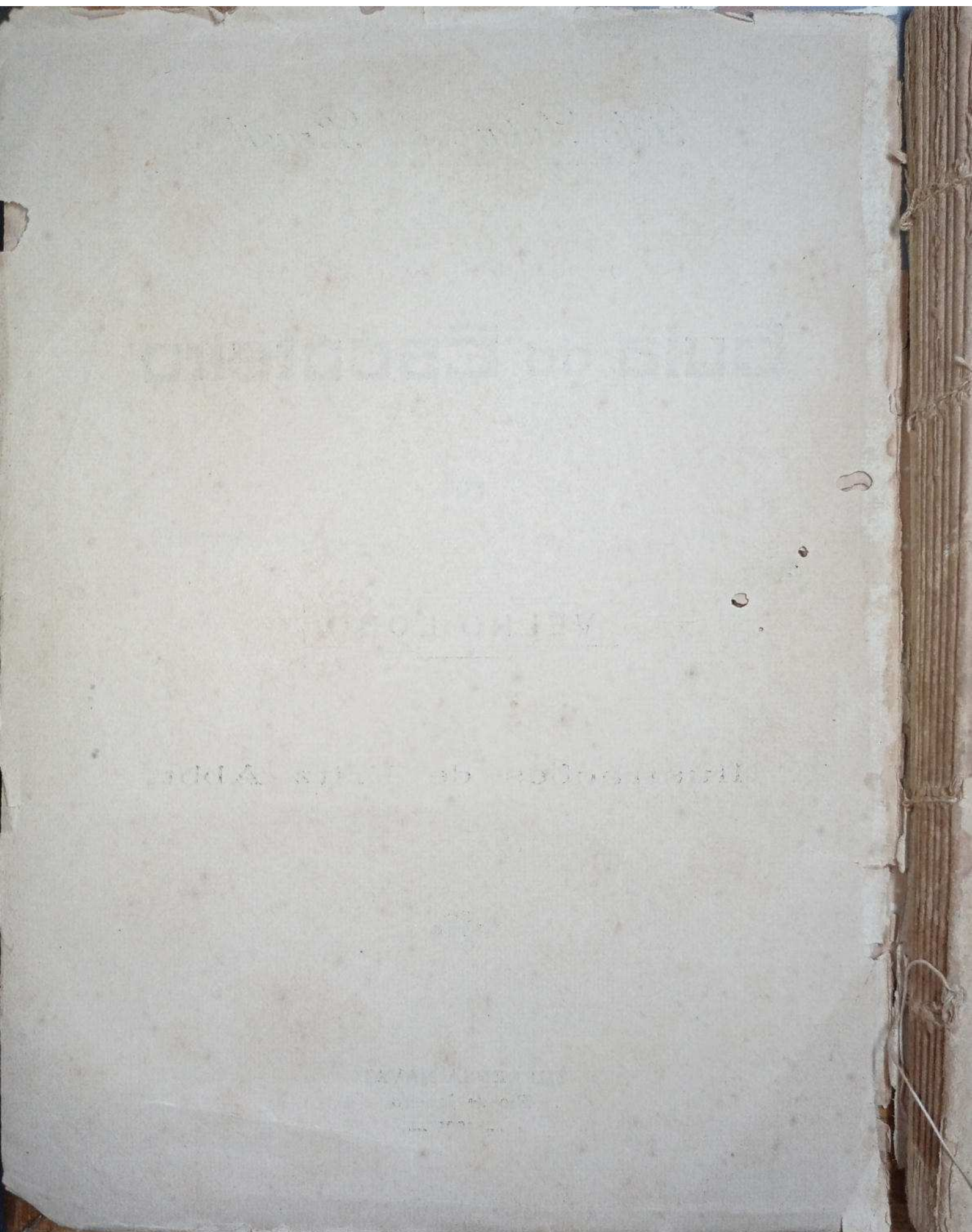
Ilustrações de Fritz Abbt



IMPRENSA NAVAL

Rio de Janeiro

— 1925 —



Os *alfaiates* farão as mochilas, bandeirolas, e com tempo os seus calções e camisas.

Alem disso as oficinas podem tornar-se excelente fonte de renda para a caixa da tropa, aceitando encomendas estranhas.

SUGESTÕES

A "Caverna"

Os escoteiros abandonam voluntariamente o conforto e o bem estar de casa para viver a vida primitiva da natureza, ao céu aberto ou nas cavernas e toscas cabanas que arranjam com páus e folhagens.

Por simbolismo podem chamar a sede de *caverna* e isso servirá para não esquecerem que a vida deve ser principalmente no mato.

Podem dar-lhe um título pomposo. "*Caverna de S. Jorge*", ou um nome de tribu da região.

Corneta

Os escoteiros não devem entregar-se nas sedes a exercícios de cornetas, mesmo porque corneta não é instrumento de escoteiro. Ouçam como Baden Powell se refere à corneta:

"Não há som mais irritante na terra; e um escoteiro recruta é ouvido a alguns quilômetros de distância em todas as direções e causa irritação e aborrecimento a dezenas de pessoas durante todo o tempo que durar a sua prática.

Aqueles sons estridentes anunciando a presença do acampamento, criam, até onde possam ser ouvidos, um vasto círculo de inimigos. E desta maneira os corneteiros chamam sobre o escotismo a antipatia de muitas pessoas, provocando até recla-

mações pelos jornais e proibições para que acampem em terrenos, cujos proprietários foram alguma vez incomodados.

A corneta nunca foi instrumento de escoteiros. Um escoteiro vái para o trabalho em silêncio e cumpre as obrigações discretamente; não é escandaloso, não gosta de chamar a atenção sôbre si.

Sabe quais são os seus deveres e cumpre a parte que lhe cabe no trabalho geral, com atividade, mas em silêncio.

Para um escoteiro não há necessidade de que as ordens repercutam alto. Se há precisão de uma chamada geral no acampamento, o apito do chefe ou dos monitores é o suficiente”.

CAPÍTULO XI

SAÚDE

HIGIENE

O conhecimento e a obediência a certos hábitos comuns de higiene, preservam a nossa saúde e o bom funcionamento dos nossos órgãos, de muitos males.

Ora, ninguém tem em maior apreço a saúde do que o escoteiro, e é a razão porque ele não se afasta das regras da boa higiene.

HIGIENE PESSOAL

Bôca

1 — Lavar os dentes de manhã e à noite e pelo menos passar água, sempre, depois de haver comido;

2 — Fazer examinar os dentes de 4 em 4 meses e não esperar que cariem.

Garganta

1 — Não respirar pela bôca;

2 — Gargarejar com um desinfetante a qualquer sinal de inflamação;

3 — Sempre que possível — cantar — sem entretanto incomodar os vizinhos.

Nariz

1 — Lavar diariamente o nariz, aspirando água pelas narinas;

2 — Não assoar com as duas narinas tapadas.

Ouvido

Não esgravatar os ouvidos com grampos ou palitos, sob o pretexto de retirar a cera.

Olhos

- 1 — Não esfregar os olhos com os dedos;
- 2 — Quando ler: não ter o livro muito perto dos olhos, nem com a luz do sol a bater sobre ele; nem ler ao anoitecer, nem deitado, nem letra muito miuda, nem mais de 30 minutos sem descansar. A melhor posição para ler é recebendo a luz de lado à esquerda.

3 — Sentindo qualquer anormalidade na vista, ir logo ao médico.

Mãos

1 — Lavar as mãos, com sabão: antes das refeições ou de tocar em qualquer alimento; sempre que tiver ido à latrina; sempre que tiver pegado em dinheiro;

2 — É de bom hábito lavar as mãos de quando em quando e escovar as unhas uma vez por dia, pelo menos;

3 — As unhas devem ser conservadas curtas e nunca se deve levá-las à boca.

Apêto de mão — Os apêtos de mão são responsáveis por uma série de moléstias infecciosas — tuberculose, difteria, septicemias, dermatoses, etc. Os alemães chamam à febre tífica — “febre das mãos sujas”, porque é esse o maior veículo de transmissão. A íracoma, responsável pela cegueira de milhares de pessoas, é um mal que vem quasi sempre pelas mãos. Lenços sujos contaminam as mãos do doente e essas espalham a outras.

O apêto de mão é um hábito desnecessário. Davam-no os homens primitivos para mostrar que não traziam armas. No entanto, “...as mãos que se apertam não trazem armas mas trazem inconscientemente, a doença e a morte, as armas mais terríveis e insuspeitadas. Um gesto mortífero de amizade...” (Afrânio Peixoto).

A nossa saudação escoteira, tão bela, tão espressiva, deverá bastar para nos cumprimentarmos. Suprimamos os apêtos de mão.

As torneiras dos cafés — E vocês já pensaram no perigo das torneiras públicas? São receptáculos terríveis de micróbios. Quem se utiliza de uma pia é porque está com as mãos sujas, e é com elas nêsse estado qua abre a torneira. Assim quando formos obrigados a lavar as mãos num lugar público, deveremos evitar tocar a torneira diretamente. Protegeremos as mãos com um pedaço de papel.

CUIDADOS GERAIS

- Tomar banho diariamente.
- Não ficar com roupa molhada no corpo. Conservar sempre os pés quentes e a cabeça fria.
- Evitar o fumo e as bebidas alcoólicas.
- Não beber em copo comum.
- Comer pouco, lentamente, e mastigar bem. Nunca levantar da mesa *cheio*.
- Beber diariamente, pela manhã, em jejum, um copo d'água.
- Conservar os intestinos livres, indo diariamente à latrina.
- Não cuspir no chão.
- Evitar os lugares de muita aglomeração.
- Evitar os beijos e apertos de mão: causam moléstias que não se sabe como vieram.
- Estimar e tratar bem os animais, mas sem conviver com êles, nem deixar que nos lambam. O cão e o gato são transmissores de muitos micróbios trazidos dos monturos, nas patas e na língua.
- Não passar a língua nos sêlos ou envelopes.

Respiração

- 1 — Só se deve respirar pelo nariz;
- 2 — Quem não é capaz de respirar, com a bôca fechada, 20 vezes com cada narina, é que tem obstáculos, geralmente vegetações adenoides ou polipos. Deve ir ao médico.

Casa

1 — Deve-se morar em casas abertas, arejadas, onde bata o sól. Terreno limpo ao redor;

2 — Guerra às cortinas e tapetes, que só servem para acumular poeira;

3 — Deve-se dormir de janelas abertas. Não há perigo, uma vez que não se descubra.

OS DEZ MANDAMENTOS DE SAÚDE PARA OS COLEGIAIS AMERICANOS

1 — “Não beber nem chá nem café e sim leite, o mais possível;

2 — Durante a refeição, entre os diversos pratos, beber água;

3 — Comer, todos os dias, muitos legumes e frutas; evitar o mais possível, guloseimas;

4 — Dormir toda a noite com a janela aberta;

5 — Limpar cuidadosamente os dentes pela manhã e à noite;

6 — Lavar as mãos antes de cada refeição e conservar as unhas limpas, cortando-as rentes;

7 — Não introduzir na bôca nenhum metal, mesmo que seja prata, e afastar quanto possível as mãos do rosto;

8 — Conservar o corpo sempre teso, empinar os ombros ainda mesmo quando estiver sentado;

9 — Comer devagar, mastigando bem os alimentos;

10 — Tratar sempre de estar alegre”.

Êsses mandamentos são aconselhados nas escolas americanas e devem ser seguidos pelos escoteiros o melhor que puderem.

HABITOS NOCIVOS A SAÚDE

Fumar e beber, são péssimos hábitos que concorrem fortemente para arruinar a saúde de uma criança e trazer uma séria diminuição na atividade de certas funções e sentidos.

Fumo

É um facto comprovado pelos mais eminentes médicos que o *fumo* ataca o aparelho digestivo, produz uma diminuição dos sucos gástricos, estraga os dentes, é responsável por quasi todas as manifestações cancerosas na bôca; agrava as lesões tuberculosas, produz várias afecções no nariz e garganta; no aparelho nervoso, como excitante que é, a nicotina abala os nervos, faz perder a memória e a intelligência. Al. Dumas disse que "*o tabaco é, como o álcool, o mais terrível adversário da intelligência*".

O fumante torna-se muitas vezes desagradável, com o seu aspecto de dentes amarelos, dedos queimados, fedendo a tabaco.

Os meninos devem evitar esse hábito, que é tão prejudicial.

Alcool

O *álcool* é um dos maiores venenos para a humanidade e não só arruina fisicamente o homem, mas também moralmente. O homem alterado, embora ligeiramente, pela ação do álcool, é capaz das ações mais deprimentes.

É comparável aos animais. Na primeira fase da embriaguez o homem torna-se um *macaco* — ridículo, palhaço, dizendo e fazendo asneiras; na segunda, é um *galo de briga*, provocador, bulhento, covarde, injusto, chegando ao miserável extremo de bater até na sua mulher e nos seus filhos;

na terceira fase é como uma *preguiça* — moleirão, arrastando-se pelas paredes, pelo chão, agarrando-se aos postes para não cair;

na quarta é um *porco* — roncando, boçalmente, jogado no chão, na lama, na porcaria, indiferente a tudo.

É uma das maiores misérias a que pode atingir um homem — embriagar-se.

É desmoralizador ! O homem se abandona, perde o domínio sobre si. A língua solta, deixa escapar segredos muitas



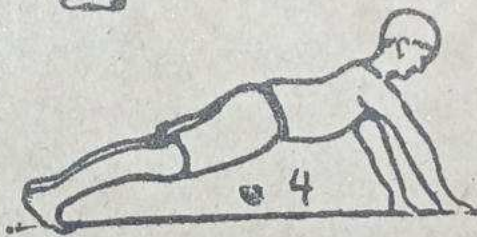
1 — *Para as pernas, coxas e rins*

De mãos na cintura, os braços bem para traz, o corpo ereto, abaixar-se até ficar de cócoras, depois levantar lentamente, nas pontas dos pés. Expirar ao abaixar-se. Aspirar ao levantar-se. Repetir até 12 vezes.



2 — *Exercício para a coluna vertebral, rins e coxas.*

Nas pontas dos pés, os braços estendidos verticalmente, esticar-se o mais possível; depois curvar-se lentamente, descrevendo um semicírculo, até tocar com os dedos a ponta dos pés, sem curvar os joelhos. Quando levantar-se — aspirar. Quando abaixar-se — expirar. Repetir o exercício até 8 vezes.



3 — *Para desenvolver os músculos do abdômem*

De pernas afastadas, o tronco ereto, as mãos unidas ao alto, girar, com o corpo, descrevendo um cone, sem mover com as pernas. Repetir o exercício até 8 vezes.

Esses músculos asseguram o bom funcionamento dos intestinos.

4 — *Para os braços e peito*

a) deitar-se com as mãos espalmadas no chão, no alinhamento dos ombros, o corpo teso; erguer-se sobre as mãos e depois abaixar, aproximando o mais possível do solo. Repetir até 10 vezes;

vezes comprometedores para si e para os outros. (F. Esposel).

E o alcoólico habitual? A êsse a natureza vái punir severamente na descendência. Os filhos dos alcoólicos são, na maioria, imbecís. O escoteiro é um homenzinho que deve pensar seriamente na sua vida. Que tremendo castigo para as extravagâncias de um rapaz quando mais tarde, chefe de família, sentir-se o responsável pela incapacidade dos seus próprios filhos?

O alcoolismo é o caminho mais direto às cadeias e aos hospícios.

De uma estatística feita há poucos anos no Rio, verificou-se que de 7.500 presos, 6.000 eram alcoolatras. De 1.500 indivíduos recolhidos ao hospício, mais de mil tinham como causa da loucara o alcoolismo.

Materialidade — Obscenidade

Mas não só êsses dois máus hábitos são nocivos à saúde dos homens e, sobretudo, das crianças. Há outros que, sobre trazerem a mesma depressão física, degradam o espírito.

Assim é a curiosidade malsã para os espetáculos livres, a leitura de livros imorais, o prazer de contar e ouvir histórias e anedotas obscenas.

Entregar o espírito a êsses hábitos próprios das almas baixas, é uma das maiores faltas que um menino digno pode cometer. A sua alma se degrada, coloca-se a um nível abaixo dos mais inferiores animais.

Odiái êsses prazeres. Não sejáis assim. Reagí contra os máus pensamentos, contra os máus desejos, vivendo sempre ao ar livre, numa vida intensa e ativa, de exercícios e trabalhos.

Educái-vos obedecendo à natureza. Tudo que ela faz é são e digno. Tudo que ela deu ao homem é nobre, a sua consciência, os seus órgãos. Todos êles têm uma função elevada

e alterar-lhes essa função, dar-lhes qualquer uso diferente daquele ao qual a natureza os destinou, é pecar, é degradar-se, é ser indigno de receber o amor de Deus, dos seus pais, dos seus amigos.

“Os olhos são os espelhos da alma”. A criança que procedeu mal engana-se supondo que pode ocultar o seu ato. Deus, que assiste a todas as nossas ações, a todos os nossos pensamentos, é o testemunho mudo da nossa consciência. Os pais também sabem ler no olhar dos filhos e é um engano supor que alguma cousa de máu se pode ocultar. Todas as nossas ações nos acompanham visíveis, estampadas nas nossas fisionomias, no nosso olhar.

VIRILIDADE

— Muitos meninos supõem que usar uma má linguagem, fumar, beber, entregar-se a atos e conversações imorais, frequentar meios baixos, é uma prova de virilidade.

Lastimável engano. Forte, viril, é o homem ou a criança que tem o valor, a energia de se opôr a tão inferiores práticas. É uma prova de domínio sôbre si; e domínio sôbre si é sinônimo de caráter. “Para ser forte — ser puro !”

GINÁSTICA

O escoteiro não cuida só de aperfeiçoar-se moralmente. O desenvolvimento do seu corpo também o preocupa. Êle precisa ser forte e resistente. Para isso faz diariamente, como uma obrigação, alguns exercícios simples e fáceis, que lhe conservam a esbelteza do corpo, a elasticidade muscular e o bom funcionamento dos órgãos. Devem ser feitos diariamente, em cuecas ou calções, em frente a uma janela aberta.

b) estender os braços para frente, para os lados, para o alto e para baixo, unindo sempre ao peito para passar de uma posição para a outra. Repetir 8 vezes.

5 — *Respiração*

Em posição correta as mãos sôbre o peito, inspirar profunda e lentamente, abrindo os braços e levando-os o mais possível para traz. Voltar à posição inicial, expirando. Repetir 10 vezes.

6 — *Equilíbrio*

a) sôbre uma só perna, as mãos nos quadrís, estender a outra perna horizontalmente, depois lateralmente, o mais possível. Repetir até 10 vezes com cada perna.

b) no banho, enxugar os pés e as pernas, sem sentar-se nem apoiar-se.

Nêsses exercícios todos, os movimentos devem ser progressivos, começando de 3 até 8 ou 10 e executados sem impulso, amplamente, dando toda a distensão possível aos músculos.

OS PRINCIPAIS ÓRGÃOS E FUNÇÕES DO CORPO HUMANO

ÓRGÃOS DA LOCOMOÇÃO: Esqueleto e músculos.

O *esqueleto* é dividido em três partes: cabeça, tronco e membros.

Os *músculos* são feixes de fibras constituídas por um tecido especial, dotado de grande capacidade de distensão e contração. São as molas do corpo.

Há músculos *voluntários*, aqueles que funcionam sob a ação da vontade e que nos permitem mover os membros, e há músculos *involuntários*, são os que presidem os movimentos dos órgãos internos (coração, estômago, etc.) e não se acham sob a ação da vontade.

SISTEMA NERVOSO: Cérebro, medula e nervos.

O *Cérebro* é o centro do sistema nervoso; é a sede do pensamento, da inteligência, da vontade, de todas as sensações. Localizado no centro do crânio prolonga-se pela *medula espinhal*, de onde irradiam os *nervos* que se estendem por todo o corpo.

Há duas classes de nervos: uns que apenas transmitem ao cérebro as sensações — são os nervos *sensitivos*; outros que levam aos membros a vontade do cérebro — são os nervos *motores*.

Assim o cérebro é como um “posto de comando” que recebe por meio de uma rede telefônica — os nervos sensitivos, as comunicações de todas as ocorrências, e por outra rede — os nervos motores, transmite ordens, para vencer nêsse contínuo combate em que o corpo está empenhado para viver.

DIGESTÃO — O aparelho digestivo é constituído pela bôca, faringe, esôfago, estômago, intestino delgado e intestino grosso.

Os alimentos, atravessando êsse longo tubo, que apresenta aspectos tão diversos, vái sofrendo a ação digestiva de várias secreções, que os transformam em substâncias assimiláveis pelo organismo. Na bôca a saliva, no estômago o suco gástrico, no intestino delgado a bilis, produzida pelo *fígado*, o suco pancreático, produzido pelo *pâncreas*, e o suco entérico, produzido pelas grândulas do intestino.

Os alimentos, depois de transformados e assimiláveis, são absorvidos no intestino delgado pelos *capilares* (pequeníssimas veias). Os resíduos passam para o intestino grosso, de onde são expelidos.

CIRCULAÇÃO — O aparelho circulatório é constituído pelo coração, artérias, veias e capilares.

No nosso corpo trava-se um combate e um trabalho contínuo, há nêle uma vida intensa: são células que morrem, são micróbios destruídos pelos leucócitos, células do sangue encar-

regadas da defesa do nosso organismo, são toxinas expedidas pelos músculos fatigados, vapor d'água, anhídrido carbônico, azoto, etc. Todos êsses resíduos precisam ser eliminados do organismo.

É ao sangue que cabe a função de coletar, e, em colaboração com os pulmões e outros órgãos, eliminar êsses detritos.

— O *coração*, que não é mais do que um músculo ôco, funciona como uma bomba: quando se contrai envia o sangue, pelas *artérias*, a todas as partes do corpo. Nêsse caminho o sangue nutre todos os órgãos, procede a queima que se produz nos tecidos, e dêles recebe os resíduos, tornando-se impuro. O coração, dilatando-se, chama-o à si, através das *veias*. Por uma nova contração manda-o, pelas artérias pulmonares, aos pulmões. Aí, em contacto com o ar, através do emaranhado de capilares que formam as paredes daqueles órgãos, dá-se uma verdadeira queima dos resíduos, absorvendo o sangue o oxigênio do ar, e assim purificado, vermelho, vivo, volta novamente ao coração para a nova caminhada através do corpo.

O sangue recebe o "lixo" do organismo levando-o aos pulmões, que são verdadeiros fornos de cremação;

Também pelas urinas, que é uma secreção dos *rins*, através da pele, e do *fígado*, elimina-se uma parte dos resíduos do sangue.

RESPIRAÇÃO — O ar é levado aos *pulmões* por dois condutos: a *traquéia* e os *brônquios*.

Os pulmões funcionam como um fole: cada vez que se dilatam (inspiração), enchem-se de ar novo; cada vez que se contraem (expiração), expellem o ar viciado.

O ar que penetra durante a inspiração fornece o oxigênio necessário à purificação do sangue, recebendo em troca gás carbônico.

Se o homem conservar durante poucos minutos os resíduos do sangue, o que acontecerá se não respirar — morrerá.

Compreende-se daí a importancia dessas duas funções tão intimamente ligadas — a respiração e a circulação.

O homem pode suportar mais de um mês sem se alimentar, pode suportar dias sem beber água, mas não suporta senão poucos minutos sem respirar.

De uma circulação e respiração regulares depende o bom funcionamento de todos os órgãos.

HIGIENE DA CIRCULAÇÃO — Tudo que impede a livre circulação, como roupas muito justas, cintos, ligas e colarinhos apertados, deve ser cuidadosamente evitado por provocar desarranjos orgânicos e perturbar o desenvolvimento das crianças.

— O movimento, os exercícios, a ginástica, favorecem o desenvolvimento da circulação.

— O banho frio também, provoca uma reação circulatória muito benéfica.

— O número de pulsações é, em média, no homem, de 70 a 75 por minuto.

SOCORROS DE URGÊNCIA

Os escoteiros devem ter muita prática dos socorros de urgência para poderem prestar aos outros, com segurança, nos acidentes comuns, os seus serviços, enquanto não vem o médico.

Um socorro levado a tempo, com inteligência, com os cuidados precisos de higiene, salva muitas vezes uma vida e evita graves sofrimentos futuros. Já são sem número, entre nós, os casos dessas intervenções feitas por escoteiros.

A pratica dos socorros obtêm-se pelo exercício repetido, simulando acidentes que se acodem com todo o cuidado, como se de fato se tratasse de um caso real.

A AMBULANCIA

Uma patrulha nunca deve sair para qualquer excursão, por mais curta e proxima que seja, sem transportar consigo

uma pequena ambulância com os medicamentos essenciais, aplicáveis aos acidentes que mais comumente possam ocorrer. Os escoteiros devem sempre ter a preocupação de aliviar o mais possível a carga que transportam, por isso a ambulância deve ser limitada ao mínimo compatível com as necessidades.

Há muitos modelos dessas pequenas ambulâncias portáteis e há farmácias que as vendem já acondicionadas. Vamos nós compor a nossa, mas vejamos os acidentes a que se está mais sujeito nas excursões para, de acôrdo, escolher os medicamentos.

Nos trabalhos de campo, nas travessias pelas matas, nos exercícios, o acontecimento mais natural é um arranhão de espinho; um tombo que produz uma contusão; um golpe com um canivete, causando uma pequena hemorragia; uma picada de inseto, êsses pequenos acidentes, enfim a que em qualquer lugar se está sujeito.

Para tais casos há medicamentos de aplicação geral, que são preciosos ao escoteiro. São assim os bálsamos diversos que se encontram nas farmácias — *bálsamo do Perú*, *bálsamo católico*, *bálsamo divino*, *maravilha curativa*, — que estamos todos mais ou menos habituados a ver, com tanto resultado, aplicados em nossas casas pelas mamãs.

Êles têm efeito cicatrizante, isto é, auxiliam a cicatrização rápida das feridas; anti-hemorragico, isto é, estancam as hemorragias; desinfetante, descongestionante, etc. Tais medicamentos representam para o escoteiro, usando a sua própria linguagem — “páu p’ra toda obra”... Se o escoteiro se cortou, o bálsamo vái desinfetar-lhe a ferida, estancar o sangue e auxiliar a cicatrização; se um inseto o picou, o bálsamo faz desaparecer as más consequências; se levou um trambolhão e se contundiu — aplica o bálsamo.

O bálsamo tem o valor de admitir muitas aplicações, mas há medicamentos mais enérgicos de que não podemos prescindir e que vão completar a nossa ambulância.

Modêlo de ambulância para a tropa

- 1 — *Bálsamo ou maravilha* — Para golpes, feridas, picadas e hemorragias;
- 2 — *Iodo ou mercúrio cromo* — Nos ferimentos, como desinfetante e cicatrizante;
- 3 — *Solução de ácido pícrico* — Para queimaduras;
- 4 — *Elixir paregórico* — Para cólicas, diarréias, indisposições de estômago;
- 5 — *Alcool canforado ou água vegeto mineral* — Para entorses;
- 6 — *Éter* — Para desmaios e atordoamentos;
- 7 — *Água oxigenada ou líquido d'Akin* — Para ascepcia dos ferimentos;
- 8 — *Alcool 40°* — Para picadas de insetos e ascepcia das mãos e ferros.
- 9 — *Bromo-quinino* — Para febres e resfriamentos fortes.
- 10 — *Pastilhas de clorato de potassa* — Para dor de garganta;
- 11 — *Ampôla de sôro anti-ofídico* — Para picada de cobra;
- 12 — *Ampôla de óleo canforado* — Para levantar as fôrças, num caso de acidente em que o doente esteja muito enfraquecido.

Accessórios

Gaze esterilizada, ataduras de várias dimensões, ouataplasmma de Langlebert, algodão, tesoura, alfinetes de segurança, ponto falso, pinça, agulha e seringa para injeção.

A ambulância fica a cargo do enfermeiro, o mais hábil dos escoteiros que tiverem essa especialidade. Deve ir bem acondicionada, numa caixa ou lata, com divisões correspondentes aos vidrinhos, todos bem ajustados para não se entornarem ou partirem.

A ambulância individual que todo escoteiro deve transportar quando agir isoladamente, pode ser limitada ao bálsamo ou iodo, ponto falso, algodão e atadura.

COMO SE FAZ UM CURATIVO

Depois de uma ascepcia perfeita das mãos, lavando-as com sabão e passando álcool:

1.^o — Limpa-se muito bem o ferimento usando uma solução de água oxigenada ou líquido d'Akin (hipoclorina), enxugando-se após com um algodão;

2.^o — Aplica-se o medicamento aconselhado ao caso e cobre-se com uma gaze;

3.^o — Se houver necessidade de proteger, coloca-se uma pasta de algodão sôbre a gaze;



A maneira correta de desenrolar uma atadura

4.^o — Liga-se finalmente, o curativo, com uma atadura prêsa por um alfinete de pressão.

Os golpes pequenos, lavam-se bem e pincelam-se com iodo.

O LENÇO COMO ATADURA

Uma das mais comuns aplicações que o escoteiro dá ao lenço é como atadura, para sustentar e proteger um curativo nas diversas partes do corpo.



O lenço aplicado como atadura

Saber aplicar o lenço como atadura constitui uma das provas para escoteiro de 2.^a classe.

TÉTANO

É uma perigosa moléstia produzida por um micróbio que vive na terra e que penetra no organismo por qualquer ferimento na pele. Por isso todo o cuidado deve haver para evitar o contacto de qualquer ferida com a terra.

É um grande risco deixar descoberto um ferimento na palma do pé, mesmo um simples arranhão. No entanto é uma imprudência que, comumente, muitos meninos, e até mesmo escoteiros, cometem.

De rigor, sempre que um ferimento se sujar de terra, o indivíduo deve ser submetido a uma injeção anti-tetânica.

Quando a terra contiver extrume, então, a injeção é imprescindível.

HEMORRAGIAS

Quando uma veia ou artéria é atingida e cortada há grande perda de sangue. É isso uma hemorragia, acidente sempre grave, sobretudo quando se trata de uma artéria.

O primeiro cuidado do escoteiro diante de uma hemorragia é reconhecer se ela é produzida pelo rompimento de uma veia ou artéria.

No primeiro caso (veia), o sangue é escuro e corre em filete, contínuo; no segundo caso (artéria), é vermelho, vivo e corre aos borbotões, em golfadas.

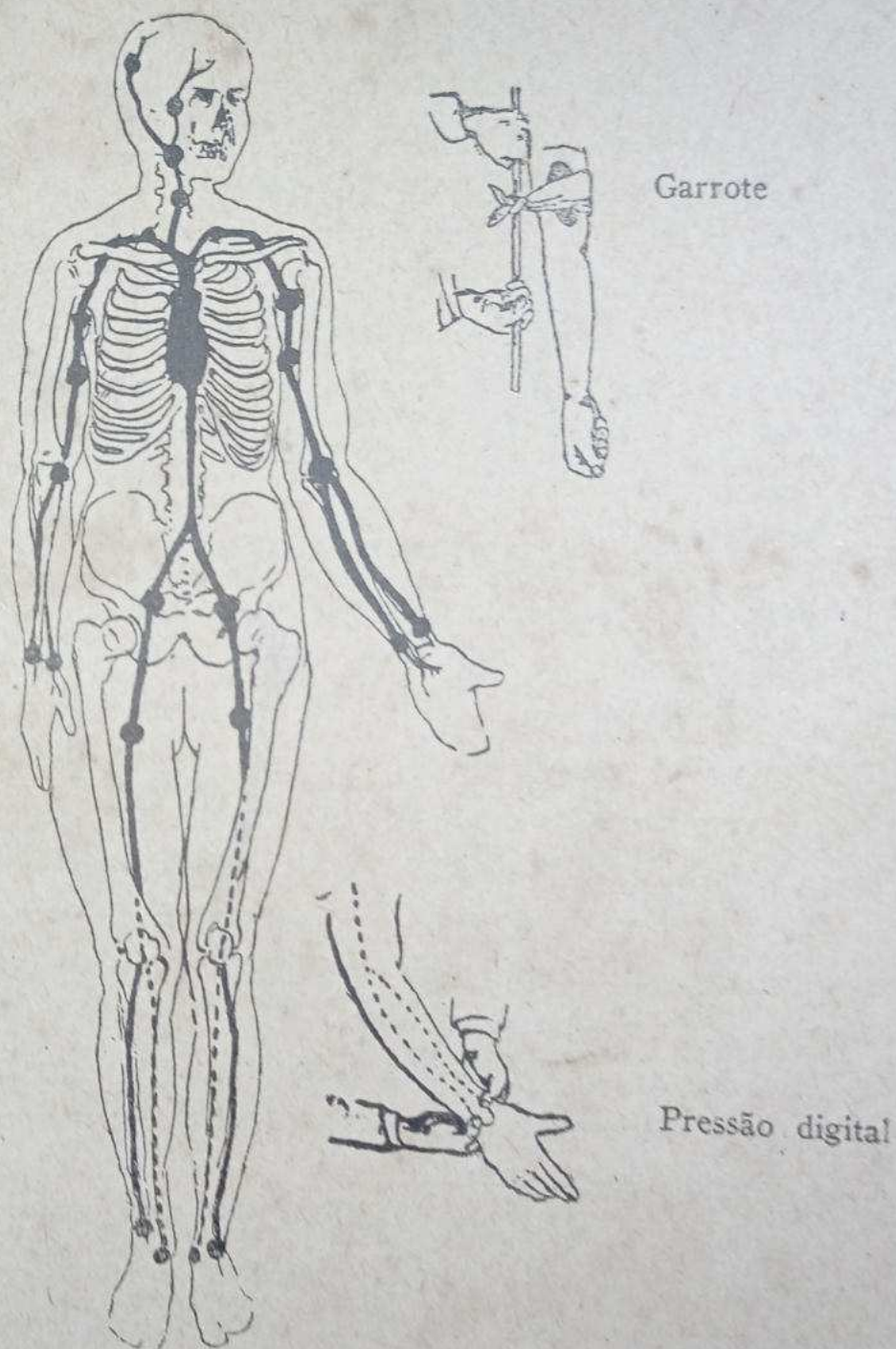
Tratamento — Quando a hemorragia é venosa (de veia), comprime-se o membro um pouco abaixo do ferimento, por meio de um torniquete ou garrote.

Quando arterial, acima. O garrote é feito dando uma volta ao membro com uma borracha, uma correia, ou um fio, e apertando-o bem, de sorte a comprimir a veia ou artéria.

Quando houver dúvida se se trata de uma hemorragia arterial ou venosa, faz-se a compressão sobre o ferimento.

Em qualquer dos casos procurar manter o membro ferido acima do nível do coração.

É conveniente, de quando em quando, folgar o torniquete para evitar a gangrena, que poderia advir em consequência da paralisia do sangue.

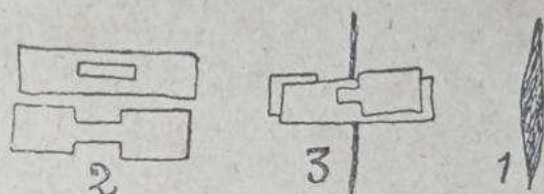


As principais artérias do corpo humano

Uma hemorragia pequena, produzida por um golpe pouco profundo, em geral cede com a simples pressão sôbre o ferimento.

É necessário ter calma. Nada de afobar. Pode um homem, sem perigo de vida perder 1 litro de sangue.

Toda hemorragia ou ferimento profundo, fora dos membros, deve ser considerado grave e exige a presença do médico, quanto antes.



Como se passa o esparadrapo para unir os bordos de um ferimento

Nas hemorragias arteriais, que são sempre as mais graves, o escoteiro procurará fazer forte pressão digital nas partes indicadas na figura por um ponto negro, sempre entre o coração e o ferimento.

Procurando no nosso próprio corpo poderemos facilmente sentir êsses pontos, são os pulsos, lugares em que as artérias podem ser comprimidas sôbre os ossos ou articulações.

ENTORSES, LUXAÇÕES, FRATURAS

Entorse — É um mau geito dado numa articulação, por uma forte distensão dos músculos. Produz uma dor viva, com inchação local.

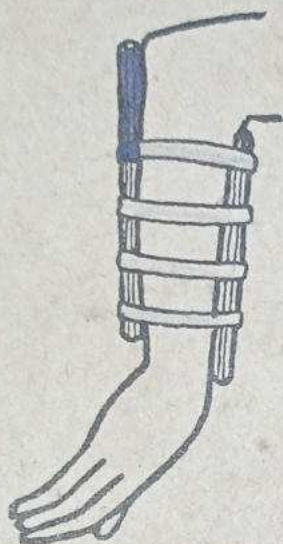
Tratamento

- 1 — Aplicar compressas frias ou quentes;
- 2 — Massagens;
- 3 — Não imobilizar nem comprimir a articulação.

Luxação — Na luxação o osso salta da articulação. Forma-se uma saliência. Só o médico é capaz de refazer a articulação.

Tratamento — Imobilizar o membro e esperar o médico. Não procurar ageitar.

Fratura — O osso parte. Em geral a ponta do osso salta formando um entumecimento; outras vezes fura a pele: é a fratura exposta; mas de outras não se percebe e só o raio X mostra que houve fratura.



Quási sempre se fica sem ação nenhuma sôbre o membro partido e a dor é vivíssima, quási insuportável, o que não se observa nas luxações.

Tratamento — Imobilizar completamente o membro fraturado com talas e aguardar o socorro do médico.

As talas são constituídas por pedaços de madeira, papelão, régua ou o que se tenha à mão. Devem ser envoltas em panos ou algodão, para não magoar o doente.

Deve-se apertar bem para impedir qualquer movimento, mas ter cuidado para que não prenda a circulação.

SÍNCOPE OU DESMAIO

O desmaio é produzido pela insuficiência de sangue na cabeça. O doente fica pálido e cái, desfalecido perdendo a noção de tudo.

Tratamento — Deitá-lo de cabeça baixa, desapertar as roupas, gravata, colarinho, etc.; fazer flagelações frias no rosto e peito e dar-lhe a aspirar — éter, amoníaco, água de colônia, vinagre, etc.

Se a síncope for muito demorada — injeção de óleo canforado e chamar o médico.

CONGESTÃO

É, ao contrário da síncope, produzida pelo excesso de sangue na cabeça. Manifesta-se por forte aflicção, falta de ar e congestionamento do rosto e dos olhos.

Tratamento — Colocar o doente com a cabeça alta; aplicar compressas frias na cabeça, feita com uma toalha ou roupas; fazer uma sangria no braço. A sangria só deve ser feita por pessoa entendida.

INSOLAÇÃO

A insolação é uma perturbação produzida pelo calor excessivo (trabalho ao sol muito quente, proximidade de caldeiras, etc.). É muitas vezes mortal. Manifesta-se por intensa dor de cabeça, sonolência, ansiedade respiratória, palpitações, suspensão das secreções, inércia.

Tratamento — Levar, sem demora o doente para um lugar fresco, conservá-lo com a cabeça alta, desapertar-lhe as roupas, colocar gelo na cabeça e na falta, compressas de água fria. Se o doente custar a voltar ao natural, despí-lo e fazer fricções enérgicas pelo corpo, com gelo ou água fria. Se o doente apresentar sintomas de asfixia, fazer a respiração artificial.

QUEIMADURAS

Aplicar uma gaze embebida em linimento de óleo calcáreo ou solução de ácido pícrico. Não se deve abafar a queimadura com algodão, ela precisa de ar. Para queimaduras produzidas pelo sol: polvilho (amido), com água e cachaça.

Para queimaduras produzidas por substâncias químicas (lisol, ácido fênico e toda sorte de outros ácidos), o melhor remédio prático a aplicar é bicarbonato em saturação.

Nas queimaduras produzidas pelo iodo antigo, em que o álcool, evaporando-se, deixou-o quâsi em tintura, o remédio é polvilho.

O gelo também produz queimaduras. Nunca se deve fazer aplicação do gelo diretamente sobre a pele, sempre, porém, isolá-lo com uma boa camada de talco.

ENVENENAMENTOS

Sintomas — Cólicas, arrepios, palidez.

Tratamento — Provocar vômitos dando a beber ao doente água morna. Em seguida, fazê-lo ingerir claras de ovos, batidas em água (4 claras para um copo), ou leite em abundância. Cada substância tem o seu contra-veneno adequado e só o médico é capaz de o indicar. Por isso, para qualquer caso de envenenamento, o médico deve ser logo chamado. Enquanto se espera, o doente deve ser conservado acordado. Se os extremos começam a esfriar fazer fricções enérgicas pelo corpo.

ENGASGO

No caso de um acidente de pouca importância, inclinar a cabeça do paciente para traz e fazê-lo ingerir goles d'água ou pedaços de pão mal mastigados.

Se o caso é menos simples:

- a) provocar o vômito tocando com o dedo a base da língua.
- b) se o corpo estranho estiver visível na garganta, procurar extraí-lo com uma pinça, um gancho, uma agulha de crochê ou um simples arame torcido. Antes de puxar examinar para ver de que lado poderá desprender-se.

Quando se tratar de uma inflamação súbita da garganta envolver o pescoço com flanela quente e fazer o paciente chupar gelo ou gargarejar com água fria.

ATAQUE DE EPILEPSIA

O doente, depois de dar um grito, cai, debatendo-se em convulsões.

O socorro se limita a proteger o doente na queda amparando-lhe os movimentos, sem impedi-los, durante o ataque. As roupas devem ser desapertadas e afastados todos os objetos que o possam magoar. Colocar um pano entre os dentes afim de evitar que morda a língua. Não se deve dar nada a beber ou cheirar.

A epilepsia não é contagiosa. A baba não faz nenhum mal, como muitos supõem, receando aproximar-se para socorrer o epilético.

EPITAXIS (SANGUE PELO NARIZ)

Conservar o doente com a cabeça alta. Colocar compressas frias na fronte. Desapertar as roupas. Fazê-lo inspirar profundamente. Mergulhar em água quente a mão correspondente à narina que sangra. Introduzir na narina um tampão de algodão embebido em solução de antipirina a 1 por 5.

As pessoas muito sujeitas a deitar sangue pelo nariz precisam combater a causa do mal.

ARGUEIRO NOS OLHOS

Não esfregar. Colocar uma pálpebra sobre a outra ou tocar o arqueiro para o canto do olho e retirá-lo com uma ponta de papel dobrado ou a ponta do lenço molhado nágua.

ANZOL NA PELE

Se a ponta estiver de fora: forçá-lo a sair por aí. Senão aparecer, é necessário dar um golpe para descobri-la. Em caso algum tentar voltar o anzol pois iria dilacerando as carnes.

PICADAS DE INSETO

Fazer imediatamente aplicação de alcóol, água da Colônia ou amoníaco. Se for produzida por maribondo (caba), ou vespa, retirar o ferrão com uma agulha flambada no alcóol e queimar com iodo.

PICADAS DE COBRA

Apertar com um garrote logo acima do ferimento. Fazer sucção imediata com a boca. Alargar a ferida para correr muito sangue.

Mas tudo isso tem um efeito muito restrito. O único tratamento eficaz para as picadas de cobras verdadeiramente venenosas é o sôro anti-ofídico, preparado no Instituto Butantan, em S. Paulo, ou congênere.

Há vários tipos de sôros, um para cada espécie de cobras, mas há um de aplicação geral, para qualquer caso.

Uma seringa de injeção e uma ampôla de sôro anti-ofídico devem ser obrigatórias em todas as ambulâncias de tropas.

Pelo interior ensinam e aplicam muitos remédios caseiros. Não valem nada. Se as vezes observam-se algumas curas, é que a cobra não injetou veneno. As picadas das cobras venenosas, se o sôro não for injetado imediatamente, são mortais.

Os índios usavam um processo curioso, que pode ser tentado na falta de outro recurso: aproximavam o membro picado de um fogo brando e suportavam o calor o mais possível até que comesçassem a sentir um entorpecimento. Afastavam-se um pouco para tornar a aproximar-se e, assim, várias vezes.

As picadas venenosas produzem cegueira, hemorragias, paralisias, etc.

MORDEDURA DE CÃO DANADO

Ao ser mordido por um cão danado, o primeiro cuidado é correr, sem demora, ao Instituto Pasteur da cidade mais próxima, se na sua não houver.

Se de todo for impossível, pode ser tentado o seguinte tratamento, imediatamente após o acidente:

- 1 — Garrote logo acima do ferimento;
- 2 — Alargar a ferida, com um canivete bem desinfetado em ácido fênico ou flamado no álcool;
- 4 — Cauterizar com ácido sulfúrico, potassa cáustica, ácido fênico ou mesmo um ferro em brasa.

O cão danado anda de cabeça baixa, o rabo entre as pernas, caminhando fixo para frente, olhar desvairado, rouco, espumando.

Atacado por um cão danado, joga-se-lhe o chapéu, o casaco. Ele atira-se furioso para estraçalhar. É o tempo de fugirmos ou matá-lo.

O cão danado deve ser sacrificado logo. Por mais de estimação que seja, não duvidar um momento em tirar-lhe a vida.

Deve-se evitar passar próximo a um cão desconhecido, e quando se tiver de o fazer, não demonstrar medo, passa-se sem o olhar.

Quando um cão avança, ladrando, se não se der importância em geral, êle vái embora. Mas se se aproximar demais, finge-se que se lhe atira uma pedra, e êle foge.

PARA SOCORRER UM NÁUFRAGO

Despir-se, descalçar-se rapidamente e lançar-se ao mar. Ao aproximar-se, gritar para o náufrago que se calme, que vái ser salvo, e, sendo possível, jogar um objeto ao qual êle se agarre; aproximar-se por detraz, segurando pela gola, pelos cabelos, ou pelo braço; passar um braço por debaixo das axilas (sovacos), deitá-lo sôbre o peito e nadar assim de costas mantendo sempre a cabeça do náufrago de fora.

Se o náufrago agarrar o salvador, êste se livra aplicando-lhe um dos meios seguintes:

1 — Apertar o nariz com o polegar e o indicador e empurrar-lhe a cabeça para traz;

2 — Aplicar a palma da mão sob o queixo empurrando-lhe a cabeça;

3 — Meter o joelho no estômago e empurrá-lo;

4 — Mergulhar.

Com qualquer dêsses processos é certo o náufrago soltar o salvador.

Como medida extrema poder-se-á aplicar um violento murro para fazer-lhe perder os sentidos.

Respiração artificial

Chegando à praia é necessário fazer voltar à vida o asfixiado.

Depois de despí-lo, deita-se de bruços, com a cabeça mais baixa que o corpo e provocam-se os vômitos, fazendo cócegas na campainha (epiglote).

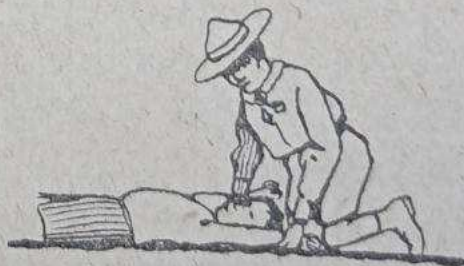
Limpa-se a garganta e nariz do lodo e algas que possam ter sido introduzidos.

Aplica-se então o processo de respiração artificial que consiste em fazer os seguintes movimentos, conservando o paciente deitado, de costas:

- 1 — Unir os braços ao peito com pequena pressão;
- 2 — Levantá-los verticalmente;
- 3 — Levá-los para traz, em prolongamento com os ombros;
- 4 — Voltar à primeira posição.

Repetir êsses movimentos, ritimados, de 15 a 20 vezes por minuto. Produzindo o aumento e diminuição da *caixa torácica*, provoca-se o sopro respiratório.

Processo mais aconselhável é conservar o paciente de bruços e, com as mãos espalmadas, fazer pressão ritimada, na mesma cadência exposta no processo anterior, sobre os pulmões, comprimindo-os e aliviando-os.



Tração da língua

Simultaneamente, devem ser feitas trações da língua. Para isso abre-se a boca do paciente, coloca-se uma rolha entre os dentes para evitar que morda e pegando a língua com um lenço,

faz-se trações da língua no mesmo ritmo do movimento respiratório, 15 a 20 vezes por minuto. Enquanto se praticam aqueles meios de salvamento, trata-se de provocar e ativar a circulação, fazendo forte fricção por todo o corpo, aplicando tijolos quentes, envolvidos em panos, nos pés.

Esses processos de provocar a respiração, aplicam-se em todos os casos de asfixia: por imersão, por sufocação, em consequência de inalação de gases, por estrangulamento, insolação, desmaio prolongado, etc.

ACIDENTES POR ELETRICIDADE

Quando a vítima conservar qualquer contacto com o fio, não se pode tocá-la, sob pena de sofrer o mesmo choque, a não ser que se protejam as mãos com um pano grosso e seco que assegure um bom isolamento. O casaco dobrado, pode servir.

As consequências da corrente elétrica são asfixia e queimadura que se tratam pelos processos já descritos.

PÂNICOS

Em geral é o pânico, o terror sem causa, que dá aos desastres coletivos grandes proporções.

Num teatro há um incêndio: as mais das vezes há tempo para todos saírem antes que o fogo os alcance. Mas na fúria louca que se apodera da multidão, todos se acumulam, se pisam e o desastre é grande.

O papel dos escoteiros, nessas ocasiões, é evitar o pânico, mantendo calma, distribuindo as pessoas pelas saídas, evitando que se acumulem perto das portas depois de transpostas estas.

Num trem; num navio, a mesma coisa.

Certa vez, numa lancha que conduzia passageiros, arrebitou um tubo de caldeira. É um acidente comum, sem importância, logo dominado pelos maquinistas. Um indivíduo que

estava próximo, espantou-se, cheio de terror, jogou-se ao mar. O pânico apoderou-se dos demais passageiros e foram ataques, pessoas feridas, o diabo...

Dez minutos depois tudo voltou à ordem, não fôra nada, apenas o homem que se jogara ao mar morreu.

O escoteiro quando entra num edifício observa tudo o que existe, os meios de socorro, as saídas, e pensa desde logo como agiria nos desastres que poderiam ocorrer e assim, se acontecer algum, não é apanhado de surpresa.

FOGO

Nas vestes

A pessoa que tem as vestes incendiadas não deve correr, mas sim enrolar-se num cobertor de lã, ou sobretudo, para abafar o fogo; ou deitar-se no chão, sobre a parte incendiada, procurando ao mesmo tempo abafar com as mãos.

Nas casas

Em geral um comêço de incêndio pode ser abafado com poucos baldes d'água ou mesmo com panos molhados. Não esperar que os baldes encham nas torneiras, mas saltar na caixa d'água, destampá-la e encher lá os baldes, passando-os para quem estiver agindo em baixo.

É fácil a cada casa particular ter uma pequena instalação para incêndio, constituída por uma mangueira que se adapta a uma tomada da caixa d'água.

Ao perceber fogo num edifício, deve-se avisar imediatamente os bombeiros e entrar, fechando após todas as portas, para evitar as correntes. Correm-se todos os compartimentos, para ver se há alguém. Quando começa a faltar o ar, abre-se uma janela, respira-se e torna-se a fechá-la. Geralmente até 20 ou 30 centímetros do chão não há fumaça, e assim, quando o ar começa a faltar, segue-se de rastro com a cabeça baixa. Se há alguém a salvar, amarra-se pelos pés, prendendo o cabo na cintura do salvador e arrastando dessa maneira pelo soalho,

Quando se entra num compartimento incendiado, é de bom aviso molhar o lenço e amarrá-lo, aberto, *cobrindo o nariz e a boca*.

NAUFRAGIO

Num caso de naufrágio ou incêndio a bordo o escoteiro deve considerar-se como um homem da tripulação do navio e colocar-se à disposição do mestre ou Capitão, para qualquer serviço.

Pode auxiliar guiando as pessoas aos escaleres ou botes, distribuindo salva-vidas, e sempre procurando manter a calma de todos, pelo seu exemplo e palavras de animação e coragem.

Homem ao mar!

Quando cair um homem ao mar grita-se com toda a força, de sorte a se fazer ouvir pelo timoneiro: "*Homem ao mar! à boreste!* (ou à bombordo)". E imediatamente joga-se sobre o náufrago um salva-vidas e não se perde de vista.

CAVALO DESENFREADO

Um animal desenfreado, arrastando qualquer veículo, ou mesmo só, é perigoso. É necessário dominá-lo. Para isso corre-se ao seu lado, acompanhando-o, tomam-se as rédeas e puxam-se por elas, dando arrancos, até conter o animal. Sendo dois, puxam-se as rédeas de sorte que um vá de encontro ao outro. Quando for impossível conter por êsse meio, levar o animal de encontro à uma parede ou árvore para fazê-lo estacar.

Quando o cavalo correr sobre um precipício, não duvidar em derrubá-lo jogando um pau entre as patas, para fazê-lo tropeçar.

É errado colocar-se na frente do animal, de braços abertos, espantando-o com gritos. Pode-se assim piorar a situação.

B. P. conta a história de um escoteiro que depois de quasi alcançado por uma carroça, arrastada numa louca corrida, por

uma parelha desenfreada, correu atraz, subiu à carroça e conseguiu, passando pela lanca, tomar as rédeas sôltas e parar o veículo jogando os cavalos um de encontro ao outro.

X PARA EVITAR ACIDENTES

Em casa

Juntar do chão alfinetes e agulhas. São causa da morte de muitas crianças.

— Guardar os remédios fora do alcance das crianças.

— Não deixar, no soalho ou escadas, nada que possa ser causa de escorregões.

— Evitar panelas com água fervendo, na beira do fogão. Não permitir que as crianças vão à cozinha.

— Ter todo o cuidado com canivetes e facas, ponteagudas.

— Antes de jogar fora um fósforo, certificar-se de que está apagado.

Na rua

— Ao atravessar a rua deve-se fazê-lo sempre direito, não em diagonal.

— Antes de atravessar, olhar sempre nas duas direções.

— Não atravessar na frente de um veículo em movimento, pode-se cair.

— Ao atravessar por traz de um veículo, muita atenção, pois pode vir outro em sentido oposto.

— Não saltar do bonde em movimento nem andar no estribo.

— É perigoso brincar no meio da rua.

— Caminhando na rua ou calçada, tomar sempre o lado direito.

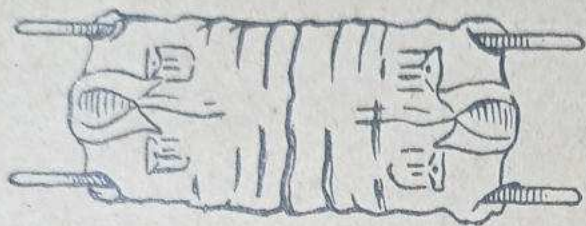
— Evitar a proximidade das excavações.

— Passar longe dos cães desconhecidos.

TRANSPORTE DE FERIDOS

Macas

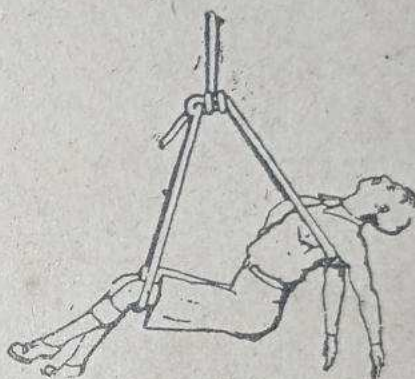
Com dois bastões e um cabo ou alguns lenços ligando os dois bastões com um afastamento de 30 cm., paralelamente, os escoteiros fazem as suas macas de urgência para transporte de feridos.



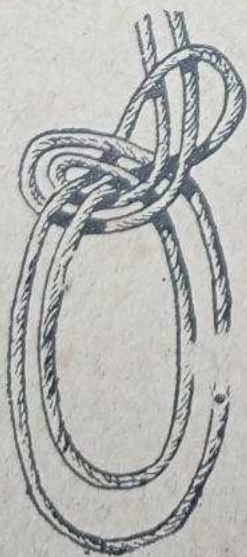
Mais rapidamente ainda o fazem enfiando os bastões pelas mangas de duas camisas e têm uma maca confortável e macia.

Quando é necessário arriar, de um lugar alto, por meio de cabos, um ferido ou doente, usa-se o nó denominado *balso pelo seio*. O doente vem deitado com segurança.

B. P. conta a história de três amigos que foram carregados pela correnteza do Niagara, numa jangada que fazia transporte de uma margem para outra.



A correnteza ali é formidável, antes porém de chegarem à grande queda do Niagara tinham de passar por baixo de três pontes. Pessoas que assistiram ao desastre correram com um cabo para a primeira ponte e lançaram-no aos naufragos.



Um deles conseguiu alcançar o cabo mas como fazia muito frio, o homem estava fatigado e o cabo era liso, não suportou e desprendeuse já de grande altura, desaparecendo no turbilhão das águas. Aos dois outros, cada um numa das pontes, aconteceu o mesmo.

Se estivesse ali um escoteiro saberia dar um laço de guia ou um *balso pelo seio* e os homens mesmo extenuados, viriam seguros.

MALES ENDÊMICOS

O Brasil é vítima de dois males que arruinam uma grande porcentagem das populações do interior, privando a coletividade do trabalho útil de milhares e milhares de brasileiros. São êles o impaludismo e as verminoses.

IMPALUDISMO

É transmitido pelo mosquito que sugando o sangue de um doente, vái inoculá-lo nos sãos.

Característicos

Febre alta, dando por acessos, a horas certas, acompanhada de frio intenso.

Profilaxia

1 — Guerra aos mosquitos, pela extinção de quaisquer águas estagnadas que são os focos onde os mosquitos depositam os ovos. Qualquer vala, lata, garrafa abandonada com água, é um foco de mosquito.

2 — Isolamento do doente sob mosquiteiros para impedir que os mosquitos, picando-o, transmitam o mal aos sãos.

Quando os focos não puderem ser extintos, pode-se lançar na água um pouco de querosene ou gasolina que, formando uma camada superficial, como um verniz, asfixia as larvas.

Preventivo contra o impaludismo — Meia grama de sulfato de quinino de 2 em 2 dias.

Atração dos mosquitos pelas côres — Manifesta-se na seguinte ordem: azul marinho, vermelho escuro, escarlate, preto, cinzento, verde, violeta, tonalidades claras, branco e amarelo. Representando por 100 a primeira, teremos 0 para a última.

VERMINOSES

São moléstias provocadas por vermes que se desenvolvem nos intestinos do homem. Lentamente debilitam o indivíduo, inutilizando-o completamente, para o trabalho. Dêsses, o que piores males causa é o anquilóstomo.

É um verme minúsculo. Eis, em resumo, como o Dr. Belizário Pena, o descreve e aos males que produz:

“Com a boca armada de ganchos, êle agarra-se as centenas e aos milhares (até 3.000) à mucosa da parte superior do intestino (o duodeno) e ao mesmo tempo que suga o sangue de sua vítima, inocula-lhe uma toxina, um veneno, produzindo-lhe uma anemia tóxica, que abate o físico e o moral, deprime a inteligência, prejudica as funções dos órgãos vitais, e acaba matando a sua prêsa, se em tempo não for libertada de inimigo tão pequeno no tamanho e tão vultuoso nos malefícios”.

Característicos do mal — O doente fica com o ventre volumoso, pernas finas ou inchadas, pele côm de cêra, indiferença para tudo, fatigando-se ao menor esforço; ar desconfiado e apático, apetite pervertido.

Como é transmitida a anquilostomíase — Um doente expõe nas fezes até um milhão de ovos de anquilóstomo. Defecando no chão, êles aí ficam. Protegidos pela humidade e calor, incubam, e os novos vermes dêles oriundos, aguardam o descuido do pé descalço. Agarrando-se à pele, enterram-se pelo corpo, subindo ao duodeno. 90 % de casos são apanhados assim. Mas também pode fazer-se por via gástrica, nos alimentos ingeridos ou mãos sujas levadas à boca.

Profilaxia

1.º — Não permitir que defequem à superfície da terra, mas sempre num buraco;

2.º — Não pisar descalço, em chão suspeito;

3.º — Não levar a mão suja à boca; não comer frutas ou legumes senão depois de bem lavados.

“Uma bôa latrina e um par de botas” é a fórmula em que os americanos sintetizam a profilaxia da anquilostomíase.

Medicação — Essência da herva de Santa Maria; timol.

Os escoteiros podem prestar um serviço inestimável ao País espalhando-se nas suas excursões e explicando aos homens ignorantes das zonas rurais, essas noções de profilaxia tão fácil, contra dois males tão destruidores.

CAPÍTULO XII

A NATUREZA

É na natureza, observando os sublimes espetáculos que ela nos oferece, que mais se sente o Criador. Quem não ficará enlevado ao contemplar a grandeza incomparável de um céu estrelado, o espetáculo infinito do mar, espelhado ou revôlto, ao experimentar a calma profunda da mata silenciosa, ouvindo os seus rumores, tenuíssimos se a natureza é serena, ou impetuosos quando os elementos se desencadeiam? E a intensa vida que existe! Como são sábias e perfeitas as leis que a presidem! Que grandes ensinamentos podemos colher, se tivermos olhos para ver e espírito para observar! E tu tens, escoteiro. Talvez pouco, porque nunca o desenvolveste, mas abre o teu espírito sutil, arregala bem os teus olhitos vivos e verás que encantos, como é bela e extraordinária a natureza em que vives! Aprende a amá-la, conhecendo-a. Olha bem e encanta-te com os seus espetáculos. Que surpreendentes êles são! É a natureza que acorda, é o sol que irrompe dourando as folhas, iluminando tudo, jorrando alegria e vida sôbre a terra. É o ocaso tão suave que te convida à meditação serena. É a ronda iluminada das estrêlas, que marca as horas da tua vigília no campo. Tudo é grandioso e reflete a sabedoria infinita do Criador. A natureza é a grande artista e a grande mestra. Tira todo o proveito de suas sábias lições, escoteiro. Estuda-a, observa-a. Não precisa que o faças como cientista, isso para mais tarde; apenas como curioso. Deita de lado a teoria, apenas a curiosidade e a observação. Assistes a um fenómeno? indaga sempre o seu *porque? para que? como?* e não descança enquanto o teu espírito não te der uma resposta.

AS ÁRVORES

Os escoteiros são os grandes amigos das árvores. Eles não só não as maltratam, mas também as protegem, e isso por um sentimento de gratidão.

As árvores são grandes benfeitoras. São elas que refazem o oxigênio do ar que respiramos e sem o qual não poderíamos viver; são elas que, conservando o frescor e a umidade do solo, asseguram a existência das nascentes e lençóis d'água; são elas que nos dão os alimentos mais nutritivos, saborosos e sãos, são elas que nos dão a matéria prima da maioria dos tecidos que vestimos; é dos seus troncos que construímos as nossas casas, os nossos móveis e grande número de utensílios; nada nos dá tanta alegria como o seu verde tão lindo, onde se abrigam os pássaros, que enchem de encanto a vida da mata; à sua sombra benfazeja os escoteiros protegem-se contra a canícula do verão. E para nós, brasileiros, a árvore representa alguma coisa de maior ainda. São e foram elas, sempre, as nossas maiores fontes de riqueza. Os produtos que mais têm concorrido para o engrandecimento da nossa Pátria, são-nos fornecidos pelas árvores. É a borracha, esse precioso produto tirado do leite da seringueira que abunda nas matas amazônicas; é o café, a saborosa bebida que espalhamos, exportando, pelo mundo inteiro; o cacáu, o algodão, óleos de toda sorte que as sementes de um grande número de plantas nossas fornecem; madeiras as mais preciosas, que a natureza, numa prodigalidade sem par, semeou pelas nossas extensas florestas; a cana de açúcar e frutas de todas as espécies, muitas das quais além de dar para a alimentação das nossas populações são exportadas, canalizando para o nosso país mais ouro.

Essas riquezas vegetais estão tão poderosamente ligadas à economia e à vida da Nação que na nossa Bandeira elas são representadas pelo maior pedaço — o retângulo verde.

Os rios, essas estradas naturais que cortam em todas as direções o nosso território, permitindo a sua exploração e facilitando as comunicações para o interior, devem a sua existência às matas, isto é, às árvores pois, são elas que asseguram a sua permanência. O próprio nome da nossa Pátria nós o devemos, como todos sabem, a um árvore, o pau brasil, cuja madeira, preciosa, existia em abundância nas nossas florestas. Os escoteiros amam as árvores e protegem-nas carinhosamente.

Deves conhecer o maior número possível de árvores úteis, sobretudo das cultivadas, e conhecê-las em várias fases do seu desenvolvimento. Não há lugar em que não se encontre uma pessoa capaz de dar, sobre tal assunto, úteis informações. Nas cidades que possuem Jardins Botânicos, êsse trabalho torna-se mais fácil ainda.

O nosso território é imenso e abrange zonas dos mais diversos climas. Refletindo essa diversidade, a flora de cada região varia muito, árvores características das regiões tórridas do norte não são encontradas nas zonas frias do sul. Os escoteiros devem limitar-se a conhecer a flora de sua região, e dessa as árvores e plantas mais úteis.

Como se observam as árvores — Para poderes conhecer e distinguir as árvores é preciso saberes observá-las. Por isso olha e compara detidamente os troncos, as cascas, as raízes a forma da fronde, a maneira como se esgalha; as flores; os frutos; e das folhas, o seu tamanho, forma e disposição. A melhor indicação é dada pelas folhas porque em qualquer idade da árvore elas são sempre iguais. Farás coleções de folhas guardando-as entre as páginas de um livro e escrevendo a que árvore pertencem. E todas as árvores que observares colecionarás em desenhos tendo ao lado o da folha.

PLANTAS E ÁRVORES ÚTEIS DO BRASIL

Marca com um traço todas as árvores que és capaz de reconhecer pelas folhas, pela forma, pelo tronco ou pelo fruto.

Plantas alimenticias. — Feijão, com uma porção de variedades; guandú, ervilhas, lentilha, amendoim, trigo, arroz, milho, cana de açúcar; aveia, cevada e centeio, pouco cultivadas, mas que dão bem em todo o nosso país; batata inglesa; batata doce, de várias espécies; mandioca, da qual se faz farinha, a tapioca e o polvilho; há duas qualidades — a doce, de hastes e folhas verdes e a amarga de haste e folhas vermelhas, (venenosa), da qual se faz a farinha; aipim, carás, mangarito, cenoura, araruta, couves, repolho, couve-flor, alface, quiabo, pepino, abóbora, chuchú e palmito, (cada palmito pode alimentar quatro pessoas).

Frutíferas — Banana com grande variedade de espécies, dela tiram-se muitos produtos, como as farinhas, muito alimentícias; do caule, fibras, aproveitadas na indústria; é um dos mais ricos alimentos. Laranja, limão, tangerina, cidras; abacaxi; manga, cajá-manga; várias espécies de cocos, cujos produtos têm múltiplas aplicações; abacate, de grande valor alimentício e as folhas com poder diurético; jaboticaba, pitanga, pitomba; goiaba, cuja casca da árvore em infusão é um poderoso desinfetante intestinal; araçá, cambucá, jambo, pêssego, morango, framboesa (silvestre), amora, marmelo, figo, jaca, fruta-pão, saborosa e com excelentes qualidades alimentícias; fruta de conde, pinha, abiu, sapotilha, tamarindo (de efeito laxativo); ingá, carambola, maracujá, mangaba, muricí, marí, bacurí, bacuparí, genipapo, umarí, páu vaca, abundante no Amapá, dando um leite branco e saboroso, semelhante ao da vaca e que serve de alimentação aos cablocos.

Castanhas e amêndoas — Pinheiro, com feculentos e saborosos pinhões do qual se prepara excelente farinha; castanha do Pará e castanha de sapucaia exportadas em grande escala para o preparo de óleos e confeitos; uma grande variedade de cocos, dentre os quais sobressaí o da Baía, cujos produtos são totalmente aproveitados. A escritora patricia Júlia Lopes conta, no seu livro "A Árvore", a história de um viajante que, depois de ter andado uma grande extensão sobre areais sem fim, sem encontrar uma sombra de arvoredo ou telhado, topou com uma cabana cercada de coqueiros que pareciam velar por ela como sentinelas. Não havia por ali nem vestígio de arado ou sementeira. Estaria a triste cabana abandonada? Mas demos a palavra ao viajante: "Gritei à porta", e logo me apareceu um homem grisalho, de olhar doce e gesto forte. Fez-me descer do animal e repousar dentro de casa sobre uma esteira côr de castanha.

Estava fatigado: dormi. Quando acordei, êle convidou-me a compartilhar da sua refeição. Trouxe-me umas papas de coco, dentro de uma cuia polida, feita também de fruta do coqueiro. Em outra cuia vinha uma bebida refrescativa e sumamente agradável. Serviu-me depois excelente doce e não menos excelente licor. Perguntei-lhe, assombrado, como podia êle oferecer-me coisas tão saborosas e delicadas naquela solidão; ao que retrucou:

— Está muito enganado, eu não vivo na solidão!

— Como assim?

— Tenho os meus fornecedores mesmo ao pé da porta. Não viu os coqueiros?

— Sim, vi os coqueiros...

— Pois são êles que me dão essa água fresca que o deleitou e que retiro dos seus frutos ainda não amadurecidos. Os meus copos e os meus pratos são feitos com a casca do coco, como da sua polpa foi feito o alimento que o confortou e o doce que lhe serviu de sobremesa. Quanto ao licor, que soube tão bem ao seu paladar, êle é a própria seiva do coqueiro, cujas espátulas novas sangrei, para que delas escorresse o líquido benéfico.

Exposto ao calor do Sol êsse líquido azeda-se e torna-se em vinagre: destilado, transforma-se em aguardente. E — oh, coisa extranha! é ainda êste mesmo suco que me fornece açúcar para os meus doces...

— Realmente, não pode haver armazem mais bem sortido....

— Não é tudo; a minha própria habitação, devo-a aos coqueiros. Foi com a sua madeira que eu construí estas paredes e estas portas, e com as suas palmas que fiz o meu telhado. A esteira em que descanso, as roupas que visto, são tecidos com os filamentos dessas mesmas palmas e dos seus caules. Assim também são feitos o meu colchão e o meu travesseiro. As peneiras, que o amigo alí vê, suspensas na parede, encontro-as já prontas no alto da estipe do coqueiro, junto à sua folhagem.. Com essa mesma folhagem fizeram meus filhos as velas do barco em que a estas horas estão navegando. Também das fibras do coco levaram êles meadas para calafetarem a sua embarcação. Essas fibras apodrecem menos do que a estopa, e servem tanto para cordas como para pavio da lampada que me alumia à noite e que é mantida pelo óleo do mesmo coco. Toda a minha fartura, toda a tranquilidade da minha vida vêm dessas plantas que rodeiam a minha pobre cabana. Por isso as adoro, com a gratidão e o respeito de um filho pelos Pais queridos”.

Espécies úteis à indústria — Borracha, “hevea brasiliense”. uma das maiores riquezas nacionais, originária do Amazonas, estendendo no entanto a sua produção até as cabeceiras do rio Paraguai em Mato Grosso; a maniçoba a mangabeira e a balata que fornecem borracha de qualidade inferior. Mangue, rico de tanino, existente em quasi toda a região litorânea sujeita a ação das marés. Páu brasil e urucúm, utilizadas como corantes.

Produtoras de óleos — Temos: o rícino ou mamona, algodão, linhaça, gergelim; e lenhos, frutos e folhas de várias espécies.

Têxteis: algodão, cuja cultura constitúe hoje uma das grandes riquezas nacionais; canhamo; tucum; piassaba; o exocarpo de vários cocos. A jarina ou marfim vegetal de onde se fabricam os botões que abastecem os nossos mercados; páu jangada, embira, aninga e várias espécies de cipós, e a carnaúba, uma das plantas mais úteis. Do caule da carnaúba os cablocos constróem as suas casas e os seus moveis; as folhas, quando verdes, servem de alimento ao gado; sêcas, para cobrir as casas; das folhas, e fibras são fabricadas abanos, vassouras, peneiras, cestos, chapéu, cordas, rêdes, os cocos sêcos fornecem um óleo fino para tempero e outro grosseiro para iluminação; torrados e moídos dão

uma bebida nutritiva e saborosa como o café; as raízes, medicinais, dão poderosos remédios; as folhas, quando novas dão uma cera com que se fazem velas, e o coco uma água fresca e agradável.

Madeiras — Possuimos tipos superiores de madeiras para construção civil e naval, mas geralmente as árvores não se encontram agrupadas e sim espalhadas pelas matas, e por isso difficilmente acessíveis. As mais valiosas são: pau brasil, que além de corante é boa para construção; jacarandá de várias espécies, fornecendo madeiras muito duráveis; angelim pedra, rajado e vermelho; cumarú, monjolo, vinhático sucupira, jatobá, piquiá, ipê branco, roxo, amarelo e roxo; massaranduba, muito resistente, aproveitada para cambotas e rodas de carro; pinheiro, utilíssimo, com muitas aplicações, tem um crescimento rápido e em algumas partes encontram-se aos milhares, o tronco atinge espessuras de um metro; canela, itauba, pau rosa, cedros de várias espécies; mirapiranga, pau dálho (com aplicações medicinais); pau marfim; acajú — muito resistente à ação das águas; sumaúma — chamada o “sino da floresta”, porque seu tronco, quando se bate com o machado, tem tal sonoridade que se ouve a distâncias enormes; copuassú, pequiá, jequitibá e muitíssimas outras, todas úteis.

Plantas forrageiras — capins: dangola, guiné, jaraguá, melado, gordura, caranana, etc.

Plantas tóxicas para o gado — É de utilidade que os escoteiros procurem conhecê-las para destruí-las, evitando que o gado se envenene. As principais são: herva de rato, douradinha, tangaraca, favinha do campo, cambará, cicuta e canudo.

Plantas medicinais — A flora brasileira é riquíssima em plantas medicinais, muitas silvestres, outras cultivadas; entre as mais comuns e faceis de conhecer temos: mastruço (no Norte) ou herva de Santa Maria (no Sul), muito expectorante, empregado com bom efeito nas moléstias pulmonares; samambaia, extraordinária na cura do reumatismo, boa dissolvente do ácido úrico, herva de passarinho, com excellentes resultados sobre as moléstias pulmonares, na tuberculose, pneumonia, pleuriz e bronquites, melão de São Caetano, nas febres palustres, cólicas e influenzas; avenca, nas tosses e bronquites; folhas de maracujá grande calmante e narcótico; herva cidreira, para o estômago; sabugueiro, planta ornamental tão comum nos nossos jardins, excellente sudorífico; abacate, a folha muito diurética; herva tostão, cana do reino, com o mesmo efeito diurético; casca de goiabeira, empregada nas infecções intestinais e dores de dentes; agrião, poderoso na fraqueza geral, expectorante; folhas de laranjeira, de preferência da terra, estomacal, hortelã, de bom efeito nas cólicas intestinais; folhas de mangueira, para tosse convulsa; e muitas outras. São em geral tomadas sob a forma de chás ou infusões; mas o escoteiro, a não ser sob as vistas de uma pessoa competente, nunca as utilizará.

Plantas ornamentais — São inúmeras, desde as elegantes palmeiras silvestres até às mais delicadas flores, transplantadas de países se encontram todos os característicos de todas as regiões do globo.

E aí tens todas as nossas extraordinárias riquezas vegetais. Deves conhecê-las o melhor possível, perguntando, observando, desenhando comparando. Daí, muitas são tuas velhas conhecidas. Trata de aumentar êsse número.

UMA GRANDE LIÇÃO

E para encerrar, meu escoteiro, um conselho: planta uma árvore. Planta-a e acompanha o seu desenvolvimento. Verás que grande exemplo para tua vida. Daquele grãozinho vái dia a dia, elevando-se a árvore. É um trabalho pequenino, mas continuado, persistente; ninguém dêle se apercebe. No fim de muitos anos, ei-la, a árvore frondosa, cheia de sombra, cheia de frutos. Assim devem ser todos os trabalhos de tua vida, nada de sofreguidão em alcançar o resultado. Vencerás pelo esforço sereno e contínuo. Saibaas esperar e todos os resultados serão alcançados. Tenhas sempre como exemplo, na tua frente — *a árvore*.

OS ANIMAIS

Poucas cousas há mais atraentes do que observar a vida dos animais, a inteligência, o espírito de sacrifício que muitos possuem, dando a nós, que nos dizemos rês da criação, verdadeiros exemplos.

Muita gente gosta de caçar. Caçar por esporte é uma crueldade e no entanto voces hão de observar que são apaixonados pela caça indivíduos que fora dalí seriam incapazes de maltratar um animal.

Não é então o prazer de destruir que os atrái? Não. É a vida aventureira, os perigos, as surpresas do mato, o interesse que desperta o seguir uma pista, o aproximar-se cauteloso, o observar o hábito dos bichos.

Pois é melhor parar aí.

Para quê destruir? Para que matar? É preferível substituir o tiro de uma carabina pelo tiro de uma máquina fotográfica ou por um rápido "croquis".

Em vez de colecionar peles, colecionem-se cartões com fotografias, desenhos, pégadas, anotações sôbre os hábitos e tudo quanto se possa observar dos animais.

Cada cartão ou desenho dêsses terá a sua história, cheia de reminiscências e de emoções maiores do que a pele de um pobre animal, morto traiçoeiramente por uma bala.

E essas coleções de desenhos têm um grande valor, vão desenvolvendo em nós uma capacidade importantíssima em qualquer ramo da vida, e geralmente descurada nos colégios — o desenho.

O escoteiro deve andar sempre com o seu lápis e papel, desenhando e observando tudo quanto é animal que lhe passe ao alcance.

CLASSIFICAÇÃO DOS ANIMAIS

Os escoteiros devem ter noções sôbre a classificação dos animais para poderem grupar em ordem os seus desenhos e fotografias.

Nada mais fácil.

Basta olhar para ver como os animais diferem entre si. Uns são mais perfeitos, têm um esqueleto protegendo os órgãos — são os *vertebrados*.

Mas mesmo dentre êsses, as formas e condições de vida variam muito.

Vemos os animais terrestres, geralmente de quatro patas e cujas fêmeas têm mamas ou têtas e produzem o leite, com que amamentam as crias — são os *mamíferos*.

Mas no mar também há mamíferos: a baleia, o lobo marinho, o peixe bôî, embora pouco o pareçam.

Há as *aves*, tão características, cobertas de penas e tendo as duas mãos transformadas em azas. Os *répteis*, geralmente cobertos de escamas, andando de rojo, como os jacarés, as cobras. Os *batráquios*, cujo representante típico é o sapo, e finalmente os *peixes*.

Assim, pois, os animais de esqueleto, dividem-se nesses cinco grupos: mamíferos, aves, répteis, batráquios e peixes.

Dos animais que *não têm esqueleto*, os mais curiosos de observar são os *articulados*, nos quais o corpo é constituído por várias partes que se articulam.

Dêsses os que maior contacto têm com os escoteiros são os *insetos*, que se caracterizam por terem três partes: cabeça, tórax e abdômem.

Os *araquinídeos*, que são as aranhas, tendo apenas duas partes: cabeça e abdômem.

Há também o grupo das centopéias, chamados *miriápodes* (mil pés) e os *crustáceos*, representados pelo camarão, lagosta e caranguejo, todos pertencentes aos articulados.

Há ainda outros animais sem esqueleto — são os *moluscos* (lesma, caracol, polvo, ostra, mariscos) e os *zoófitos* (animais plantas) que vivem geralmente no mar — como as estrêlas do mar, as anêmonas (coloridas, com forma de flores), os ouriços, os corais, as algas, etc.

OS ANIMAIS DO BRASIL

Mamíferos

É comum ignorarmos os animais que a nossa fauna possui. Isso porque os nossos livros escolares são geralmente calcados em edições estrangeiras.

Os escoteiros devem saber quais são os animais que existem no seu país.

Começemos pelos *mamíferos*. Há alguns domésticos: o cão, o cavalo, o carneiro, o porco, o bô, que todos vêem, mas raros perdem tempo em observar e no entanto o escoteiro precisa conhecer a vida desses animais, as instalações em que vivem, a alimentação mais conveniente, etc.

Selvagens — Os principais animais selvagens do Brasil, são: *macacos*, com muitíssimas espécies, curiosos, inteligentes,

mas sem método; o *esquilo* ou *caxinguelê*, muito vivo e fácil de observar, de tão confiante que é; a *paca*, a *cotia*, a *capivara*, da qual se obtem um óleo medicinal; a *lebre*, um tanto rara, mas que existe entre nós; o *tatú*, a *preguiça*, o *gambá*, grande comedor de galinhas; o *cangambá* ou *zorila*, útil porque se alimenta de cobras; a *anta*, grande, forte e inofensiva, que dorme de dia e vagueia à noite, seguindo sempre o mesmo trilho; a *raposa*, o *veado*, a *gambá d'água*, etc. Esses todos são inofensivos.

Dentre os perigosos, que às vezes atacam, há o *tamanduá*, o *cão do mato*, o *lobo*, que não têm os característicos do lobo europeu, que anda aos bandos; a *queixada*, perigosíssima quando em varas, a que nada resiste; finalmente a *onça*, que existe em todo o nosso interior, genuína representante da pantera africana. Há a onça *puna* ou *sucuarana*, que corresponde ao chacal.

São esses os animais mais importantes da nossa fauna. Felizmente não temos leões, ursos, tigres e elefantes.

Os animais perigosos, grandes, de caça, são raros, e nas suas excursões dificilmente os escoteiros dos grandes centros os encontram. Mas os escoteiros do campo e de certas cidades podem topá-los.

AVES

É, de todo o reino animal, o que a natureza nos oferece de mais lindo.

É extensíssima a grande população dos ares, que a todo o momento cruza o caminho dos escoteiros. Só nossas, brasileiras, são conhecidas cêrca de 1.500 espécies, das mais variadas e admiráveis côres.

As espécies grandes, como o macuco, a galinhola, as perizes, são excelentes caça, saborosa e farta como a galinha.

Mas a maior porção apenas embeleza, com suas côres e seus encantos, a vida do escoteiro.

Um bom escoteiro segue as aves, vê como elas fazem os ninhos, como criam os filhos, aprende a conhecer-lhes o canto, os alimentos preferidos, a forma e a côr dos ovos, tudo sem lhes fazer nenhum mal.

Para o escoteiro, todo o prazer está na observação — fotografar uma ave no ninho, chocando os ovos ou alimentando os filhotes, é a suprema vitória de habilidade escoteira.

As aves, como os demais animais, têm muita inteligência.

Observa, meu caro escoteiro, com que cuidado elas ensinam os pequeninos a saltar e depois a voar; com que sabedoria elas orientam as aberturas dos ninhos, protegendo-os dos ventos.

Muitas vezes, nos tempos de sêca, as aves aquáticas emigram à procura de mais abundância. Seguem todas alinhadas, como soldados. As duas dos extremos guiam a coluna e quasi sempre vão uma atrás, para incentivar os retardatários.

É um espetáculo que comumente se observa no Rio, no período do verão. Manhã cedinho, lá vem eles das lagoas de Itaipú para as Tijucas; repressam à tarde, quando se escondem de o sol.

COMO OS PASSARINHOS SÃO ÚTEIS

Os pássaros, sobretudo os pequenos, devem ser sagrados para nós. Além da alegria que nos trazem com os seus lindos cantos, são os maiores protetores da agricultura e da nossa saúde, destruindo milhões e milhões de insetos nocivos.

Na América do Norte os escoteiros plantam grande quantidade de amoreiras para servirem de alimento aos passarinhos. Assim os ajudam a viver e impedem que eles vão às pequenas roças, onde seriam dizimados pelo agricultor ignorante, incapaz de perceber que maior do que o pequeno prejuízo que os passarinhos lhes dão, picando algumas frutas, é o benefício de destruir milhares de insetos que lhes dizimam as plantações.

MODELO DE UMA FICHA PARA OBSERVAÇÃO DE PÁSSAROS

Data —

Local —

Hora —

Vento —

Tempo —

Visto:

Próximo do chão

no alto

mata

bosque

pomar

jardim

campo

pântano

Côres:

preto — 1

branco — 2

azul — 3

encarnado — 4

pardo — 5

amarelo — 6

cinzento — 7

alaranjado — 8

verde — 9

verde oliva — 10

ferrugem — 11

pintado — 12



Tamanhos

1 — Menor que o tico-tico; 2 — Entre o tico-tico e o benteví; 3 — Entre o benteví e a pomba; 4 — Maior que a pomba.

Observações:

Anotar a forma do bico, marcas na cabeça, notas do canto, movimentos característicos, vôo, detalhes do ninho, ovos, etc.

Coleções de pássaros

“Coleções de pássaros?” — estou te vendo a perguntar com espanto, meu bom escoteiro, — “Então os escoteiros matam os pássaros para colecionar?”.

Descança. Nada disso. Eles os colecionam em desenhos, em fichas.

Vês êsse desenho de pássaro. Pois com um pedaço de papel carbono, que adquirirás por uma insignificância em qualquer papelaria, podes reproduzi-lo num pedaço de papel acompanhado dos dizeres que junto vês.

E estás armado para iniciares a tua coleção.

Seguirás cauteloso um pássaro até te aproximares o bastante para distinguires bem as côres. E isso não é tão fácil como parece; mesmo armado de binóculo, é mais difícil do que um simples tiro.

Tendo o desenho na mão, váis observando o pássaro e anotando rapidamente os números correspondentes às côres. Se tem a cabeça amarela, o papo branco, as azas e costas pretas, anotarás sobre a cabeça — 6, papo — 2, costas e azas — 1. Com um traço na linha correspondente completarás depois as demais observações: local, tamanho, e os outros detalhes que possam ter interêsse.

Em casa, calmamente, farás um desenho bem feito, colorido a lápis ou tinta, anexo ao qual escreverás as interessantes observações feitas. Mostrando o desenho a uma pessoa entendida ou comparando-o com uma coleção de museu ou desenhos de livros, classificarás o teu pássaro.

E estás com a tua coleção iniciada. É tratar de aumentá-la.

Ninhos

Podes igualmente colecionar os desenhos de ninhos, ou os próprios ninhos, quando abandonados.

A procura dos ninhos, diz B. Powell, muito se assemelha com a caça aos animais pelas precauções que são necessárias tomar.

Sobre as aves do Brasil há muitos trabalhos que os escoteiros poderão encontrar e consultar nas bibliotecas das suas cidades. Entretanto, de todos os trabalhos no gênero, nenhum tão completo como uma publicação do *Museu Goeldi*, do Pará.

RÉPTEIS

Os répteis são em geral animais que andam de rastos, e têm o corpo coberto de escamas.

São representantes característicos: as cobras, os lagartos, os jacarés, as tartarugas.

A maioria dos répteis é útil, por devorarem insetos e por terem boa carne.

Mas os há também perigosos, e destes ressalta a cobra, com diversas variedades, algumas temíveis pelo veneno violento que injetam, tais são: a cascavel, a urutú, a jararaca, a surucucú, a coral. Das não venenosas a mussurana é a mais benéfica, pois se alimenta das venenosas e não há cobra que lhe resista.

Os escoteiros, andando com cuidado, olhando os lugares onde pisam, mormente quando houver moitas, evitam as picadas. É conveniente, nas suas excursões pelas matas cerradas, usarem perneiras de couro.

As cobras venenosas são em geral animais noturnos e não atacam o homem desde que não sejam tocadas.

A principal característica das cobras venenosas são os dentes inoculadores de veneno, grandes, salientes, agressivos.

É fácil apanhar uma cobra prendendo-a, junto à cabeça, com um pequeno laço na ponta de uma vara ou suspendendo-a do chão, pelo meio do corpo, com um gancho.

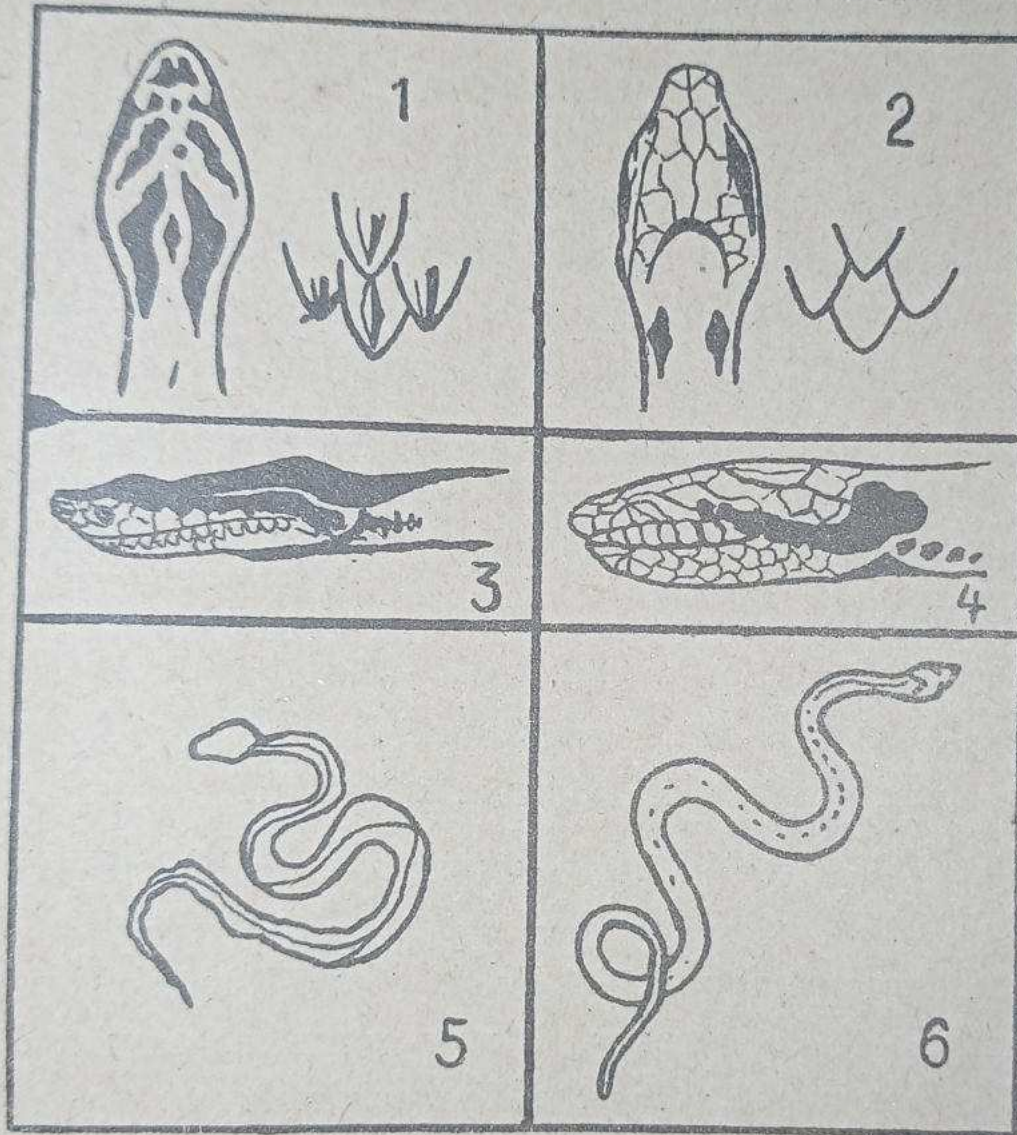
Quebrando com uma pancada seca, de vara, uma das articulações, a cobra perde a faculdade de deslocar-se.

O Instituto "Vital Brasil", de S. Paulo, envia a todos os que peçam, as caixas e laços para a captura de cobras, e instruções sôbre o modo de serem elas apanhadas.

CARACTERÍSTICAS DAS COBRAS

Venenosas

Não venenosas



Venenosas:

- 1 — Cabeça chata e triangular; escamas com nervuras medianas e carinadas;
- 3 — têm fossa lacrimal;
- 5 — corpo grosso, cauda curta.

Não venenosas:

- 2 — cabeça ovalada, escamas lisas;
- 4 — não têm fossa lacrimal;
- 6 — corpo mais fino e cauda longa.

BATRAQUIOS

É o sapo o chefe da família. Animal inofensivo e útil, devorador impenitente de larvas e mosquitos, e no entanto tão maltratado pela garotada insensata.

Os escoteiros devem defendê-lo tenazmente.

INSETOS

E a multidão minúscula dos insetos?

Quanta observação curiosa?!

Quanto exemplo de trabalho e disciplina êles nos dão?!

É a pequena formiga, num labor contínuo, tenaz.

Como é curiosa a organização de um formigueiro, com as suas galerias, as suas despensas, os seus *estábulo*s, onde são apascentados os *pulgões*, constituindo verdadeiros rebanhos, com os seus vaqueiros, etc.

E as abelhas? Que admirável ordem preside à sua sociedade modelar, onde há a rainha, que é obedecida e respeitada como senhora absoluta da pequena república.

Entre elas o trabalho é obrigatório, e as que não são obreiras (os machos) são condenados à morte.

Que incomparável exemplo de abnegação elas nos dão, abandonando todos os anos, à nova geração, o cortiço farto, que tanto lhes custou a constituir e enriquecer.

E que prodigioso instinto de orientação! Caminham, nas suas excursões diárias, à procura de flores, quilômetros de distância, e regressam com segurança ao cortiço.

Êsses dois insetos principalmente têm merecido observações tais que sobre êles há livros escritos.

Lê, meu pequeno escoteiro, “A vida das Abelhas” e “A Vida das Formigas”, de Maeterlink, e teu desejo de conhecer êsse pequeno mundo será vivamente despertado.

Os insetos são em geral guerreiros tremendos. As espécies vivem combatendo-se numa luta feroz, em que a astúcia, muitas vezes, sobrepuja a força.

OS NOSSOS INSETOS

Temos uma enorme variedade de insetos. Uns úteis, mas a maioria nocivos. Dentre os mais interessantes, contamos:

As *abelhas*, com cerca de 60 espécies diferentes, úteis, pelo saboroso e alimentício mel que produzem, tendo até aplicações medicinais. Há umas abelhas selvagens, vivendo quási isoladas em pequenos buracos, nos troncos. As que nos interessam mais, são as domésticas, dos nossos "cortiços".

Entre as *vespas*, a maioria nocivas, há o *maribondo caçador*, inimigo encarniçado das grandes aranhas; estas dificilmente escapam à solução de ácido fórmico com que êle as imobiliza, sem as matar, para servir de alimento às suas larvas; há outras *vespas* úteis que destróem as larvas nocivas de certas borboletas.

O *louva-deus*, tão curioso nas suas engraçadas atitudes, é um bom exterminador de insetos.

Os *disticos*, besouros aquáticos, cujas larvas são carnívoras e devoram os ovos e larvas dos mosquitos.

Geralmente os insetos carnívoros são úteis porque destróem aos outros, nocivos, que, seja no estado de larvas, seja no estado perfeito, atacam as nossas plantas, provisões, animais domésticos e a nós mesmos.

Assim são os *besouros*, grandes inimigos da lavoura.

Sua larva destrói, durante os três anos que passa debaixo da terra, todas as raízes que encontra.

As *formigas*, dizimadoras impenitentes, que nos vêm roubar dentro das nossas casas. Numa noite são capazes de desfolhar uma árvore.

Os *serra-páus*, que abrem verdadeiras galerias nas madeiras das árvores, inutilizando-as para muitos mistéres.

Os *gafanhotos*, que flagelam as plantações.

As *borboletas*, *bruxas*, *mariposas*, umas tão lindas, outras tão curiosas nas três fases por que passam: primeiro como larvas ou lagartas, devastando as plantas, perfurando os frutos e hastes tenras, como a lagarta rosada do algodoeiro, a borboleta da couve; depois como crisálidas, vivendo em casulos; finalmente, na sua forma definitiva.

O *bicho-páu*, que imita perfeitamente um galho sêco, passando inteiramente despercebido.

Os *pirilampos* ou *vagalumes*, tão variados e curiosos nas suas cintilações; há uma espécie em que a fêmea, mesmo como larva, é luminosa.

As *cigarras*, tão alegres.

A *gitirana boia*, que a lenda faz passar como tendo uma picada mortal e que no entanto não passa de uma inocente cigarra.

Os *pulgões* ou *vaquinhas das formigas*, que têm uma secreção com um açúcar que as formigas aproveitam como leite na sua alimentação. É interessantíssimo como as formigas os mungem; — fazem-lhe cócegas na barriga, e os pulgões contraem-se, expelindo o líquido açucarado.

Os *percevejos do mato*, as *baratas d'água*, os *piôlhos dos vegetais*, as incômodas *motucas* e muitos outros.

Vêm depois os insetos que nos atacam, que são transmissores de moléstias, e aos quais devemos fazer uma guerra sem tréguas: os mosquitos, as pulgas, as moscas, as baratas, os percevejos, os barbeiros, que invadirão as nossas casas, se não tivermos a precisa higiene.

ARANHAS

Temos, no Brasil, cerca de 800 espécies diferentes de aranhas.

As maiores são as *caranguejeiras*, peludas, enormes, atingindo até a 20 cms., com uma picada venenosíssima; as *tomisus*,

que vivem nas flores dos jardins, de lindas e vivas côres; as de *interior*, inofensivas de pernas muito longas; a papa-mosca, pequenina e muito útil porque nos auxilia a destruir o perigoso inseto, transmissor de tantos males; as *tarântulas*, que habitam os lugares úmidos.

Da aranha, o mais curioso é a teia, que ela fabrica tão perfeita. Verdadeira obra de engenharia, regular, geométrica, além de lhe servir de morada, é uma armadilha de captura.

Muitas vezes a aranha habita um abrigo natural, um buraco num tronco ou na terra, que ela forra com sedosas paredes; ou então ela o constrói de fôlhas, bem unidas, com o fio resistente de sua teia.

Há espécies aquáticas que fazem os ninhos submersos, de paredes impermeáveis. Essas só vêm acima para respirar.

A seda da teia das aranhas tem propriedades hemostáticas. Os índios usavam-na muito para estancar o sangue de pequenos ferimentos. Mas isso não é aconselhável aos escoteiros.

A TERRA

Num relancear de olhos, hás de perceber, escoteiro, como se apresenta variado o aspecto da superfície da terra.

De um lado espessas florestas, de outro, campos; aquí, terrenos férteis, lá, improdutivos; pisas terras negras e percebes ao longe extender-se clara a superfície do solo.

Ao teu espírito curioso e inteligente, há de ocorrer por fôrça uma pergunta — porque essas diferenças?

É que a terra é, em toda a sua extensão, coberta por uma pequena camada superficial que se denomina solo, e onde crescem os vegetais.

Esse solo é formado pela desagregação de rochas, sob a ação do ar e da chuva e pelo *kúmus*, composto orgânico proveniente da decomposição de vegetais e animais.

Quatro elementos, principais, concorrem na formação dessa camada: — a *sílica* ou *areia*, a *argila*, o *calcáreo* e o *húmus*.

Conforme predomina a areia, a argila, o calcáreo ou o húmus, a terra chama-se arenosa, argilosa, calcárea ou húmifera.

A terra arenosa, contendo muita areia, é permeável, e por isso não retêm as águas, seca rapidamente. Por ser solta, desagregada, presta-se para a cultura, mas precisa ser muito regada.

A terra *argilosa*, ou a terra gorda, é pouco permeável, e é por isso que no tempo das chuvas, conserva a água, formando uma lama pegajosa, que gruda no sapato; no tempo sêco fica estorricada, toda fendida. É a terra que se presta para o fabrico de tijolos, de telhas, para a cerâmica, enfim.

A terra *calcárea* contém muito carbonato de cálcio. É uma terra branquicenta, fôfa, permeável, e pouco fértil.

A terra bôa, fértil, é constituída por iguais porcentagens dêsses elementos e é coberta de vegetação abundante.

A preponderância de uma daquelas substâncias caracteriza a fisionomia do terreno.

O excesso de argila, retendo a água, torna-o pantanoso; a areia torna-o sêco.

E é por isso que a natureza se nos apresenta sob os variados aspectos em que a admiramos: florestas, matas, bosques, cerrados, campos, capões, caatingas, charnecas, banhados.

ESTRATIFICAÇÃO

Abaixo dessa camada superficial do solo, encontram-se outras camadas que se foram formando lentamente pela superposição de sedimentos (partículas minerais) que se achavam em suspensão nas águas.

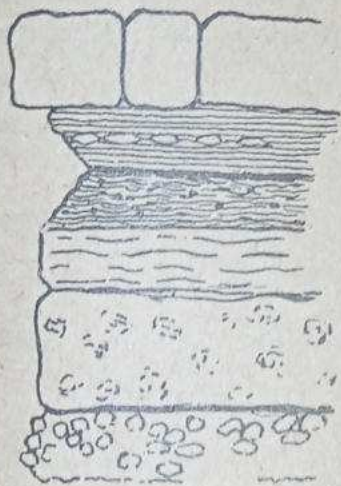
Essas camadas são os *estratos*.

Se podessemos cavar um poço até às profundezas do globo, veríamos a sua arrumação perfeita. Mas não precisa. A terra,

revolucionada por cataclismas, fê-las aflorar, expelindo-as do seu bojo, e assim, em muitos lugares, nós as observamos descobertas.

Os estratos como que nos revelam a história do globo.

Nas primeiras camadas, mais profundas, e por isso chamadas *terrenos primários*, encontram-se apenas minerais; não há traço nenhum de vida.



Nas segundas camadas aparecem, enrustados nas rochas, sinais de plantas e animais primitivos, indicando um começo de vida. São os *terrenos secundários*.

Nas terceiras camadas, a vida vái-se percebendo mais intensa; essas constituem os *terrenos terciários*.

A quarta, finalmente, é a da nossa época constituída pelos *terrenos quaternários*, ainda em formação.

OS NOSSOS MINERAIS ÚTEIS

O solo do Brasil é abundante em minerais que constituem uma riqueza latente, esperando a nossa energia para os explorar. Temos de todos, uns mais, outros menos.

O nosso solo é um grande mostuário.

Ferro — abundante em todos os Estados do sul, desde Minas. Em certos pontos o minério aflora quási puro à superfície da terra.

Manganês — mineral importantíssimo na preparação do aço; exportado, em grande quantidade, de Minas e Baía.

Cobre, ouro — comum em Minas, Mato-Grosso, Amapá e Rio Grande do Sul. *Crômo*, usado na manufatura de tijolos refratários. *Chumbo, níquel, platina, alumínio*, e até *zinco e rádio*, em pequena quantidade.

Carvão de pedra, que começamos apenas a explorar, abundante em São Paulo, Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul.

Petróleo e chistos betuminosos, em vários pontos do Brasil.

Amianto, incombustível, usado como isolante contra o calor.

Argilas, para o fabrico de tijolos e telhas; *feldspato*, para louças e porcelanas; o *grafite*, para a fabricação de lápis e cadinhos refratários; *mármore*, *mica*, *pedra de amolar*, as de Alagoas e Santa Catarina são muito usadas nos rebolos; *quartzo*, refratário aos ácidos e por isso mesmo muito usado em vasilhas para êsse fim.

Dentre as *pedras preciosas*, possuímos: *diamantes*, *esmeraldas*, *turmalinas*, *águas marinhas*, *granadas*, *topásio*, *ametista*, *ágata*, etc.

O conhecimento dessas pedras e minerais, certamente não pode ser feito por desenhos, senão olhando-os ao natural.

E para isso nada mais fácil do que visitar os mostruários dos musêus ou mesmo dos colégios, que os têm, em geral, bem completos.

Os escoteiros, organizam nas sedes dos seus grupos, coleções de minerais. Em matéria de coleção é uma das mais interessantes e instrutivas.

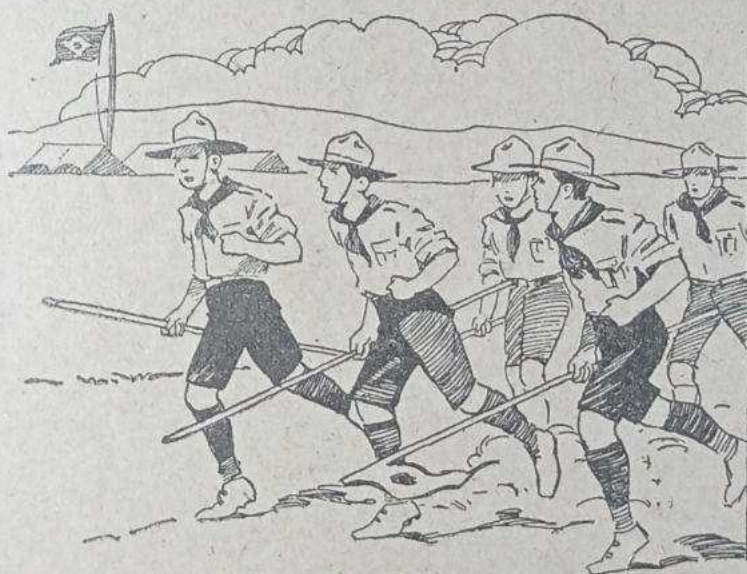
O que fizeste nos vegetais faze com os animais e minerais: sublinha com um traço de côr todos os que já conheceres. E trabalha até ficares com o teu livro todo riscadinho.

CAPÍTULO XIII

JOGOS

AOS CHEFES

No escotismo a educação é conseguida, principalmente, por meio dos exercícios e jogos. O desenvolvimento do corpo, dos sentidos, do espírito de observação, das qualidades viris: presença de espírito, golpe de vista, energia e coragem; de caráter: lealdade, obediência e respeito, tudo é obtido pelos inteligentes jogos que o escotismo criou ou adaptou.



Façamos uma análise — o jogo “ver sem ser visto”. É simples e completo, pondo em função e por consequência desenvolvendo, uma porção de qualidades. Na primeira fase, enquanto se escondem, o que deve ser rápido, em segundos, entra em jogo: o golpe de vista, na escolha de um ponto de onde vejam bem sem ser vistos pelo chefe; a decisão, pois não há muito tempo para decidir na escolha de um, entre todos os lugares que pareçam bons; a iniciativa, lançando mão dos recursos ao alcance para aumentar a sua invisibilidade; inteli-

gência, em prever o efeito da côr da roupa sôbre o fundo. Na segunda fase, enquanto observam, exercitam as suas qualidades de: concentração — pelo espírito atento aos movimentos do chefe e não se distraíndo com o que quer que seja que se passe ao lado; memória — procurando reter, na ordem em que são feitos, os movimentos do chefe; domínio sôbre sí, mantendo-se largo tempo em perfeita imobilidade, em posições geralmente fatigantes. E essa continência transforma-se não raro, num admirável treinamento de energia, quando o escoteiro tem de suportar, quieto, as impertinências de um borrachudo ou a picada feroz de uma formiga, coisas muito comuns.

— Os jogos em que os escoteiros devem ficar de olhos fechados, sem vendas, é de forte efeito no desenvolvimento da lealdade e fôrça de vontade. Das primeiras vezes muitos dos concorrentes arriscam uma “olhadela”. Aos apelos do chefe, êsse número vái aos poucos diminuindo até desaparecer, demonstrando assim como se desenvolveu o espírito de lealdade.

Exercita-se também a fôrça de vontade. Só experimentando-se é que se pode sentir o desejo que há em abrir os olhos num dêsses jogos e a energia que há em se conter.

— Os chefes devem conhecer o maior número possível de jogos, para poderem dar aos escoteiros uma atividade variada e atraente. E devem analisar o lado educativo para sabê-lo aplicar adequadamente.

— O segredo do bom chefe é ter sempre para atrair os seus escoteiros, uma surpresa, uma novidade. Essa surpresa é um jôgo novo ou de há muito não jogado.

— O descanso no escotismo não é inatividade, é apenas a atividade calma. Os jogos violentos, de desenvolvimento físico, são alternados com os serenos, de observação e estudo.

— Dificilmente se consegue corrigir o espírito de uma criança por meio de palavras. Pelos jogos, no entanto, consegue-se bem, porque os jogos escoteiros constituem a educação e a moral em ação.

— Um jogo deve apresentar sempre três qualidades essenciais:

1.^o ser *atraente*, para que os meninos se entreguem com entusiasmo; 2.^o ser *educativo*; 3.^o ter regras bem *claras*, para evitar as dúvidas e discussões.

Os pontos nos jogos

A maneira de contar pontos nos jogos muito concorre para aumentar o interesse. Pode-se adotar qualquer dos seguintes sistemas:

1.^o Contar os pontos, dando tentos ou marcas para cada ponto obtido;

2.^o Cada escoteiro tem direito a uma vida, que corresponde a cinco pontos. A cada erro perde um ponto. Perdendo os cinco pontos, perde a vida, sai do jogo. Podem ser dados no começo cinco tentos a cada um dos concorrentes, que os irão restituindo à proporção que forem perdendo os pontos.

3.^o Cada escoteiro tem direito a uma vida, com cinco pontos. Os pontos correspondem aos braços, às pernas e à cabeça. Ficam todos de pé. À primeira perda o escoteiro amarra ou une um braço ao corpo; à segunda, — o outro braço; à terceira, — suspende uma perna, ficando num pé só; à quarta, — perde a outra perna, e senta-se com as pernas cruzadas; à quinta, perde a cabeça e... morre.

Modo de distinguir os dois partidos adversários durante os jogos.

1. Uns com o chapéu na cabeça; outros sem chapéu.

2. Uns com a blusa vestida; outros sem blusa.

3. Todos os escoteiros de um partido trazem o lenço; os do outro ficarão sem lenço.

4. Os de um partido com o lenço, uma fita, uma tira qualquer de pano ou um cipó, amarrado no braço direito; os do outro no braço esquerdo.

Maneira de aprisionar os adversários nos jogos.

Nos jogos de campo em que haja prisioneiros a fazer, pode-se empregar um dos seguintes sistemas:

1. Prender, amarrando as mãos.
2. Arrancar o lenço ou a marca (fita, tira de pano, cipó, etc.) do braço do adversário.
3. Arrancar o chapéu.
4. Tirar um cartão, fôlha ou qualquer objeto que deve estar dentro de um dos bolsos ou prêso ao botão ou cinto. (No bolso há o inconveniente de, sendo tirado por violência, rasgar a roupa).
5. Segurar e manter seguro o tempo necessário para repetir três vezes: está seguro!, está seguro!, está seguro!
6. Nos jogos de “ver sem ser visto”, gritar — “visto! fulano!”, ou precisar ao chefe, o lugar, ou a côr da roupa, chapéu ou cabelo, do adversário que avistou.

A maior lealdade deve presidir aos jogos escoteiros e dêsse modo o prisioneiro desde que tenha perdido o seu distintivo ou tenha sido dominado, prêso ou amarrado, não mais oporá a menor resistência: acompanha lealmente o seu vencedor e cumpre-lhe as ordens.

O terreno para os jogos.

Os chefes terão cuidado em escolher bons terrenos afim de afastar ou evitar tudo quanto possa trazer perigo para os escoteiros: campo sujo ou desconhecido, vidros, buracos, passagens ou descidas perigosas, etc.

DIVISÃO DOS JOGOS

Os jogos escoteiros são divididos em quatro grandes grupos:

Jogos de interior; Jogos ao ar livre; Grandes jogos escoteiros; Jogos de Mar

Os primeiros são jogos calmos, de dias de chuva, nas sedes ou nas barracas; os segundos são jogos para terreno, campo

ou mata; os terceiros são grandes jogos, nos quais se empenham muitas patrulhas ou tropas, extendendo-se a ação sobre um vasto campo.

JOGOS DE INTERIOR

Observação, Educação dos sentidos, Inteligência, Civismo

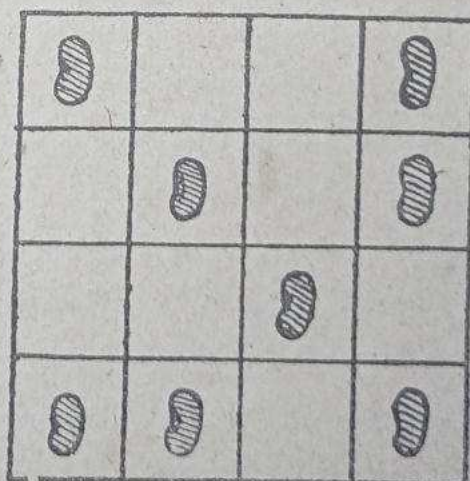
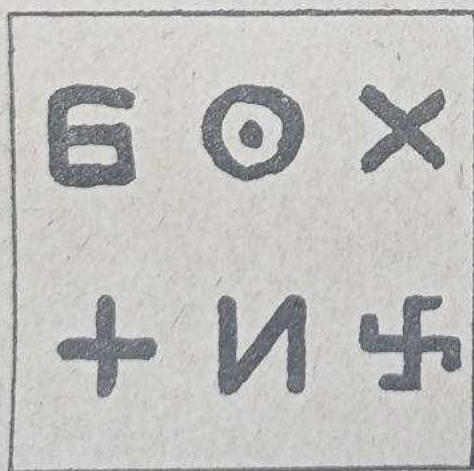
JOGOS DE OBSERVAÇÃO E MEMÓRIA

I. Jogo do Kim — É o jogo clássico dos escoteiros. Colocam-se sobre uma mesa 24 objetos diferentes, cobertos por um pano. Os escoteiros aproximam-se. Durante um minuto permite-se-lhes observar. Em seguida cada um escreverá, ou dirá de memória, os objetos vistos. O que se lembrar do maior número, é o vencedor.

II. O chefe e os escoteiros dispõem cada um de um cartão ou papel riscados, de sorte a formar 16 quadradinhos.

O chefe coloca, em alguns quadrados, feijões ou grãos de outra espécie. Os escoteiros, depois de uma rápida observação, de segundos, reproduzem, nos seus cartões, a mesma arrumação.

III. O chefe desenha, num papel, letras ou sinais arbitrários. Os escoteiros, depois de uma observação rápida, vão reproduzir as mesmas letras e sinais.



IV. Colocam-se, dissimulados, pelos móveis, paredes, chão, vários objetos que não se encontravam anteriormente na sala. A dado sinal, entram os escoteiros e durante 5 minutos obser-

vam, sem tocar nem chamar a atenção uns dos outros. Depois, vão escrever a relação do que viram e onde viram.

Em vez de objetos diferentes, podem ser todos iguais: pedras, caroços, pedaços de papel, e os observadores se limitarão a dizer onde os viram ou quantos viram.

EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS

Tato — I. Os escoteiros, de olhos fechados, tocam com os dedos diversas bolas de diâmetros diferentes. Devem classificá-las pelos tamanhos. O exercício pode ser tornado cada vez mais difícil, intercalando novas bolas com menor diferença de diâmetro.

II. **Kim pelo tato** — Os escoteiros se conservam todos de olhos fechados. O chefe faz passar, de mão em mão, uma série de objetos que eles procuram reconhecer pelo tato. Cada um fará depois, de cor, uma lista com os objetos de que se lembrar.

III. De olhos fechados, os escoteiros procuram avaliar volumes, formas, comprimentos de diversos objetos.

IV. De olhos fechados, avaliar a espessura de diversos livros.

V. Dizer, pelo tato, o objeto que lhe é dado.

Olfato — I. Várias substâncias (cebola, limão, alho etc.), são colocadas dentro de pequenos sacos de pano ou papel. Os escoteiros, pelo cheiro, devem dizer qual a substância contida em cada saco.

II. O mesmo exercício com folhas diversas.

Ouvindo — I. Os escoteiros ficam de olhos fechados. Fazem-se ouvir três sons diferentes — ex.: uma martelada no soalho, um prego caindo sobre a mesa e uma caneta batendo no vidro. Cada um dirá depois que objetos produziram os ruídos que ouviu.

II. Os escoteiros ficam de olhos fechados. O chefe coloca-se, muito em silêncio, num canto da sala e assovia de leve.

Os escoteiros, sempre sem abrir os olhos, devem tocá-lo. Esse jogo pode ser feito ao ar livre, no campo.

III. De olhos fechados, procurar, pelo tic-tac, um relógio que foi escondido.

— *Em todos os exercícios sem ver não há necessidade de venda nos olhos. Os escoteiros são leais,; quando eles prometem conservar os olhos fechados, pode-se confiar; a maior tentação de vencer não os faria abrir.*

Vista — I. Uma moeda, dado, ou anel, é escondido na sala, num lugar em que possa ser visto sem necessidade de afastar coisa alguma. Os escoteiros, à proporção que o forem vendo, fazem um sinal ao chefe. O último a descobrir é o que perde.

II. O mesmo jogo feito no terreno. Põem-se vários pedaços de papel, de cores diferentes, para que os escoteiros digam junto a que papel está o objeto.

III. Jogar grãos ou alfinetes pelo chão para que os escoteiros procurem. O que encontrar o maior número é vencedor.

EDUCAÇÃO DA ENERGIA

I. Os escoteiros, alinhados, conservam-se em perfeita imobilidade. O chefe, com um pedaço de capim, faz cócega pelo rosto e pescoço. Devem suportar sem rir, nem mover os músculos da face.

II. Conservar-se o maior tempo possível com os dois braços horizontais.

III. Conservar-se pendurados, pelas mãos, numa barra horizontal.

Esses exercícios são de um valor incalculável na educação da energia.

JOGOS DE INTELIGÊNCIA

Júris — O chefe conta ou lê aos escoteiros a história de um crime, depois organiza um tribunal encarregado de julgar o caso. Haverá um acusado, testemunhas, um advogado, um promotor, um presidente e o júri, constituído por todos os escoteiros. A cena será improvisada, cabendo a cada um representar o seu papel o melhor possível. O júri, no final, dará uma sentença.

Relatórios — O chefe lê ou conta a descrição de uma excursão bem acidentada. Os escoteiros farão depois um curto relatório, em que, desprezando detalhes sem interêsse, procurarão salientar apenas as ocorrências principais. A vitória é do que melhor o fizer.

Redação de mensagens — O chefe faz a exposição de uma situação; por exemplo: uma tropa em posição crítica precisa pedir um socorro. Cada escoteiro redige uma mensagem. O que redigir a melhor, mais nítida, mais precisa, é o vencedor.

Avaliação de números — Avaliar, depois de uma observação rápida, o número de grãos de milho ou de feijão, contidos num montinho, ou os pontos de algumas pedras de dominó.

Jôgo das flechas — A tropa senta-se em círculo. O chefe, jogando uma bola a um escoteiro faz-lhe uma pergunta qualquer sobre socorros, nós, bandeiras, semáforas, história do escotismo, etc. À primeira resposta errada, o escoteiro perde um braço, dobrando-o, como se estivesse na tipoia; à segunda, o outro braço; à terceira, põe-se de pé, num pé só; à quarta, ajoelha; à quinta, deita-se — está morto.

Esse processo de eliminação no jôgo é muito atraente e pode ser aplicado a muitos outros jogos.

Informação ao desconhecido — A tropa está reunida em círculo. O chefe chega e, simulando um viajante embaraçado para ir a um lugar próximo, pergunta aos escoteiros se alguém

pode guiá-lo. Apresenta-se um. O chefe agradece e diz-lhe ao ouvido, de sorte que os outros não ouçam: — “Estou no lugar A e desejo ir a B. Rogo-lhe que me dê as indicações precisas”.

A e B são dois lugares quaisquer que todos conheçam.

O escoteiro-guia começa a dar-lhe, em voz alta, explicações bastante claras. A tropa ouve atentamente, procurando descobrir pelas explicações dadas: 1.^o — o lugar A, onde o desconhecido disse encontrar-se; 2.^o — o lugar B, para onde deseja ir.

Terminadas as explicações, todos os escoteiros que compreenderam levantam-se. O escoteiro que deu as indicações conta um ponto por cada um dos que compreenderam porque provou assim que suas indicações foram claras.

O chefe pode dar-lhe ainda outros pontos pela polidez com que tratou o desconhecido, por outras indicações complementares, úteis, etc.

Os escoteiros que compreenderam as duas respostas, contam cada um dois pontos. Ao informante serão descontados pontos se não falou sempre com cortezia às perguntas: “Sim, Sr.”, “não Sr.”, se se riu tolamente, se se atrapalhou, etc.

Jôgo da Lei — Não há quem desconheça a brincadeira da “noiva”, na qual cada pessoa representa um objeto de uma noíva que se vái casar. O jôgo da lei é idêntico.

Cada escoteiro é um artigo da lei e do Compromisso.

O Chefe inicia, procurando dar muita vida e animação às suas perguntas: — “Seguia certa vez, por uma estrada muito linda, plana, toda arborizada, (faz uma descrição bonita, de sorte a interessar bem os rapazes), quando encontrei um escoteiro. Ia êle muito bem uniformizado, todo pelintra, com seu chapéu novo, etc. Desconfiando que não soubesse a Lei perguntei-lh’a e de fato verifiquei que não sabia o 2.^o artigo (ou outro qualquer)”. O escoteiro que representa o artigo citado, protesta

com energia: "Protesto, o 2º êle sabia" e, para provar, repete todo o artigo, "o que êle não sabia era o 6º..." O escoteiro que representa êste, protesta, repetindo por sua vez o seu artigo e acusando outro de ser o ignorado. De vez em quando todos trocam de artigos. Devem fazer o protesto pronto e enérgico. Os que demorarem a protestar ou fizerem-no com moleza, ou titubearem ao dizer o artigo, perdem pontos.

O detetive — Quatro ou cinco rapazes são colocados numa fileira, em trajos e atitudes diferentes. Os escoteiros que fazem o papel de detetive ficam de costas. A um sinal do chefe voltam-se, observam-nos durante um curto espaço de tempo. Depois cada um dirá ou escreverá as observações feitas: aspecto, roupas, atitudes, tudo quanto observou.

Céu, terra e mar — Duas patrulhas ficam alinhadas uma em frente da outra, tendo cada escoteiro o seu "vis à vis". O chefe dirigindo-se a um dos rapazes diz uma das três palavras — céu, terra ou mar. Conforme a palavra o escoteiro que está em frente ao interpelado dirá, sem demora, o nome de um animal terrestre, de uma ave ou de um animal marinho. Êsse jôgo exige grande atenção.

PATRIOTISMO E CIVISMO

Patriotismo — Fazer a criança, não apenas, *conhecer*, mas sentir certos fatos notáveis da história pátria: sacrifícios por ideais de liberdade, ousadias de descobridores, heroismos nas lutas em defesa do solo natal, criam no espírito juvenil dois sentimentos: um de amor aos nossos antepassados e à terra (patriotismo), outro, o da responsabilidade que nos cabe de conservar e melhorar o precioso legado recebido (civismo).

Os jogos para educar o *patriotismo* consistem em reviver, como cenas escoteiras, os grande fatos da nossa história.

O chefe descreve, com entusiasmo e calor, o acontecimento, completando-o, fantasiando os diálogos prováveis que se deviam ter passado entre as personagens, o que dá aos meninos uma idéia precisa do valor dos sentimentos que os animavam. Depois disso os escoteiros vão reproduzir o fato. Cada um desempenha o seu papel, procurando reproduzir as cenas o melhor possível mas usando de linguagem sua. Nenhum trabalho de guardar de memória, a não ser uma ou outra frase consagrada pela história.

Fatos que se prestam para êsses jogos:

Revolta dos Beckman, cenas da guerra holandesa — Jaraquari, Camarão, Henrique Dias; revolta de Felipe dos Santos, Monções, Bandeiras, Conjuração mineira — Tiradentes, Proclamação da Independência, cenas da Guerra do Paraguai, etc.

Civismo — A primeira condição para um homem ter civismo é conhecer a organização, as leis de sua pátria e os males que a afetam.

Incute-se e desenvolve-se o civismo no espírito dos jovens, ensinando-lhes a conhecer e praticar as leis.

Assim, os jogos, para êsse fim, não são mais do que instruções dadas com aquele aspecto prático e cheio de vida que caracteriza o escotismo.

PARA CONHECEREM A CONSTITUIÇÃO

A Tropa representa o Congresso Constituinte, e cada escoteiro um Estado (mais de um por Estado se houver gente para isso). Discutem os artigos principais da Constituição.

O chefe precisa ter habilidade para interessar a discussão, sugerindo idéias novas, e de quando em vez uma sugestão absurda para provocar os protestos e manifestação de bom senso dos escoteiros. As reuniões não devem demorar mais de vinte minutos, para não aborrecerem, tornando-se então enfadonhas e inúteis.

RELAÇÃO ENTRE OS PODERES

Duas patrulhas representam o Parlamento Nacional: Câmara dos Deputados e Conselho Federal. De outra patrulha são tirados o Presidente e seus ministros.

Para sentirem os deveres e as relações mútuas entre os poderes da República, e como as leis se formam, imaginam a necessidade de medidas relativas à educação, ao escotismo, a rodovias, às forças armadas, à agricultura, etc.

Um projeto de lei é redigido e seu andamento é seguido entre vivos debates, através dos trâmites exigidos pela Constituição, até ser “promulgada”.

Discutem então a melhor maneira de sua execução, orçamento provável, etc., pelo Ministério correspondente.

E, assim podem ser vividos muitos assuntos que desenvolvem entre os escoteiros o conhecimento e o amor à lei.

Do mesmo modo podem ser discutidos assuntos pertinentes apenas aos Estados e Municípios.

Observação importante — Nesses jogos a primeira tendência é ridicularizar. Mas um chefe que o seja de fato, saberá manter facilmente uma seriedade jovial que manda para longe qualquer espírito de ridículo.

Para aprender o desenho da Bandeira — Desenha-se na mesa, ou no chão, a esfera e a zona branca da Bandeira.

Os escoteiros, cada um por sua vez, colocam as estrêlas, representadas por caroços, pedras, grãos de milho. Cada estrêla colocada certa vale 1 ponto; cada uma denominada — 3 pontos; errada — descontam-se 2 pontos.

JOGOS AO AR LIVRE

Jogos de desenvolvimento físico, Gincana, Equilíbrio, Aproximação sem ser visto, Pistas, Observação, Instrução geral.

EXERCÍCIOS DE DESENVOLVIMENTO FÍSICO

Lutas escoteiras — Repulsão — Dois escoteiros se colocam frente a frente, firmando as mãos nos ombros do antagonista. O jogo consiste em empurrar o adversário até atingir uma linha riscada a dois ou três passos atrás de cada um. O mesmo jogo pode ser feito ficando os dois, peito contra peito, os braços abertos, as mãos unidas às do antagonista.

Atração — Jogo inverso do anterior, em vez de repelir, cada lutador procura arrastar o adversário. Pode ser executado de várias maneiras: segurando-se por uma só mão, pelas duas, por um pedaço de cabo, por uma pequena barra de madeira ou de ferro segura com ambas as mãos, etc.

Todos esses jogos poderão ser feitos em conjunto por duas patrulhas, sendo vencedora a que tiver maior número de escoteiros vitoriosos.

Briga de galo — Dois escoteiros ficam de cócoras e colocam o bastão debaixo de si, de sorte a prendê-lo entre a curva dos joelhos e a curva dos braços.

O jogo consiste em derrubar o adversário empurrando-o com a extremidade do bastão.

Luta de scalp (1) — Dois escoteiros prendem os lenços no cinto, sem amarrá-lo, ficando as duas extremidades caídas. Tendo uma das mãos para as costas, procuram com a outra tirar o lenço do antagonista sem permitir que o seu seja tirado. O que o conseguir, ganha. É um excelente exercício de agilidade.

(1) *Scalp* — Cabeleira que os índios destacavam do crânio dos vencidos e guardavam como troféu.

Corrida de obstáculos — Os corredores devem atravessar uma série de obstáculos diferentes: valas, sebes, pinguelas (mesmo figuradas em seco), carregar um fardo de um ponto a outro, seguir uma pista em zig-zag, passar por cima de um muro, socorrer um ferido, prestar uma informação, seguir uma direção orientando-se pelo Sol ou bússola, etc. Essas provas, que são de grande valor no desenvolvimento do físico e do espírito de recurso, podem ser muito variadas. Também podem ser realizadas por patrulhas, que, partem de 3 em 3 minutos.

Alerta! — Entram no jogo duas patrulhas que se conservam alinhadas.

Os componentes de cada patrulha são numerados, seguidamente, de 1 até o último. O chefe, em voz alta, determina um serviço a fazer, por exemplo: escalar o muro e regressar, chegar a tal ponto e orientar-se, tocar no tronco de determinada árvore, trazer uma pedra de tal peso, etc. Dada a ordem, chama um número. Os escoteiros das duas patrulhas que tiverem esse número saem correndo, executam a ordem e voltam. Ganha pontos o que primeiro retomar o seu lugar na linha. O jogo prossegue até que uma das patrulhas tenha atingido um certo número de pontos.

Esse jogo pode ser bem aproveitado para treinamento de assuntos escoteiros, por exemplo: correr e aguardar em determinado ponto uma mensagem por Morse ou semáforas, prestar um socorro de urgência, transmitir por semáforas a Lei escoteira, etc.

Touro no círculo — Os escoteiros formam uma “cêrca”, todos de mãos dadas. Um fica no centro, é o “touro”, o qual procura romper a cêrca, atirando-se violentamente contra ela. É vencedor se o conseguir.

Lobo — Um escoteiro permanece de guarda entre duas linhas afastadas cêrca de 20 metros uma da outra, é o “lobo”.

Os escoteiros procuram atravessar de uma linha para outra sem se deixarem apanhar pelo lobo. Todo o que o for ficará

fazendo parte da alcatéia do lobo, auxiliando êste a pegar os outros. O jôgo prossegue até serem todos capturados.

O mar agitado — Cada escoteiro toma o nome de um peixe. Sentam-se na sala ou terreno de jôgo, que é “o mar”, e marcam os respectivos lugares com um círculo a giz. Há um, o “pescador”, que não têm lugar determinado. Êste percorre o terreno ou a sala em todas as direções chamando pelos peixes que, à proporção que forem chamados, vão-se alinhando atrás dêle. A marcha dos peixes é realizada com exercícios de toda a sorte, imitando o que fizer o “pescador”: corridas, saltos, movimentos de braços, etc. Inesperadamente o chefe grita: “o mar está agitado; rompeu-se a rêde...” Pescador e peixes procuram ocupar um dos lugares marcados. Mas sobra sempre um, que passa a ser o “pescador”.

É falta empurrar o companheiro para lhe disputar o lugar.

O caçador, o pardal e a abelha — Os escoteiros formam um círculo, todos de mãos dadas, exceto três dêles, dos quais um é o caçador, outro o pardal e o terceiro a abelha. Colocam-se fora do círculo, separados por iguais distâncias.

O jôgo consiste em o caçador perseguir o pardal, fugindo, no entanto, da abelha; o pardal perseguir a abelha, evitando o caçador. Assim perseguem-se os três, um ao outro, correndo no interior e exterior do círculo. Quando cada um conseguir capturar sua prêsa, três novos escoteiros são escolhidos como caçador, pardal e abelha.

É falta, para os que formam o círculo, abaixar ou largar as mãos, atrapalhando a corrida de qualquer dos três.

Os feiticeiros e as estátuas — Os jogadores são divididos em duas turmas: um quarto são os perseguidores ou os “feiticeiros”, os outros são perseguidos. As turmas devem ser distinguidas por um sinal. Os feiticeiros perseguem os outros e tocando-os gritam: “encantado!”, e êstes devem ficar perfeitamente imóveis na posição em que estavam quando tocados.

Um jogador livre pode desencantá-los desde que consiga tocá-los dizendo “desencantado!”

Os feiticeiros continuam a perseguição até que todos os outros tenham sido presos.

São faltas: sair do terreno limitado para o jogo; abandonar o seu lugar quando estiver encantado.

O chefe poderá marcar um tempo para terminação do jogo. Se no fim dêsse tempo os feiticeiros não tiverem apanhado todos os adversários êstes ganham.

A sentinela — Um escoteiro — a sentinela — esconde a cabeça entre os braços e fica assim, apoiado contra uma parede, ou uma árvore; os demais escoteiros, colocados numa linha, a 15 passos atrás, procuram aproximar-se da sentinela até tocarem-na. A sentinela tem o direito de voltar-se brusca-mente e se surpreender algum escoteiro em movimento aponta-o e êste é obrigado a voltar à linha de saída ou a retirar-se do jogo.

Vence o que conseguir tocar na sentinela.

Cabo de guerra — Duas turmas puxam, em sentidos opostos, pelos extremos de um longo cabo, procurando arrastar-se. O cabo terá três marcas, uma no centro e duas equidistantes desta de cêrca de dois metros, de onde as turmas começarão a pegar. No chão far-se-ão três marcas correspondendo às três do cabo. É vencedora a turma que conseguir arrastar a marca da outra até à linha do centro. Na falta de cabo pode-se formar uma cadeia humana, com os escoteiros de braços dados.

Há ainda outros bons jogos de desenvolvimento físico, como a *barra*, a *defesa da bandeira*, que, por bastante conhecidos, deixamos de descrever. Os saltos, as corridas, desempenham nessa série um importante papel e devem ser sempre realizados.

Escalada — No alto de uma subida íngreme, coloca-se um bastão com uma bandeirola. As patrulhas partem de baixo, ao mesmo tempo, e a que primeiro atingir a bandeirola, ganha.

É necessário que escalem em ordem, sem debandar. (É preciso cuidado para evitar os abusos de esforço nêsse exercício).

Lançamento da retinida — A *retinida* é constituída por um cabo fino, tendo amarrado no extremo um pêso, geralmente um saquinho de areia. É o “macaco” ou “bode”, tão usado pelos meninos que soltam papagaios. O jôgo consiste em ver quem lança a *retinida* com bôa direção, à maior distância. É um útil exercício. A *retinida* é usada pelos escoteiros para passar um cabo de uma margem a outra de um rio, para passá-lo a um galho de uma árvore a que precisem subir mas que não possam, por ser grosso o tronco, etc. Lançam a *retinida* e, depois de atingido o ponto desejado, amarram no extremo o cabo mais grosso que desejem passar, e puxam-na.

Lançamento do arpão — A uma determinada distância procuram atingir, com o bastão, um alvo de madeira ou um grande saco cheio de papel ou areia. A madeira deve ser mole e o bastão ferrado, para entrar no alvo como um arpão.

Corrida da centopeia — As patrulhas alinham-se em fila indiana, de costas para a chegada, tendo cada escoteiro as mãos no ombro do companheiro que lhe fica adiante. O monitor, único que tem a frente voltada para a chegada, guia a corrida dos companheiros, que é feita de costas. Quando os rapazes não estão bem exercitados, essa corrida produz cômicos trambolhões.

Corrida da tartaruga — Cada patrulha é envolvida por um cabo, formando um bloco, bem unido. Devem correr assim até à chegada. Quanto maiores os blocos, mais difícil se torna a corrida.

Jogos desportivos. Atletismo — Os escoteiros devem praticar os jogos desportivos que em geral desenvolvem a disciplina, o sentimento de cooperação e os sentidos. São aconselhados, em terra: *football*, *basket ball*, *voley ball*, *tennis* (em um terreno qualquer, desde que seja limpo, em vez de rede —

um simples cabo separando os campos, e como "raquetes", as mãos), *corridas, saltos, lançamentos, peteca, malha, boliche*. Há um novo jogo — o *balão* — para ser jogado com as regras do *football*, com a diferença que os jogadores só podem tocar a bola com as mãos: meter o pé é falta. Sob todos os pontos de vista, é muito superior ao seu congêneres e bom seria que as Tropas o introduzissem entre nós.

No mar: *remo, vela, natação, mergulho, salvamento e saltos*.

O Brio do Atleta — Falando em esporte e atletismo não podemos deixar de chamar a atenção dos nossos escoteiros para o péssimo hábito que têm muitos rapazes de abandonar as provas a meio, quando perdem as esperanças de vencer. Isso é vergonhoso. Os que assim procedem mostram ser homens fracos, desanimados, sem noção do brio esportivo.

É oportuno repetir aqui uma ocorrência na qual se consagrou como modelo de honra esportiva o marinheiro nacional Adalberto Cardoso, de 27 anos, que integrava a delegação de atletas brasileiros que nos representou na 10.^a Olimpíada, em 1932, em Los Angeles.

Em consequência de atraso do navio que os conduzia, Adalberto saiu de S. Francisco às 22 horas, na véspera da prova, que se realizaria em Los Angeles. Após uma noite inteira e um dia, de acidentada viagem, sem dormir, sem repousar, mal alimentado, num auto avariado que parava a cada momento, conseguiu o nosso herói, em companhia do Chefe da delegação, chegar ao Estádio às 15 horas, uma hora apenas antes da realização da grande prova de 10.000 metros a qual ia concorrer.

Alinharam-se 30 atletas. É dada a saída. Volta após volta aquele número se ia reduzindo, até ficarem na pista apenas seis concorrentes.

Cinco deles atingiram finalmente a linha de chegada. Para o último faltavam ainda três voltas.

Não desistiu! Prosseguiu sózinho, com a mesma tenacidade, até terminar o percurso.

Ao completar a última volta a assistência ficou toda de pé, aplaudindo-o como se fôra o vencedor.

É que de fato o era, de uma outra prova — a da energia do atleta.

Adalberto Cardoso ficou notável, pois souberam todos, depois, do esforço que fizera para cumprir o dever. Chamaram-no os jornais “the iron man” (o homem de ferro); sua fotografia foi publicada em vários órgãos da imprensa americana; era solicitado para dar autógrafos, fotografias; recebeu inúmeros convites para jantares e passeios.

Todos desejavam manifestar a admiração pelo seu feito, no qual estivera empenhada também a honra esportiva do Brasil.

Que todos os escoteiros procedam sempre como o nosso marujo.

Gincanas — São provas divertidas, algumas muito cômicas, que podem figurar atraentemente nas festas e campos escoteiros. Por muito conhecidas, limitamo-nos a enumerar algumas, como sugestões:

Corrida de saco, de três pernas, do ovo na colher, quebra do pote, procura da moeda na farinha, carrinho de mão, luta de travesseiros, luta a cavalo, gladiadores, apanhar o chapéu, caça ao som, o rei no seu reino, gato e rato, etc.

JOGOS DE EQUILÍBRIO

I. Dispõe-se, apoiado sobre dois tijolos ou pedras, um cano, trilho ou tronco. Os escoteiros percorrem-no, equilibrando-se. Uma fruta no chão é o prêmio para o que fizer o percurso sem cair e, ao voltar, abaixar-se para apanhá-la.

II. Colocam-se no chão pedaços de madeira ou papelão, simulando pedras, em uma linha sinuosa como para atravessar

uma torrente, umas próximas, outras mais afastadas. Os escoteiros, cada um por sua vez, tentam atravessar no menor tempo possível. Depois de alguns exercícios, poderão transportar pêsos ou uma bola equilibrada numa tábua.

“Êstes exercícios são preciosos para desenvolver a concentração do espírito na ação. O esforço de equilíbrio físico desenvolve o equilíbrio mental”. B. P.

JOGOS DE APROXIMAÇÃO SEM SER VISTO

Escoteiro contra escoteiro — Dois escoteiros partem de posições diferentes, em direção a um ponto, guiando-se pela bússola ou dirigindo-se para uma árvore visível a ambos. Procuram dissimular-se o mais possível, rastejando-se atrás dos troncos, aproveitando os acidentes do terreno. Desde que um perceba o adversário, apita e aponta-o ao árbitro ou joga uma bola ou reflete um raio do Sol com um pequeno espelho. É o vencedor. O mesmo exercício pode ser feito entre patrulhas, partindo de pontos mais distantes. Os escoteiros de cada patrulha caminham sempre próximos e perde a partida a patrulha que tiver mais de metade de seus homens vistos.

Emboscada — Uma patrulha segue com avanço e oculta-se para apanhar a Tropa de surpresa. Na vanguarda da Tropa segue uma patrulha de exploração batendo o terreno que o grosso deve trilhar. A patrulha emboscada será vencedora se mais da metade de seus homens passarem despercebidos à patrulha de exploração e conseguirem, por tanto, surpreender a Tropa.

Ataque ao acampamento — Os escoteiros de uma patrulha (a defesa) são distribuídos por diversos pontos do acampamento como guardas, não podendo afastar-se dos seus lugares. O resto da Tropa ataca por todos os lados. Cada atacante visto é considerado prisioneiro. Se a metade dos atacantes conseguir

aproximar-se até um certo alinhamento previamente fixado, ou um quarto dêles conseguir invadir o campo, dêles é a vitória. Os da defesa não podem ser presos.

O mesmo exercício pode ser feito procurando os escoteiros, dentro de um certo tempo, aproximar-se o mais possível do chefe, que estará colocado num lugar visível. Quando for dado o sinal de fim de jôgo, todos se levantam nos pontos onde estiverem e serão classificados de acôrdo com as distâncias a que se acharem.

Ataque à trincheira — É uma variante do “ataque ao acampamento”.

Marcam-se no terreno, que deverá ser bastante acidentado, dois alinhamentos paralelos, a cêrca de 20 metros um do outro. Num dos alinhamentos posta-se a defesa. Os escoteiros atacantes, partindo de cêrca de 100 ms., procuram atingir o alinhamento fronteiro sem ser vistos pelos da defesa. Se metade ou um terço conseguir, os atacantes serão considerados vencedores. (1)

Aproximação sem ruido — Quatro escoteiros, cada um vindo de uma direção, procuram aproximar-se do chefe, que se conserva no meio do terreno, de olhos fechados. Ouvindo qualquer rumor, o chefe aponta nessa direção. O escoteiro que aí estiver, sái. Ganha o que conseguir chegar mais perto sem ser pressentido.

Podem espalhar, antes, folhas e galhos secos, para dificultar o jôgo.

JOGOS DE PISTA E INDUÇÃO

Observação de pégadas e sinais — Num tempo limitado os escoteiros observam todas as pégadas e sinais encon-

(1) Todos êsses exercícios de aproximação sem ser visto são muito educativos. Desenvolvem a coragem, a paciência, a energia, a tenacidade, o espírito de observação, a inteligência.

trados num trecho determinado de estrada. Correspondendo a cada observação, escreverão as conclusões tiradas (carroça dirigindo-se para *tal* ponto, sinais de escoteiros e as respectivas traduções, pégadas de cavalo a passo, a galope, etc.). O que apresentar maior número de observações, com melhores conclusões, será o vencedor.

O campo abandonado — Uma patrulha parte com muito avanço, bivaca, acende fogo e depois suspende, deixando numerosos indícios de sua passagem. A Tropa chega ao lugar do bivaque, cada escoteiro observa o maior número de indícios que puder. Serão dados pontos pelas observações feitas, por exemplo: 10 pontos para o que determinar com mais aproximação quanto tempo o fogo esteve aceso; idem, idem, há quanto tempo foi extinto; 5 pontos para o que descobrir de onde vieram os acampadores; 5 pontos ao que descobrir para onde partiram; 5 pontos por um objeto encontrado, etc. É um jogo muito educativo, como todos os jogos de pista, e pode ser variadíssimo.

Itinerário — Uma patrulha marcha com grande avanço, preparando, com sinais escoteiros, marcas nas árvores, confetes ou pedaços de papel, um itinerário que as outras devem seguir. O fim do itinerário pode ser a descoberta de um tesouro, representado por uma gulodice.

Seguir uma pista preparada — Numa estrada limpa, um escoteiro passa de bicicleta, ou com um carrinho de mão ou mesmo a pé, escolhendo lugar, de sorte que a pista deixada seja bem visível. Os demais devem segui-la, tendo, entretanto, o cuidado de caminhar sempre afastados, sem pisá-la, para que todos a possam ver.

Quanto mais hábeis forem ficando, mais deverá o chefe dificultar a pista, e quando já estiverem práticos, poderão seguir uma pista qualquer que encontrem.

Esses exercícios de pistas preparadas podem prestar-se a deduções. Basta que o ciclista ou o escoteiro que leva o car-

rinho de mão, pare, mude de direção, carregue o carrinho com pedras, ou deite a bicicleta, simulando uma queda, etc. Os escoteiros, quando seguirem a pista, irão tirando as deduções, e o que mais se aproximar da realidade será o vencedor.

Pista de folhas — Vái-se deixando, em ordem, sempre as mesmas folhas, ex: — cajú, manga, goiaba.

Os que seguirem a pista atendem a essa ordem. Além de ser um exercício de pista, é também de conhecimento de plantas.

JOGOS DE OBSERVAÇÃO

Longe e perto — Os escoteiros observam certos objetos de antemão convencionados. Cada qual que for avistado dá direito a pontos. Por exemplo: um pássaro pousado, 2 pontos; um voando, 1; pégada de homem atravessando a estrada, 2; fósforo, 1; ponta de cigarro, 1; pégadas identificadas de animais, 2; cascos ou latas, 1; árvores frutíferas, em terrenos não particulares, 2; vidraças partidas, 2; rasgão ou remendo na roupa dos tranzeuntes, 2.

No fim da caminhada ou de certo tempo, ganha o que tiver maior número de pontos.

Observar e relatar — Depois de uma caminhada, o chefe faz perguntas como as seguintes: — Que estava escrito numa taboleta que havia em frente a *tal* estação ou *tal* estrada? Quantos bois havia no pasto que vimos em *tal* lugar? Como estava vestido o vaqueiro? Quantas pessoas encontramos em *tal* caminho? etc. Cada pergunta respondida conta pontos.

Morgan — Os escoteiros observam, de passagem, os anúncios pregados numa parede e depois os descrevem ao chefe.

Variantes — Observar o mostruário de uma loja, o aspecto de um edifício, uma paisagem etc. Este exercício poderá ser feito na sede, mostrando-se a fotografia de uma paisagem.

Ver sem ser visto — O chefe coloca-se no centro de um terreno com muitos acidentes naturais ao derredor — pedras, árvores, mato. Os escoteiros escondem-se e, depois do sinal de comêço do jôgo (. — — —), observam todos os gestos e movimentos do chefe que por sua vez procura descobrir os escoteiros. Os que forem descobertos saem do jôgo. Terminado o exercício, reúnem-se, e cada um por sua vez, sem que os outros ouçam, descreve os movimentos feitos pelo chefe. Ao envez de movimentos, podem ser feitas letras do alfabeto Morse ou Semafórico.

Efeitos da côr — Depois de realizar algumas vezes êste exercício, um dos escoteiros vái ocultar-se e põe na cabeça o seu chapéu caque, depois um lenço vermelho, um branco, fica em cabelo, põe um cocar de folhas, para que os demais observem o gráu de visibilidade das côres.

Observação de paisagem — A paisagem será dividida em três setores: esquerda, centro e direita. Em profundidade também em 1.º plano, 2º plano, e 3º plano. O chefe coloca a patrulha voltada para a paisagem durante 3 minutos, dizendo aos escoteiros que observam, por exêmplo, o 2º plano à esquerda. No fim daquele tempo cada um faz um relatório escrito ou verbal de tudo quanto observou. Vence o que tiver maior número de observações interessantes.

Variantes — a) Indicar um setor e perguntar aos escoteiros quantas casas vêm no setor.

b) Distribuir uns 12 homens mais ou menos ocultos no terreno. Trazer a patrulha e permitir que cada escoteiro observe durante 3 minutos para ver qual o que descobre maior número de homens.

Outros jogos de observação — a) Contar as árvores de um álea que se aviste ao longe; b) — as vigias de um navio; c) — desenhar um navio ou embarcação observada durante 3 minutos.

Na indicação e reconhecimento de um objetivo visto ao longe, a primeira condição é dar indicação rápida e precisa e não empregar senão os meios necessários para levar a vista do observador sobre o objetivo. Exemplo: “NE — 500 metros — casa branca — esquerda — árvore isolada — quatro vezes a altura — *objetivo*”. Quer dizer que a 500 m. na direção de NE avista-se uma casa branca, à esquerda destaca-se uma árvore, prolongando quatro vezes a altura da árvore dá-se com o objetivo. Assim casa e árvore foram meros pontos de referência para atingir o objetivo.

Em vez da divisão por setores pode-se também usar o mostrador do relógio para referir direções. O XII fica na direção de um ponto de referência e o objetivo será indicado pela hora do mostrador que lhe ficar na direção.

AVALIAÇÃO DE DISTANCIA

I. A tropa alinha-se na estrada. Um escoteiro se desloca com o seu bastão; o chefe manda-o parar a determinadas distâncias, que mede com a *estadia triangular*. Os escoteiros avaliam e escrevem; no fim, conta-se, por distância avaliada, com erro inferior a 10 % — 5 pontos; a 20 % — 3 pontos; a 30 % — 1 ponto.

II. O mesmo jogo para avaliação de pesos, alturas e áreas.

AVALIAÇÃO DE TEMPO

Os escoteiros são enviados em várias direções, tendo cada um, uma ordem escrita onde será indicada a hora que deve voltar: daí a 7, 10, 9, etc. minutos.

Anota-se o momento exato da partida e vão-se verificando as horas de volta.

Os escoteiros devem-se comprometer a não consultar relógios.

JOGOS DE ORIENTAÇÃO

Apontar o norte — Em marcha o chefe faz alto com a tropa e manda "*apontar o norte*". Cada escoteiro procura colocar o seu bastão na direção *norte-sul*, sem olhar para os dos companheiros. A um sinal todos ficam firmes, esperando a verificação que o chefe fará pela bússula.

Jôgo da rosa dos ventos — Os escoteiros (não convêm que entrem mais de dezesseis) deitam-se como os raios de uma roda, todos os pés para o centro. O chefe vái chamandó saltadamente cada um dos pontos da rosa dos ventos, por exemplo: NE. O escoteiro que estiver nessa posição ergue-se de pronto, acusando — NE! O que errar, embora deva continuar no jôgo, é considerado desclassificado. O que se conservar até o fim, é o vitorioso. De vez em quando o chefe mandará — alterar as posições!

Há uma bôa variante. Os escoteiros formam roda, sentados ou de pé, cada um guardando uma direção da rosa dos ventos. Uma bola é jogada de mão em mão. Cada escoteiro, ao recebê-la, repete a sua direção, e ao lançá-la chama pela direção do companheiro para o qual a vái jogar. É considerado desclassificado o que errar ao acusar a sua posição ou ao chamar o companheiro. Os desclassificados não se retiram do jôgo.

Guiar a Tropa — Cada escoteiro, durante 15 m., assume o encargo de guiar a tropa pelo campo ou pela mata, obedecendo a direções dadas pelo chefe. Orienta-se pela bússula, pelo Sol ou outro meio qualquer e anota na carta, ou traça num pedaço de papel, os percursos seguidos. O chefe fará o percurso em zig-zags o mais irregular possível.

Desandar o caminho — De olhos vendados os escoteiros são guiados num trajeto em zig-zag, por exemplo: 50 passos para N, 80 para NE, 60 para O, etc., o que será anotado por

cada um. Depois, de olhos abertos, orientando-se pela bússula ou pelo Sol, procurarão desandar o caminho, a ver quem mais se aproxima do ponto de partida.

JOGOS DE LEITURA DA CARTA

Exploração — I. Cada escoteiro segue pela carta um itinerário, fazendo todas as observações possíveis sobre o que encontrou em caminho — casas isoladas, igrejas, fazendas, pontes, locais bons para acampamento e jogos escoteiros, etc.

II. Ir de um ponto a outro designado pelo chefe, seguindo, pela carta, o caminho mais curto.

Croquis de memória — Fazer de memória, ao regressar, o *croquis* de um itinerário percorrido durante um certo tempo, anotar pelos sinais convencionais tudo quanto foi observado em caminho. O chefe verificará cada *croquis* por meio da carta, anotando todos os erros de direção, de escala, de situação e as omissões importantes. Cada erro desconta um certo número de pontos.

Os jogos I e II — podem ser também jogos de interior.

“Croquis” — Mandar dois escoteiros de cada patrulha estudar um itinerário e um bom local para acampamento. Devem trazer o *croquis* e um relatório escrito. Comparam-se os *croquis* e relatórios, a ver quem melhor desempenhou a sua missão.

Reproduzir em relevo, com barro ou areia, o aspecto físico da região, com os morros, rios, campos, etc.

JOGOS DE SINALIZAÇÃO

Mensagem aos prisioneiros — Duas patrulhas procuram transmitir uma mensagem a dois ou três prisioneiros que se acham cercados por três patrulhas. Todos os meios de transmissão podem ser empregados; semáforas, Morse por apito ou a braços.

Quer a patrulha que procura transmitir quer a que procura impedir não podem aproximar-se a menos de 200 metros dos prisioneiros. A que impede a aproximação deve atrapalhar as transmissões, prender os transmissores, etc.

“Relay” de sinalização — Os escoteiros de duas patrulhas são distribuídos como para um “relay”. Uma mensagem é entregue aos números 1, que a transmitem aos 2, êstes aos 3, até aos últimos. Vence a patrulha cujo último entregar a mensagem sem incorreções.

PROVAS DE PRIMEIROS SOCORROS

Os escoteiros ficam formados em ferradura e o chefe na abertura.

Êste, jogando uma bola a um dos escoteiros, refere-lhe um acidente, por exemplo: hemorragia no braço, insolação, etc. O escoteiro que recebeu a bola deve de pronto responder como socorreria o caso. 5 pontos por uma resposta bôa e pronta; 2 por uma bôa, mas hesitante; descontar 3 pontos por uma má resposta. O jôgo deve ser rápido; um árbitro conta os pontos.

Procurar os feridos — Um escoteiro de cada patrulha interna-se pelo mato ou campo, deixando uma pista. Cada um dêles leva consigo um papel indicando um acidente. A um dado sinal, as patrulhas, vão procurar os feridos. Encontrando-os, prestam-lhes os socorros e transportam-nos em maca para o acampamento. Ganha a que fizer o melhor curativo e chegar mais prontamente. Podem-se contar pontos respectivamente pela correção do curativo e presteza em chegar.

JOGOS DE ESTUDO DA NATUREZA

Colheita de fôlhas — Os escoteiros, durante 1 hora, espalham-se a colhêr folhas. Cada escoteiro recebe 1 ponto por fôlha diferente, colhida; 5 pontos, se é capaz de dizer a que árvore pertence; 10 pontos, por fôlha não existente na coleção da tropa. Cada fôlha em duplicata desconta um ponto.

Colheita de flores silvestres — É o mesmo jôgo: em vez de colherem folhas, colhem flores.

Há uma variante utilíssima — *colhêr flores completas* — isto é, flores que tenham os 4 vertícilos: cálice, corola, androceu e gineceu. Cada flor em duplicata ou que não seja completa, desconta um ponto.

Exploração — As patrulhas dispersam-se procurando, num certo tempo, colhêr o maior número possível de observações e cousas interessantes, pégadas, folhas, flores, insetos, minerais, etc. Ao regressarem, apresentam os resultados colhidos. Um “conselho” classificará as patrulhas vencedoras.

Torneio de observações naturalistas — Será mensal ou bimestral. Vencerá a patrulha que apresentar a melhor fotografia ou o melhor desenho tirado do natural, de um animal selvagem; ou senão a melhor observação feita sôbre a vida e hábitos de um animal selvagem. Como animal selvagem deve-se compreender todo animal que não é doméstico; a observação poderá, portanto, ser feita sôbre aves, insetos, peixes, moluscos, etc.

Prova de meteorologistas — Domingo, antes da excursão, os escoteiros deixam na caixa do Grupo uma carta contendo as indicações sôbre o tempo provável, conforme as suas próprias observações. Um juiz fará o julgamento e classificará as que mais se aproximaram do real.

Essa mesma prova poderá ser feita durante uma semana seguidamente.

JOGOS DE PIONEIRIA

Concurso de nós — Cada escoteiro, a um sinal dado, faz um nó com as mãos para traz ou de olhos fechados. Será dado ao 1º colocado um certo número de pontos, decrescendo um ponto a cada um dos classificados.

Concurso de construção de pontes, abrigos, pinguelas, etc. — Cada patrulha, munida do mesmo material, machado,

cabos, facas, etc., a um dado sinal vái construir o que for determinado, (abrigo, ponte ou pinguéla); a que primeiro terminar ou a que dentro de um certo tempo fizer o melhor — será a vencedora.

“Relay” de nós — Os escoteiros de duas ou mais patrulhas são dispostos como para um “relay”, cada um dêles tendo na mão um cabo de 1 metro.

Os números 1 depois de terem feito uma volta de fiel, correm até os ns. 2; êstes depois de tocados pelos ns. 1, fazem uma volta da ribeira, correm aos ns. 3, e assim por diante. Vence a patrulha que primeiro terminar.

GRANDES JOGOS ESCOTEIROS

Ataque ao correio — O correio é representado por um carrinho de escoteiro, transportado por uma patrulha que o defende. O itinerário do correio, bem como o horário a seguir, são de antemão determinados. Patrulhas inimigas, que conhecem o itinerário e a hora da partida, procuram apresá-lo. Essas patrulhas, que não podem atacá-lo ao mesmo tempo, ocultam-se em pontos diferentes, distribuindo sentinelas para vigiar a passagem do carrinho. A patrulha do correio, por sua vez, marcha com exploradores para evitar as surpresas. O correio é considerado tomado — quando um dos escoteiros atacantes consegue colocar o seu bastão no carro. Os defensores do correio vão todos munidos de bolas de barro mole e todo atacante atingido por uma bola é considerado prisioneiro. A patrulha que conseguir apoderar-se do correio, prossegue o itinerário procurando atingir o fim, e sujeita-se como a primeira, aos ataques das demais.

Na pista dos índios — Uma patrulha, representando uma tribo de índios, enquanto os escoteiros se entregavam a trabalhos fora do acampamento, ataca, aprisiona o sentinela (êste não deve resistir), e foge. Durante a fuga o sentinela vái

deixando pelo caminho pedaços de papel, galhos partidos riscando sinais escoteiros, etc., tudo feito rapidamente. Num ponto determinado pelo árbitro do jogo, os índios assentam acampamento, que será bem assinalado por bandeiras. O prisioneiro ficará amarrado a um poste no centro do campo.

Os escoteiros, meia hora depois, dão pela falta do sentinela, e saem em perseguição dos índios, seguindo-lhes a pista até encontrarem o acampamento. Atacam-no, e a partida transmuda-se no jogo "ataque ao acampamento".

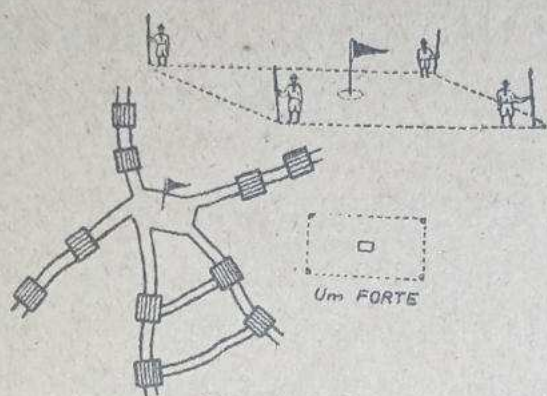
Portador de mensagem — Um escoteiro é encarregado de levar uma mensagem a determinado lugar, uma casa, uma venda, por exemplo, e aí fazer visar a mensagem e regressar. Os outros escoteiros colocam-se de sorte a impedir a passagem do mensageiro, sem entretanto aproximar-se a menos de 200 metros da casa. O mensageiro pode disfarçar-se e usar de todos os meios de locomoção.

Encontro — Duas patrulhas partem simultaneamente de pontos distantes, por estradas que se vão encontrar. A primeira que avistar a outra, vence o jogo.

Surpresa — Uma patrulha é destacada com 10 minutos de antecedência e vái ocultar-se para surpreender a tropa. Esta segue — tendo sempre, acêrca de 50 metros na vanguarda, uma patrulha de exploração, que vái batendo o terreno. A patrulha oculta, que não poderá afastar-se mais de 10 metros da margem da estrada, ganha — se não for descoberta pela exploradora e se assim surpreender o grosso da fôrça.

O assalto — Os escoteiros ficam divididos em dois partidos: *assaltantes e defensores*. Os defensores organizam o seu quartel general no centro de uma encruzilhada protegidos pelos fortes. Cada forte é defendido por uma patrulha de 4 a 10 escoteiros, conforme a importância do ponto. Os escoteiros enteram os seus bastões a 10 metros de uma bandeirola central e defendem-nos tocando com a mão. Se os abandonarem, um ad-

versário pode apoderar-se dêles. Como os defensores devem, não só proteger os bastões, como a bandeirola do centro, são forçados a deixar sempre um dêles sem defesa, o que dá aos assaltantes a oportunidade de tomá-lo. Um forte é aprisionado quando os assaltantes conseguem levar a bandeirola do centro



ou tomar todos os bastões que a cercam. Os escoteiros dos bastões tomados são considerados prisioneiros e saem do jôgo. Os defensores aprisionam os assaltantes — tocando-os com a mão. Quando um dêstes conseguir tocar num bastão, pode retirar-se livremente. Cada um dos fortes é

ligado ao centro por sinaleiros, ciclistas, estafetas, que transmitem informações sôbre a marcha do ataque, para que sejam distribuídos os reforços. Êsses reforços são constituídos por pequenos grupos de 3 ou 4 escoteiros, que vão para os pontos ameaçados, afim de restabelecer a situação comprometida.

Os defensores podem retomar um forte perdido, agindo da mesma maneira que os assaltantes.

Depois de tomado cada forte, os prisioneiros são conduzidos a um determinado lugar e perdem, como sinal, o chapéu ou o lenço.

Em cada forte deve haver um árbitro.

Ladrão no acampamento — O chefe disfarçadamente avisa a um dos escoteiros que êle é o *ladrão*. Algum tempo depois previne à tropa — “há um ladrão no acampamento, alerta!” e coloca num ponto mais ou menos visível, um lenço de escoteiro. A tropa está nos trabalhos habituais, mas os escoteiros estarão alertas. Numa ocasião oportuna o “ladrão” apodera-se do lenço disfarçadamente e foge, ocultando-se no mato.

Quando derem por falta do lenço, vão todos à procura do ladrão. Se este não for encontrado até um determinado tempo, é considerado vencedor.

O pequeno Zulú — Um escoteiro, tendo na cabeça um chapéu de jornal, sai do campo para esconder-se. Meia hora depois saem duas ou mais patrulhas à sua procura. Se no espaço de uma hora não conseguirem tirar-lhe o chapéu, que deverá estar sempre na cabeça, o pequeno Zulú é vencedor.

Contrabandistas — Os escoteiros de uma patrulha fazem o papel de contrabandistas, e os demais o de guardas da fronteira. O terreno deve ser um extenso campo, regular ou não, e largo, pelo menos, de 400 metros. A fronteira é representada por uma estrada ou uma faixa arenosa, de sorte que as pégadas de quem a atravessar fiquem bem visíveis. A patrulha dos contrabandistas se acha a cerca de 600 metros de um lado da *fronteira* e a patrulha ou patrulhas que representam os guardas ficam distribuídas, parte na *fronteira*, espalhada de sorte a poder guardá-la o melhor possível, e parte reunida a meia distância, entre a fronteira e a *cidade*, que é representada por uma casa ou uma bandeira fincada acêrca de 600 metros do outro lado da fronteira.

Dos contrabandistas só um leva contrabandos, e esse traz na sola do sapato um sinal.

A patrulha de contrabandistas marcha para o lado da cidade e procura atravessar a fronteira como melhor julgar conveniente, todos reunidos ou isoladamente. Os guardas estão vigilantes, mas não podem correr senão depois de terem dado o alarma ao perceberem a pégada do *contrabandista*. Esse procura atingir a cidade e se o conseguir antes de ser apanhado, a sua patrulha será vencedora.

Caça à raposa — Um escoteiro esperto e bom corredor é escalado para *raposa*. Deixa o acampamento e vai escon-

der-se. Deve ter nos sapatos uma marca especial, que faça sua pégada fácil de distinguir. Algum tempo depois saem os demais escoteiros à sua procura.

A raposa pode mudar de lugar e, se conseguir chegar ao acampamento sem ser agarrada, sairá vencedora.

O maior sucesso do jogo está em a *raposa* voltar ao acampamento sem ser vista.

A procura do tesouro — Dois campos de patrulhas são postos a cerca de 400 metros um do outro. Entre os dois, num lugar onde se acha oculto um tesouro o chefe apita. As patrulhas, guiadas pelo som, saem à descoberta do tesouro, procurando esconder-se uma da outra. Cada escoteiro avistado é excluído.

Índios e escoteiros — A tropa é dividida em dois grupos: escoteiros e índios, sendo êstes a terça parte daqueles. Os escoteiros aprisionaram um índio ou conservam um totem tirado dos índios.

A luta consiste em conseguir um índio entrar no acampamento e tocar no prisioneiro ou totem, sem ser aprisionado.

Os índios têm uma tira de pano ou cipó amarrado no braço esquerdo e são considerados aprisionados quando um escoteiro conseguir tirar ou arrebentar êsse distintivo.

Ao sinal de início do jogo (J), os índios já devem estar todos ocultos, prontos para atacar o acampamento. Os escoteiros saem para descobrí-los e aprisioná-los, exceto dois ou três que ficam como sentinelas guardando, à distância, o prisioneiro ou totem.

JOGOS DE MAR

Gladiadores — Duas embarcações guarnecidas cada uma por uma patrulha. Na proa de cada embarcação vái um gladiador, armado de uma longa lança de madeira, tendo na

ponta um chumaço de pano ou couro. As duas embarcações se aproximam e cada um dos lutadores procura derrubar o adversário. Se um cái, é considerado fora de jôgo e imediatamente substituído por um dos seus remadores. Perde a embarcação cuja patrulha não puder mais se mover por falta de remadores.

Variante — O mesmo jôgo com embarcações a vela, findando porém logo à derrota do primeiro lutador. A prova pode ser feita na melhor de três.

Torpedeamento — Podem tomar parte nêsse jôgo qualquer número de embarcações, a remos ou a vela, guarnecidas por patrulhas. Cada uma das patrulhas leva uma bola grande de borracha ou um capão cheio de cortiça, que procuram jogar dentro das outras embarcações.

Toda aquela atingida um certo número de vezes pelo torpedo é considerada posta a pique.

O espaço do jôgo deve ser limitado.

Corrida de obstáculos — As patrulhas concorrentes alinham-se a 30 metros da praia; uma canôa correspondendo a cada patrulha, está fundeada acêrca de 20 metros da arrebenção. Ao sinal de partida as patrulhas correm agrupadas, nadam em direção às canôas, embarcam e remam até um ponto, ao largo, determinado como ponto de chegada.

Variantes — a) As canôas podem estar encalhadas na praia ou amarradas de pôpa e prôa, remos dentro, lemes descalados; as patrulhas guarnecem-nas, remam para salvar um homem que se debate ao largo, representado por uma boia ou pedaço de madeira, retornam à praia e formam no lugar da partida.

b) As mesmas provas com embarcações a vela.

Torneio a vela — As embarcações a vela largam, cada uma rebocando, por um merlim de 2 metros de comprimento,

um flutuador (pedaço de pau). Cada embarcação, com um homem na prôa armado de um "croque", procura arrancar os flutuadores dos demais concorrentes.

É vencedora a guarnição que no fim do jôgo tiver maior número de flutuadores em seu poder.

Os concorrentes não podem evitar senão com as manobras de velas e leme que o proeiro adversário arpõe o seu flutuador. O arpoador pode deslocar-se para qualquer ponto da embarcação, não podendo durante o ataque ser substituído.

Pescaria — A uma determinada hora as patrulhas largam de um mesmo ponto ou de vários, que podem ser as praias das respectivas sedes. Após quatro horas de pescaria reúnem-se num local combinado, equidistante dos pontos de partida. A patrulha que apresentar maior quantidade de peixe é vencedora.

Cabo de guerra — Duas patrulhas, nadando, alam o cabo em sentidos opostos, para ver qual a que arrasta a outra.

Uma vara fixada no fundo, ou um flutuador fundeado bem a pique, marca o centro do campo. O cabo terá três marcas, como na luta em terra.

Variantes — O mesmo jôgo entre embarcações a remos e a vela.

Gincana — Pega do pato. Luta do travesseiro. Retirar o chapéu da cabeça de um mergulhador antes que êle passe de uma determinada linha. Urso. Quatro cantos. Evoluções a nado.

CAPÍTULO XII

CIVISMO

Civismo, Espírito escoteiro

PÁTRIA

Certamente amas aos teus, à tua casa, ao teu lar. E quando te afastas por algum tempo de lá, seguindo sózinho para o colégio interno, para o trabalho distante, ou para uma viagem qualquer e que essa ausência se prolonga por muitos dias, não sentes uma viva lembrança dos teus pais e irmãos, de tua casa, do teu jardim, da paisagem que te cercava, do céu, dos morros, dos caminhos por onde corrias? Não vêm à tua lembrança uma porção de coisas a que nunca deras a menor importância? Não te lembras com carinho dos teus conhecidos, das pessoas que habitualmente encontravas em teu caminho, com uma grata admiração daquele homem estranho que, um dia, corajosamente defendeu a tua casa e os teus de *um assalto de ladrões*?

Do teu cão, sempre vigilante? Das árvores frondosas onde costumavas abrigar-te durante os teus folguedos? Do banquinho de pau onde te sentavas às tardes com a tua mãezinha? E a lembrança de todas essas pequenas coisas, muitas das quais te eram dantes indiferentes, não te causa agora uma viva saudade?...

Pois meu caro menino, estende ao Brasil todo êsse sentimento que te prende áquele pequeno pedaço em que vives, e terás a idéia do que seja a Pátria.

Não é apenas a tua casa, o teu céu, as montanhas que te rodeavam, mas são as casas, as cidades, o céu, as montanhas, o mar, os rios, as estradas, as oficinas, tudo quanto é contido neste grandioso território que forma o Brasil; não são apenas

os teus pais, os teus irmãos, os teus amigos, as pessoas que costumavas encontrar, mas são também êsses milhões de homens que falam a tua língua, que vivem sob as mesmas leis, que com o mesmo ardor adoram a mesma Bandeira; não são apenas as lembranças dos acontecimentos que se passaram naquele pedacinho em que vivias, mas é a nossa história toda, tão gloriosa, são as nossas tradições, a lembrança e o exemplo dos nossos antepassados, que lutaram, que morreram por nós.

Tudo isso é a pátria: a terra, o céu, a língua, os homens, a história do nosso Brasil querido.

Patriotismo

Se te viessem contar que uma legião de estrangeiros invadiu a tua cidade, a região em que vivias, devastando as matas, derubando pontes, incendiando a cidade, ameaçando a tua casa, a vida dos teus, a honra de tua família, o que sentirias?

Uma revolta, o sangue todo te ferveria nas veias, e fosse qual fosse a tua idade, irias impetuoso, de arma na mão, combatê-los, defender o teu lar, a tua santa mãe, os teus irmãozitos transidos de pavor. Expôr-te-ias corajosamente, os olhos fitos na Bandeira que tremulava esfarrapada nas mãos de um companheiro. Se morresses, morrerias contente, vendo a tua casa salva, o teu lar em segurança, e lá, ao longe, o inimigo em debandada.

Pois bem, êsse sentimento que sentes, que todos sentem pelo seu lar, pelos seus, deve ser extensivo à pátria toda, à grande Pátria.

O inimigo invade, devasta, não a tua casa, não a tua região, mas uma região longínqua que nunca viste mas que é o território pátrio; o inimigo ameaça — não o teu lar, não a honra dos teus, mas os lares, a honra de homens e de mulheres que falam a tua língua, a língua dos teus pais.

Eles ameaçam a tua Bandeira!

Não hesita! Com o mesmo ardor com que defenderias o teu lar, tu, pequenino, corre a defender os lares dos teus compatriotas, as regiões longínquas dêsse torrão sagrado que recebemos dos nossos antepassados.

É isso o patriotismo, êsse ardor que nos prende, para a vida e para a morte, à Pátria onde nascemos.

Para a vida e para a morte! Para a morte na guerra e para a vida na paz.

Na guerra — dando o teu sangue, e na paz — de uma maneira mais útil: concorrendo, pelos meios que estejam ao teu alcance, para o progresso, para a fôrça e para o respeito dêsse torrão brasileiro. Essa fôrça e êsse respeito, manterão sempre à distância o inimigo.

E como farás isso? Trabalhando, estudando, cumprindo os teus deveres de escoteiro, conhecendo a tua história, o teu país, estudando as leis, cumprindo-as e levando os outros a bem cumpri-las, obedecendo às autoridades, concorrendo para a ordem, cultivando um sentimento de solidariedade com os teus compatriotas, respeitando e amando a tua Bandeira.

A nação vale o que valem os seus filhos. Por mais pequenino e humilde que sejas, concorres, se procederes sempre bem, para fazer mais forte e respeitado o nome do Brasil.

Sobretudo assim é que demonstrarás o teu patriotismo.

CIVISMO

A primeira condição para um homem ter civismo é conhecer bem a história e as leis do país, porque só assim se poderá interessar pela vida nacional. Quem vive indiferente à vida e aos destinos da nação, não tem civismo.

HISTÓRIA

Quanto mais conhecermos a nossa história, as nossas tradições, as nossas glórias, tanto mais amaremos o nosso Brasil. Mas quando não se pode conhecê-las minuciosamente, é de dever conhecer todas as fases porque temos passado e os fatos capitais ocorridos, guardando os nomes e feitos dos grandes homens, nossos antepassados, que trabalharam e morreram para nos legar uma terra tão grande e unida.

LEIS DO BRASIL

A Constituição

Tú, meu bom escoteiro, certamente pertences a um Clube, quanto mais não seja, de football. Deves saber que o teu, como todos os clubes, têm os seus estatutos, que determinam a maneira por que êle deve ser dirigido, e declaram os direitos e obrigações dos seus associados e diretores. Pois bem, uma nação que é uma grande coletividade, uma grande associação, tem também necessidade dos seus estatutos. E são os estatutos da nação que se chamam a sua *Constituição*.

Assim, a constituição é o conjunto das leis principais do país. Nenhuma outra lei, nenhum poder pode opôr-se às suas determinações.

É ela quem regula a forma do govêrno, a ação dos poderes públicos, quem delimita os deveres e direitos dos cidadãos.

Proclamada a República a 15 de Novembro de 1889, foi logo uma das grandes preocupações do govêrno dar ao país leis de acôrdo com a nova organização política adotada.

Com tal fim foi convocado um Congresso onde se fizeram representar todos os Estados por meio de delegados (Deputados), eleitos pelo povo. Como seu fim era elaborar a Cons-

tuição, êsse congresso chamou-se *Constituinte*. Depois de muitas revisões e discussões, o Congresso terminou os seus trabalhos apresentando à Nação, os seus novos Estatutos que foram promulgados, isto é, definitivamente aprovados e postos em vigor no dia 24 de Fevereiro de 1891.

A nossa primeira constituição estabelece no art. 1.º: “A nação Brasileira adota como forma de govêrno, sob o regime representativo, a República Federativa, proclamada a 15 de Novembro de 1889, e constitúe-se, por união perpétua e indissolúvel das suas antigas províncias, em Estados Unidos do Brasil”.

A actual Constituição, decretada pelo Govêrno em 10 de Novembro de 1937, embora mantendo a forma republicana, deu nova orientação política à Nação.

Os seus primeiros artigos declaram:

“O Brasil é uma República. O poder político emana do povo e é exercido em nome dêle, e no interêsse do seu bem estar, da sua honra, da sua independência e da sua prosperidade.

O Brasil é um Estado Federal constituído pela união indissolúvel dos Estados, do Distrito Federal e dos Territórios. Sua divisão territorial é mantida”.

O Cidadão Brasileiro

A Constituição assegura a todos os brasileiros *direitos e deveres*. Devemos cumprir os nossos deveres para podermos pensar nos nossos direitos, tendo sempre presente a resposta do chefe indígena quando lhe perguntaram quais os direitos de um guerreiro? — “Ser o primeiro a correr para o combate”.

Os principais deveres dos cidadãos brasileiros são:

Respeitar a lei e as autoridades, pagar os impostos, prestar o serviço militar em defesa da Pátria, procurar ser o mais útil

possível à coletividade, concorrer como puder para a grandeza e respeito da nação. É um bom cidadão o que cumpre os seus deveres cívicos com prazer, pelo menos sem relutância. É um mau cidadão o que precisa de coação para cumprí-los.

Todo brasileiro, uma vez atingida a sua maioridade, gosa de dois grandes direitos políticos: o de *votar* e o de *ser eleito* para qualquer cargo público, até o de presidente da República. Dêsses, o de voto, sendo um direito, é também um dever, e todos os brasileiros devem cumprir essa obrigação, votando livremente em quem mais o mereça.

Há indivíduos a quem a lei nega direitos políticos: os analfabetos, os mendigos, os condenados, os que se recusarem por motivo de convicção religiosa, filosófica ou política, a cumprir obrigações que a lei impõe aos brasileiros.

Os militares em serviço ativo não podem alistar-se eleitores.

Há outra ordem de direitos, o *público* de que gosam todos os residentes no país, nacionais e estrangeiros, e são entre outros: a *liberdade individual*, que permite ao indivíduo fazer o que lhe parecer, contanto que respeite a lei e a liberdade dos outros; a *liberdade de consciência* ou o direito de professar a religião e as crenças que entender; a *liberdade de associação* ou o direito de quaisquer indivíduos se reunirem sem armas, e sem provocar alterações na ordem; a *inviolabilidade da correspondência*; a *inviolabilidade do domicílio* onde ninguém pode penetrar sem autorização do proprietário; a *livre manifestação do pensamento* — pela imprensa ou pela tribuna; respondendo cada um pelos abusos que cometer; o *direito de propriedade*, que garante a cada um dispor livremente dos seus bens, só podendo haver desapropriação por necessidade pública, mediante indenização; a *liberdade profissional* — ou o direito de exercer a

profissão que quizer; o *direito de petição*, que garante a qualquer dirigir-se aos poderes públicos tanto acêrca dos interesses e das necessidades do país, como sôbre abusos ou injustiças de que foi vítima.

Qualquer pessoa que proceda em desacôrdo com a lei está sujeita a castigos e perde os direitos de cidadão. É a mais tremenda humilhação que pode ser infringida a um homem conciente dos seus deveres cívicos.

O MUNICÍPIO

O Município é a menor divisão do território nacional que tem organização própria e uma certa autonomia. Todas as Constituições brasileiras, desde o tempo do Império, consagraram em seus textos o princípio da autonomia municipal.

Compete ao Estado ao qual pertence o Município legislar sôbre a sua organização. Os Municípios têm dois poderes, o *legislativo*, ou câmara municipal, constituído pelos vereadores, e o *executivo*, representado pelo prefeito. Os vereadores são eleitos por sufrágio direto dos munícipes alistados eleitores; o prefeito é nomeado pelo Governador do Estado.

Compete ao município elaborar os seus orçamentos de receita e despesa, decretar certos impostos e taxas, criar empregos, cuidar da manutenção de escolas, edifícios, estradas, pontes, serviços de incêndio, luz, água esgotos, etc.

Há, em todo o Brasil, 1.574 municípios.

Os municípios dividem-se em distritos.

— Um grupo de Escoteiros bem organizado e conciente de seus deveres cívicos, pode prestar ao seu município preciosos serviços em múltiplos setores da vida local.

O ESTADO

Cada Estado se rege pela Constituição e leis que adotar, respeitados os princípios constitucionais da União.

A *Assembléia*, como órgão legislativo, compete votar as leis estaduais, cujo cumprimento cabe ao órgão executivo representado pelo *Governador*. Este é eleito pela forma que as leis estaduais prescreverem.

O *poder judiciário*, constituído pelos Juizes e Tribunais Estaduais, ministra a Justiça.

Os três poderes devem agir em harmoniosa colaboração.

Incumbe a cada Estado prover, a expensas próprias as necessidades de seu governo e administração, e para isso poderá decretar taxas e impostos, salvo o que for de competência da União.

Os Estados têm inteira autonomia e o Governo Federal só pode nêles intervir em casos excepcionais, como para repelir invasão estrangeira ou de um Estado em outro, para manter a forma republicana federativa, para estabelecer a ordem e a tranquilidade, para assegurar a execução das leis e sentenças federais, etc.

Para efeitos administrativos os Estados são divididos em municípios.

A UNIÃO

Os vinte Estados, com os seus 1.574 municípios, o Distrito Federal e o Território do Acre, formam a Federação Brasileira. O seu Governo cabe a três poderes harmônicos, agindo em cooperação: o Poder Legislativo, o Presidente e o Poder Judiciário.

O *Poder Legislativo*, cuja função é elaborar as leis do país é exercido pelo Parlamento Nacional, com a colaboração do Conselho da Economia Nacional e do Presidente da República.

O Parlamento compõe-se da Câmara dos Deputados (C. D.) e do Conselho Federal (C. F.).

A Câmara é constituída pelos representantes do povo eleitos mediante sufrágio indireto. São eleitores os vereadores às Câmaras Municipais e, em cada município, dez cidadãos eleitos por sufrágio direto no mesmo ato da eleição da Câmara Municipal. A legislatura é de quatro anos. O número de deputados por Estado é proporcional à população, não podendo ser superior a 10, nem inferior a 3 por Estado.

O Conselho Federal compõe-se de um representante por Estado, eleito pela Assembléia Legislativa Estadual, e por mais 10 membros nomeados pelo Presidente da República. A sua legislatura é de 6 anos.

O Conselho da Economia Nacional (C. E. N.) é composto dos representantes dos vários ramos da produção nacional, designados pelas associações profissionais ou sindicatos, com igualdade de representação entre empregados e empregadores, e outros designados pelo P. R. Sua função é estudar, estabelecer e propôr ao Governo medidas tendentes a desenvolver a economia nacional nas suas múltiplas e complexas atividades.

O *Presidente da República*, (P. R.), é a autoridade suprema do Estado. Ele coordena as atividades dos órgãos representativos de grau superior, dirige a política interna e externa, e superintende a administração do país.

O “colégio eleitoral” do P. R. compõe-se:

- a) de eleitores designados pelas Câmaras Municipais, em número proporcional à população e no máximo 25 por Estado;
- b) de 50 eleitores designados pelo C. E. N., dentre empregados e empregadores, em número igual;
- c) de 25 eleitores designados pela C. D. e 25 pelo C. F., dentre cidadãos de notória reputação.

O P. R. tem a prerrogativa de indicar o seu substituto. Se o indicado não tiver sido o escolhido pelo colégio eleitoral, será feita eleição direta e por sufrágio universal entre os dois candidatos.

O período presidencial é de 6 anos. A Constituição estabelece o que compete ao P. R., quais as suas prerrogativas e responsabilidades.

O P. R. é auxiliado pelos Ministros de Estado, agentes de sua confiança que lhe subescrevem os atos.

Leis e resoluções — A iniciativa das leis cabe em princípio ao Governo.

Podem entretanto ter início no Parlamento desde que amparado por 1/3 dos representantes.

O projeto de lei, depois de aprovado nas duas Câmaras vai ao P. R. que aquiescendo, “sancionará” e “promulgará”.

Se o P. R. julgá-lo inconstitucional ou contrário aos interesses nacionais, veta-lo-á total ou parcialmente. O projeto volta ao Parlamento e se lograr aprovação em ambas as Câmaras por 2/3 será publicado como lei.

Poder Judiciário — São seus órgãos: O Supremo Tribunal Federal, os Juizes e Tribunais dos Estados, do Distrito Federal e dos Territórios; os Juizes e Tribunais Militares.

O S. T. F. compõe-se de 11 ministros nomeados pelo P. R. com aprovação do Conselho Federal.

Tribunal de Contas, com a função de acompanhar, diretamente ou por delegações, a execução orçamentária, legalidade de contratos, tomadas de contas, etc.

DOUTRINA

A Constituição estabelece a doutrina e orientação a seguir pela União no que concerne:

- a) ao amparo à família;
- b) à educação e cultura do povo;

- c) à ordem econômica e legislação trabalhista;
- d) aos deveres e direitos dos militares e funcionários;
- e) à segurança nacional e à defesa do Estado.

A Constituição pode ser emendada, modificada ou reformada por iniciativa do P. R. ou da C. D. É necessário que tenha a aprovação da maioria da C. D. e do C. F. Quando houver discordância entre o projeto da C. D. e o do P. R. este poderá submeter o projeto a um plebiscito nacional.

DATAS NACIONAIS

1º de Janeiro — Consagrado à comemoração da confraternização dos povos.

21 de Abril — Consagrado à comemoração dos precursores da Independência sintetizados em Tiradentes.

1º de Maio — Consagrado à comemoração do Dia do Trabalho.

7 de Setembro — Consagrado à comemoração da Independência. (Dia da Pátria).

15 de Novembro — Consagrado à comemoração da proclamação da República.

19 de Novembro — Consagrado à comemoração da Bandeira.

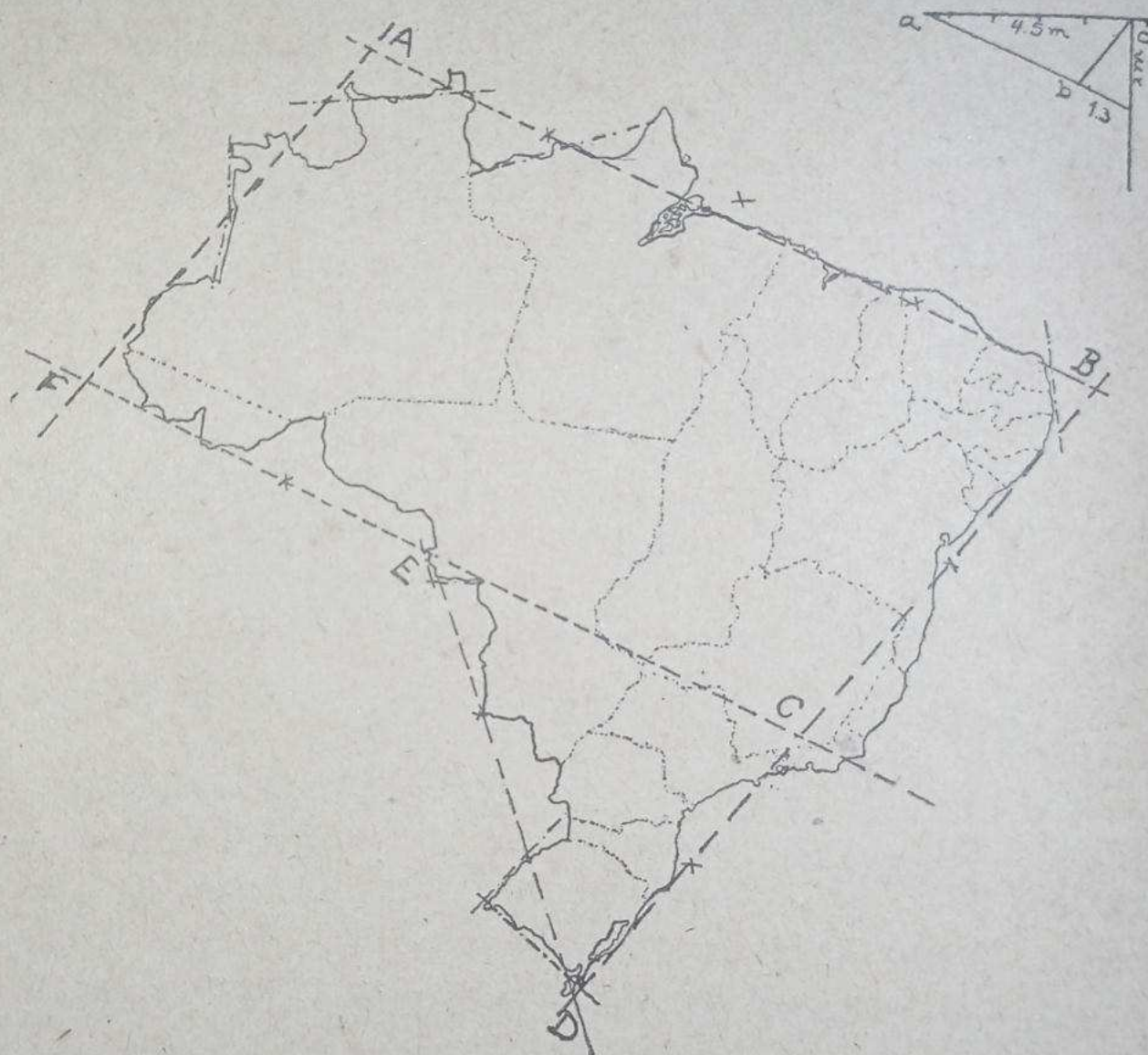
25 de Dezembro — Consagrado à comemoração do Natal de Jesus Cristo.

O MAPA DO BRASIL

Se deves saber desenhar bem a Bandeira, com mais firmeza, o mapa do Brasil.

O método escoteiro ajuda muito. Não tens mais do que observar o esquema tracejado, constituído pelo paralelogramo A B C F e pelo triângulo C D E, onde estão acentuadas as linhas principais do contorno do Brasil.

O pequeno gráfico auxiliar traçado no canto B direito, tendo como unidade uma medida arbitrária m , dará a orientação das linhas principais: AB é paralela a ab ; BC a bc .



Tomando como base $BC = l$:

$AB = (1 + \frac{3}{4}) l$; $CD = \frac{3}{4} l$; E fica a meio de CF .

Não se trata de um desenho rigoroso mas da expressão suficientemente aproximada da configuração do nosso Brasil. Exercita-te com interêsse.

Observação. É aconselhável que os Chefes ao receberem a prova de Bandeira, exijam dos escoteiros o desenho do mapa.

ESPIRITO ESCOTEIRO

Em todas as épocas houve homens bons que procederam sempre como escoteiros. Eram indivíduos que possuíam *espírito escoteiro*, praticando naturalmente, todas as virtudes escoteiras: generosidade, altruísmo, bondade, cortezia, cumprimento do dever...

As histórias que se seguem, todas verdadeiras, são grandes exemplos que os escoteiros devem seguir.

HEROISMO E DESPRENDIMENTO

Durante a "Grande Guerra" o Brasil, além de vários oficiais e médicos do exército, mandou à zona de operações uma divisão constituída por dois cruzadores e cinco contra-torpedeiros, afora alguns transportes e avisos, entre os quais o rebocador "Laurindo Pita". O "Laurindo", sob o comando de um oficial que muito honrou a marinha — Heitor Perdigão — desempenhou penosos serviços, numa atividade incansável de seu pessoal. Certa vez achava-se atracado a um contra-torpedeiro, descarregando minas de profundidade.

As minas de profundidade são bombas contra os submarinos. Deixam-se cair náguas e quando atingem certa profundidade, explodem, destruindo o submarino e tudo quanto esteja nas proximidades.

Pois, por um descuido qualquer, ao passar de mão em mão para o contra-torpedeiro, uma mina foi ao mar. A impressão foi de atordoamento. Todos ficaram suspensos. Era o aniquilamento dos dois navios com todo o pessoal que nêles se achava. Só Deus podia salvá-los. Foi quando se percebeu, sob o pasmo geral, um homem despir rapidamente a blusa e atirar-se ao mar atrás das borbulhas que, como um rastilho de morte, a mina deixara ao mergulhar.

Que iria fazer aquele louco?! Numa rápida visão todos o compreenderam: ia salvá-los.

Aquele homem, em vez de fugir do perigo, lançava-se resolutamente sobre ele, para salvar o seu navio e a vida dos seus camaradas.

Correram segundos de aflitiva ansiedade. Todos tinham os olhos pregados no lugar onde as ondas se haviam fechado sobre o corpo do marujo.

Afinal, ei-lo que surge!

É uma sombra vaga ainda que vem subindo, subindo, tornando-se cada vez mais nítida, até aflorar nas ondas. Apertada de encontro ao largo peito o herói trazia a mina.

“Salvos!...”, correu em murmúrio pelos lábios daqueles homens ansiosos.

“Salvos!”

Um hurrah! vibrante coroou o heróico feito do companheiro só então reconhecido: era o marinheiro de primeira classe José de Souza Oliveira.

Fatigado, ofegante, saiu água, sobraçando sempre o destruidor engenho.

Fôra apanhá-lo quási ao arrebentar.

Não fôra a sua coragem, a sua decisão, o seu espírito de amor à Pátria e aos companheiros, não fôra a sua resistência física que lhe permitiu dar tão profundo mergulho, e o herói não salvaria nem os navios, nem os companheiros.

Oliveira, modestamente, procurou furtar-se a todas as demonstrações e continuou ignorado e humilde a servir nas fileiras até terminar o seu tempo de serviço.

Como prêmio, apenas uma citação elogiosa em ordem do dia.

ABNEGAÇÃO

Existia em Pirapora, S. Paulo, um convento de cônegos Primonstratenses. Usavam longos e alvadios hábitos brancos.

Eram em sua maioria alemães, homens grandes e fortes que sabiam aliar à vida santa que levavam, uma atraente jovialidade.

Por 1910 uma epidemia de varíola assolou a região.

Um pobre lázaro que vivia segregado dos homens, metido numa tosca barraca onde fôra ocultar o seu aspecto asqueroso, viu-se atacado pela varíola.

Na hora da agonia, pedido o socorro espiritual dos irmãos, foi designado para assisti-lo frei Oto, um dos mais alegres santos do convento.

O moribundo, vendo aproximar-se aquele homem tão corado e sadio, na sua alva túnica, teve um recuo consciencioso, como um receio de poluir com as suas carnes apodrecidas aquela vida em pleno viço.

Frei Oto compreendeu-lhe o pensamento e achegando-se bem ao desgraçado para ouvir-lhe as palavras fracas da última confissão, assim conservou-se muito tempo, o ouvido quási unido a boca descarnada do lazarento e varioloso.

E o desgraçado morreu feliz, a sorrir para aquela bondade que foi o único afago que recebeu, êle que se habituara de muitos anos já, a sofrer o asco de todos.

Frei Oto, que arriscara duplamente a sua vida para levar o conforto moral ao infeliz lázaro abandonado, teve como único prêmio, a alegria que lhe devia ter iluminado a alma pelo seu ato de tão incomparável abnegação.

Deus, sempre justo e misericordioso, o protegeu, como protege sempre os bons: Frei Oto, em contacto com um lazarento e varioloso, saiu ileso, continuando por muitos anos a espalhar a sua bondosa alegria pelos que o cercavam.

DEVER

“Helvídio Prisco, um dos mais ilustres membros do senado romano, passava por ser hostil ao governo do Imperador Vespasiano. Êste lhe pediu um dia que não fosse ao senado. —

“Tens o poder de me tirar as funções, respondeu Helvídio, mas enquanto eu for senador, irei ao senado”. “Pois bem, vái, tornou o soberano, mas cala-te”. — “Só me calarei, se não perguntares minha opinião”. — “Se falares, morrerás”. — “Disse-te alguma vez que era imortal? Faremos ambos o que estiver em nossas mãos. Tu me mandarás matar; eu morrerei sem tremer”.

E efetivamente Helvídio expiou sua corajosa resistência, primeiro pela prisão, depois pela morte”. (La Harpe) (*).

CONSTANCIA E VALOR

O Guia Lopes

Dois anos após o início da guerra com o Paraguai, uma expedição brasileira, sob o comando do coronel Carlos Camisão, invade, pelo norte, o território inimigo.

Depois de tomar o forte de Bela Vista, reconheceu o chefe que não era possível manter-se a posição. O abastecimento da tropa era impraticável. As patrulhas paraguaias, disseminadas, haviam destruído tudo quanto pudesse valer como alimento, e tanguado o gado, farto naquela região, e com o qual contava o comando das forças brasileiras.

Só havia, pois, um recurso — a retirada.

E ela se iniciou. Foram trinta e cinco dias de uma marcha amargurada, verdadeira epopéia de sofrimento, em que os nossos soldados, sob os ataques contínuos que de todos os lados lhes faziam os adversários, muito mais fortes em número e material, sofrendo os horrores da fome, dizimados pelo cólera, suportando o fogo abraçador da macéga que o inimigo cruel incendiava a cada passo, deram provas de uma constância, disciplina e valor inexcédível, não se deixando abater pelo desânimo, embora fisicamente esgotados pelas privações.

As histórias marcadas com (*) são transcritas do livro “Lições de moral”, de João do Norte.

Avulta como uma das figuras mais singulares dessa epopéia, o Guia Lopes (José Francisco Lopes).

Invadindo o Brasil logo no comêço da guerra, levaram os paraguaios, como prisioneiros, todos os sitiante das daquelas regiões de Mato Grosso e entre êsses a família de Lopes, que habitava um socegado remanso onde possuía o velho sertanejo muito gado e fartos laranjais.

Quando se ofereceu a oportunidade de ir ao Paraguái com a coluna que vinha vingar a invasão, entregou Lopes, dedicadamente, corpo e bens ao serviço das forças expedicionárias brasileiras.

Taunay na sua maravilhosa obra — “A Retirada da Laguna”, de onde recolhemos o conjunto destas notas, pinta-o assim:

“Tivera desde a infância o pendor pelas entradas nos sertões brutos. Viera depois a idade desenvolver-lhe todas as aptidões. Prodigiosamente sóbrio, viajava dias inteiros sem beber, trazendo à garupa da cavalgada pequeno saco de farinha de mandioca, amarrado ao pelego macio que lhe forrava o selim.

Jamais deixava o machado destinado a cortar palmitos. Nascido em Piumhi, em Minas Gerais, dali, ao léu das aventuras havia atingido todos os pontos da área que se estende das margens do Paraná às do Paraguái. A fundo conhecia as planícies que entestam com o Apa, divisa do Brasil com o Paraguái. Numerosas localidades até então virgens do pé humano, até mesmo selvagem, percorrera e, a várias batisara. Tomara em nome do Brasil, posse, êle só, de imensa floresta, no meio da qual chantara uma cruz grosseiramente falquejada, onde esculpira a inscrição P II (Pedro Segundo), imponente madeiro perdido no recesso dos desertos. Criava a iniciativa do sertanista domínios ao soberano.

Simples, modesto, era-lhe o orgulho num único ponto irreduzível, no que tocava ao conhecimento do terreno; — “Desa-

fio, exclamava, todos os engenheiros com as suas agulhas (bússolas) e plantas. Nos campos da Pedra de Cal e Magarida sou rei. Só eu e os índios Cadiueús conhecemos tudo isto”.

— À direção dêsse homem o caminho da expedição foi confiado. Não poupou sacrifícios; enquanto lhe foi possível até de seu próprio gado abasteceu-a. Nunca deixou de cumprir o prometido. No meio dos maiores horrores era sempre o homem sereno, senhor de si, vencendo friamente o perigo.

Da primeira vez que os inimigos lançaram fogo na macéga, quando apareceram ao longe os tênues rolos de fumo. ... “foi Lopes quem primeiro deu pelo incêndio. Já o esperava. Nada nêle traíu a mínima surpresa. Imóvel por algum tempo, perscrutou o horizonte, rompendo depois o silêncio com uma dessas apóstrofes próprias dos homens da natureza, quando enxergam uma luta iminente. Desafiou as chamas que já ameaçavam alçar o colo: — “Está bem! Havemos de lutar! Será contudo um pouco mais tarde, acrescentou voltando-se para os que o cercavam”.

A confiança geral de que gosava, dera-lhe uma posição de quâsi ilimitada autoridade. Sentiu bem a sua responsabilidade e mais de uma vez foi a salvação da coluna.

Quâsi a atingir o fim da crudelíssima jornada, Lopes, também atacado pelo cólera, morre.

Mas a expedição atingiu um ponto a salvo do inimigo. Terminara o martírio.

Lopes com uma constância e um valor que levou até à morte, cumprira a sua promessa, “e êsse dever parecia o último líame que o prendia à vida”.

GENEROSIDADE

Era uma noite negra de temporal.

O rebocador “Guarani”, com cinquenta homens de tripulação, entre os quais dezesseis Guardas-Marinha, sacudido,

impetuosamente pelas ondas revoltas, cumpria uma missão da esquadra.

O sino de bordo acabava de dar três horas da manhã. A tripulação dormia, exausta das fainas do dia.

Repentinamente um choque violento desperta a todos. O navio abalroado em pleno travez submergia em poucos segundos. Todo aquele punhado de homens foi atirado ao sabor das vagas que rolavam com fragor, desfeitas em espumarada branca. O tempo não podia ser pior. A noite negra. E sentiam-se em derredor os tubarões vorazes. Não obstante, a disciplina, em presença da morte, foi perfeita. Nenhum ato de desespero. Dos 50 tripulantes mais de 25 morreram, e todos corajosamente, sem um ái, como verdadeiros marinheiros.

Houve atos sublimes de desprendimento mas a todos ultrapassou o de Alfredo Camarão, bravo Guarda-Marinha.

Havia já uma hora quasi que lutavam, abandonados. Camarão, munido de um salva-vidas, vencia quando alguém, reconhecendo-o por entre as trevas pediu-lhe socorro. Camarão aproximou-se e, arrancando de si a boia que lhe garantia a vida, passou-a, generosamente, ao companheiro.

Mais adiante o acaso fê-lo topar com uma tábua. Uma vez ainda, heróico, grandioso no seu desprendimento, o bravo Guarda-Marinha despojou-se do elemento de salvação para socorrer outro companheiro. E desamparado lutou até de manhã, quando chegou o já inesperado socorro.

CORTEZIA

Natal! Os pequenos escoteiros do mar queriam que, em Inhaúma, aquele dia fosse de alegria para todos os lares. Organizaram uma regata a vela para escoteiros, as canôas guarnecidas por um só tripulante.

Céleres, velas enfunadas ao SE rijo, as canôas venciam distância. Na popa, remo e escota firmes nas mãos, vinham os

escoteiros. A canôa de Mário Arteiro levava a dianteira a todas as demais; um rival, entretanto, seguia-o de perto...

Uma rajada mais forte, um ligeiro descuido e a canôa que vinha em segundo emborca. Numa rápida e hábil manobra, num gesto fidalgo de cortezia, Mário, esquecendo as glórias da vitória, abandona a regata para ajudar o companheiro a retomar o seu barco.

GORAGEM

O medo é um sentimento nervoso e todos o têm.

É muito conhecida, a história do Condestável de Bourbom, valente marechal francês que, durante uma batalha, estando numa situação muito perigosa, com as balas a zunirem em todas as direções, sentiu que tremia. Dominando os nervos, dirigiu-se nestas palavras ao seu próprio corpo: "*Treme carcassa, tremerias mais ainda se soubesses para onde te vou levar agora*"; e tocando o cavalo, foi para um ponto mais perigoso ainda.

Valentes, corajosos, são os que dominam os nervos, reagindo contra o medo.

ENERGIA

O pequeno espartano

Os espartanos tinham o culto da energia.

Certo dia andava um jovem espartano caçando num parque que lhe não pertencia, quando, ao apanhar uma raposa viva, surge-lhe pela frente um guarda. Envergonhado de ser surpreendido em tão grande falta, ocultou a raposa sob as vestes. Enquanto respondia às perguntas do guarda, a raposa, achando incômodo o esconderijo, começou a espernear; o rapazinho, para contê-la, apertou-a e ela pôs-se furiosamente a mordê-lo, dilacerando-lhe as entranhas. Sem dar o menor sinal de dor, o

bravo espartano prosseguiu na conversa e não foi senão quando, exausto, já desfalecia, que o guarda *percebeu* o que se passava.

Os escoteiros, são como os espartanos: na sua vida rude, cheia de lutas e surpresas, aprendem a suportar as privações, o cansaço e a dor.

RESPONSABILIDADE

O Mestre José Cearense

Há cêrca de quatro anos saíu do Rio de Janeiro, com destino a Santos, a reboque do “Tritão”, uma chata. Levava carga e tinha como guarnição o Mestre José, que era comandante, e mais três homens.

Possuia ela um pequeno bote, a dois remos, içado em turcos na pôpa, destinado ao serviço do pôrto.

Em viagem o combôio foi acossado por forte temporal. As ondas arrebetavam com fragor nas prôas das duas embarcações, cobrindo-as de espuma branca e ameaçando-as constantemente. O vento zunia brutal. O cabo de reboque tezava com violência numa ameaça contínua de não resistir. E o vento a aumentar, a aumentar. Um embate mais forte e o cabo partiu. Seguiram-se horas de hábeis e perigosas manobras, em que os valentes “lobos do mar” fizeram prodígios de ousadia.

Afinal o reboque é restabelecido, para tornar a arrebetar pouco depois. O terceiro e último cabo que possuía o “Tritão” é passado para a chata. Prosseguem a viagem. Mas o novo cabo, mais fraco, mais cossado, também arrebeta. Era impossível rebocar a chata e era imprudente e inútil o rebocador conservar-se ali sob tão forte tempo.

Tremenda luta se trava no espírito do mestre do “Tritão”. O homem do mar tem a noção de sacrifício desenvolvido ao mais alto gráu.

Arrisca mil vezes a vida para socorrer quem periga sôbre as ondas. Como poderia o “Tritão” abandonar a chata com

o mestre José e os seus três desgraçados companheiros? Era preciso recebê-los a bordo. Mas isso era irrealizável, e a primeira tentativa o provou.

O rebocador, ao atravessar para a manobra, foi completamente alagado por uma onda e quasi sossobra.

Não havia outra solução, e por mais que isso pesasse ao pessoal do “Tritão”, a chata teve de ser abandonada em alto mar. O rebocador voltou ao Rio a pedir socorro.

Prontamente sob o temporal, dois contratorpedeiros (destroyers), da marinha de guerra, saíram à procura da chata. Durante dias consecutivos, os vigias, alertas nos seus postos, encharcados, perscrutaram o horizonte, entre Rio e Santos. Tudo em vão. A chata não foi encontrada.

Ao temporal sucederam-se dias de incomparável serenidade. E nada dos perdidos.

Já as esperanças de salvamento começavam a desaparecer quando deu à costa, numa pequena cidade do litoral, o botezinho da chata, com os três homens da guarnição. Vinham esqueléticos, semí-mortos.

— “E o mestre?” — foi a primeira pergunta que ocorreu à autoridade naval, o capitão do pôrto, que os recebeu.

— “O seu mestre José? não quiz vir”, responderam os homens.

— “Não quiz vir?” — perguntou admirado o capitão do Pôrto, — “mas porque? o bote não comportava seguramente mais um homem? com êsse tempo?...”

— “Comportava até mais três, mas seu Mestre não quiz vir por mais que insistíssemos com êle”.

Uma grave suspeita foi despertada no espírito do oficial. Calou-se e seguindo as indicações dadas pelos homens, fez sair incontinentemente vários rebocadores à procura da chata. Não foi difícil, graças ao tempo tão limpo que fazia, a tarefa dos barcos.

Dois dias depois entrava a chata a reboque e, firme no leme, com a maior calma dêste mundo, o Mestre José Cearense.

No pôrto a ansiedade era grande. Já a notícia havia corrido celeremente entre todo o pessoal marítimo. E foi assim, sob os olhos de centenas de camaradas da vida do mar, que o mestre atracou sua chata ao trapiche. Levado imediatamente à Capitania, o capitão do Pôrto perguntou-lhe, cheio de admiração, porque não havia deixado a chata, como haviam feito os três camaradas, sem perigo, com um tempo tão calmo. Mestre José, como quem estranhasse a pergunta, respondeu cheio de natural dignidade:

— “*Eu era o mestre da chata, como é que o Sr. queria que eu a abandonasse?*”

Um forte abraço do capitão, homem sêco, pouco afeito a expansões, deixou confuso, na sua rudeza, o bravo marinheiro.

Não é um exemplo admirável o dêsse rude homem do mar que tinha do dever uma idéia tão forte que preferiu o sacrifício da vida, a abandonar a embarcação que lhe havia sido confiada? Pois também assim é o sentimento do dever dos escoteiros, nas pequenas responsabilidades que lhes cabem. Aliás, o seu dever é mais simples. Na oficina, é uma pequena obra a terminar com meticoloso cuidado, máu grado a fadiga. Na escola, é a lição a fazer, que não se larga enquanto não estiver terminada, como o Mestre José não largou a sua chata enquanto não a trouxe ao pôrto.

Em todos os trabalhos de sua vida os escoteiros devem pensar no Mestre José que nos deu um exemplo tão edificante.

HONRA

A sentinela sergipana

Um soldado estava de guarda no palácio do Governo.

Arrebenta uma revolta. Um numeroso bando, armas na mão, aproxima-se.

— “Para traz!”, exclama a sentinela. — “Renda-se ou morrerá!”, responderam os amotinados. — “Enquanto tiver vida para defender o posto que me está confiado, hei de defendê-lo”, respondeu. E carregando a sua carabina, sustentou a luta com os muitos atacantes. Exgotada a munição, já coberto de feridas por onde o sangue jorrava aos borbotões, encostou-se à parede e ninguém passou. Quando caiu exausto, morto, o socorro chegava e os inimigos foram rechassados. Era a sua honra de soldado que mandava que não abandonasse o posto.

Assim devem ser os escoteiros, disciplinados, levando o cumprimento do dever ao sacrifício da própria vida.

HONESTIDADE

Honestidade sertaneja

“Hospedei-me em casa de um pobre velho que andava a morrer de fome e que, no entanto, altivamente, recusava gratificações e repelia gorgêtas dos que pernoitavam em sua casa, velha fazenda arruinada, perdida ao meio de longo caminho, insulada num êrmo. Fôra rico e empobrecera com as sêcas. Andava arrimado a um bastão, já pendido para o solo que o haveria de receber em breve prazo.

A um canto do copiar, cinco ou seis carabinas de caça de carregar pela boca, lazarinas e clavinotes, rebrilhavam polidas e limpas. Examinei-as e ofereci vinte mil réis por uma delas, impensadamente.

O velho olhou-me de frente e disse-me que não a podia vender, porque nenhuma daquelas armas era sua. Em 1888 uns retirantes lhas haviam dado a guardar. Tinham ido para o Amazonas, nunca mais soubera notícias dêles. Elas ali estavam esperando. Não eram suas; não podia vender”. (*)

(João do Norte)

APERFEIÇOAMENTO

O Caderno de Franklin

“Franklin tinha na sua mocidade grande propensão para ser vicioso. Entretanto, à fôrça de se vigiar e reprimir, tornou-se o mais sábio e virtuoso dos homens. Sabia quanto vale fazer diariamente um exame de consciência de suas ações. “Que faz o negociante que quer enriquecer? perguntava. Faz a conta exata de suas despesas e lucros. Que deve fazer o homem que se queira aperfeiçoar? Cada manhã e cada noite deve estudar o estado de sua alma; perguntar-se em que pecou, em que se tornou melhor”.

Para melhor efeito dêsse exame diário, Franklin imaginou ter um pequeno caderno em que todos os dias marcasse com um risco negro cada falta cometida, cada êrro relativo a uma virtude qualquer que desejava adquirir.

Assim, podia verificar os esforços que precisava fazer e as tentações que carecia evitar.

Pouco a pouco os pontos negros desapareceram do caderno de Franklin, as páginas do livro ficaram todas brancas a sua alma foi inteiramente pura”. (*G. Compayré*). (*)

INICIATIVA

“Há alguns anos atraz achava-se a pequena ilha de Cuba agitada por uma violenta revolução. O govêrno dos Estados Unidos, por questões políticas não era alheio a êsse movimento. O presidente americano. Mac Kinley, precisava enviar secretamente uma importante mensagem a Garcia, chefe dos rebeldes cubanos, mas não encontrava um meio de o fazer com segurança, pois as tropas inimigas eram valorosas e a região a atravessar era selvagem e de difícil acesso.

Comentando essa dificuldade com os seus conselheiros, um dêles lhe disse que conhecia um rapaz chamado Rowan que lhe parecia homem para todas as dificuldades e bem poderia resolver essa.

Chamaram-no. O presidente explicou o que o interesse do país exigia dêle e entregando-lhe a mensagem, perguntou: — “Ês capaz de levá-la ao destino?”

O jovem respondeu, modestamente mas com uma resolução na qual se antevia o sucesso: — “Experimentarei”. Sem mais uma palavra pediu permissão para retirar-se.

Passaram-se algumas semanas e um belo dia Rowan reaparece diante do presidente:

— “Vossa mensagem foi entregue. Eis a resposta que Garcia vos manda”. Excusado dizer que Mac Kinley, admirado por tanta sobriedade e decisão, pediu-lhe que explicasse de que maneira conseguira desempenhar-se de tão difícil missão.

Ele contou então que tinha alugado um barco, navegado durante alguns dias e abordado à costa cubana, embrenhando-se na mata. Três semanas depois chegava do outro lado da ilha; depois de atravessar a linha inimiga, descobriu Garcia e entregou-lhe a carta.

Esse jovem era um verdadeiro escoteiro, e é assim que um escoteiro cumpre as ordens que lhe dão. Por mais difícil que pareça recebe-a com um sorriso. Quanto mais *enrascada* for a comissão, tanto mais interessante a tarefa.

A maioria dos jovens teria feito uma série de perguntas: como partir, como atingir o ponto indicado, como obter alimentação?, e mil coisas mais.

Não foi isso que Rowan fez: sabendo o que esperavam dêle, executou a sua missão sem uma pergunta”.

PATRIOTISMO

Antônio João

“Deve ser conhecido de todos os filhos do Brasil o nome dêste grande patriota, que um feito simples, mas extraordinariamente significativo, immortalizou.

Antônio João Ribeiro era tenente de cavalaria, comandante da colônia militar de Dourados, na província de Mato Grosso.

Sabendo que um exército paraguaio havia invadido o nosso território, onde encontrara a heróica resistência do forte de Coimbra, formou a sua pequena força, que se compunha apenas de 16 homens, e, escolhendo dentre êles o que mais confiança lhe inspirava, entregou-lhe um bilhete e ordenou que fosse entregar a toda pressa ao coronel Dias da Silva, comandante do regimento de cavalaria da província. O bilhete, que não foi entregue ao destinatário, por ter caído prisioneiro o seu portador, era assim redigido:

“Sei que morro; mas o meu sangue e o de meus companheiros servirão de protesto solene contra a invasão do solo da minha pátria”.

Em seguida, mandou prevenir os habitantes da colônia, do perigo que os ameaçava. Fugiram êstes, em número de oitenta e tantos, quâsi todos velhos, mulheres e crianças. Só ficou o bravo Antonio João, à frente dos seus quinze dedicados companheiros.

No dia 29 de Dezembro (1864), vinte e quatro horas apenas depois da fuga dos habitantes, apresentou-se o coronel Urbietta que, comandando 250 paraguaios, intimou Antonio João a entregar a colônia de Dourados. O herói perguntou-lhe:

— “Traz ordem do govêrno do Brasil para que eu me renda ou entregue a praça?”

— “Não, — respondeu o coronel — mas trago 250 homens para tomá-la pelas armas”.

— “Então, meus senhores, retirem-se, porque eu só recebo ordens dos meus superiores”.

E voltando-se para os soldados, bradou:

— “Preparar! Apontar! Fogo!”

A essa descarga de 15 tiros respondeu uma descarga de 250, e outra, até que cessou a fusilaria, por não haver quem mais pudesse responder...

Os paraguaios entraram na colônia, onde encontraram estendidos em linha 16 cadáveres de militares brasileiros”.

(“Leituras Militares”) OSÓRIO DUQUE ESTRADA

HONESTIDADE ESCOTEIRA

Num dos primeiros dias do mês a atividade desenvolvia-se intensa num dos mais fortes bancos estrangeiros desta capital. Os empregados não tinham descanso, sucediam-se os cheques de cinquenta, cem, duzentos contos!

No meio de todas aquelas centenas de contos aparece um pequeno cheque de cento e dez mil réis, apresentado por um jovem. O papel segue o percurso normal, corre as carteiras, e minutos depois eis o nosso amigo pacientemente, em pé junto ao *guichet*, aguardando a sua vez. Forte, olhar franco, ar jovial, acompanha admirado a presteza com que o pagador empilha notas e notas diante do *guichet*.

— “Cheque n. 13, cento e dez contos!”, grita o pagador empurrando o dinheiro para fora, e virando-se para o jovem:

— “Tenha a bondade de verificar, estamos com muito trabalho e o dinheiro não foi conferido”.

E voltando-se para o outro lado começou a contar novo cheque.

Um sorriso bom e franco aflorou aos lábios do jovem que, com um gesto de braço idêntico ao do pagador, tornou a empurrar para o interior do *guichet* o grosso masso.

O empregado suspendeu o trabalho: — “Não está certo?”
— “Deve estar, mas isso não é meu. O meu cheque é apenas de cento e dez mil réis...”

E, recebendo o seu dinheiro, deu-se pressa em sair para furtar-se aos agradecimentos do homem.

Com um olhar agradecido o pagador considerava o abismo em que quási despenhara, mas de onde o salvara a honestidade daquele moço que se afastava tão simples e humilde como quem acabava de praticar o ato mais natural desta vida.

Alguem assistiu à cena e impressionou-se. Havia um mistério. Não lhe foi difícil descobrir: na botoeira do jovem havia uma “flor de lis”.

CIVISMO

A canção do eleitor pobre

Êles sabem que eu sou pobre e acreditaram que seria vil! ofereceram-me dinheiro pelo meu voto, meus meninos, sim pelo meu voto! Vergonha! Vergonha cubra os homens ricos que quiseram comprar a minha consciência!

Meu voto... Mas o meu voto não é meu, para que o transforme em mercadoria e me aproveite! *Devo meu voto à minha pátria!* Dá-lo-ei, não ao mais rico, porém ao mais honrado e ao mais digno. Êste é que é o dever de todo o bom cidadão, meus meninos”. (*)

RESPEITO A LEI

“O bom cidadão, obedece à lei por patriotismo e respeito. Obedece a todas as suas prescrições, embora esteja certo de que a sua desobediência não cause mal ou fique ignorada. Obedece de boa vontade, com alegria, como um filho aos pais.

A lei é tanto mais respeitável nos países livres quanto mais foi discutida e votada por assembléias eleitas. Se cada cidadão

elegeu os seus representantes e êstes votaram a lei, obedecendo-lhe, êle obedece de certa maneira a si mesmo”.

“Heráclito dizia que era necessário abafar a injustiça com mais vigor do que um incêndio, e que, o povo devia combater pela lei como pela pátria”. (*)

RELEGIÃO

Palavras de *Baden Powell*

A religião é essencial à felicidade.

Se estás realmente disposto a abrir teu caminho a criar a tua felicidade, deves dar à tua vida uma base religiosa. Não se trata apenas de ir à Igreja, conhecer a Bíblia ou entender de teologia. Muitos homens são religiosos quási sem entenderem de religião e sem a haverem estudado.

A religião, em poucas palavras, significa:

1. Reconhecer Deus.
2. Dar o melhor destino possível à vida que êle nos deu.

Essa deve ser a tua crença, não apenas uma preocupação para os domingos mas um pensamento para cada hora da tua vida, para cada momento do teu dia.

Os cavaleiros.

Os antigos cavaleiros, escoteiros da nação, eram muito crentes. Assistiam com fervor às cerimônias religiosas, mormente antes de partir para guerra ou empreender alguma expedição difícil. Tinham em si que era necessário estar sempre preparado para afrontar a morte.

Pode-se ainda hoje ver, na grande igreja de Malta, o lugar onde os antigos cavaleiros oravam; perfilavam-se, a espada núa, enquanto o credo era lido, para mostrar que sua espada e a sua vida estavam prontas para defender o evangelho.

Adoravam a Deus, não somente na igreja, mas também nas suas criaturas: a natureza, os animais, as plantas.

Hoje em dia é assim entre os Escoteiros. Onde quer que estejam, amam as florestas, as montanhas e os prados. Observam os animais que aí vivem e as maravilhas das florestas e das plantas que aí se encontram.

Nenhum homem pode ser útil a si mesmo e aos outros, se não crê em Deus e não obedece às suas leis. É necessário, pois, que cada Escoteiro tenha uma religião.

A quem lê o "Scouting for Boys" sem bastante atenção poderá parecer que a religião foi ali relegada a um plano secundário. Essa impressão desaparecerá para quem o lê com cuidado, para quem vái aplicar os princípios ali contidos. Esse sentirá que a Religião constitui a própria base do Escotismo.

Não encontrará a Religião de uma igreja ou de uma seita particular mas um espírito que envolve o rapaz sem que ele se aperceba, dando-lhe um sentimento cristão para a vida de todos os dias e não apenas uma religião para os domingos.

Um autor notável dizia recentemente do Escotismo: "Como é possível que as Igrejas desprezem tão forte alavanca?"

Elas porém começam a utilizá-la.

TOLERÂNCIA

Na guerra — Após um combate, na grande guerra, um padre católico francês socorre dois feridos.

— "Você é católico?", pergunta a um deles.

— "Não. Sou protestante".

— "E você?", dirigindo-se ao outro.

— "Sou judeu", foi a resposta.

— "Está bem, façamos juntos as nossas orações, cada um à sua maneira. As religiões são muitas; todos nós somos homens; Deus é um só".

Dois amigos — Sei de dois sacerdotes que eram íntimos amigos e viviam sempre juntos.

Um dia, alguém, sabendo que um era católico e outro protestante, mostrou estranheza por vê-los entenderem-se tão bem.

— “Porque?” exclamaram os dois a um tempo. Porque a divergência de religiões vái impedir que sejamos amigos?

Entre escoteiros -- Existem no Rio escoteiros católicos e escoteiros protestantes, todos bons, bem orientados na escola do verdadeiro escotismo, fervorosos na sua religião, que os faz adorar o mesmo Deus.

Escoteiros protestantes, sob a direção do seu pastor e chefe, foram em visita a escoteiros católicos que tinham sede numa igreja. Recebidos com sincera amizade pelo vigário e pelos seus escoteiros, passaram uma manhã cordial, de sadia fraternidade.

A tolerância é um elevado sentimento e só as almas nobres o possuem.

O DIA DO ESCOTEIRO

A 23 de Abril comemora-se, no mundo inteiro, o “Dia do Escoteiro”.

É o dia de S. Jorge, o campeão da cristandade, cavaleiro heróico, que passou a vida a fazer o bem, a distribuir justiça, perecendo na sua nobre missão. Os escoteiros elegeram-no seu *patrono* e por isso, com grandes pompas, comemoram êsse dia, reunindo-se, confraternizando, renovando o compromisso de honra que assumiram ao entrar para a grande família a que pertencem.

A VIDA DE S. JORGE

Conta a lenda que S. Jorge foi roubado pela fada Caliba, a quem conseguiu vencer pelas suas virtudes.

Libertando-se, libertou também os cavaleiros S. Diniz, S. Tiago, S. Antônio, S. André, S. Patrício, S. David, que com êle, S. Jorge, foram chamados os sete campeões da cristandade. Abandonando os reinos de Caliba, seguiram juntos por uma larga estrada, até um ponto onde havia uma encruzilhada com sete caminhos. Separaram-se, cada qual enveredando por um deles.

O caminho de S. Jorge levou-o a terras estrangeiras. Como anoitecesse, foi pedir abrigo numa choupana. Apareceu-lhe um venerando ancião que contou, entre lágrimas, a história de um dragão temível que assolava o país e que só se acalmava devorando uma virgem cada dia. No dia seguinte seria o sacrifício da filha do rei, jovem de divina beleza, a única que ainda sobrevivia ao terrível hóspede.

S. Jorge resolveu combater o dragão, e por mais que o ancião o tentasse convencer do contrário, mal madrugou, o heróico cavaleiro seguiu para o vale onde habitava o monstro. Êste, vendo S. Jorge, saíu, rugindo, de sua caverna, atirando-se contra o cavaleiro que no seu corcel e com a armadura que lhe dera Caliba, lutou heroicamente, conseguindo matar o dragão.

Como prêmio do seu valor foi-lhe concedida, em casamento, a mão da princeza.

Mais tarde voltou para a Inglaterra, sua pátria, e durante muitos anos percorreu o país como cavaleiro andante, a fazer o bem.

Chegando à sua cidade natal, depois de uma das suas peregrinações, soube que outro dragão assolava a região. Quinze cavaleiros haviam já perecido sob suas garras mortíferas. São Jorge seguiu por sua vez e, depois de uma grande luta, conseguiu matar o monstro. Mas uma ferida que recebeu no combate foi-lhe mortal e, perdendo muito sangue, veio a falecer nos braços dos filhos, à porta da cidade.

O rei, em sinal de pesar, decretou que em todo o reino houvesse luto por sete dias e que o enterro do heróico cavaleiro tivesse pompa real.

Assim foi feito, e a 23 de Abril o corpo de S. Jorge baixou à sepultura.

Certamente nenhum escoteiro vái hoje acreditar na existência de dragões.

A lenda 'é sempre um simbolismo. Os dragões eram o mal, as tentações que S. Jorge, com espírito forte, dominou.

Os Escoteiros encontrarão na sua vida muitos “dragões” Escudados na sua promessa e nas suas leis, e tendo diante dos olhos o exemplo do seu padroeiro, os escoteiros hão de vencê-los sempre.

CAPÍTULO XV

AOS CHEFES

“Somente vive quem luta,
Quem traz na alma e sobre a fronte
Um desígnio inabastável;
Quem galga o áspero cume
De um destino alevantado;
Quem vai, pensativo e cheio
De subime aspiração,
Levando diante dos olhos,
Toda noite, todo dia,
Ou algum santo trabalho,
Ou então um grande amor”. (*)

Sobre nós, chefes escoteiros, paira uma sagrada responsabilidade: a educação da juventude brasileira.

Precisamos entregar-nos a esse trabalho, o maior que se pode fazer por essa grande Pátria, sem desfalecimento, vencendo de frente, todas as resistências. E elas são muitas: *ridículo, indiferença, oposições injustificáveis...*

A primeira é o ridículo de que os céticos, os que duvidam de tudo e de todos, procuram cobrir o movimento. Não receemos o riso dos maus.

Não temamos o ridículo. Para encorajar os fracos, aí estão os grandes exemplos:

Baden Powell, o velho general, que aos 56 anos se reforma, depois de uma carreira brilhantíssima, cheio de honrarias e glórias, para não ser mais do que o *Chief Scout*; ainda na Inglaterra, durante a grande guerra um velho almirante britânico assumindo exclusivamente a direção dos escoteiros; na Dinamarca é ainda um almirante, ex-ministro da Marinha, o chefe

(*) Victor Hugo. Tradução do Prof. Otoniel Mota.

executivo dos *boy-scouts*; e em toda parte, educadores, médicos, sacerdotes, notabilidades, os próprios soberanos têm a direção do movimento.

O velho Imperador Pedro II, dizia sempre que “se não fosse imperador quizeria ser mestre escola”. Apaixonavam-no os problemas da educação.

Mais do que a do mestre escola, é valiosa a nossa função de educadores e principalmente na circunstância em que o fazemos, com desprendimento, dando a êsse movimento, com o mais abnegado altruismo, todos os momentos que nos sobram das nossas obrigações profissionais.

Homens !, precisamos de homens !, homens de dever, homens de desinterêsse e civismo, e é o escotismo que nô-los dará. É um cadinho de caracteres, é uma escola de dedicação, de altruismo e desprendimento.

Entreguemo-nos a êle com ardor, certos de que prestamos ao país o maior serviço. Seremos nós os criadores da raça de amanhã.

O movimento é simples. Está ao alcance de todas as capacidades, tal a simplicidade racional com que B. Powell o criou. Precisamos ter apenas tenacidade.

Dediquemo-nos, lutemos, seja êsse o desígnio de que nos fala V. Hugo nos seus lindos versos. Entreguemos desprendidamente a êsse movimento salvador, todos os instantes que nos sobrem dos nossos deveres.

Somos os cavaleiros andantes a criar outros cavaleiros!

Demo-nos as mãos e marchemos, sempre unidos, a nos auxiliar e encorajar como irmãos dessa grande fraternidade a que pertencemos.

A DIRETRIZ

O que precisamos corrigir nas crianças para que, quando homens não apresentem os defeitos das gerações de hoje, deve ser a nossa diretriz na chefia de uma tropa.

O escotismo, pelo seu próprio programa, se encarrega, espontaneamente, de transformar toda criança num homem perfeito. Basta segui-lo. Se entretanto tivermos a atenção voltada especialmente para os defeitos nacionais, faremos obra mais eficaz e útil.

Quais são êsses defeitos? Não é difícil de responder:

- 1 — Não temos disciplina, nem exterior nem interior;
- 2 — Falta-nos lealdade;
- 3 — Não temos noção de cumprimento do dever;
- 4 — Temos medo de assumir responsabilidades;
- 5 — Somos de entusiasmos passageiros, não temos tenacidade, nem sequência na ação.

São todos defeitos de educação que nós, os chefes escoteiros, podemos em duas gerações corrigir, graças a essa potência que B. Powell criou para a felicidade de todos os povos.

A PEDAGOGIA DO ESCOTISMO

B. P. é um grande pedagogo. Sem criar nada de novo conseguiu com uma inteligência em que há algo de divino, condensar numa organização prática, numa pedagogia ao alcance de todos nós, a maior força educativa jamais criada.

Seguindo as regras do escotismo, cada um de nós é um educador, leigo embora. Se aproximarmos, se unirmos os nossos esforços aos pais e aos mestres, de quem devemos nos considerar como complemento, colheremos os melhores frutos.

A pedagogia do escotismo é uma pedagogia sem regras, sem metodologia que a gente aplica sem saber.

Se conhecermos no entretanto, como curiosos, alguns conselhos dos grandes pedagogos teremos nas mãos uma força maior ainda.

MISCELANEA PEDAGÓGICA

Na realização de qualquer trabalho facilitaremos o nosso esforço conhecendo bem a tarefa a vencer e os meios de realizá-la. A nossa tarefa é *educar*. Educar *brincando*.

“A educação é o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, morais e intelectuais” (Denzel).

“A educação tem por fim fazer do indivíduo um instrumento de felicidade para si mesmo e para os outros”. (Mill).

“Educar não é apenas ensinar. Educar é amar, é comparar, é ser pai. O educador cria almas novas como o floricultor cria novas flores. Não é educador quem se limita a passar para o espírito do educando, noções de ciências ou de artes.

Isso é, por assim dizer, a parte mecânica do ensino, que o trato dos bons livros o pode dar por si só.

O papel do educador é mais nobre: ele forma o espírito, afeição o coração, transforma a alma e o corpo, equilibra os nervos, robustece os músculos, aperfeiçoa o cérebro, apura a inteligência, desenvolve a bondade, ensina a justiça, afervora a coragem, tira em suma da criança o homem, como se tira do carvão negro o diamante e do petróleo asqueroso a luz radiante”. (O. Bilac).

“Assim, pois, o único fim da educação é a moralidade, é a virtude inteligente e esclarecida, ativa e vigilante, uma virtude que não se isola, que não se encerra em si mesma mas que tende, ao contrário, a se manifestar, a se espalhar externamente pela simpatia e ação; uma virtude que combina o cuidado da perfeição interior com o do bem da humanidade e do melhoramento social; uma virtude largamente aberta a tudo que é humano”.

Essas quatro definições valem por um programa. Está definido o nosso trabalho, sabemos o que queremos. Vejam os meios de realizá-lo.

PSICOLOGIA

Um operário não pode trabalhar qualquer matéria sem conhecer a sua contextura. Os instrumentos que usa para o ferro são diferentes do que usa para a madeira.

Também um educador não pode agir sobre uma criança sem conhecer a sua natureza. Assim a primeira condição de um bom *chefe* é estudar e conhecer cada um dos seus escoteiros de per si. Conhecer os hábitos, os defeitos, as qualidades, os antecedentes, o adiantamento intelectual, o meio onde vive.

A educação só pode ser individual. É por isso que Baden Powell condena os grupos numerosos, limitando o número máximo em 32 escoteiros.

EDUCAÇÃO MORAL E VIRIL

O aperfeiçoamento moral e viril é a preocupação suprema e sob êsse ponto de vista o programa é:

1 — Despertar o interêsse da criança pela verdade, pelo bem, pelas ações nobres; despertar nela o amor do próximo, e fazê-la odiar o mal. De um modo geral cultivar as boas tendências e eliminar as más;

2 — Desenvolver as suas energias e fazê-las convergir sempre para um fim nobre e moral, despertando-lhe horror à simples idéia de aplicá-las no mal;

3 — Formar o caráter, acentuando fortemente a *vontade* de cada um;

4 — Desenvolver a disciplina interior, que será um sustentáculo, mesmo quando a criança não esteja sujeita à disciplina exterior.

Todos êsses fins são conseguidos pela prática ativa da maioria das leis escoteiras.

“Os livros de moral tem muita importância, desenvolvendo a inteligência e mostrando de uma maneira clara como o indi-

víduo deve prever as consequências dos seus atos e melhor definir, em cada caso, onde está o dever”.

Não é, portanto, tempo perdido, nas reuniões, a leitura comentada de livros morais, durante 10 ou 15 minutos, de quando em quando.

Na educação, as *reações instintivas* são fatores de que o chefe deve lançar sempre mão:

- 1 — *imitação*
- 2 — *amôr*
- 3 — *emulação*
- 4 — *ambição*
- 5 — *espírito combativo*.

1 — A imitação, o culto dos heróis, é uma das maiores forças educativas no escotismo. Levar os escoteiros a conhecerem a história dos grandes homens que nos legaram exemplos de desprendimento, coragem, etc., mas o chefe é geralmente o modelo seguido pelos seus escoteiros. Sendo isso uma grande força educadora, compreende-se que enorme responsabilidade lhe cabe. O que ele for, os seus escoteiros serão. Deve, por conseguinte, ser o exemplo de quanto deseja obter. No grupo ninguém cumprirá mais rigorosamente as leis, do que ele.

“A mola mais real da nossa atividade é o espetáculo da atividade de outrem”. Não se trata aqui apenas de atividade física, mas sobretudo moral.

2 — Para que os conselhos e sugestões sejam aceitos por alguém é necessário que haja certo gráu de afeto de quem recebe para quem dá. Assim, a primeira condição de um educador é prender, pela estima, o espírito dos educandos. Nem a autoridade, nem a violência, nem o temor terão influência. Brandura, carinho, amor é que farão tudo.

3 — Muito se obtêm pela emulação, pelo incentivo pelas competições. Mas é necessário que não haja exagêro, que não

se desperte um espírito de rivalidade que vá apagar todo o sentimento de cooperação entre os escoteiros.

A confiança em si deve ser inspirada aos escoteiros por todos os meios.

As crianças precisam ser animadas. Um elogio merecido, feito secamente, virilmente pelo chefe, ao mesmo tempo que aplica uma rija palmada no ombro do escoteiro, é de efeito surpreendente.

A censura, a crítica, a repreensão, a todo o momento repetidas, deprimem ou irritam.

“A pior das educações é a que censura constantemente, e é verdadeiramente cruel, para não dizermos criminoso, insinuar às crianças que são estúpidas, ou anormais e que nunca hão de ser nada no mundo”.

Ao contrário disso, o melhor caminho para elevar é crer na palavra, crer na ação do escoteiro, mesmo que essa crença seja apenas simulada.

Procurar sempre “fazer do ladrão, fiel”.

4 — A ambição é uma grande mola para a atividade e o aperfeiçoamento, mas a ambição despertada para aspirações morais.

5 — O espírito combativo na criança é em geral forte, e essa qualidade pode ser utilmente explorada na educação.

B. P. compreendeu bem isso e a tudo liga uma idéia de luta. No escotismo os jogos representam sempre encontros de inimigos, explorações em que há mil riscos a vencer.

— É necessário deixar o terreno do acampamento bem limpo ao abandoná-lo?

Imagina-se a luta, um inimigo que deve passar depois por ali, e perceberá pelos restos de comida, pedaços de pensos e peças de roupa, que espécie de tropa acampou, se levava feridos, e a que viveres os homens estavam reduzidos. E o campo ficará sempre limpo.

— É necessário incutir hábitos de higiene, cuidados com o corpo?

Sugere-se a *luta* constante entre a saúde, nossa aliada, e a moléstia, que vive a espreitar, a procurar uma brecha, uma oportunidade para entrar na praça.

E assim tudo se obtêm da criança. O educador deve não só aproveitar, mas também orientar o espírito combativo do menino para que, em crescendo, não se transforme num brigão. É necessário que ame as lutas pela justiça, pela verdade, e nessas condições esteja sempre pronto ao combate.

INSTRUÇÕES

O maior problema para quem ensina é conseguir prender a atenção da criança. Após 10 minutos de explicação, a criança está fatigada. É necessário variar, passando da exposição à interrogação, mudando de assunto para depois voltar a êle.

“O espírito da criança é ávido de mudança. Às vezes uma simples alteração de entonação na voz do professor é o suficiente para prender a atenção que fugia”.

Uma explicação dada numa voz monôtona, pesada, é perfeitamente inútil.

Mas no escotismo é fácil despertar o interesse para qualquer assunto, graças aos jogos e histórias, aliados constantes do instrutor.

A educação deve ser espontânea e acompanhada de prazer. Isso, no entanto, sendo uma norma geral, não deve ser levada ao exagêro, pois, por outro lado, *todo o trabalho aborrecido é salutar, porque educa a vontade*.

James aconselha que se deve “manter viva em nós a faculdade do esforço, submetendo-nos diariamente a um pequeno exercício sem proveito”.

Esta *miscelânea* colhida de alguns mestres, reunidos aos *Conselhos* que damos adiante, parece-nos, será de boa ajuda para todos nós, chefes escoteiros, *educadores por amorismo*.

PSICOLOGIA DA CRIANÇA

Do "*Aids to Scoutmastership*", de Baden Powell.

"M. Casson descreve assim êsse produto complicado da natureza, a criança:

"A julgar pela minha própria experiência, as crianças têm um mundo seu, um mundo que elas criam para si mesmas, e onde nem o mestre, nem as lições são admitidos; o mundo das crianças tem os seus acontecimentos próprios, os seus pontos de comparação, o seu código, as suas questões e a sua opinião pública.

A despeito dos pais e mestres, os meninos permanecem leais ao seu código, embora seja um código inteiramente diverso do que se lhe ensina em casa e na escola. Êles preferem sofrer o martírio entre as mãos de adultos que não os compreendem, do que ser infiéis ao seu próprio código.

O código do mestre, por exemplo, recomenda o silêncio, a segurança, o "decórum". O código dos meninos é diametralmente oposto. Encoraja o barulho, o perigo e o movimento.

"Rir, lutar, comer!" Estão aí três elementos indispensáveis no mundo da criança. São a base de tudo quanto ela ama; e isso nada tem a ver com os mestres nem com os manuais escolares.

Segundo a opinião pública do Reino da criança, ficar sentado, diante de uma mesa, quatro horas por dia, é uma lamentável perda de tempo e de luz solar.

Já se viu um menino normal, bom de saúde, pedir a sua mamãe permissão para ficar sentado com ela na sala? Por força que não. Um menino não é um animal caseiro. Não é

um animal feito para ficar sentado. Tampouco é um pacifista; não professa o adágio: “a segurança acima de tudo”, não é um rato de biblioteca, nem um filósofo.

É um menino — Deus o abençoe — transbordante de riso, de luta, de apetite, de audácia, de asneira, de barulho, de observação e de agitação. Não sendo assim, é anormal”.

E nós não devemos perder de vista que é sob êsse aspecto de vivacidade e turbulência que devemos compreender os meninos, educando-os, aperfeiçoando-os, disciplinando-os sem quebrar essa vida, êsse espírito combativo, êsse bom humor que lhes é característico e inalienável.

CONSELHOS GERAIS AOS CHEFES

GRUPOS

— Os grupos não devem ter mais de 32 escoteiros. E nos primeiros meses, de 8 a 10 é um bom número.

— Quando sentir que a tropa estaciona ou retrógrada, não culpar aos escoteiros — a culpa do insucesso cabe sempre ao chefe, que não soube prendê-los.

— O chefe deve procurar quanto antes um assistente para auxiliá-lo e garantir a continuidade da Tropa.

— Num grupo bem dirigido há ordem e método.

A *ordem* se caracteriza pela escrituração e arquivos. Deve haver uma perfeita escrituração: financeira, técnica e de pessoal.

1. Para a escrituração financeira são necessários: um Livro Caixa, onde se registram todas as receitas e despesas e um Livro para registro do material adquirido, responsabilidades, conservação do mesmo, etc.

2 — Para escrituração técnica: o “Livro da Tropa” onde fica registrada toda a vida da Tropa, provas para classe e especialidades, excursões, acampamentos, boas ações, Conselhos, tudo com uma minúcia que possa servir como documentação;

Registro de competições, mensais ou trimestrais; Registro de provas; Arquivo ou Registro de Programas.

3 — Finalmente a escrituração do pessoal, constituída pelo arquivo das fichas dos escoteiros, arquivo cuidadosamente conservado de sorte que em qualquer ocasião, anos passados, se possa verificar os rapazes que passaram pelo grupo.

Método — O método se caracteriza por programas. Nada se faz sem acentar o plano do que se deseja atingir. Sem isso, entregue à inspiração de momento, o desvio de objetivo é inevitável. A falta de programa é um dos maiores males de todos nós e do Brasil.

No comêço de cada ano devem ficar traçadas as atividades do grupo para o ano: excursões e acampamentos importantes a realizar, as melhores épocas para isso, aproveitamento das férias, competições, provas, etc.

Mensalmente será organizado o programa para o mês.

E, finalmente o programa diário, que é importantíssimo. O Chefe não vai para a reunião, para uma excursão ou acampamento, sem o seu programa bem elaborado, bem distribuído. Só assim evitará êsses vãos tão prejudiciais, em que escoteiros e chefes se entreolham a perguntar “o que se há de fazer agora?”

O programa escoteiro não é rígido; pode ser modificado, alterado desde que haja conveniência nisso.

O programa das reuniões têm uma importância muito grande. O Chefe deve variar sempre as instruções e nunca irá para a reunião sem o seu programa escrito e bem pensado.

Damos a seguir um modelo de programa para uma reunião. É apenas um modelo que o chefe variará de acôrdo com as necessidades da Tropa, tendo por objetivo a preparação das provas para classe e especialidades.

PROGRAMA TÍPICO

- A — 5m. Formar o grupo em ferradura. Chamada pelos monitores. Recomendações.
3m. Conselhos morais. Lei escoteira.
- B — 10m. Um jogo calmo.
- C — 20m. Instrução geral pelo Chefe ou Sub-chefe.
- D — 15m. Instrução pe'os monitores às patrulhas, ou trabalhos das patrulhas em conjunto, ou provas de classe.
- E — 10m. Cânticos, exercícios ginásticos ou observação da natureza.
- F — 20m. Jogos: um jogo técnico sobre assunto tratado na reunião; Jogos de ar livre, de movimento.
- G — 4m. Formar. Recomendações. Lei. Sempre alerta! Debandar.

Um programa escoteiro deve ser atraente e útil.

Atraente pelos jogos, competições, exercícios, que dêem aos escoteiros oportunidade de dar largas à sua necessidade de movimento e ação; atraente ainda pela recreação que oferece através de cânticos; histórias, representações improvisadas e jogos divertidos; útil por oferecer cada dia uma instrução, um conhecimento novo, e por inspirar aos escoteiros sentimentos que os elevem. Para isso deve o chefe explorar todas as oportunidades e antes de findar a reunião sugerirá alguma coisa de moralmente elevado, contando um caso, uma história, uma vida, de sorte que encerre aquela hora e meia de atividades tão variadas, com uma idéia inspiradora que perdure mesmo depois de se terem os escoteiros separado; esse é o seu momento por excelência.

Pontualidade — A reunião deve ser iniciada e encerrada a hora certa. Se os Chefes não cumprirem essa observação farão muito mal, pois provocam com isso aborrecimento e má vontade por parte das famílias dos escoteiros, principalmente se as reuniões forem à noite ou coincidirem com horas de refeição.

— Todos os programas devem ser cuidadosamente arquivados, de sorte que se o Chefe tiver de passar a direção da Tropa a outro, não haverá solução de continuidade, o novo chefe terá elementos para prosseguir o trabalho com a mesma diretriz.

Divisão de trabalho

É preciso evitar o que se observa em certas Tropas: o Chefe é a única figura, só ele faz, só ele decide. O Sub-Chefe, os de-

mais auxiliares são postos à margem e acabam por se desinteressar completamente. A divisão do trabalho é indispensável. Cada um deve ter a sua função e desempenhá-la com iniciativa.

— O *Chefe* organiza com a diretoria os programas da Tropa; distribue os serviços pelos auxiliares; fiscaliza, anima, corrige, coordena e instrue.

— A *Diretoria* assegura a vida do grupo, auxilia na organização e execução do programa escoteiro, chama ao movimento novos elementos, assegura os fundos necessários, assiste às cerimônias.

— O *Sub-Chefe* dá instruções, organiza os programas do dia, os programas para excursões; preside às provas; substitue o Chefe.

— Os *Monitores* mantêm a disciplina e animam o progresso das patrulhas nas provas e competições; dão instrução elementar; auxiliam nos jogos e atividades.

O *Guia*, dirige os jogos, superintende os trabalhos dos monitores e do escriba.

O *Escriba* anota as faltas, organiza os mapas de competição, mantêm em dia o Livro da Tropa, anota as provas feitas pelos escoteiros.

INSTRUÇÃO E DISCIPLINA

— No escotismo toda disciplina deve ser obtida sem aspereza. A jovialidade e o bom humor devem ser mantidos acima de tudo. Se se falar às crianças, gravemente, sobre as leis escoteiras, não se consegue o seu interesse; se se fizer isso por meio de jogos e histórias, elas ouvem e entregam-se com entusiasmo — chama-se a isso “dourar a pílula”.

— Sendo a função mais importante do escotismo despertar as qualidades de caráter das crianças, deve ser dada aos escoteiros a maior iniciativa e o chefe deve entrar nos jogos e ins-

truções o menos possível como dirigente e o mais possível como participante. O “sistema de patrulhas” deve prevalecer, porque é êle a condição essencial de sucesso.

Uma parte de cada reunião deve ser empregada na instrução dada pelos monitores às suas patrulhas.

— O chefe nunca vem para a reunião sem o programa do dia.

— A instrução deve ser divertida e variada. O segredo do bom chefe está em mudar de assunto ao primeiro sinal de aborrecimento, mas que isso não vá ao exagêro.

— Exigir que os escoteiros andem sempre de lápis e caderninho, anotando o que observarem e o que houver interêsse em guardar.

— Cada um deve ser tratado conforme o seu espírito. Uma lição pode estar ao alcance de alguns mas não estar ao alcance de todos. Muitas vezes é necessário dividir a tropa por grupos de instrução, homogêneos quanto ao desenvolvimento intelectual.

— Ter sempre como um princípio, o adágio: “*não se dá de beber a quem não tem sede*”. Da mesma forma é necessário despertar o interêsse da criança se quisermos que aproveite os ensinamentos que lhe dermos.

EXCURSÕES

— Escotismo faz-se no campo. As reuniões na sede são necessárias, mas sempre alternadas com as excursões e acampamentos. Não esperar que estejam todos uniformizados, começar logo as excursões com qualquer número.

— Evitar as distâncias longas; não fatigar os escoteiros. Ter na vanguarda quem tenha um passo regular; não mais de 5 quilômetros por hora.

— Não sobrecarregar a tropa; transportar o material exclusivamente necessário.

— Obrigar todos os escoteiros a levarem uma camisa de reserva e não consentir que fiquem suados, quando parados.

— Antes da excursão, estudar, pelo mapa as estradas. (*Leia, no cap. "Excursões", os "Conselhos para as marchas"*).

ACAMPAMENTOS

— Chegar cedo para ter tempo de se instalar. Não acampar em local que não conheça. Nunca permitir aos escoteiros que acampem sem chefe.

— É sempre preferível acampar em terreno privado; o acampamento deve ser sempre cercado.

— Evitar acampar em lugares muito frequentados; o isolamento é uma das condições essenciais para um bom acampamento.

— Sempre que possível as patrulhas acamparão isoladas umas das outras, com liberdade de escolher os seus lugares, porêm sob o control e as vistas do chefe.

— Ir para o campo sempre com o seu programa bem traçado e estudado; não improvisar; não deixar que os escoteiros fiquem sem ter o que fazer; mas não exagerar os trabalhos para não privá-los dos jogos; o campo deve ser divertido.

— Exigir obediência à primeira palavra; basta um indisciplinado para sacrificar um acampamento.

— Exigir absoluto silêncio à noite. Dirigir a oração dos escoteiros; não deixar de o fazer.

— De comêço, até que se habituem a levar o necessário, exigir que as mochilas sejam deixadas de véspera na sede; excluir os que não tenham levado saco para dormir.

— Não consentir que dois escoteiros utilizem o mesmo cobertor.

— Os acampamentos muito prolongados não têm muito valor. Vários e curtos, valem mais do que um, muito grande.

— Reservar sempre duas horas para instrução escoteira.

Método — Uma das causas de insucesso em muitos acampamentos é a falta de método, caracterizada principalmente por: 1.º falta de um programa; 2.º falta de ordem na instalação.

Para o programa de um acampamento pode ser adotado o programa básico (veja Cap. IV — Acampamentos), modificado de acôrdo com a orientação que o Chefe queira dar aos trabalhos, como consequência das necessidades técnicas da tropa.

— Para ter ordem na instalação seguir sempre o seguinte critério:

Primeiramente arriar todo o material empilhado em três grupos: 1.º barracas, 2.º material de cozinha e 3.º material individual (alinhadas as mochilas por patrulhas).

Depois de bem determinados todos os lugares onde vão ser feitas as várias instalações: cozinha, mastro, barracas, fossa, privada e cêrca, o chefe reúne os escoteiros e lê o “detalhe” de distribuição do pessoal. Haverá escoteiros ou patrulhas escaladas para cada uma das instalações, inclusive a barraca do Chefe. Desnecessário dizer que cada patrulha encarregar-se-á de armar a sua própria barraca.

Reunida a tropa o Chefe relembra o que espera de todos: disciplina, cumprimento rigoroso das ordens, alegria, trabalho firme e pronto. Depois de esclarecer qualquer dúvida que possa existir, mandará: “*ao trabalho!*” Rapidamente os escoteiros tomam o material que compete a cada patrulha e com método fazem as instalações.

Em menos de 20 minutos o acampamento estará instalado com ordem e com pouco trabalho e aborrecimento para o Chefe, cuja função limitar-se-á a fiscalizar e corrigir.

E o campo bem iniciado correrá bem até o fim.

— O número de escoteiros designados para os diferentes serviços depende, naturalmente, de ser a tropa mais ou menos numerosa. Que seja um, dois ou três pouco importa, o prin-

principal é que haja gente indicada e responsável pela execução de cada serviço.

— *Sentinelas* — Quando o acampamento não for em terreno cercado é necessário fazer, durante a noite, serviço de sentinelas. Deve caber uma meia hora a cada escoteiro.

A escala das sentinelas deve ser feita de sorte que se sucedam no serviço os escoteiros de uma mesma barraca.

Assim cada um saberá bem o lugar do companheiro que o substitui, podendo acordá-lo sem despertar os demais.

Esse serviço é útil, muito educativo, mas não deverá haver abuso: o sono dos rapazes deve ser poupado o mais possível.

— A sentinela estará armada de bastão e terá uma lanterna para seu serviço.

— As tropas poderão ter cães amestrados. São úteis como guardas do campo.

JOGOS

— O escotismo é uma sequência de jogos. A instrução é dada o mais possível sob a forma de jogos.

— Em todos os exercícios deve entrar o maior número possível de escoteiros, porque a preocupação deve ser que todos se desenvolvam, e não ter apenas dois ou três campeões.

— Não *ficar* muito tempo nos mesmos exercícios e jogos. É preciso entreter o interesse, pela variedade. Todos os dias deve haver uma novidade para atrair e prender os escoteiros. Quando eles começam a fugir é que a atividade da tropa não os atrai mais, é necessário criar novas.

— Os jogos devem ter sempre muita vida e pitoresco: imaginar acidentes, naufrágios, incêndios, simular lutas, um encontro com uma patrulha inimiga, uma perseguição a bandidos; nas excursões fazer crer que se está explorando terras desconhecidas, da qual se tem interesse em colher o maior nú-

mero possível de informações e onde se deve andar com mil cautelas, atento às surpresas; nos seguimentos de pistas estar de alcatéia.

— Os chefes devem ter colecionados num caderno, o maior número possível de jogos; estudar e conhecer o valor educativo de todos, para poder usá-los a propósito: os jogos de pista desenvolvem o espírito de observação, reflexão, sagacidade; os jogos de transmissão de sinais exigem muita atenção e desenvolvem a capacidade de concentração. As falhas de sentidos são corrigidas pelos jogos de educação dos sentidos. Até os defeitos morais são corrigidos pelos jogos: de um vaidoso faz-se a figura principal em um jogo no qual ele seja fraco e esteja, por isso, sempre condenado a perder; repetindo algumas vezes a prova, o resultado é seguro — corrige-se. Para desenvolver o espírito de lealdade, cada trapaça desconta pontos para a patrulha.

— *A capacidade de um chefe se evidencia principalmente pela sua habilidade em transformar em jogos as instruções que tem de dar.*

— Nos jogos, fazer disputar as provas finais não entre os vencedores, e sim entre os últimos. Para esses é que deve estar voltada a atenção do Chefe.

NO FOGO DO CONSELHO

— Não consentir as canções grosseiras, inadequadas. Entre duas canções, uma palestra, uma história, um conselho, "É a hora de recapitular os acontecimentos do dia, de distribuir os encorajamentos, de fazer as observações necessárias".

— Aos primeiros sinais de sono, suspender o conselho e extinguir o fogo.

— **BÓAS HISTÓRIAS PARA O FOGO DO CONSELHO.** *Patrióticas:* história do João das Botas, o heróico pescador das lutas da Independência, no recôncavo baiano; Camerino, voluntário

na guerra do Paraguai, que suportou cantando, a amputação de um braço; a resposta dada por Henrique Dias, às autoridades, quando essas entraram em negociações com os holandeses invasores, concedendo-lhe parte do território ocupado por eles; o fim heróico de Ajuricaba, no Amazonas, e Aimbire, no Rio, que preferiram a morte a ficar prisioneiros. *Assuntos gerais*: as fábulas de La Fontaine dão assunto inexgotável para os fogos do Conselho. “Phoebus e Boreas”, “O cão e a carne”, “A galinha que punha ovos de ouro”, “A panela de barro e a panela de ferro”, etc., são de uma moral profunda, calam para sempre no espírito da criança que a paciência vale mais que a violência, que a ambição desmedida leva os homens ao insucesso, e que nada há de pior do que uma ruim companhia. Tem um assunto alegre nas fábulas, tão conhecidas, dos animais das nossas selvas: o jabotí, a onça, o veado, o macaco, etc.

A história do Mowgli, já consagrada para o lobinhos, sobre ser atraentíssima, é útil, por despertar na criança as primeiras noções de psicologia. As histórias de animais, como a baleia, o cão, a abelha, a formiga, que denotam tantas qualidades superiores, desperta o amor aos animais.

A história do “pequeno espartano”, a de “Roberto da Escóssia e a aranha”, são exemplos de energia e tenacidade que a criança não mais esquece.

A história de Robinson e Tarzan, são cheias de bons exemplos para os escoteiros.

Isso é apenas uma sugestão aos chefes. Ao critério do chefe, cabe — aproveitar, ampliar, de livros que leia, de notícias de jornais, de casos ocorridos, tudo quanto traga proveito para a educação dos jovens, sob sua responsabilidade.

RECURSOS

Os recursos para manutenção da tropa provêm da contribuição dos escoteiros e de pessoas interessadas no movimento.

É vedado aos escoteiros solicitar dinheiro para a caixa do grupo ou para qualquer outro fim. Os escoteiros obtêm pelo trabalho os recursos de que necessitarem.

“O SISTEMA DE PATRULHA”

O “sistema de patrulhas”, consiste em dar a maior iniciativa possível às patrulhas. É o sistema educativo por excelência, que leva os escoteiros a um trabalho de auto-educação, habituando-os a estudar, a se aperfeiçoar, a se governar por si mesmos, vencendo sem tutela as dificuldades da vida.

Nos acampamentos, o mais possível, as patrulhas acampam isoladas, organizando as suas instalações e dirigindo-se sós.

Na sede, cada uma deve ter o seu canto de sala, onde faz o que entende, ornamentando-o a seu bel prazer.

A patrulha deve ser para isso um pequeno grupo de amigos íntimos, que se entendem às maravilhas.

As questões íntimas, as questões que interessam só ao pessoal da patrulha, são resolvidas por ela mesma, no conselho da patrulha.

O chefe, embora observando e sabendo tudo quanto se passa na tropa, só se envolve nas questões gerais.

Compreende-se que grande responsabilidade cabe ao monitor, que é o chefe do seu pequeno grupo.

Baden Powell, referindo-se ao sistema de patrulhas, diz assim:

“Para obter o melhor resultado, deve-se dar ao monitor plena e inteira responsabilidade. Se apenas se lhe dá uma responsabilidade parcial, os resultados obtidos serão forçosamente parciais.

Utilizando assim os monitores no auxílio aos chefes, êstes pouparão muito tempo perdido e aborrecimentos, ocasionados pelos pequenos detalhes das patrulhas.

No entanto o fim do sistema não é evitar aborrecimentos ao chefe e sim dar espírito de responsabilidade aos rapazes, porquanto este é o melhor meio de formar-lhes o caráter.

A patrulha é o "team" naturalmente organizado pelos escoteiros nas competições.

O rapaz que tem mais caráter chega geralmente a ser reconhecido, de um modo tácito, como chefe.

Aplicai o sistema e colhereis os melhores resultados. O chefe indica o fim a atingir e as patrulhas rivalizam entre si para o alcançar, desenvolvendo assim, automaticamente, preciosas qualidades".

Naturalmente, para que esse sistema de iniciativa seja possível, é necessário que à frente da patrulha esteja um monitor em quem o chefe possa confiar.

Os monitores não devem ser impostos às patrulhas. São os próprios escoteiros que os elegerão.

As escolhas serão submetidas ao beneplácito do chefe e do Conselho da Tropa, que as regeitarão se não forem merecidas, se o proposto não for *digno* e *apto* para o papel de monitor.

É preciso ser *digno*: porque ele vái ser o chefe moral dos seus camaradas.

É preciso ser *apto*: ter capacidade para auxiliar a instrução e poder comentar as leis escoteiras, incentivando os seus companheiros na prática delas.

Eis um espetáculo com que um visitante pode deparar, entrando inesperadamente na sede de uma tropa: no centro, na sua mesa, o chefe conversa com um escoteiro — um recalcitrante que precisa ser trazido ao bom caminho; em cada canto, patrulhas, formando os seus grupinhos, recebem instruções dos monitores.

Cada dia, durante uns quinze minutos, a instrução é dada pelos monitores.

O treinamento dos monitores é uma das funções mais importantes dos chefes.

Preparação dos monitores

O chefe deve dedicar-se com especial empenho à preparação dos seus monitores. Dêles depende a maior parte dos sucessos da tropa. Organizar excursões especiais em que só poderão ir os monitores e submonitores. Uma vez por semana, deverá reuni-los em casa para palestras íntimas, interessando-os cada vez mais pelo movimento, mostrando-lhes as responsabilidades que têm. Essas palestras podem versar sobre os seguintes assuntos:

A Patrulha

A patrulha é a célula da tropa. A força da patrulha: hábitos, tradições, estima entre os irmãos, espírito de sacrifício, "todos por um e um por todos".

Deveres do monitor

Para ser obedecido é preciso que seja exemplar; obediência ao chefe; pontualidade; lealdade; cortezia e brandura para com os companheiros; equidade na distribuição dos serviços aos seus homens; atividade, trabalhando junto para mostrar que não tem preguiça.

Sugestões aos monitores

Bôas ações e trabalhos coletivos. Caixa de economias e material próprio da patrulha.

O Livro da Patrulha

No gênero do Livro da Tropa será o da Patrulha, onde fica registrada toda a vida do pequeno agrupamento.

O LIVRO DA TROPA

Os chefes deverão prestar muita atenção ao "Livro da tropa". O "Livro", lido de quando em quando nas reuniões do Conselho, cria a tradição, o espírito de corpo, dando aos escoteiros um forte sentimento de lealdade e amor ao grupo.

Eis um modelo das “*Instruções*” que podem ser escritas na primeira página, para guiar o escoteiro encarregado do “Livro da Tropa”:

O Livro da Tropa serve para registrar todas as ocorrências interessantes da vida da tropa: acampamentos, excursões, conselhos, boas ações de mais vulto, serviços prestados, impressões de pessoas gradas em suas visitas à sede, fotografias, observações interessantes feitas pelos escoteiros, etc.

O Livro da Tropa deve ser escrito por um escoteiro — o “escriba”. A sua linguagem deve ser espirituosa e simples, de sorte a constituir uma leitura agradável e divertida para os escoteiros. Todos podem concorrer para tornar alegre o Livro da Tropa, com caricaturas alusivas ao pessoal, anedotas, boas ações, provas, resultados das competições, etc.

Deixa-se em cada folha uma margem de 3 cm. para os títulos: *Excursões, Conselhos da tropa, boas ações, instruções, provas, resultados das competições, etc.*

Para chamar a atenção pode-se usar de uma convenção de cores, sublinhando os títulos. O que for excursão — azul, conselhos — encarnado, boas ações — verde, assuntos diversos — amarelo.

COMO FAZER AS PROVAS

Ao realizar as provas deve-se evitar qualquer processo que dê impressão de um exame escolar, com “bancas” examinadoras, chamadas, notas, graus, etc. As provas escoteiras devem ser feitas com muita simplicidade embora com muito rigor. Cada dia, durante a reunião, o chefe deve dispôr de 15 a 30 minutos para receber provas. Os escoteiros que têm provas a realizar apresentam-se, e o chefe ou o sub-chefe, assistido pelo guia e por um monitor recebem as provas e julgam se o escoteiro *satisfez* ou *não satisfaz*.

As provas de ar livre serão feitas no campo, durante uma excursão ou acampamento.

— Quando algum escoteiro tenha evidenciado nas suas atividades habituais treinamento e capacidade em determinado assunto, o chefe pode dispensá-lo de realizar a prova, relativa ao mesmo. Considera como tendo-a feito.

Assim, por exemplo, um escoteiro que tenha tomado parte, eficientemente, numa competição de semáforas, que tenha cozinado várias vezes no campo, que tenha demonstrado nas excursões capacidade de orientar-se por qualquer dos processos exigidos pelo regulamento, etc., não terá necessidade de fazer novas provas sobre tais conhecimentos.

Mas um escrupuloso rigor deve presidir êsse julgamento.

— O chefe deve manter na sede um quadro com o nome dos escoteiros em frente a colunas correspondentes às diversas provas, marcando com um X as provas satisfeitas.

A U. E. B. adota um modelo já impresso dêsses quadros, para Noviço, 2.^a e 1.^a classe. É prático e dá uniformidade à ação dos chefes.

— As provas devem ter um caráter inteiramente prático. Os escoteiros não devem “estudar” as provas. Devem adquirir a capacidade em cada uma delas como consequência do exercício e da observação, servindo as notas e guias apenas para metodizar os conhecimentos.

Escotismo é prática, é exercício. Anda errado o chefe que transforma as suas reuniões em “cursos”, em que os livros substituem a maior parte de palestras e exercícios no terreno.

COMPETIÇÕES

As competições entre escoteiros, patrulhas ou tropas representam um importante fator no incrementar a atividade dos

Cada escoteiro inscrito na tropa.....	10	"
Cada escoteiro inscrito acima de 24.....	20	"
Cada novo escoteiro inscrito	50	"
Cada acampamento realizado	200	"
Mais 50 pontos por dia excedente de dois.		

O total dos pontos feitos pela tropa será dividido pelo número de escoteiros em atividade, durante o mês.

Os resultados são somados de mês em mês.

As competições entre tropas poderão ser trimestrais, semestrais ou anuais.

CONCENTRAÇÕES

É de hábito, de quando em quando, promover entre as tropas da região uma concentração no campo. Durante dois ou três dias as tropas vivem a vida em comum do acampamento e isso traz como consequência um revigoramento da sólida e leal amizade que deve existir entre os chefes e escoteiros de todos os grupos.

Essas concentrações chamam-se "Jamboree", expressão universalmente adotada pelos escoteiros. Jamboree é palavra indígena. Os índios peles vermelha da América, têm o hábito de uma vez ao ano reunir, para uma grande festa de conagração e amizade, todas as tribus da região. Os escoteiros para reagirem contra os hábitos efeminados que o excesso de conforto das cidades dá, procuram a *escola da vida selvagem* e copiam ou adotam dos índios, tudo quanto é útil e bom. E assim o "Jamboree" com o seu cunho característico de conagração, foi transplantado para o programa educativo do escotismo.

Adotamos para as concentrações regionais a expressão "ajures" que na língua dos nossos índios tem a mesma significação de "Jamboree".

Durante essas reuniões são feitas demonstrações, provas e competições entre as Tropas.

UM PROGRAMA DE JAMBOREE

Provas:

- 1 — *Em marcha* — toda a tropa.
- 2 — *Acampamento* — toda a tropa a) preparativos e transporte; b) material que possui; c) rapidez na instalação do campo; d) o melhor acampamento depois de três horas de trabalho.
- 3 — *Cânticos, saudações* — toda a tropa (10 min. no máximo).
- 4 — *Danças regionais* — toda a tropa (10 minutos).
- 5 — *Representações no fogo do Conselho* — toda a tropa (10 minutos).
- 6 — *Provas escoteiras* — I: a) observação; b) dedução; c) vida de mato, estudo da natureza; d) serviços de guia; e) primeiros socorros.
- 7 — *Provas escoteiras* — II: a) jogar o laço; b) “faz tudo”; c) subida em árvore; d) corrida no “passo da onça”, 30 metros; e) arremêço (pedra de 1½ quilo); f) saltos (obstáculos naturais).
- 8 — *Provas aquáticas*: a) natação, 50 metros; b) mergulho, c) salvamento (escoteiros completamente uniformizados).
- 9 — *Corrida de obstáculos*: patrulhas de oito, obstáculos escoteiros (orientação, arte do guia, primeiros socorros, seguimentos de pistas, leis, boas ações, pioneria, etc.).
- 10 — *Campo volante de 24 horas*: por patrulhas de oito, em bicicletas: a) observação; b) bivaque; c) croquis; d) diário de viagem, etc.
- 11 — *Trabalhos de acampamento*: a) limpeza do campo; b) instalações; c) cozinha; d) exercícios matinais; e) disciplina e precisão na execução dos trabalhos. (Essas observações serão feitas durante todo o período do “jamboree”).
- 12 — *Demonstrações*: numa grande área (pode ser um campo de foot-ball), todas as tropas, simultaneamente, fazem demonstrações, a seu critério. Sugestões: simular acidentes de toda sorte como colisão de trens, naufrágios, desastres de aeroplanos, em todos êles os socorros são prestados; exercícios físicos; evoluções em bicicletas, demonstrações de equitação; construção de pontes, barracas, instalação de acampamento, acender fogo; dansas nacionais; provas cômicas, etc.
- 13 — *Cabo de guerra*: Turmas de 12.
- 14 — *Parada*: a concentração termina por uma grande parada final, em que tomam parte todos os escoteiros. As autoridades devem achar-se presentes.

— Calcado nêsse programa as tropas podem organizar “ajures” entre patrulhas.

No Capítulo de Jogos, os Chefes terão muitas sugestões de provas para “ajures”.

COMO SE ORGANIZA UMA TROPA

Uma tropa geralmente tem origem de duas maneiras: a) — um homem dedicado, desejoso de ser útil ao país, conhecendo o grande valor educativo do escotismo, reúne alguns meninos e organiza com êles um grupo de escoteiros; b) — os próprios meninos ou seus pais, observando os escoteiros entregues às suas atividades, animam-se pelo movimento e procuram organizar um grupo.

Num ou noutro caso o elemento primordial é o chefe.

O Chefe

Como chefe da tropa, é a alma de todo o movimento. Sem o seu entusiasmo, sem a sua iniciativa, sem a sua fé comunicativa, nada far-se-á. Deve ser jovem ainda, de bôa moral, bom caráter, que goste dos exercícios e da vida ao ar livre, que seja amigo das crianças e interessado nos trabalhos de educação. O papel de instrutor não é nem o de um professor, ensinando, nem o de um comandante, manobrando, nem o de um padre ou pastor, pregando, nem o de um mentor, aconselhando. É, no meio dos seus escoteiros, um irmão mais velho a guiar os pequeninos, com energia e carinho. Deve ser um homem capaz de se envolver e interessar nas brincadeiras e jogos, com alma de criança. Deve compreender a psicologia das diferentes idades e saber ocupar-se dos escoteiros de per si. O seu papel mais importante é estudar, descobrir e desenvolver as bôas qualidades de cada criança e abafar as más.

O Chefe deve ter um espírito capaz de vibrar ante os grandes espetáculos da natureza; deve ter uma pequena cultura geral, mas o mais importante são as suas qualidades morais. O Chefe é o guia, aceito e seguido voluntariamente, deve, por-

tanto, possuir o maior número possível das virtudes peculiares aos guias. Essas virtudes são as seguintes:



- 1 — simplicidade;
- 2 — entusiasmo;
- 3 — domínio sobre si;
- 4 — perseverança, assiduidade;
- 5 — senso comum, julgamento, tato;
- 6 — coragem, energia, bondade;
- 7 — honra, verdade, lealdade.

O Chefe pode não entender, a princípio, nada de escotismo; basta-lhe, no entanto, ler duas ou três vezes um *manual*, compreender bem os fins a atingir, e está apto a tomar a direção da sua tropa. “O que *êle pode ser* é mais útil do que o que *êle pode saber*, porque se for o homem adequado, vai aprender a vida do campo com os seus escoteiros”.

O programa do escotismo é muito vasto, mas é simples. E é função do chefe procurar e interessar no movimento pessoas que possam dar os ensinamentos precisos sobre assuntos que estejam fora de sua competência.

“A um não iniciado, o escotismo deve parecer coisa muito complicada; muitos provavelmente renunciaram a tornar-se instrutores, dado o número e a variedade de conhecimentos que supunham precisar adquirir.

É um erro, e convencer-se-ão considerando o que se segue:

- 1) O fim do escotismo é simples;
- 2) O trabalho do instrutor consiste somente em incutir no jovem escoteiro, a ambição de aprender por si mesmo;
- 3) Consegue-se isso, sugerindo atividades atraentes que *êle* aprende, exercendo-as mal a comêço, mas depois corretamente, graças à experiência que vái adquirindo;
- 4) As artes e especialidades escoteiras e os numerosos detalhes expostos no *Scouting for Boys*, são apenas para su-

gerir atividades, entre as quais o instrutor escolherá as que lhe pareçam adequadas para atrair os meninos, de acôrdo com o seu espírito”.

“O escotismo nada tem de ciência infusa, é um jôgo atraente, e tão útil a quem recebe, como a quem dá a instrução”. (Baden Powell).

COMO FORMAR O GRUPO

1.º — *Método — iniciar por uma patrulha isolada.*

O futuro instrutor escolhe uns três ou quatro meninos que julgue aptos, e com os quais pode decididamente contar e começa a dar-lhes instrução escoteira. Mais para diante admite, espaçadamente, outros três ou quatro, e durante um período de três a seis meses, não trabalha senão com essa pequena patrulha. É uma escola de monitores, são os futuros auxiliares que estão sendo criados, com os quais pode ser aplicado em segurança o “sistema de patrulha”. Quando toda a patrulha tenha, sem pressa, ido à 2.ª classe, e alguns mesmo à 1.ª, pode-se então gradativamente ir recebendo novos elementos. No fim de um ano, se o grupo estiver com 15 escoteiros, tem bom número. Mais, é excessivo.

Esse é o processo mais preconizado e de mais seguro resultado.

2.º — *Método — incorporação em massa.*

O instrutor, sem falar em escotismo, começa a reunir os seus futuros noviços para jogos e exercícios. Em visitas e palestras com os pais, amigos e simples conhecidos, faz a propaganda do movimento. Quando contar já com um bom número de adeptos, marca a primeira reunião, para os pais. Explicar-lhes melhor o que é o escotismo, provocando perguntas, afim de que não reste a menor dúvida. Pede permissão para a vinda dos filhos à uma reunião que será exclusivamente para eles e previne que de comêço nem todos serão incorporados.

Na reunião da meninada o chefe explica o que é escotismo. Pode começar contando a história de Robinson Crusé e depois dizer a semelhança da vida do escoteiro, vida pitoresca, de ar livre, de explorações pelas matas, pelos campos, em trabalhos rudes de construção de abrigos, pontes, abertura de picadas; descreve o encanto das marchas matinais; o que os escoteiros aprendem, coisas úteis que valem em qualquer profissão que de futuro seja seguida. Fala, no fim, ligeiramente, sobre a lei do Escoteiro, citando apenas o artigo que se refere à palavra e à boa ação diária, incentivando-os à cumpri-lo desde logo. Desde o começo deve convencê-los: que o escotismo é muito divertido; que precisam trabalhar firmemente e que têm deveres a cumprir. Quando os rapazes já estiverem animados, pergunta-lhes: Quem quer ser escoteiro?

A maioria com certeza se apresenta. Toma-lhes os nomes, endereços, e despede-os, avisando que serão oportunamente chamados. Dentre os candidatos, que são sempre em maior número do que era de desejar, escolhe uns oito. Durante um mês a mês e meio, trabalha ativamente só com êsses. No fim dêsse período chama o resto. Os que se apresentarem nessa chamada pode-se contar que serão firmes. Um chefe, ao organizar uma tropa, não se deve preocupar com a quantidade, mas sim com a qualidade. *Uma tropa de 16 escoteiros é uma excelente tropa.*

COMISSÃO DIRETORA

Os grupos ou patrulhas são mantidos pela cotização de escoteiros e chefes, mas sobretudo por pessoas que se interessam pelo movimento e concorrem com pequenas quotas, mensais ou subscrevem, de uma só vez, quantias maiores.

Como é necessário que todos êsses promotores e amigos do movimento saibam do que se passa, organiza-se uma comissão diretora, cuja constituição poderá variar em número e terá de 10 a 16 membros, por exemplo.

Dêstes, pelo menos a metade deve ser de pais dos escoteiros. Convêm interessar os diretores de empresas, usinas, escolas e todas as pessoas de categoria da localidade.

— Essa comissão é responsável pelos bens e finanças da tropa, e deve eleger em seu seio um presidente, um secretário e um tesoureiro.

A comissão poderá reunir-se mensalmente, e as sugestões dos pais devem ser ouvidas sempre com interêsse, pois são sempre úteis. Os benefícios devem ser evitados e os escoteiros nunca serão aproveitados em angariar donativos em seu próprio favor.

SEDE

O Grupo deve possuir uma sala que lhe sirva de sede, onde os escoteiros se reunam livremente, para suas palestras e trabalhos, com a liberdade de ornamentá-la a seu bel-prazer. Deve ser uma das primeiras preocupações da C. D.

PROGRAMA DE INSTRUÇÃO, PARA UMA TROPA QUE SE INICIA

1.^a REUNIÃO (de organização).

Começar por um jogo atraente em que todos tomem parte.

Contar ou recordar depois a história de Robinson. Compará-la com a vida dos escoteiros. Descrever os encantos do ar livre, dos acampamentos, mas declarar desde logo que não é só brincar, e que também há deveres a cumprir; referir-se aos arts. 1 e 3 da Lei. Perguntar quem quer ser escoteiro.

Receber as inscrições.

2.^a REUNIÃO

1.^o Interessar cada vez mais os mequinos pelo movimento. Dar um jogo novo.

2.^o Prática de nós; comentar os arts. 1 e 3 da Lei (10 minutos).

3.^o Tomar os dados sobre nascimento, filiação, etc.

3.^a REUNIÃO

1.^o Perguntar as boas ações praticadas. Alinhar os escoteiros e dar um exercício curto e simples.

2.^o Saudações escoteiras. Comentar os arts. 2 e 4 da Lei (10 minutos).

3.^o Jogos, sempre variados.

4.^a REUNIÃO

1.^o Chamada. Recomendações gerais. Indagar das boas ações praticadas. 10 minutos de exercícios. Jogos.

2.^o Insistir nos nós, dar um pedaço de cabo a cada um. Instrução sobre a bandeira. Arts. 5 e 10.

3.^o Conselho sobre as marchas. Material a levar para uma excursão. Marcar a 1.^a excursão.

5.^a REUNIÃO

Excursão curta. Prática de orientação e nós. Observação de pássaros e árvores. Prática de andar sem fazer rumor no mato. Escutar.

Jogos — “longe e perto”, “emboscada”.

Fazer café no campo. Acender fogo com dois fósforos.

Ao regressar: passo de escoteiro.

6.^a REUNIÃO

1.^o Chamada. Recomendações. 10 minutos de exercício. Ginástica sueca de todos os dias.

2.^o Sinais de estrada Arts. 6 e 8 da Lei. Orientação, Avaliação de distâncias.

3.^o Jogos, lutas escoteiras.

As reuniões prosseguem com a mesma orientação: 1.^o uma parte para chamada, recomendações, indagação das boas ações; 2.^o instrução; 3.^o jogos. Durarão uma hora e meia.

As reuniões poderão realizar-se duas vezes por semana. De 15 em 15 dias será feita uma excursão.

Um mês após a fundação do grupo, todos deverão estar preparados para as provas de noviço.

Com a mesma norma será iniciada a instrução para 2.^a e 1.^a classe.

UMA FICHA COMPLETA PARA ESCOTEIRO

O instrutor de escoteiros tem de fazer um trabalho de educação.

Educar é corrigir, aperfeiçoar.

A primeira condição é o conhecimento individual de cada criança para que possa saber quais as qualidades físicas ou morais a serem desenvolvidas e quais os defeitos a serem abafados *nesta* ou *naquela*.

A ficha contendo títulos onde devem ser registradas observações sobre a instrução escoteira: *exames de novição, 2.^a classe, 1.^a classe, especialidades*; sobre qualidades de espírito: *temperamento, caráter, etc.*; e sobre a saúde e desenvolvimento físico: *exame médico, índice de robustez, etc.*, força o instrutor a não descurar de nenhum dos assuntos relativos ao tríplice aspecto educativo do escotismo: *instrução geral, aperfeiçoamento moral e físico*.

O instrutor ao ter diante dos olhos a ficha de um escoteiro, observa simultaneamente o seu atraso na instrução, as condições físicas em que se encontra e o seu estado de aperfeiçoamento moral. Como que tem materializado, diante dos olhos, todo o grau de desenvolvimento ou retardamento de cada rapaz.

Comparando dois índices de robustez sucessivos, se não houve o progresso que era de esperar como consequência da vida ativa do grupo, o instrutor vái averiguar das razões, que são muitas vezes um mal oculto, que passara até então despercebido.

Revedo as anotações psicológicas, observadas durante meses, surpreendidas em momentos oportunos e que seriam esquecidas se não fossem registradas, o chefe tem, nitidamente impressos, os retratos morais dos seus escoteiros, as qualidades que faltam a êste ou àquele para ser um caráter, e trabalha por desenvolvê-las. Vái firme ao alvo.

— Todas as anotações da ficha são necessárias.

MODELO DE FICHA ESCOTEIRA

Ficha N.º

GRUPO N.º.....DE.....

NOME — Matrícula N.º.....

Idade — anos. (Data do nascimento) Naturalidade —

Filiação — Residência —

DATAS HISTÓRICAS.

Inscrição no Grupo —

Provas para: novição — (data); 2.ª classe — (idem);

1.ª classe — ... (idem)

Especialidades escoteiras:

DADOS PSICOLÓGICOS.

Profissão — ... (Estudante. Aprendiz de carpinteiro. Empregado no comércio etc.).

Gráu de instrução — ... (Normal. Abaixo ou acima do normal. 2.º ano do ginásio, etc.).

Antecedentes — ... (Bôa familia. Educado. Criado na rua. Fuma. Imoral. Mal educado).

Interêsse dos pais — ... (Muito. Nenhum. Má vontade).

MORAIS.

1 — Temperamento — ... (Bom. Máu. Indolente. Ativo. Entusiasta).

2 — Caráter — ... (Franco. Enérgico. Leal. Dissimulador. Mente. Tímido).

3 — Disciplina — ... (Muita. Pouca. Nenhuma).

4 — Dever — ... (Cumpridor dos seus deveres. Vádio. Relaxado).

5 — Inteligência — ... (Muita. Regular. Pouca. Nenhuma).

6 — Iniciativa — ... (Idem).

7 — Espírito de observação — ... (Idem).

8 — Altruismo — ... (Idem).

SAÚDE

EXAME MÉDICO

Datas	Ap. respir.	Ap. circul.	Ap. digestivo	Sist. nervoso	Pele	% hemogl.	Olhos	Nariz	Garganta	Dentes	Ouvidos

ÍNDICE DE ROBUSTEZ

Datas	Alt.	Pêso	Índice	Tórax	<i>Exercícios aconselhados ou proibidos</i>

Índice = $\frac{\text{Altura}}{\text{Pêso} + \text{Perímetro Torácico}}$.

PROVAS DE CAPACIDADE FÍSICA

Datas	Saltos		Corrida		Retinida	Equilíbrio	Subida no cabo	Natação 100 m.	Tiro
	Altura	Distância	80 m.	400 m.					

OBSERVAÇÕES

O *interêsse dos pais pelo escotismo*, os *antecedentes*, o *gráu de instrução*, a *saúde*, etc., vêm explicar rebeldias, desatenções, incapacidades, que fariam desanimar ou impacientar o chefe que ignorasse a sua causa.

A ficha completa auxiliará enormemente aos chefes no seu trabalho educativo.

COMO ANOTAR A FICHA

Dados psicológicos — As anotações são registradas singelamente, com expressões que caracterizem as observações feitas. Em letras menores, damos no modelo algumas sugestões. Os instrutores criarão outras, à vontade e que melhor exprimam as suas impressões sôbre cada escoteiro.

As impressões morais devem ser reservadas, e para isso os instrutores poderão usar, para exprimi-las, sinais convencionais, como letras, números ou abreviações.

Exame médico — com as suas colunas contendo o resultado dos exames quanto aos aparêlhos respiratório, circulatório, digestivo, sistema nervoso, pele, porcentagem de hemoglobina, olhos, nariz, garganta, dentes e ouvidos, cabe ao médico fazê-los. Não há chefe que não obtenha o interêsse de um facultativo que se preste a fazer de bôa vontade tais exames.

O conhecimento do estado de saúde dos escoteiros é imprescindível, não só para que o instrutor possa instigá-los à cura, mas também para evitar os exercícios prejudiciais.

E certos males, como pequena porcentagem de hemoglobina, mau funcionamento do aparêlho digestivo, surdez, etc., são responsáveis pela moleza, preguiça, indiferença, que se observam às vezes nas crianças. São incapacidades passageiras, cuja cura o chefe pode promover, uma vez que conhece a causa.

Índice de robustez — Será tomado com intervalos certos: anual ou semestralmente.

Obtêm-se o índice de robustez subtraindo da altura, tomada em centímetros, a soma do pêso mais o perímetro torácico.

O índice de 0 a 10 corresponde a uma robustez *bôa*; de 10 a 25 — *média*; de 25 a 30 — *fraca*.

Como perímetro torácico toma-se a média entre uma inspiração e uma expiração profundas.

As *provas de capacidade física* são provas individuais, feitas anualmente, sem nenhum caráter de competição. Têm por fim comparar o grau de progresso da criança, de ano para ano, demonstrando a sua agilidade, fôrça, resistência, sangue frio, calma, etc.

Nas colunas *saltos e lançamento de retinida* serão observadas as distâncias e alturas máximas obtidas.

Nas *corridas*, o tempo gasto em percorrer aquelas distâncias: na de 80 m., com preocupação de velocidade, na de 400 m. em acelerado, com passo econômico, de resistência.

O exercício de *equilíbrio* será observado sôbre a distância percorrida, equilibrando-se em pranchas que se vão sucessivamente estreitando, a partir de 4 cm. Devem ser colocadas altas do chão.

Subida no cabo — o tempo em que o escoteiro sobe e a altura a que chega, a pulso, num cabo de determinado diâmetro.

Natação — o tempo em que, na sua maneira habitual de nadar, o escoteiro vence os 100 m.

Tiro — as porcentagens obtidas a determinada distância, em alvo regulamentado para êsse fim.

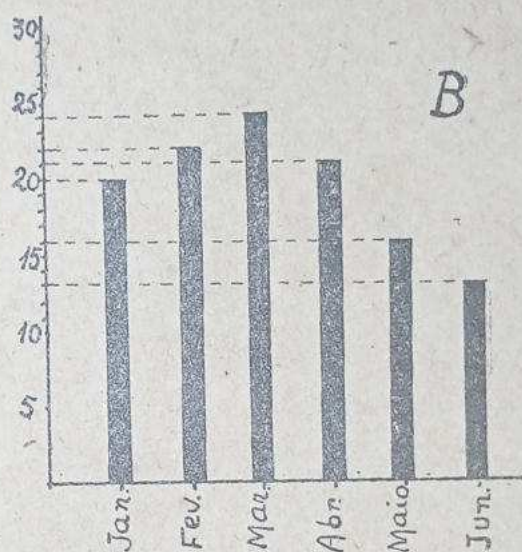
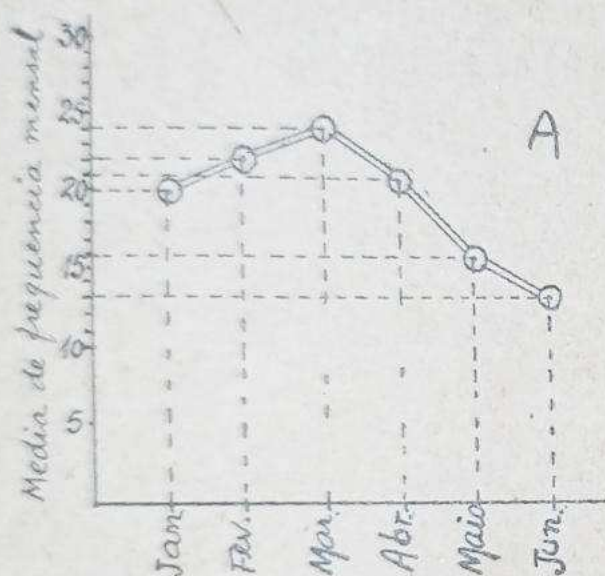
GRÁFICOS

Por meio dos eixos coordenados podemos representar graficamente quaisquer dados estatísticos e mesmo muitos fenômenos científicos.

O Gráfico dá uma impressão materializada dos dados que apresenta, tornando-os muito mais claros do que uma simples arrumação de números. Seu uso é muito proveitoso aos chefes. Devem habituar-se a utilizá-los frequentemente.

Exemplos de Gráficos

A, B gráficos de frequência mensal.



No eixo vertical (ou das coordenadas), é representada a frequência média dos Escoteiros durante o mês; no eixo horizontal (ou das abcissas), os meses.

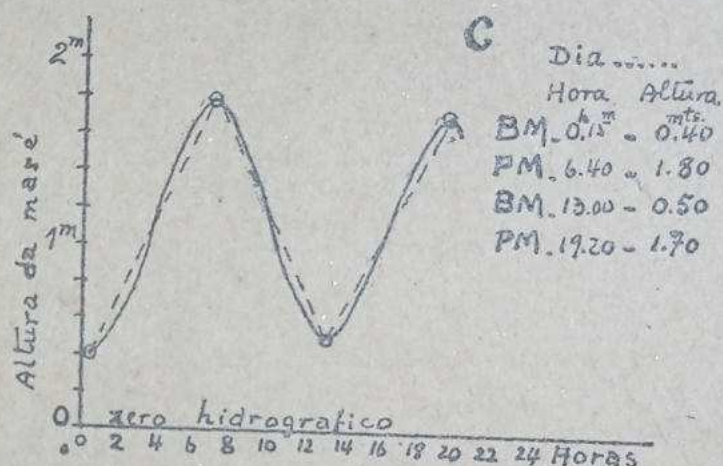
Analisando o gráfico A o chefe sente claramente que houve a partir de Abril um declínio de frequência, que se vai acentuando até Junho. Procura investigar a causa. O que seria?: programas pouco variados?: muita instrução teórica?: poucas atividades de campo?: falta de jogos?

B é o mesmo gráfico representado por meio de barras.

— Um gráfico de barras pode ser apresentado sob inúmeras formas: silhuetas humanas, pilhas de sacos, volumes, cubos, navios, carros, etc. em desenhos proporcionais às quantidades que representam.

C. — Gráfico de marés.

Um gráfico de marés é indispensável aos Escoteiros do Mar nos seus cruzeiros. Os dados que o constituem devem ser tirados das "Tábuas das Marés", publicadas pelo nosso Observatório Astronômico.



Sugestões — Os Chefes poderão traçar gráficos de atividades anuais tendo por base: dias de acampamento, quilômetros andados, ou milhas para os escoteiros do mar; receita mensal arrecadada; movimento da biblioteca, total das boas ações praticadas por todos, etc.

O PROGRAMA DO ESCOTISMO

Muitas vezes os chefes ficam indecisos na organização dos seus programas de instrução, sem saber que orientação devem seguir. Tendo aberto diante de si o vasto campo alcançado pelo escotismo, e os seus métodos de ação, auscultando as falhas dos seus escoteiros, ser-lhes-á mais fácil a tarefa. É colher daí as práticas convenientes.

Ei-lo:

I — DESENVOLVIMENTO FÍSICO.

Higiene: hábitos de higiene corporal e de alimentação; ginástica suéca; pureza corporal.

Resistência: ginástica natural, corrida, salto, natação, marchas pelos campos e estradas, vida ao ar livre, habituar-se às intempéries, acampamentos, escaladas de morros, subida em árvores, saltar obstáculos, transporte de fardos, trabalhos gerais de campo.

Golpe de vista, agilidade e força: lançamento de retinida, arpão, flexa, laço, pesos; saltos; jogos de agilidade: escalpe, perseguição, capoeira; luta de força: atração e repulsão, romana; jogos desportivos: *balão, foot-ball, basket-ball, tennis*.

II — EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS.

Jogos educativos para desenvolver os sentidos: vista, ouvido, olfato, tato. Avaliação de áreas, pesos, volumes, distâncias; avaliação rápida de números.

III — DESENVOLVIMENTO MENTAL.

Jogos de concentração, observação e memória: recepção e transmissão de sinais, redação de mensagens, relatórios, exercícios de pistas e dedução, jogos do Kim, Morgan, levantamentos e *croquis* de memória.

IV — EDUCAÇÃO MANUAL.

Prática das especialidades manuais e trabalhos nas oficinas do grupo.

V — EDUCAÇÃO PRÁTICA GERAL E PROFISSIONAL.

Provas para classe e especialidades.

VI — ESTUDO DA NATUREZA.

Exploração pelos campos e matas. Estudo prático da vida dos animais seus hábitos, desenhos, fotografias, observações, seguimento de pistas.

Coleção de desenhos de insetos e pássaros. Colheita de ninhos abandonados. Coleção de ovos.

Observação e desenho de plantas e flores. Coleção de fôlhas. Conhecimento de plantas úteis e nocivas. Colheitas, sob forma de jogos e competições, de flores completas e fôlhas.

Meteorologia e astronomia práticas; observação do céu; orientação pelos astros.

Observação do terreno e sua constituição; procura e coleção de minerais; classificação dos mesmos.

VII — EDUCAÇÃO SOCIAL.

Desenvolvimento do espírito de associação pelos trabalhos em comum na tropa. Observação dos bairros pobres da cidade, e suas necessidades.

Serviços públicos — sua organização. Visitas às fábricas, escolas, hospitais, portos, museus; observação sobre o trabalho e as profissões. No campo; visita às fazendas. Essas observações serão completadas com a prática das especialidades, que vale por uma experimentação da profissão futura.

Desenvolvimento da disciplina pela obediência às leis e regulamentos escoteiros e respeito à autoridade.

Desenvolvimento do espírito de solidariedade pela prática da boa ação diária, sem recompensa; socorros prestados aos outros; provas de boas ações coletivas entre patrulhas; *raids* de boas ações.

Espírito de cortesia: pelo respeito e cuidado para com os velhos, as senhoras e as crianças; cedendo-lhes sempre os melhores lugares auxiliando-os; defendendo os fracos.

Patriotismo e civismo: pelo hábito da veneração à Bandeira, pelos cânticos patrióticos, pelos contos e jogos de cenas históricas; pelas instruções e jogos de civismo.

VIII — VIRILIDADE.

Desenvolvimento de qualidades de caráter (energia, coragem, tenacidade, desembaraço, iniciativa, resistência): pela prática da vida selvagem, à maneira de Robinson Crusé ou Tarzan; acampamentos, construção de abrigos e cabanas, procura de água e lenha, acender fogo, preparo de alimentos; construção de pontes e aterros, derrubada e transporte de toros, abertura de picadas, confecção de cordas, aproveitamento de matérias primas, subida em árvores, escaladas de montanhas, serviço de sentinelas, explorações por terra ou em canôas, isolados ou três a três. Graças a essa vida o escoteiro aprende a bastar-se a si mesmo, a não depender de ninguém, a ter confiança em si, a saber vencer com tenacidade e paciência os obstáculos e a ter a energia para dominar a fadiga e o temor.

IX — APERFEIÇOAMENTO DE SI MESMO.

Pelo culto de Deus; pelo desejo de aperfeiçoar-se e instruir-se; pelo cumprimento das leis escoteiras; leitura de bons livros, contos morais ao redor do fogo, exemplos dos chefes e monitores.

Educação da vontade: pelo cuidado contínuo em manter uma atitude digna; pela disciplina que impõe ao seu espírito para obedecer; pelos esforços para vencer os obstáculos; pelos hábitos de asseio corporal, sobriedade no comer e beber, cuidados higiênicos na vida diária.

Simplicidade nos hábitos e nas diversões: pela vida da natureza.

Sinceridade, lealdade, bondade, alegria, generosidade, fé: pelo cumprimento das leis escoteiras.

PUBLICIDADE

Trabalho de educação, não pode o Escotismo ser julgado pelo que se vê, senão pelos seus resultados.

O que o público vê do Escotismo, as marchas pela cidade ao partirem ou regressarem de um acampamento, não é um aspecto de molde a impressionar bem a quem não conheça as maravilhas e os milagres do escotismo.

Daí a necessidade de publicidade para dar uma impressão do que realmente é o nosso movimento.

Isso só se consegue pela repetição, fazendo irradiar, ou publicar na imprensa, com simplicidade, sem cabotinismo, mas com constância, notícias das atividades de cada Tropa, visando tão somente o interesse do movimento. Serão motivos para publicidade: excursões, acampamentos, jogos, demonstração, boas ações, resoluções importantes tomadas em conselho, até mesmo provas de classe ou especialidade satisfeitas por escoteiros e consequente outorga de distintivos, procurando salientar o aspecto útil, interessante e instrutivo de cada uma dessas ocorrências. De modo algum publicar relatórios enfadonhos de atividades.

Outros meios de divulgação. — Expôr, em montras de casas comerciais importantes da cidade ou do bairro, boas ampliações fotográficas

de cenas escoteiras, atividades de campo, trabalhos manuais, todas com legendas sugestivas e claras; um quadro com as leis escoteiras, etc.

— Também demonstrações públicas em praças ou teatros, com programas inteligentemente organizados e bem exercitados, constituem um dos melhores meios de divulgação.

A ESCOLHA DA PROFISSÃO

Um dos problemas, sérios na vida de um homem é a escolha da profissão. Quantos são infelizes, mal sucedidos na vida por tarde reconhecerem que lhes falta inclinação para a profissão abraçada.

O Escotismo, com as *especialidades*, permite uma verdadeira experiência profissional. E aí a ação dos instrutores, sempre em combinação com os pais, pode ser valiosa, observando e guiando os escoteiros para as profissões para as quais revelam mais inclinação e capacidade.

Mesmo, aos escoteiros já orientados podem os Chefes auxiliar dando informações sobre o meio de se aperfeiçoarem. E áqueles entregues a profissões sem futuro, procurarão encaminhar para outras que lhes permitam mais amplitude na vida.

PARA SER CHEFE ESCOTEIRO

(Do Regulamento Técnico da U. E. B.)

É Chefe Escoteiro todo aquele que possuir um diploma de chefe, fornecido pela U. E. B. ou pelas escolas por ela reconhecidas, podendo nessas condições dirigir uma tropa.

Em caso contrário não terá essa permissão.

Promessa — Ao ser admitido no Movimento como chefe, depois de aprovado nas diversas provas, o candidato presta a seguinte promessa:

“Prometo pela minha honra:

- Amar a Deus e à minha Pátria
- Obedecer à Lei do Escoteiro
- Trabalhar pelo desenvolvimento do Escotismo.



Uniforme — Os chefes e sub-chefes usarão o seguinte uniforme:

a) no campo — o mesmo uniforme do escoteiro:

b) a passeio — *paletot* tipo “escoteiro” de brim ou flanela caque ou verde oliva, com cinto da mesma fazenda e fivela de metal branco; *gravata*, verde; *calção*, ou *calça* (facultativo da mesma fazenda do paletot ou azul; *chapéu* igual ao dos escoteiros, abas largas.

O chefe usará o mesmo material individual do escoteiro, com exceção do bastão que trocará por uma bengala tipo escoteiro, em Y.

Distintivos — Na lapela, uma flor de lis prateada.

Na passadeira do ombro direito, uma fita com as cores da Federação a que pertence.



No chapéu, uma flor de lis, inscrita num círculo prateado, com um penacho verde, usado do lado esquerdo. Para sub-chefe o mesmo distintivo com penacho vermelho.

Os chefes usarão os mesmos distintivos de atividade que os escoteiros.

Não é permitido acrescentar ao uniforme quaisquer distintivos, condecorações ou enfeites, não incluídos no Regulamento da U. E. B. ou devidamente autorizados.

CURSOS PARA CHEFES

As Federações ou instituições congêneres dos Estados e Distrito Federal, poderão manter escolas para chefes escoteiros, que serão reconhecidas pela U. E. B. desde que adotem os programas por ela estabelecidos.

A U. E. B. de acôrdo com a direção de cada escola designará os fiscais respectivos.

Compete à U. E. B. fornecer os diplomas internacionais.

CONDIÇÕES PARA OBTER O DIPLOMA

Condições físicas:

Estar em perfeito estado de saúde, comprovada em inspeção médica feita por comissão escolhida pela diretoria da Escola.

Condições morais:

- a) ter uma posição social e uma reputação que garantam sua ascendência moral no seio do grupo;
- b) ter mais de 20 anos de idade;
- c) ter espírito de sacrifício e fôrça de vontade necessários à continuação da obra, com energia e perseverança;
- d) apresentar certificado de sua conduta pelo menos firmado por duas pessoas idôneas, sendo dispensado dessa exigência aquele que for escoteiro;
- e) ter servido três meses em uma tropa, apresentando um certificado do chefe do Grupo e da Diretoria da Federação, sôbre a sua aptidão para dirigir uma tropa.

Condições materiais:

- a) ser capaz de consagrar ao Grupo ao menos quatro horas por semana, para instrução assim como fazer várias excursões e acampamentos durante o ano;
- b) ter meios para adquirir o uniforme regulamentar, que é obrigatório em excursões e acampamentos, salvo motivos especiais;
- c) ter elementos para possuir uma biblioteca composta de pelo menos:

Regulamento Técnico da U. E. B.

Guia do Escoteiro de Velho Lobo

Livro do Lobinho de B. Powell

Livro de Jogos de Boto Velho

Sistema de Patrulhas de R. Philips.

- d) dispôr de uma sede ou local fixo e independente para reuniões do Grupo.

Condições de matrícula:

- a) ser brasileiro;
- b) ter um grau de instrução que corresponda, no mínimo, ao curso primário completo.

CONDIÇÕES TÉCNICAS

Parte prática:

a) conhecer os três ramos do movimento e perfeitamente as disposições legais e regulamentos sobre escoteiros;

b) provar que está à altura de compreender os princípios educativos do movimento;

c) conhecer a organização escoteira mundial e, principalmente, a nacional;

d) demonstrar conhecimentos precisos sobre as provas de Noviço, 2.^a e 1.^a classe;

e) satisfazer as exigências para a especialidade de Ambulância;

f) organizar dois programas para reuniões de uma hora e meia cada uma, para instrução na sede e ao ar livre, e aplicar um deles à escolha da Comissão.

Parte teórica:

Responder os questionário A, B e C para Escoteiros.

QUESTIONÁRIO A

1) Que motivo o atraíram o Escotismo?

2) Quais são, segundo a sua opinião, os males e flagelos que avassalam a sociedade brasileira da atualidade?

3) Quais são os caracteres essenciais do Escotismo como método educativo? Em que os seus processos diferem dos das Escolas, Patronatos, Sociedades Esportivas, etc.?

4) Que fará para impregnar os seus programas de um ar de aventura e romance capaz de apaixonar os rapazes?

5) Como praticar o sistema de Patrulhas: escolha dos monitores, Conselho de Tropa, Tribunal de Honra, Competições, etc.?

Quais as vantagens e as dificuldades desse método?

6) Que atitude adotar em presença de três, dos tipos de escoteiros abaixo:

a) desordeiro indomável

b) zombeteiro sarcástico

c) mentiroso reincidente

d) o escoteiro que encontra sempre excelentes razões a dar para desobedecer

e) relaxado

7) Na véspera de prestar o compromisso um candidato de 12 anos pergunta o que significa precisamente *Servir a Deus* e a que fica obrigado fazendo a Promessa.

Dar, em linhas gerais a resposta.

QUESTIONÁRIO B

1) Quais as regras que devem presidir a:

- a) a preparação
- b) instalação
- c) e direção de um acampamento de 4 dias?

2) Quais as regras de higiene que um escoteiro deve praticar na sua vida quotidiana? Como elas vão refletir no moral?

Já conseguiu que os escoteiros pratiquem diariamente essas regras e sintam o seu alcance moral? Como?

3) O escotismo deve ocupar-se da educação sexual?

No caso afirmativo como e quem deve realizá-la?

Tem alguma experiência sobre o assunto? Pode citá-la?

4) Que fazer para incutir nos Escoteiros o ideal do Cavaleiro, sempre pronto a auxiliar o próximo e a ser cortez, e como desenvolver nêles a abnegação e o altruísmo?

Que fazer para que êles adquiram o hábito de praticar diariamente a Boa Ação?

5) Relatar ligeiramente os caracteres diferenciais dos métodos "Escoteiro" e "Lobinho". Dizer de que parece ter necessidade o escoteiro de 17 anos que deixa a tropa.

6 Que fazer em três das situações seguintes:

- a) Uma patrulha continua a fazer barulho e a conversar depois da ordem de silêncio
- b) Um escoteiro canta no fogo do Conselho uma canção inconveniente
- c) A rivalidade exagerada de dois ótimos monitores está prestes a destruir a fraternidade na tropa
- d) um dos bons monitores com 16 anos de idade enamorou-se de tal modo por uma mocinha de sua idade que é assunto de todas as palestras da tropa

- e) Verificou-se em um acampamento que uma lata de biscoitos diminuiu de metade.
- 7) Que processos práticos empregar para apresentar ao rapaz as verdades da religião? E como levá-lo a ter vida religiosa?

QUESTIONARIO C

1) Que relações encontra entre o patriotismo do Escoteiro e a fraternidade escoteira mundial? Encontrou em sua tropa dificuldades a esse respeito?

2) Quais são as qualidades essenciais de um bom cidadão? Que meios práticos oferece o Escotismo para preparar os rapazes para os seus deveres cívicos?

3) Porque razão as provas de classe e de especialidades constituem uma parte essencial da atividade da tropa? Julga que essas provas facilitam a orientação profissional? Que fazer para levar os escoteiros a realizarem essas provas?

4) Que fazer para assegurar as relações e a colaboração de uma tropa com:

- a) a instituição local da qual ela dependa: igreja, comissão patronos, etc.
- b) tropa de "lobinhos"
- c) os pais
- d) os colaboradores

5) Expôr, como imagina, deva ser feita a organização do trabalho em uma tropa: instrução, provas, administração, contabilidade, correspondência, visitas, etc.

Como devem essas tarefas ser distribuídas pelo Chefe e seus auxiliares?

6) Indicar as respostas que daria a três, (a escolha) das seguintes críticas:

- a) "Escotismo é preparação militar"
- b) "O Escotismo é perfeito na teoria, mas na prática"...
- c) "Tanto farão os escoteiros brincar de índios que eles ficarão selvagens"
- d) "Os escoteiros são orgulhosos, querem ser diferentes de todos"

- e) "Nos acampamentos os escoteiros aprendem a indisciplina e a grosseria"
 - f) "O escotismo reclama sempre mais chefes, então para que servem os antigos escoteiros?"
- 7) Mostrar como vivem as Associações escoteiras no Brasil, como repartiram entre si o campo de ação. Precisar o objetivo de cada uma, insistindo sobre o da Associação a que pertence.

SUB-CHEFE DE ESCOTEIROS

Para ser Sub-Chefe as exigências são as mesmas que para chefe, com exceção da idade que será no mínimo de 18 anos e da letra *d* das Condições Materiais que é dispensada.

A principal diretriz é fazer das jovens de hoje perfeitas mães de amanhã, nobres, enérgicas, capazes de guiar a educação dos filhos com a melhor eficiência.

Como o Escotismo, o movimento Bandeirante procura incutir por meio de práticas morais, trabalhos, jogos, exercícios, excursões, êsses sentimentos que devem predominar no espírito de uma mulher para viver nobremente, sem futilidade, para ser bem o anjo tutelar da família, uma luz viva que ilumine e aqueça.

Ensina a mulher a dirigir o seu lar, a sua casa, transformando-a num encanto de alegria e de bem estar.

A Bandeirante aprende a improvisar: transforma a pobreza em conforto. Simples, sincera, sem vaidades, ela criará um lar em que se viva para dentro e não para fora. E, pela energia que adquire como Bandeirante, se o destino não lhe sorrir, ela será capaz de assumir, resolutamente a direção da sua vida.

ORGANIZAÇÃO

A organização das Bandeirantes é semelhante a dos Escoteiros, e mesmo a instrução tem muitos pontos de contacto na parte de educação de sentidos, trabalhos práticos, conhecimentos gerais e educação física, diferenciando-se no entretanto, nitidamente, no ponto seguinte:

O objetivo do seu programa é a preparação da mulher, da mulher perfeita: paciente, bôa, pura, capaz e enérgica. Só essa diretriz dá-lhe uma característica própria, inconfundível, e por isso inteiramente independente do Escotismo.

DIREÇÃO

O movimento bandeirante no Brasil é dirigido pela Federação das Bandeirantes do Brasil, sociedade civil, fundada em 1919, registrada no cartório Teffé, Registro de Títulos e Documentos. É considerada de utilidade pública pelo Governo Federal, e é membro componente da Associação Mundial das

Bandeirantes, associação essa formada por todos os países que compreenderam e nacionalizaram os métodos de Baden Powell, expressos no livro "Girl Guiding". Atualmente formam a Associação Mundial 27 países.

A F. B. B. abrange o movimento de Bandeirantes, Guias, Fadas e Lobinhos.

MEMBROS

Podem ser membros da F. B. B. todos aqueles que se interessando sinceramente pelo Movimento desejam nêle ingressar, fazendo parte de uma Companhia de Bandeirantes ou prestando o seu concurso de outro modo útil qualquer, e aceitando como base, sem restrições, a Promessa e a Lei Bandeirante e seguindo as regras e diretrizes da F. B. B.

A F. B. B. tem sócios: a) contribuintes (quota mensal de cinco cruzeiros; b) benfeitores (quota mensal não inferior a vinte cruzeiros); c) remidos (contribuição de mil cruzeiros, feita de uma só vez); d) beneméritos (os que prestarem serviços relevantes ao Bandeirantismo).

PROMESSA E CÓDIGO

Promessa

Prometo, sob minha palavra de honra:

- 1.º — Ser leal a Deus e à minha Pátria.
- 2.º — Ajudar o próximo em todas as ocasiões.
- 3.º — Obedecer ao Código Bandeirante.

Código

- I — O sentimento de *honra* da bandeirante é sagrado, e sua palavra merece toda confiança.
- II — A bandeirante é *leal* e *sincera*.
- III — A bandeirante *ajuda o próximo* em todas as ocasiões.

- II IV — A bandeirante estima todos e é *irmã* para as outras bandeirantes.
- V — A bandeirante é *cortez* e delicada.
- VI — A bandeirante vê Deus na criação e protege os animais e as plantas.
- VII — A bandeirante *obedece* às ordens.
- VIII — A bandeirante enfrenta *alegremente* todas as dificuldades.
- IX — A bandeirante é *econômica*.
- X — A bandeirante é *pura* em pensamentos, palavras e ações.

Semper Parata !

Semper Parata! (Sempre alerta! Sempre pronta!) é o lema das Bandeirantes.

“Em casa, no aconchêgo do lar e da família, na Igreja, diante do sacrário de Deus, na escola, na sociedade, a Bandeirante é uma só e a mesma sempre. Em toda parte está “Semper parata” para cumprir os seus deveres, com Deus, com a Pátria e com o próximo.

Semper parata... na infância, na adolescência, na madureza, na velhice. A Bandeirante não tem idade — a promessa que fez aos 11 anos foi para a vida toda e aureolada da sua tríplice corôa, deve passar as quatro estações da vida “semper parata”, deixando em pós de si um sulco luminoso de bom exemplo para as gerações vindouras”.

COMPANHIA. PATRULHA

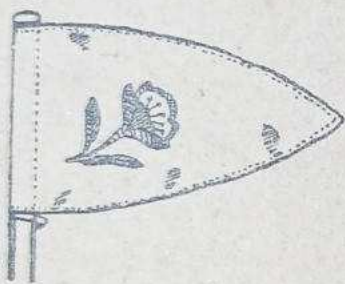
A *Companhia* é formada pela reunião de um certo número de bandeirantes (de 12 a 32), sob a direção de uma *chefe*. É aconselhável que cada Companhia tenha uma Diretoria, cuja função será apenas administrativa. A parte técnica, de instrução, caberá exclusivamente à chefe e suas auxiliares.

Patrulha — As bandeirantes de uma Companhia são divididas em Patrulhas. São agrupamentos homogêneos, sob o ponto de vista de idade, inteligência, educação, etc., constituídos por 6 a 8 bandeirantes, sob a direção de uma delas que recebe o nome da Monitora.

A Patrulha é a unidade para todos os trabalhos, exercícios, jogos e concursos. Cada bandeirante procura por seu interesse e espírito de união, tornar a sua patrulha a melhor da Companhia.

Cada patrulha tem como símbolo ou "totem" uma *flor*, uma *ave*, ou uma *constelação*.

A *Monitora* usará um bastão, tendo uma bandeirola de 45 × 25 cm. com o símbolo da patrulha.



Deverá ser uma bandeirante de 2.^a classe. É escolhida pelas suas próprias companheiras, ou nomeada pela chefe da Companhia. A Monitora é responsável pelo progresso, disciplina, administração, trabalhos, jogos e instrução da patrulha. Deve, o mais possível, ser a intermediária entre a chefe e as suas bandeirantes. Terá para auxiliá-la e substituí-la uma *Sub-Monitora*.

A Monitora usará, como distintivo, duas tiras azul marinho, cozidas verticalmente sobre o bolso esquerdo, broche de bandeirante na frente do chapéu e apito com cordão branco.

A Sub-Monitora usará no bolso apenas uma tira azul.

Conselho da Companhia

A Chefe, a Sub-Chefe, as Monitoras e as Sub-Monitoras, formam o Conselho da Companhia. Nas reuniões do Conselho são resolvidos todos os assuntos que interessam à vida da Companhia: administração, programas de atividades, passeios, acampamentos, festas, obtenção de recursos, questões internas da vida da Companhia e mesmo das patrulhas, etc.

Na direção da sua Companhia, a Chefe deverá consultar o Conselho o mais possível. As reuniões devem ser realizadas num ambiente de seriedade, solenidade mesmo, se comprometendo antes as Bandeirantes a darem suas opiniões e pareceres sincera e lealmente.

As patrulhas também têm os seus Conselhos de Patrulha para resolver as questões íntimas, que só interessam à patrulha, como: provas, jogos, repreensões, etc.

O Conselho quando se reúne para julgar um ato ou alguma falta de uma Bandeirante intitula-se *Côrte de Honra* e nessas ocasiões as suas reuniões devem ser muito solenes.

Todas as resoluções tomadas nos Conselhos são registradas no *Livro da Companhia*, (Veja "Livro da Tropa", Cap. XV dos Escoteiros) e sôbre elas as Bandeirantes devem guardar segredo.

UNIFORME

O uniforme das bandeirantes é:

I — Vestido de brim branco, com dois bolsos na blusa e dois na saia. Saia de seis panos. Chapéu de brim branco com fita azul-marinho. Cinto de couro, com o emblema da F. B. B. no fecho. Gravata triangular, azul-marinho, podendo servir, quando necessário como atadura; a gravata passa por baixo da gola, atando-se atrás com um nó direito. Luvas brancas. Sapatos brancos. Meias brancas, de fio de escóssia ou algodão. Quatro cadarços de lã (8 cm.) da côr da ave ou flor da patrulha, caídas do ombro esquerdo.

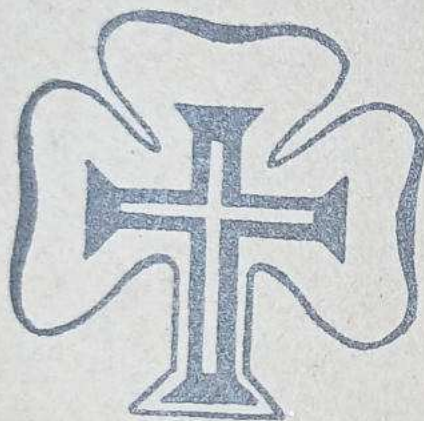
Emblema da patrulha usado acima do bolso esquerdo. Cadarço com o nome ou local da Compa-



nhia usado sôbre a costura do ombro esquerdo. Broche de bandeirante na gravata. Sacola, modelo oficial, usada a tiracolo. O penteado deve ser simples e não é permitido, quando em uniforme, usar jóias, ou qualquer enfeite fora do regulamento. Acessórios: Bastão, canivete, apito, cabo, cântil, etc., como para os escoteiros.

II — O mesmo modelo em tricoline azul escuro; sapatos pretos.

III — O mesmo modelo em mescla para atividades de campo.



O distintivo das
Bandeirantes

Broche — O distintivo geral das bandeirantes é um broche dourado representando um trêvo de três folhas com a cruz de Cristo. É simbólico, lembra as três partes da Promessa. Só pode ser usado após a promessa. Deve ser trazido, como broche, no trajo comum, sem uniforme. Só pode ser adquirido na F. B. B.

A Chefe deverá retirar o broche da bandeirante que não cumpra seus deveres.

ADMISSÃO. CLASSES. PROVAS

Uma menina para ser *admitida* como Aspirante deve ter de 11 a 16 anos de idade, e ser apresentada por seus pais ou responsáveis, ou trazer autorização escrita dêles.

Classes

As Bandeirantes são distribuídas pelas seguintes categorias: Aspirante, Bandeirante, 2.^a classe e 1.^a classe.

Provas

Para ser *Bandeirante* é necessário que a aspirante satisfaça as seguintes provas:

- 1) Possuir uma noção clara e simples da sua Religião e praticá-la fielmente.
- 2) Conhecer o Código e Promessa da Bandeirante.
- 3) As saudações e os sinais de estrada usados pelas bandeirantes.
- 4) O simbolismo da Bandeira e a maneira correta de içá-la a um mastro.
- 5) O Hino Nacional.
- 6) Fazer quatro dos seguintes nós: nó direito, nó de escota singelo, volta de fiel, lais de guia, nó de pescador, volta da ribeira, catáu.
- 7) O exercício elementar das bandeirantes.
- 8) Ter frequentado as reuniões, pelo menos quatro vezes seguidas.
- 9) Compreender o espírito da F. B. B.

Distintivos -- O uniforme, e o broche bandeirante.

Para ser *Bandeirante de 2.^a classe* é necessário satisfazer as seguintes provas:

a) *provas de inteligência*

- 1) Religião: ter uma noção mais adiantada e firme do que a passada na prova de Aspirante.
- 2) Explicar mais minuciosamente a Lei bandeirante.
- 3) Saber o histórico e o Hino da Bandeira.
- 4) Conhecer o alfabeto Morse ou semafórico.
- 5) Conhecer seis diferentes espécies de pássaros, plantas ou animais.
- 6) No jogo do Kim, depois de observar 24 objetos durante 1 minuto, lembrar-se pelo menos de 16.

b) *provas de habilidade manual*

- 1) Fazer sete nós, usando-os com desembaraço.
- 2) Improvisar um fogão ao ar livre; acender fogo com dois fósforos apenas.
- 3) Desmanchar e fazer corretamente uma cama.
- 4) Fazer uma sacola de bandeirante ou uma bandeirola de semaforas ou outro objeto útil para a Companhia.

c) *provas de serviços ao próximo*

1) Saber tratar ferimentos leves, estancar hemorragias com ataduras: desengasgar uma pessoa; tirar um corpo estranho dos olhos, imobilizar um membro luxado.

d) *provas de desenvolvimento físico*

- 1) Conhecer as regras de higiene.
- 2) Os cinco exercícios de ginastica bandeirante.
- 3) Andar 100 metros com um pêso equilibrado na cabeça.

Distintivo — Um círculo ligeiramente alongado, de feltro pardo, tendo bordado, em verde, o trevo bandeirante.

Para ser *Bandeirante de 1.^a classe* é necessário satisfazer as seguintes provas:

a) *ser bandeirante de 2.^a classe, ser assídua, e ter bôa reputação na Companhia;*

b) *Provas intellectuais*

1) Religião: exigir uma prova mais adiantada do que as anteriores diante de autoridade competente.

2) Explicar em traços gerais, mas com clareza, a organização e o objetivo das bandeirantes.

3) Calcular distâncias, alturas, pêsos, áreas e quantidades com aproximação até 25%.

4) Saber orientar-se pela bússola e conhecer as 16 principais direções da rosa dos ventos.

5) Preparar uma aspirante para a sua prova de noviça.

c) *provas de habilidade manual*

1) Ter as especialidades de “cozinheira” e “costureira”.

2) Ter no mínimo cinco Cruzeiros numa caixa econômica, ganhos pelo seu trabalho.

d) *provas de serviços ao próximo*

1) Possuir duas das especialidades de “higiene infantil”, “primeiros socorros” e “enfermeira”. Estas provas devem ser bi-anuais.

2) Desenhar um mapa dos arredores da sede da Companhia, num raio de 1 quilômetro.

3) Saber informar a uma pessoa estranha ao lugar, onde se encontram médico, farmácia, telefone público, polícia, estrada de ferro, bombeiros, telégrafo, caixa do correio, etc., mais próximos.

c) *provas de higiene*

1) Fazer diariamente os cinco exercícios de ginástica exigidos para segunda classe e saber ensiná-los, com método.

2) Nadar 50 metros ou, na impossibilidade dessa prova, ter a especialidade de “serviços domésticos”.



Distintivo — O de 2ª Classe, envolvido por uma facha com o lema “Semper Parata”. Os modelos são fornecidos pela F. B. B.

Os distintivos de 2ª e 1ª classe são usados no braço esquerdo, a meia altura entre o cotovelo e o ombro.

Os distintivos das especialidades de “Higiene infantil”, “Primeiros socorros” e “Enfermeira”, que constituem provas para 1ª classe, são usados no braço esquerdo, em triângulo, logo abaixo do distintivo de classe.

Todos os outros distintivos de especialidades são usados no braço direito, cosidos dois a dois, na manga, começando logo acima do punho.

As estrelas de atividades são usadas numa linha horizontal, acima do bolso esquerdo, entre a costura e o distintivo de patrulha.

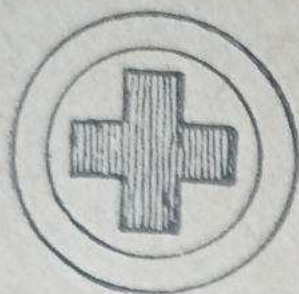
ESPECIALIDADES

Além das provas gerais para as *classes*, as Bandeirantes aprofundam os seus conhecimentos práticos em determinados assuntos que constituem as “Especialidades Bandeirantes”, e obtêm os diplomas e distintivos correspondentes. Valem por verdadeira experiência profissional.

Ver o “Livro de Especialidades”, editado pela F. B. B.

Damos apenas os programas das seis especialidades que são de interesse imediato, por constituírem provas para obtenção do distintivo de 1.ª classe. Os das demais serão encontrados no Regulamento da F. B. B.

Primeiros socorros (cruz vermelha, círculo verde)



Conhecer os nomes e posições dos principais ossos. Improvisar talas e imobilizar um membro fraturado ou luxado. Conhecer a circulação do sangue; mostrar a posição das principais artérias; notar a diferença entre hemorragias, de artérias, veias, capilares e o modo de estancá-las. Saber tratar qualquer dos seguintes acidentes: engasgos, queimaduras, cortes, mordidelas, ferroadas, bolhas, corpo estranho nos olhos. Conhecer os sintomas e tratamento de: desmaios, congestões cerebrais, histerismo, convulsões, envenenamento, insolação. Improvisar macas; carregar só, ou com alguma companheira, uma pessoa ferida. Saber usar a gravata da bandeirante como atadura triangular. Saber agir nos seguintes acidentes: incêndio, afogamento, choque elétrico, envenenamento por gás. Saber atirar um salva-vida.

Higiene infantil. (Cruz verde, círculo vermelho).

Saber a temperatura do banho de uma criança de meses. Ler um termômetro de banho e um de quarto.

Conhecer a necessidade que há de um tratamento cuidadoso de olhos, ouvidos, dentes e couro cabeludo.

Dar banho e vestir uma criança de menos de seis meses, e vestir uma de três anos.

Saber os cuidados de higiene que deve ter com a mamadeira e com o bico.

Saber qual a alimentação adequada para uma criança até dois anos.

Arrumar um quarto de doente, conservando-o sempre limpo e arejado; conhecer as regras de higiene: sol, ar puro e fresco.

Coser botões, colchetes, casas, um elástico num chapéu, lavar uma camisa de tricô e um par de meias.

Contar uma história para crianças de 4 a 6 anos. Descrever o regime de vida para uma criança sadia e forte de 6 a 9 anos.

Enfermeira. (Cruz vermelha, círculo vermelho).

Conhecer as regras de arrumação e ventilação de um quarto para doente; preparar uma cama. Mudar os lençóis sem tirar o doente; evitar que o doente fique com o corpo doído por estar sempre deitado do mesmo lado; saber empregar o termômetro médico e o de quarto; tomar o pulso e a respiração; lavar e vestir um doente.

Conhecer os sintomas de sarampo, catapora, coqueluche, cachumba, influenza, varíola e o tratamento da tuberculose. Profilaxia e tra-

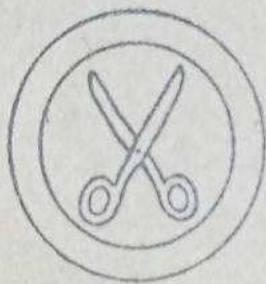
tamento da verminóse e impaludismo. Saber administra, sob prescrição médica, remédios internos e aplicar medicações externas. Tratamentos quentes e frios, inclusive catáplasmas e fomentações. Saber qual a alimentação conveniente durante a moléstia e a convalescença. Saber como fazer o isolamento e desinfecção nas moléstias infecciosas. Demonstrar proficiência em utilizar uma atadura de rôlo.

Cozinheira

(Distintivo — uma grelha) — Saber acender um fogão. Arranjar com tijolos, pedras ou galhos, um fogão de campo. Fazer os seguintes pratos: feijão, arroz, legumes, bifés, ensopado, mingáu, arroz de leite, pudim de pão, bananas cozidas, chá, café e chocolate.

Arrumar e servir bem uma mesa.

Costureira



Saber cortar por um molde simples.

Remendar várias espécies de fazenda; ser-zir meias; casear; pregar um franzido numa fa-zenda lisa.

Fazer inteiramente só, duas das seguintes costuras e trazê-las para exame: *a*) uma blusa, ou vestido de criança; *b*) um par de calças (uma das cousas pode ser feita a máquina).

Serviços domésticos

Saber: varrer, espanar e limpar o pó; arear metais, facas e pra-tas; limpar vidraças, janelas e mobílias; tirar nódoas de um tapete e de roupas; limpar sapa-tos; preparar e encerar o soalho.

Arranjar, com gosto, flores num vaso. Botar uma mesa para duas pessoas e saber servi-las cuidadosamente.



Encontrar numa tabela o horário e itinerário de um trem.

Somente as Bandeirantes de 2.^a classe poderão apresentar-se para as provas de especialidade. Essas provas devem ser realizadas perante uma comissão julgadora da qual façam parte, além da *Instrutora*, pessoas estranhas, indicadas pela Chefe da Região.

A instrução de algumas especialidades pode ser dada pela própria Chefe, mas normalmente esta convidará uma *Instrutora*

ou *Instrutor* competentes, especialista em determinado assunto para guiar nêles as Bandeirantes. É útil para a instrução e para o Movimento: é uma maneira de interessar pessoas estranhas.

CORDÃO DOURADO

A Bandeirante de 1.^a classe que tendo dois anos de atividade, obtiver os distintivos de especialidade abaixo descritos, usa no ombro direito um cordão dourado, duplo, passando pela ombreira e vindo prender-se no bolso direito.

Especialidades exigidas: Enfermeira, Habilidosa, Secretária, Atleta ou Ginasta, Higiene Infantil, Lavadeira, Serviços domésticos e seis outros escolhidos por ela.

A Bandeirante deverá mais ter preparado uma companheira para as provas de 1.^a classe, excetuando as provas de especialidade.

Cordão de proficiência

Será concedido à Bandeirante de 1.^a classe que obtenha sete distintivos de especialidade além dos incluídos nas provas para 1.^a classe. O cordão de proficiência é branco e azul e usado no ombro direito, como o dourado. Quer um quer outro podem continuar a ser usados pelas Guias.

CONDECORAÇÕES

1. *Por salvamento de vida:*

a) *Cruz de bronze*, com fita vermelha. É a maior recompensa por ato de bravura. Será concedida a uma Bandeirante que salvar uma pessoa com grande risco de vida, dando prova de muita coragem.

b) *Cruz de prata*, com fita azul. Concedida por um ato de heroísmo com risco de vida.

Medalha de mérito, com fita branca.

a) Por um ato excepcional praticado sem risco de vida;



b) por grandes serviços ao Movimento.



2. *Distintivo de agradecimento:*

É o trevo bandeirante. Concedido às pessoas estranhas que tenham prestado serviços ao Movimento.

3. *Estrêla de honra:*

É uma estrêla de prata, de cinco pontas, usada em volta do pescoço, como ordem. É a mais alta recompensa concedida pela F. B. B. por serviços prestados ao Movimento.

Todas essas condecorações só podem ser conferidas pelo Conselho Central, por sua própria iniciativa, ou por proposta dos Conselhos Regionais.

ESTRÊLA DE SERVIÇO

Cada ano de bôa atividade na Companhia dá direito a usar uma pequena estrêla prateada, de seis pontas, sob fundo verde; usada acima da aba do bolso esquerdo.

A estrêla só será concedida, após julgamento do C. da C., à Bandeirante que tiver mais de 65 % de frequência aos trabalhos da Companhia. As faltas justificadas não são contadas.

ESMOLAS

“À Bandeirante não é permitido solicitar dinheiro, nem para os fundos da Companhia, nem para quaisquer outros fins”.

ESCOTEIROS

“Os Escoteiros são reconhecidos como instituição semelhante à das Bandeirantes, trabalhando para o mesmo fim, com os mesmos ideais, com as mesmas normas. Apesar disso a experiência tem provado que não é desejável, em ocasião alguma, que os escoteiros e as bandeirantes sejam adestrados juntos.

A saudação de um escoteiro deve ser sempre retribuída por uma bandeirante”.

LUTO

O luto para a bandeirante é uma fita de crepe de 6 centímetros de largura, ao redor do braço esquerdo, acima do cotovelo.

CONSELHOS A UMA MONITORA

(B. P.)

“Como Monitora lembra-te que ocupas uma posição muito importante e cheia de responsabilidades. Tens sob tua direção um grupo de companheiras que modelam o seu caráter pelo teu exemplo e pela tua diretriz. Se és indolente elas serão indolentes, mas se és entusiasta, ativa, elas também o serão; isso depende, em grande parte, de ti. Assim, não aceites a chefia da patrulha apenas para fazer efeito mas examina-te antes para veres se és verdadeiramente capaz de guiar as companheiras e entregar-te, com o maior esforço possível, ao trabalho de torná-las boas bandeirantes. Tens de governar a tua patrulha e isso só será possível se mereceres a confiança das tuas companheiras, o que só poderá acontecer se tiveres confiança em ti própria.

O único meio de adquirir essa confiança é saber, a fundo, aquilo que é de ti exigido. Deves pois estudar afim de aprenderes tudo o que puderes sobre as Bandeirantes e seus fins, e a melhor maneira de transmitires as instruções que recebes. Pratica-as sózinha algumas vezes, até teres certeza que podes executá-las convenientemente ao instruir as companheiras. Então terás confiança em ti, e as tuas Bandeirantes te obedecerão. E poderás instruí-las e discipliná-las bem.

Deves dirigir a tua patrulha pelo teu exemplo pessoal, não esqueças; isso é o principal, é a melhor maneira de vencer; é

mesmo a *única* maneira. Como monitora, deves ser na patrulha a que melhor pratica a Lei Bandeirante, e as outras te seguirão. É necessário que sejas a chefe de todos os jogos, a primeira em todas as iniciativas, a que sugere boas brincadeiras, boas idéias, bons pensamentos, sem no entretanto desprezar os das outras. Se fores assim a primeira em tudo, tuas bandeirantes te seguirão e obterás uma boa disciplina. Teu objetivo deverá ser — conseguir que a tua patrulha seja a melhor da Companhia; e se todas as patrulhas fizerem o mesmo, fica certa que tua Companhia estará em pouco tempo, entre as melhores.

É conveniente consultar as companheiras sôbre as atividades preferidas e depois organizar uma competição com uma outra patrulha sôbre tais atividades: sinais, socorros de urgência, jogos, etc. Nos jogos e competições a patrulha deve formar inteira, como um "team". Não tenhas uma ou duas boas jogadoras e as outras fracas; não te preocupes com provas individuais: bandeirante contra bandeirante, mas faz com que a tua patrulha entre sempre com um "team"; as mais fracas se esforçarão por si mesmas para se elevarem ao nível das demais; lutarão assim pela glória da patrulha e não pela sua própria. Se possível dá a cada bandeirante uma função na patrulha. Encontrarás sempre uma que terá mais habilidade em fazer *isto*, outra *aquilo*; anima-as a fazerem com capricho seus trabalhos em seu próprio benefício e para o bom nome da patrulha.

Há um ponto difícil de realizar: procurando dirigir a patrulha e ao mesmo tempo formar o espírito das tuas bandeirantes, não esqueças que cada uma deve cumprir por si mesma a tarefa que lhe foi confiada. Fiscaliza-as na execução mas deixa-as agir, do contrário descancarão sempre em ti.

Uma patrulha pode especializar-se, tornando-se uma patrulha de sinaleiras, de enfermeiras, etc., desde que todas as bandeirantes obtenham o mesmo distintivo. A Chefe poderá con-

ceder a essa patrulha o direito de usar o distintivo comum na bandeirola da monitora, o que é uma grande honra.

A patrulha pode competir com uma de outra Companhia. Uma visita de cortezia, um convite, uma recepção na sede, onde se divertem, fazem jogos e provas juntas e assim tornam-se grandes amigas. Isso desperta bons sentimentos entre as Companhias e é muito útil porque poderão muitas vezes trocar boas sugestões.

No campo a patrulha, como unidade, deve ocupar sozinha uma barraca ou alojamento; nêsse caso o dever da monitora é importantíssimo, tem de manter a disciplina, a limpeza e a arrumação de sua morada”.

BANDEIRANTES ISOLADAS

Uma menina que, por inteira impossibilidade não possa frequentar as reuniões de uma Companhia pode fazer-se Bandeirante isolada.

Tem por dever seguir todas as Leis, Regras e Regulamentos bandeirantes, manter uma correspondência regular, pelo menos uma vez por mês, com uma Companhia, e exercitar-se para passar as provas, que serão feitas algumas por correspondência, outras... quando possível. Mas será raro que uma menina de força de vontade não consiga reunir umas quatro companheiras para organizar com elas uma *patrulha isolada*, sob a direção de uma chefe.

Entre as doentinhas

Estendendo o âmbito do Movimento, levando a sua ação benfazeja, capaz de trazer um pouco de felicidade, de encher a vida triste de um doente, podem ser organizadas Companhias, Patrulhas ou bandeirantes isoladas, entre crianças cegas, surdo-mudas, débeis ou fisicamente incapazes, nos hospitais, sanatórios e asilos.

Em qualquer caso a Chefe deve ser sã.

GUIAS

As Bandeirantes atingindo a idade de 16 anos passam para a categoria de *Guias*, constituindo uma ou mais patrulhas anexas à Companhia.

Podem igualmente ser organizadas patrulhas de Guias, constituídas por meninas que nunca tenham sido Bandeirantes.

O programa e as provas para as Guias, são os mesmos das Bandeirantes mas o seu trabalho é de maior responsabilidade, e as provas de “especialidades” têm maior desenvolvimento, tendem mais para uma profissão.

Uniforme — O uniforme das guias é o mesmo modelo bandeirante com a gola de chefe (colarinho). A gravata (modelo de chefe) e a fita do chapéu são vermelho escuro. Cordão do apito, vermelho. As estrêlas de serviço são sôbre fundo vermelho.

As *Monitoras* usam as tiras do bolso, vermelhas.

ATIVIDADES

1. *Serviços públicos* — Cada patrulha procura auxiliar um serviço público qualquer, como: prestar serviços nas creches, constituir um corpo de enfermeiras, visitadoras infantís, etc.

2. *Nas Companhias* — Auxiliam as Chefes, encarregando-se dos diferentes serviços da administração: finanças, material, biblioteca, “Livro da Companhia”; dirigem os jogos e ocupam-se de algumas partes da instrução.

— As patrulhas de Guias decidem com certa iniciativa, mas sem desprezar os conselhos e orientação da Chefe, sôbre os trabalhos e diversões a que se poderão entregar.

Ao ar livre: fazem jogos, exercitam-se em natação, remo, marchas; realizam passeios e excursões. Na sede: organizam sessões para discutir temas, fazer música, literatura, dança, etc.

— As patrulhas formam um círculo de estudo para desenvolver e obter diplomas de especialidades mais elevadas que a das Bandeirantes, escolhendo, cada uma das Guias, assuntos que lhe sejam úteis na profissão abraçada ou prestes a abraçar.

ESPECIALIDADES PARA AS GUIAS

As especialidades para as Guias são as mesmas das Bandeirantes com programas mais apurados.

PROMESSA DA GUIA

O ceremonial é idêntico ao da Promessa de Bandeirantes, — só variam as seguintes perguntas e respostas:

1. *Chefe* — Que Promessa fizeste como Bandeirante?

— *Guia*: Prometí, sob minha palavra de honra, ser leal a Deus e à minha Pátria, ajudar ao próximo em todas as ocasiões e obedecer ao Código Bandeirante.

2. *Chefe* — E agora que desejas ser Guia, conheces os novos deveres e as responsabilidades que êste título acarreta e estás pronta a cumprí-los fielmente?

— *Guia*: Sim, Chefe; doravante meu lema será: *servir* e, subordinando a êle minha promessa bandeirante, todo o ideal de minha vida será: amar a Deus *servindo* ao próximo.

3. *Chefe* — (apertando-lhe a mão esquerda) — Sauda-te de coração, bandeirante-guia; e faço votos que encontres na vida muitas oportunidades de servir a Deus, à Pátria, e ao próximo, leal e fielmente.

NOTA — 1. Se a nova Guia nunca foi Bandeirante, em vez da primeira pergunta a Chefe dirá: — Conheces o valor de tua palavra le honra? Desejas fazer tua Promessa, etc., como no ceremonial de Bandeirante.

2. Se a nova Guia faz a Promessa de “Aspirante a Chefe da Federação” juntará à resposta da pergunta n. 2: — “amar a Deus *servindo* à Federação das Bandeirantes do Brasil”.

MASCULINIZAR AS MULHERES? NÃO!

Muitas pessoas desconhecendo o movimento Bandeirante, acusam-no de ter uma tendência para masculinizar as mulheres. Nada mais falso.

O Bandeirantismo prepara a mulher para ser boa filha, boa esposa, boa mãe, inspira-lhe sentimentos nobres e fortes de caráter, lealdade, dedicação ao próximo e aversão à vida fútil e vasia. As múltiplas atividades bandeirantes preparam as meninas para encarar com alegria e confiança em si, as dificuldades da vida e tornam-nas capazes de transformar o lar, por mais modesto que seja, num ambiente adorável e atraente.

“As meninas não querem ser consideradas “bonecas”, diz B. Powell, sua ambição é mais elevada; os homens também não desejam ter por esposas bonecas, mas preferem que elas sejam a companheira.

Essa é a melhor maneira de encarar o casamento e quando ele é assim encarado traz uma grande felicidade, a maior felicidade que se pode possuir na terra.

A natureza nunca exigiu que o homem ou a mulher vivessem sós. Embora alguns celibatários se julguem felizes e livres, eles não sabem, não podem compreender, a plenitude e a intensidade da felicidade que irradia de um lar onde reina uma alegre camaradagem e onde os filhos aumentam essa alegria.

É nas suas responsabilidades como esposa e mãe que a mulher encontra o seu reino e a sua verdadeira razão de ser. Ela pode fazer do seu marido um Homem, no mais elevado sentido da expressão, ou causar a sua ruína. Ela pode ser sua verdadeira “Guia”.

Se um homem é bem casado, isto é, se tem uma mulher boa, amável, que compreende os seus deveres e seja uma boa dona de casa, que saiba criar um interior atraente, onde os filhos saudáveis, virão completar a alegria, o maior desprazer para esse homem é ser obrigado a afastar-se do lar.

O homem gosa a vida da família e graças ao repouso e contentamento que encontra aí, trabalha melhor no escritório ou na oficina.

Marido e mulher estão unidos para as alegrias e para os pezares; as alegrias ficarão dobradas, os pezares divididos. Mas para ser uma companheira digna dêse nome uma jovem deve ter feito a aprendizagem do trabalho. Deve ter saído vitoriosa na luta contra o insucesso. Só então estará em condições de acompanhar o marido nas suas dificuldades e o ajudará a vencê-las”.

CHEFES

Como fazer-se chefe

Por um dos três caminhos seguintes, uma senhora ou senhorita interessada pelo Movimento pode tornar-se chefe de uma Companhia:

1.º — Seguir o curso para chefes mantido pela F.B.B. (1) diretamente ou por correspondência.

2.º — Acompanhar e auxiliar a instrução de uma Companhia.

3.º — Organizar uma patrulha depois de entendimento com a F. B. B. exercitando-se com as próprias meninas, seguindo rigorosamente as diretrizes e regulamentos da Federação.

Em qualquer dos casos a Chefe só poderá receber o seu diploma depois de satisfazer as seguintes condições:

a) Ter dirigido uma Companhia durante um período de três meses, no mínimo;

b) Responder a um questionário em que demonstre perfeita compreensão do espírito e dos princípios do Movimento.

(1) F. B. B. Rua Benjamin Constant, 42 — Rio de Janeiro.

- c) Ter personalidade e caráter capazes de influírem eficazmente sobre as meninas; demonstrar energia e perseverança no trabalho;
- d) Ter possibilidade de conseguir uma sala para as reuniões das Bandeirantes;
- e) Ter de 18 a 81 anos de idade;
- f) Ter satisfeito as provas até Bandeirantes de 2.^a classe, e ter obtido pelo menos três distintivos de especialidade;
- g) Ter feito a promessa da Bandeirante.

Cada chefe deve ter uma *sub-chefe* capaz de substituí-la quando necessário.

Uniforme — “Tailleur” clássico de brim branco com quatro bolsos. Chapéu de brim branco levantado atrás, com fita, igual à do chapéu bandeirante. Gravata azul-marinho. Luvas brancas. Sapatos brancos de camurça ou lona, de amarrar, com salto de 4 cm. no máximo. Meias brancas de fio de escócia ou algodão. Broche bandeirante na gravata. Cinto de couro, sobre o casaco, modelo oficial. Apito usado no mosquetão do lado direito do cinto.



COMO ORGANIZAR UMA COMPANHIA

Depois de entendimento com a F. B. B. e de conhecimento perfeito dos fins e métodos do Movimento, o melhor critério a seguir para organizar uma Companhia é escolher umas cinco ou seis meninas e prepará-las para serem as futuras monitoras. Só quando estiverem em condições, tendo feito as provas até 2.^a classe, poderão ser recebidas novas candidatas, organizando-se então a Companhia.

CONSELHOS AS CHEFES

A quasi totalidade dos Conselhos aos Chefes escoteiros, Cap. XV, são aplicáveis às Bandeirantes. Desnecessário repeti-los.

— “O fim do movimento das Bandeirantes é auxiliar os pais, os educadores, os sacerdotes, a criarem um ambiente sadio, de úteis atividades, fora da escola. As reuniões das bandeirantes permitem que as jovens realizem, sem fadiga, um ideal e um trabalho suplementares, que em nada interferem com os da escola”. (B. P.).

É um passatempo, o mais útil dos passatempos, e é necessário que nêle procuremos interessar os pais e os mestres, convidando-os para assistirem às reuniões e apresentarem sugestões.

— A chefe deve viver com as suas bandeirantes como uma “irmã mais velha”, simples, bôa camarada. Deve ser capaz de entrar com alegria, como uma companheira grande, em todos os jogos, rindo e brincando, inspirando amizade e confiança. Só assim as bandeirantes se abrirão e a chefe poderá realizar verdadeiramente a sua função de guiar as suas camaradinhas no ideal de aperfeiçoamento.

Uma chefe impaciente, muito autoritária, fechada, que se coloca a uma altura inacessível às bandeirantes, está de antemão condenada ao insucesso. Ao em vez de atraír, afastará de si as companheiras.

— O “sistema de patrulhas” preconizado por B. P. como uma das pedras angulares do Movimento escoteiro, tem, entre as Bandeirantes, a mesma aplicação. Deve ser seguido quanto possível. Os conselhos de B. P. a uma Monitora, que apresentamos nêste capítulo, completam e precisam o que seja o sistema de patrulhas.

— A chefe deve ser sempre o exemplo de pontualidade, de entusiasmo, de paciência e bom humor. A Companhia será o que a chefe for. Todas as vitórias são obra sua, e os insucessos... também.

— A chefe deve ter uma idéia bem clara e precisa do benefício que as bandeirantes podem tirar do Movimento e deve

preencher o seu programa de sorte a atingir o seu objetivo — utilidade.

— O objetivo do Movimento é sobretudo moral. Por meio de palestras, leituras, fotografias, aproveitando as pequenas ocorrências de cada dia, a chefe deve guiar o espírito de suas bandeirantes de sorte a fazê-las viver uma vida elevada, aberta, cheia de interêsse e beleza, os olhos fitos sempre para o alto!

RELIGIÃO

A religião da Federação das Bandeirantes do Brasil é a católica, Apostólica, Romana.

Fará parte do Conselho Central e dos Conselhos de Região, de Divisão e de Distrito um assistente eclesiástico nomeado pela autoridade competente.

O ensino do catecismo e a prática dos deveres religiosos farão parte do programa bandeirante.

Poderão ser admitidas nas companhias bandeirantes de outras crenças religiosas.

É considerada padroeira celeste da F. B. B. Santa Joana d'Arc.

Na festa de Santa Joana d'Arc, em 30 de Maio, a Federação promoverá Missa e Comunhão geral das bandeirantes e renovação solene da promessa.

PROVAS

Todas as provas gerais exigidas para as Bandeirantes vêm amplamente desenvolvidas no "Guia do Escoteiro". São as mesmas. Também encontrarão aí, tendo apenas o cuidado de restringir, aquilo que se exige para as Fadas e Lobinhos.

O critério e o sistema de realizar as provas é o mesmo adotado para os escoteiros (Cap. XV — Provas).

F A D A S

A HISTÓRIA DAS FADAS (*)

Numa casinha isolada na horla da floresta viviam, com seus pais, duas crianças, João e Luizinha. Embora a mãe os quizesse muito era, a todo momento, obrigada a repreendê-los por serem negligentes. Quando brincavam corriam por toda a casa, gritando, derrubando móveis, quebrando louças, sujando as roupas; eram dois peraltas. Só queriam brincar e pouco se incomodavam com o trabalho que davam aos outros.

Certa vez, em conversa, a mãe lhes contou como tudo era diferente, nas casas, no tempo das fadas. — “Fadas? O que são as fadas?” perguntaram os dois muito curiosos.

— “As fadas eram êsses pequenos seres amigos que todos vocês conhecem e amam — Cinderela, Branca de Neve com os seus Anõezinhos, Chapeuzinho Vermelho, que se reuniam misteriosamente e, manhã cedinho, enquanto todos dormiam, entravam nas casas, varriam, limpavam o jardim, acendiam o fogo, faziam o café, punham tudo em ordem, preparavam as roupas das crianças, ajudavam a todos e desapareciam sem que ninguém os visse nunca. Eram benfeitores sempre invisíveis. Todos viviam felizes e a casa sempre limpa e alegre”.

Os dois ficaram impressionados e quizeram logo saber como seria possível conseguir que uma dessas fadas viesse ajudá-los nos trabalhos que lhe custava tanto para fazer. A mãe lhes disse então que só a velha e sábia “Coruja”, que vivia no meio da floresta, poderia informá-los; ela sabia tudo sobre as fadas e, provavelmente, poder-lhes-ia dizer onde encontrá-las.

Um dia, mal a tarde caiu, os dois se internaram pela mata à procura da Coruja. João, no comêço, avançou corajosamente,

(*) Traduzido e adaptado do livro “The handbook for Brownies or Blue Birds”, de B. P.

mas depois a escuridão foi baixando sôbre a densa floresta e o nosso herói arrependeu-se de se haver metido em semelhante aventura. Teria mesmo desistido se não fosse Luizinha que, dominando o temor que também lhe assaltara, insistiu em prosseguir, tomando a dianteira e puxando-o pela mão.

Mais uns passos e ouviam, no silêncio impressionante da mata, o pio da coruja. Soava tão soturnamente que os dois estremeceram e por pouco resolvem voltar para casa. Afinal Luizinha, que estava seriamente desejosa de descobrir as fadas, venceu o medo.

Continuando a ouvir o pio foram-se habituando, a ponto de parecer-lhes mais amigo, e, guiados por êle, alcançaram a árvore onde a bôa da coruja, estava pousada.

— “D. Coruja, D. Coruja, nós vimos procurá-la”, disse Luizinha timidamente.

— “Ou-hou-hou, respondeu a coruja, folgo muito com isso, subam e venham sentar-se neste galho, aqui ao meu lado”...

Os dois subiram e aninharam-se encostadinhos à penugem quente e macia da ave. Contaram então o motivo que os levara ali: tinham ouvido falar nas fadas e queriam ver se poderiam levar uma delas para casa, afim de fazer por êles o trabalho que lhes roubava tanto tempo das brincadeiras.

“Ut- hú-hú!” cantou a coruja para significar que havia compreendido. “Estão vendo aquele lago? Vão até lá, numa noite de luar, do lado do norte, depois de darem três viravoltas, debrucem-se sôbre as águas e digam:

“Fadinhas do lago, vinde conosco!” e olhem que hão de ver as fadas que procuram.

Assim fizeram. Na margem do lago contarolaram com voz muito doce e meiga, dando três viravoltas:

Fadinhas do lago,

Bondosas fadinhas,

Vinde conosco

P’ra nos ajudar!

Mas, quando olhavam só viam, nas águas, refletidas, as suas próprias carinhas, em vez das fadas que esperavam para ajudá-los.

Voltaram desanimados à coruja e contaram que nada haviam visto.

— “Não é possível, respondeu esta, não viram nada?”

— “Só vi a minha própria imagem refletida no lago”.

— “E então?!”

— “Mas eu não sou uma fada”, respondeu Luizinha.

A velha coruja, olhou-os, pensou um pouco, arregalou ainda mais os seus grandes olhos fundos, e respondeu com voz muito doce e bôa:

— Não és, mas poderás ser, se experimentares: és uma menina bôa e ativa, podes varrer a casa; és inteligente bastante para preparar e acender o fogo, podes encher a chaleira e deitá-la a ferver; limpar o pó do quarto, pôr a mesa para o almoço, engraxar teus sapatos e dobrar tuas roupas. Poderás fazer tudo isso enquanto estão todos deitados e assim quando o papai e a mamãe se levantarem, imaginarão que as fadas estiveram em casa, em atividade.

As fadas são criaturinhas que vivem nas casas e fazem o bem. Há casas em que em vez de “fadas há os “demoninhos”. Quando se deseja ficar tranquilo para ler ou escrever, quando nos sentimos fatigados ou adoentados, os demoninhos começam a gritar numa desordem louca. Quando a casa está limpa e arrumada eles chegam, remexem, sujam, quebram móveis e louças, deixam tudo em desordem; são as fadas que têm depois o trabalho de arrumar e concertar. São preguiçosos e relaxados, nada fazem para ajudar os outros.

Mas as “fadas não são realmente espíritos do outro mundo. São simplesmente as meninas e os meninos da casa que se transformam em fadas, levantando-se cedinho para ajudar os pais em vez de se deixarem ficar preguiçosos e inúteis como os “demoninhos”.

Assim nesta história, João e Luizinha tendo aprendido tudo isso com a velha *Coruja* (*), saltaram na cama bem cedinho, no dia seguinte, antes dos pais, fizeram todo o serviço da casa e deitaram-se novamente muito quietos e assim quando a mamãe se levantou para fazer o trabalho de todos os dias ficou admirada de encontrar tudo feito e pensou que as fadinhas haviam estado lá.

Aquilo continuou por muitos dias e os dois meninos encontravam um prazer em executar o seu trabalho fingindo fadas, como não tinham nunca sentido nas mais barulhentas brincadeiras.

Não foi senão muito tempo depois que os pais descobriram quem eram as verdadeiras Fadas que tanto os ajudavam e descansavam.

E ficaram muito contentes.

Fadas e Bandeirantes fazem seu trabalho silenciosamente, sem esperar agradecimentos nem recompensas. Trabalham porque é o seu dever para com os pais e o próximo. Muitas vezes isso custa, sentem-se cansadas ou estão com vontade de brincar ao ar livre, mas se lembram que é um dever e o dever está acima de tudo.

A COMPANHIA (*)

As nossas Fadas são como os gênios bons da lenda que ajudam em tudo as pessoas crescidas. Quando muitas fadas se reúnem, formam uma *Companhia*.

A Companhia é dirigida pela *Coruja* (a Chefe) que cheia de sabedoria e experiência, lhes ensina como devem ser úteis ao próximo.

(*) É a Chefe das Fadas.

(*) Transcrito de "Bandeirantes", órgão da F. B. B. Com adaptação.

Há muitas espécies de fadas, tais como: Cinderelas, Chapeuzinhos Vermelho, Brancas de Neve, Anões, etc.

Já viram por acaso os sinais que as fadas e os anões deixam na relva quando dançam em roda? Descobri alguns no meu jardim e na floresta; são uns grandes círculos de relva mais escura do que as demais. Elas dançam ao luar em volta de



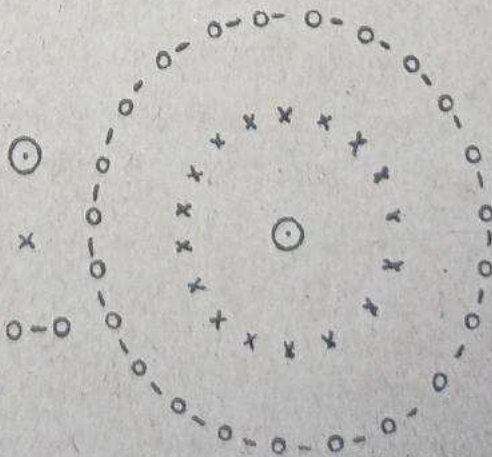
um cogumelo. Eis porque as Fadas têm por totem um cogumelo; é também a razão porque elas formam um círculo em torno dele. Como verdadeiras fadas podem formar seu círculo em qualquer lugar: não somente na floresta ou sobre a relva mas mesmo na cidade ou numa sala.

Em qualquer lugar que se reúnem, colocam no centro o cogumelo, e a Coruja (a Chefe) fica de pé ao lado do totem. As Fadas então formam um círculo em volta dela.

Para formar o “Círculo de Palestra” as Fadas colocam-se perto uma das outras com os cotovelos tocando-se; assim juntinhas podem ouvir baixinho as palavras e os sábios conselhos da Coruja.

Para o “Círculo da Parada” ou “Grande Círculo”, as Fadas se dão as mãos e fazem uma roda o maior possível.

Chefe e totem ○
Círculo de palestra x
Círculo de parada ○-○



A SEXTILHA

Quando uma menina entra para as Fadas é apenas uma aspirante; antes de ser considerada como verdadeira Fada, deve não só saber de cor, mas também compreender a Promessa e o que é ainda mais importante, deve tê-la posto em prática, prestando serviços em casa. Deve também saber vestir-se, pentear-se, lavar a louça e servir uma mesa de chá ou café.

As Fadas são divididas em grupos de seis, chamados *Sextilhas*. Cada sextilha é dirigida por uma chefe: a *sextina* e se compõe de Cinderelas, Brancas de Neve, ou de quaisquer outros gênios ou fadas do folk-lore ou das lendas regionais.

Cada sextilha tem seu "distintivo" que é usado no peito, do lado esquerdo, e sua "divisa" especial.

Os distintivos são desenhos simbólicos de fadas.

As divisas são as seguintes:

das "Cinderelas":

"Sempre alegres a sorrir,
Sempre prontos pra servir".

das "Chapeuzinhos Vermelho":

"De vassoura em punho andamos;
Em casa sempre ajudamos".

das "Brancas de Neve":

"Somos brancas, delicadas;
Temos riso e mãos de fadas".

dos "Anões":

"Se estais em embaraço,
Eis aquí o nosso braço".

A sextina usa duas fitas de largura de 1 cm., de cor marron, em volta do braço direito e traz, na mão a "varinha" com o totem da Sextilha.

O UNIFORME

Em todas as partes do mundo há milhares de meninas que se tornaram Fadas. Todas usam o mesmo emblema e os mes-

mos distintivos; o uniforme é naturalmente adaptado ao clima e hábitos do país que habitam.

O nosso uniforme é o seguinte: vestido de brim branco, igual ao dos Bandeirantes; cinto e gravata marrom; chapéu branco com fita marrom; sapatos brancos e meias curtas também brancas; emblema da sextilha acima do bolso esquerdo.

PROMESSA E LEI

Toda menina de seis a dez anos pode tornar-se Fada, contanto que esteja disposta a fazer o possível para obedecer à Promessa e à lei das Fadas.

Promessa:

Prometo: 1. Cumprir os meus deveres com Deus e minha pátria e obedecer a Lei das Fadas.

2. Prestar todos os dias um pequeno serviço a alguém.

Lei:

“A Fada ouve sempre os mais velhos”.

SAUDAÇÃO

Quando uma Fada aperta a mão de outra Fada ou de uma Bandeirante, fá-lo-á sempre com a mão esquerda. É o sêgrêdo da fraternidade que as une.

Uma Fada deve saber fazer e compreender a “Saudação”, que se faz levantando a mão direita com dois dedos estendidos, significando os dois artigos do compromisso. A saudação prova que a menina que a faz é uma Fada, mesmo quando está sem uniforme; e mostra também que reconhece uma irmã na pessoa a quem faz a saudação. Para uma igual a Fada faz a “meia saudação”, isto é, levanta a mão até à altura do ombro; para uma superior faz a “grande saudação”, levantando a mão até à altura do chapéu.

Há ainda a “Saudação de gala” que as Fadas fazem nas grandes ocasiões:

A Companhia inteira forma um círculo; sentam-se todas sôbre os calcanhares, com as duas mãos



no chão, entre os pés. Quando a pessoa a quem desejam dar boas vindas entra, começam a dizer todas juntas: “Tu-tuit-u-u-u-u-u-u-u-u” imitando o pio da coruja, primeiro bem baixinho; uma segunda vez erguendo mais a voz e levantando-se aos poucos; uma terceira vez elevando ainda mais a voz; colocam o dedo indicador da mão direita entre os lábios, e o barulho vái crescendo até acabar num grito. Ao mesmo tempo dão um pulo, e ao tocar com os pés no chão batem palmas todas juntas.

Esta cerimônia representa a execução dos “demoninhos”. Seguem-se então alguns segundos de silêncio absoluto, durante os quais as Fadas ficam em saudação.

O CANTO DAS FADAS

Toda a Companhia, de mãos dadas, forma uma roda e dança da direita para a esquerda, cantando:

“Ajudar é meu dever,
Bôa Fada quero ser”.

Depois cada sextilha por sua vez, em ordem alfabética, canta a sua divisa.

Depois de terem acabado a Companhia toda grita: *Fas, Fas, Fas*, três vezes; param e fazem a grande saudação com a mão direita, ficando depois em descanso.

FAS!

F A S são as iniciais do lema das Fadas:
“Fada ajuda sempre”.

CERIMÔNIA DA PROMESSA

Passadas as provas de aspirante, a Fada é incorporada numa das sextilhas e pode prestar a promessa.

Para isso toda a Companhia forma em “círculo de parada” e as aspirantes, que vão fazer a promessa formam em “círculo de palestra”; a Chefe no centro, ao lado do totem.

Chefe: Qual é o lema das Fadas?

Aspirante: Fada ajuda sempre.

Chefe: Sabes que se quizeres fazer a *promessa* deves esforçar-te por cumpri-la sempre fielmente? Desejas fazê-lo?

Chefe: Sim, chefe.

Chefe: Aproxima-te e faz a promessa das Fadas.

A Aspirante, com a mão esquerda no totem, e a direita em meia saudação, faz a Promessa das Fadas. A Chefe coloca então o emblema de Fada na sua gravata, e no peito à esquerda o distintivo da sextilha e diz:

“És agora uma Fada e pertences à sextilha das... Deves trabalhar pela honra da tua sextilha. Prometes fazer o possível?”

Aspirante: Sim, chefe.

A Chefe então aperta a mão esquerda da nova Fada que, com a mão direita, faz a grande saudação. Vira-se em seguida para a Companhia, de novo faz a saudação, e depois corre a juntar-se a sua sextilha. Suas companheiras apertam a mão esquerda em sinal de boas vindas à sextilha.

O ENCANTAMENTO

As reuniões das Fadas devem sempre começar e terminar por uma cerimônia mágica que as chefes devem procurar variar o mais possível.

Uma dessas maneiras é “encantando” o lugar onde se acham. As Fadas, como pessoinhas doadas de grande poder mágico, não se reúnem como as Bandeirantes, Escoteiros e Lobinhos, numa sede ou terreno comuns; mas algumas palavras cabalísticas transformam o lugar onde se acham no que quizerem: numa floresta encantada, numa caverna misteriosa.

A Chefe deverá dar a êsse encantamento muita convicção e vida.

Eis as palavras mágicas que operam a transformação:

“ Para o encantamento começar
Nosso círculo mágico vamos formar.
Tudo o que tocarmos encantado ficará
E o nosso segredo ninguém saberá.
Uma vez em volta da floresta encantada,
A cerimonia mágica está começada...”

Uma vez terminada a reunião, as Fadas não quererão deixar a sua floresta encantada, ou caverna mágica, entregue à curiosidade dos seres comuns. Então, antes de se separarem, desfazerão o encantamento da floresta ou da caverna com as seguintes palavras:

“ Onde estivemos ninguém sabe dizer.
Ajudamos sempre sem ninguém nos ver.
Só aqueles a quem auxílio prestamos
Sabem que hoje por aquí passamos”.

CLASSES E PROVAS

Barra de ouro.

Depois de ter feito a Promessa uma Fada deve esforçar-se para satisfazer o mais depressa possível as provas para obtenção do distintivo de “Barra de ouro”.

Essas provas dividem-se em quatro partes:

1. *Inteligência:*

- a) Religião — Uma prova passada com a chefe;
- b) Desenhar a Bandeira Nacional e conhecer o seu simbolismo;
- c) Saber fazer os seguintes nós e conhecer seus usos: nó direito, nó de pescador, volta de fiél e nó de escota ou lais de guia.
- d) Fazer um embrulho bem feito;
- e) Descrever, depois de observar, qualquer assunto da natureza: o céu, o mar, um pássaro, uma flor, uma árvore, um animal, etc.

2. *Trabalhos manuais:*

- a) Embainhar um lenço; fazer um serzido e pregar um botão;

3. *Exercícios físicos e Higiene:*

a) Saber fazer o exercício de ginástica para as Fadas e conhecer a sua utilidade.

b) Higiene das unhas, dentes, mãos, olhos e cabeça. Importância da respiração pelo nariz;

c) Rodar arco ou pular num pé só numa pista em forma de 8. Jogar uma bola a 15 metros de distância com a mão direita e esquerda. Jogar uma bola a 10 metros de distância acertando ao menos 4 sobre 6 vezes.

4. *Serviços:*

a) Pôr uma mesa de jantar para duas pessoas.

Mão de ouro

Para alcançar êsse distintivo satisfará às seguintes provas:

1. *Inteligência:*

a) Religião — Uma prova passada com a Chefe;

b) Saber o alfabeto semafórico, transmitir e receber uma mensagem, errando no máximo 4 letras em 20;

c) Saber o Hino Nacional;

d) Conhecer os 8 pontos principais da bússola;

e) Ter plantado uma semente ou batata e acompanhado o crescimento da planta, sendo capaz de descrever á examinadora o seu desenvolvimento e cuidados dispensados.

2. *Trabalhos manuais:*

a) Limpar metais;

b) Fazer, de tricô ou crochê um “cache-nez” ou outra qualquer peça de vestuário;

c) Preparar e acender um fogo: fazer café;

d) Saber dobrar roupas corretamente.

3. *Exercícios físicos:*

a) Fazer diariamente os exercícios ginásticos para as Fadas.

4. *Serviços:*

a) Transmitir, corretamente, um recado de 12 palavras, recebido 5 minutos antes.

b) Fazer o curativo de um golpe num dedo e saber tratar um joelho ralado.

ESPECIALIDADES

O esforço de uma Fada não cessa por ter passado as provas de classe. Esforça-se daí por diante para obter os distin-

tivos de especialidade que lhe darão possibilidades de prestar maiores serviços ao próximo.

Essas especialidades são idênticas as dos lobinhos e mais as de costureira, economisadora e jardineira. Poderão ser encontradas no "Livro das Fadas", publicado pela F. B. B.

* DISTINTIVOS

De fada: o broche das Fadas.

De Barra de ouro: uma barra amarela num círculo de feltro marrom.

De Mão de ouro: o distintivo de Barra de ouro tendo acima da barra u'a mão em posição de saudação das Fadas.

Êsses distintivos são usados no peito, à direita do emblema da sextilha.

Os distintivos de especialidade no braço direito, do cotovelo para cima, exceto o de primeiros socorros que é usado no braço esquerdo.

Para cada ano de atividade uma estrêla sôbre fundo marrom.

ORAÇÕES BANDEIRANTES

ORAÇÃO DA BANDEIRANTE

Ó meu divino Chefe Jesús — fazei-me generosa e leal. — Quero estar "semper parata" — para vos servir como vós mereceis — para dar sem restrições — para combater sem medo — para trabalhar sem buscar descanso — e para despendar toda a minha vida — servindo a Deus e ao meu próximo — sem esperar outra recompensa — senão a consciência e a alegria — de estar cumprindo meu dever — e fazendo vossa santíssima vontade.

Assim seja.

ORAÇÃO DE SANTA JOANA D'ARC

Ó gloriosa yirgem — Santa Joana d'Arc — modelo e padroeira nossa — vós, que no desempenho de vossa missão terrena — demonstras-

tes tanta lealdade e heroismo no serviço da Pátria — tanta obediência e docilidade aos conselhos de vossas “vozes” — tanta energia e fortaleza de ânimo nas maiores dificuldades — e sobretudo tanto amor de Deus e tão terna devoção à Virgem Santíssima — a ponto de gravardes os nomes de Jesús e Maria na vossa invencível bandeira — fazei-nos a vossa imitação e exemplo — sempre leais e dedicadas no serviço da Pátria e do próximo — sempre obedientes e fieis no cumprimento de nossas leis — sempre fortes e alegres em meio das dificuldades da vida — e sobretudo sempre filhas de Deus e da Virgem Maria — prontas, como vós, a dar até o sangue e a vida — em testemunho de nossa fé.

Ó Virgem Mártir, Santa Joana d’Arc — protegei-nos e abençoai-nos.

Assim seja.

ORAÇÃO DAS GUIAS

(S. Tomaz de Aquino)

Dái-me, ó dulcíssimo Jesús — um coração vigilante — que nenhum pensamento vão afaste de Vós; — um coração nobre — que nenhuma afeição indigna rebaixe; — um coração reto — que nenhuma intenção malévola desvie; — um coração forte — que nenhuma adversidade quebrante; — um coração livre — que nenhuma paixão escravize; — um coração puro — para sempre vos “servir”.

Assim seja.

ORAÇÃO DAS FADAS E LOBINHOS

Ó Jesús Menino — nós vos damos — todo o nosso coração. — Enchei-o com as vossas virtudes — e ensinai-nos a vos imitar. — Queremos “ajudar sempre” — e seguir os vossos exemplos — “o melhor possível”. — Com o auxilio de Maria Santíssima — vossa boa Mãe — fazei-nos crescer em sabedoria — como em idade. — Assim seja.

Ao encerrar esta parte, de Bandeirantes e Fadas, consignamos os nossos agradecimentos às senhoritas Lourdes Lima Rocha, Guiomar Saraiva, Senhora Rosita Sampaio Baiana e Rev. Padre Leovigildo Franca, pela colaboração que nos prestaram.

HINO DAS BANDEIRANTES

(Letra de Olegario Mariano, musica de Francisco Braga)

I

Pura de pensamento e graça
No sonho altíssimo que a enlaça,
A Bandeirante, varonil,
Ama a terra fecunda e bôa
Que num beijo nos abençôa:
A terra livre do Brasil.

Estribilho

Nas suas veias palpita e canta
O mesmo sangue emocional
De Joana d'Arc, heroica e santa,
Que morreu pelo seu ideal.

II

A Bandeirante é irmã dos pobres,
Espalha sempre sentimentos nobres
No mais simples dos gestos seus,
E traz na cruz da sua espada
A legenda imortalizada
Do amor à Pátria e do amor a Deus.

III

Num bom sorriso, que consola,
Para os pobres abre a sacola,
Para os simples o coração;
Vai, semeadora de carinho,
Abrindo em rosas o caminho,
O caminho da Redenção.

IV

Bandeirante Bendita sejas!
Os sinos cantam a voz das igrejas
Pelo amor que aproxima os bons.
Deante do teu vulto clemente
Abram-se os braços de toda a gente
E vibram todos os corações.

LOBINHOS

MOWGLI, O LOBINHO-HOMEM

Uma noite, Shere-Khan, o tigre cruel, quando errava faminto pela mata à procura de caça encontrou, numa clareira, o acampamento de uma família de lenhadores. Todos dormiam. Shere-Khan exultou de alegria, antegosando a segura presa. Apesar de ser um animal grande e forte, era covarde e receava encontrar-se peito a peito com um Homem.



Atirou-se sofregamente, mas errou o pulo e caiu sobre as brasas, ainda quentes, do fogo do acampamento. A dor inexprimível fê-lo soltar terrível uivo. O lenhador acordou. Shere-Khan fugiu capengando e foi ocultar-se num escuro da floresta.

Com o alvoreço, um filhinho do lenhador enveredou pela mata e se perdeu. Apesar de ser um garotinho ainda, era valente e em vez de choramingar, como faria qualquer outro, tratou de procurar o caminho.

Nessa situação foi encontrá-lo Akelá, o velho lobo cinzento. O pequerrucho, supondo-o um cão, não teve o menor receio e pôs-se, carinhosamente, a agradá-lo com a sua mãozinha gorducha e macia. Akelá ficou satisfeito com isso e levou-o com cuidado, na sua grande guela, para a caverna que habitava com

a sua família composta de mãe-loba e mais quatro lobinhos. Os dois resolveram adotar o pequerrucho como filho e deram-lhe o nome de Mowgli, que significava rã, porque sua pele era lisa e macia, sem pêlos no corpo como têm os lobinhos.

— Guiado por Tabaqui, o chacal, bicho covarde e intrigante, que se alimenta dos restos dos outros, Shere-Khan foi à caverna dos lobos e exigiu a entrega do “homenzinho”, que lhe pertencia.

A caverna era espaçosa no interior, mas a abertura da entrada era estreita e o tigre não podia passar; por isso de nada valeram as ameaças do valentão: Akelá não entregou Mowgli.

Cresceu êle em companhia dos lobinhos e aprendeu muitas cousas. Levaram-no à caça dos gafanhotos e assim aprendeu a pular rapidamente, a saltar à direita, à esquerda, mais ágil que os próprios gafanhotos. Um dia levaram-no a caçar ouriços. Habitado aos gafanhotos Mowgli atirou-se sofregamente e teve a desagradável surpresa de levar umas agulhadas que lhe deixaram as mãos e a boca a sangrar. Akelá ensinou-lhe como devia fazer: deitou-se e ficou imóvel durante muito tempo; depois começou a aproximar-se com movimentos tão lentos que mal se percebiam até que, de um salto, apanhou de surpresa o animalinho. Mowgli aprendeu assim que há trabalhos que exigem atividade, presteza, mas outros que se não realizam senão com muita paciência, calma e tenacidade.

Baloo, o velho e bondoso urso, mestre das leis, ensinou-lhe as senhas que todos os animais usavam para se reconhecerem e auxiliarem: “Nós somos irmãos, tu e eu”. Bagera, a pantera negra, de pêlo sedoso, onde Mowgli gostava de deitar a cabeça para dormir, ensinou-lhe os hábitos de todos os animais das selvas e a maneira como caçavam.

Mowgli aprendeu a desprezar os “macacos”, o povo sem leis, pretenciosos nas suas farças estúpidas e nas suas fanfarronices, mas incapazes de levar qualquer trabalho até ao fim; e

também a Shere-Khan, o tigre coxo, cruel e covarde, que só atacava à traição e contra quem era preciso estar sempre prevenido; Tabaqui, intrigante, medroso, sempre atento às oportunidades para se locupletar sem correr riscos.

Akelá era um sábio; ninguém sabia como êle, dirigir uma caçada; distribuia as tarefas, uns cercavam a presa, outros perseguiram-na, num trote moderado, e cada qual cumpria a sua parte sem desânimo. Todos obedeciam sem discutir, mesmo na sua ausência, porque sabiam que as ordens eram para o bem geral. Muitas vezes, caçando uma lebre, o lobinho sentia-se extenuado; reagia porê, não parava, antes corria com mais ardor e pensava que a lebre devia estar mais cansada do que êle.

Assim a obediência aos velhos lobos era a lei da alcatéia.

Quando a alcatéia se reunia, Akelá subia numa pedra e os lobos rodeavam-no formando um grande círculo. Quando Akelá chegava os lobos erguiam os focinhos e saudavam-no com um prolongado uivo. Era dali que o velho lobo cinzento, que conhecia todas as leis das selvas e conduzia os lobos à caça, transmitia os conselhos que a sua experiência e sabedoria ditavam. Era a “pedra do conselho”.

— Certa vez Shere-Khan, depois de ter procurado lançar a desharmonia entre o “povo livre” (*), compareceu ao conselho e acusou Akelá de guardar na sua “matilha” Mowgli, que não era um lobo, mas um homem, e exigiu que êle lhe fosse entregue. Há grande tumulto e Bagera oferece pela vida de Mowgli um touro que acabava de matar. Os lobos aceitam. Falhara o golpe de Shere-Khan.

Mas a desharmonia lançada pelo intrigante continú. A lei não é mais obedecida; a alcatéia está quasi dissolvida: não se reúne mais para os conselhos; os lobos caçam sós, estão magros, estropiados e o tigre insiste na sua obra destruidora.

(*) Os lobos eram o “povo livre” porque viviam com leis e disciplina e por isso eram fortes e dominavam.

Baloo e Bagera aconselham Mowgli a reunir o conselho e levar a “flor de fogo”, de que todos os animais têm medo (o fogo). Mowgli desce ao distante vale onde vivem os homens e, depois de observar como eles conservam a “flor de fogo”, rouba um pote cheio de brasas das mãos de um menino. Vói ao conselho. A indisciplina é completa. Ninguém mais respeita. Akelá que olha com tristeza para aquele resto de alcatéia, outrora tão vigorosa e feliz. Há tumulto, instigado por Shere-Khan. Mowgli espalha a “flor de fogo”: todos recuam, e ele pega Shere-Khan por uma orelha e humilha-o, prometendo que no próximo conselho virá vestido com a pele daquele miserável intrigante.

Tempos após, Mowgli, auxiliado por Akelá e seus irmãos lobos, e pelos búfalos, mata Shere-Khan.

Akelá e a alcatéia são salvos. Voltam todos à obediência e à lei. E aquele povo outrora feliz, torna de novo a ser o “povo livre”.

Mowgli, mais tarde, encontra a mãe, que o reconhece pelos olhos, e volta aos homens.

Aos Chefes

No “The jungle book”, obra maravilhosa de observação da mata, de R. Kipling, Baden Powell assentou toda a psicologia de sua organização de Lobinhos. Os chefes devem ler com cuidado e muita meditação o livro ou a síntese que damos; e verão que inexgotável fonte de ensinamentos, de psicologia daí se colhem para a educação dos lobinhos.

Akelá é o *Chefe*, que sabe onde está o perigo e guia os lobinhos para o bem, e por isso deve ser sempre obedecido.

Baloo e Bagera são os auxiliares da alcatéia que ajudam Akelá; são as pessoas boas, os mestres, os amigos, que se interessam pelo lobinho e cujos conselhos devem ser ouvidos.

Shere-Khan e Tabaqui, simbolizam os indivíduos máus, cuja companhia deve ser evitada, cujos conselhos nunca serão seguidos.

Nas selvas os lobinhos se não caçavam, não comiam: isso sugere que todos devemos trabalhar para termos o direito de viver.

E assim, os Chefes aproveitarão com inteligência e o "melhor possível", todas as "sábias" lições das selvas.

ORGANIZAÇÃO DOS LOBINHOS

Uma *alcatéa* (ou grupo) de lobinhos é uma das seções de uma Associação Escoteira ou Bandeirante. Dirige-a um (ou uma) *chefe de Lobinhos*, que tem como auxiliar um (ou uma) *sub-chefe*.

Um menino para ser lobinho deve ter de 7 a 11 anos de idade e ser apresentado por seus pais ou tutores.

A alcatéa é dividida em *matilhas* (patrulhas) de seis lobinhos. Quando a alcatéa tiver mais de três matilhas são necessários dois sub-chefes. O número de lobinhos de uma alcatéa nunca deve exceder de 36.

LEI E PROMESSA

Para ser incorporado no Movimento como lobinho o menino depois de saber a Lei e a Saudação do Lobinho, presta a seguinte promessa:

Prometo esforçar-me o mais possível:

1 — Para ser leal e cumprir meus deveres para com Deus e a Pátria e obedecer à Lei do Lobinho.

2 — Prestar todos os dias um pequeno serviço a alguém.

Lei do Lobinho:

I. O lobinho ouve sempre aos mais velhos.

A *divisa* dos lobinhos é:

"O melhor possível".

SINAL DE RECONHECIMENTO. SAUDAÇÕES



O sinal de reconhecimento dos lobinhos são os dedos, indicador e médio, formando um V. É simbólico, representam as duas partes da promessa. Lembrem as duas orelhas de um lobo, sempre atento.

Os lobinhos usam a meia saudação e a completa, como os escoteiros, tendo porém os dedos em V.

DISTINTIVOS

Depois de ter feito a promessa o lobinho é considerado um *pata-tenra* e tem o direito de fazer a saudação e usar os distintivos e o uniforme.

O distintivo geral é uma cabeça de lobo bordada em vermelho, sobre fundo verde, usado na frente do chapéu e na camisa, sobre o peito, do lado esquerdo. Só o chefe poderá autorizar o uso do distintivo, devendo retomá-lo caso o lobinho seja excluído ou abandone o movimento.



Em traje civil o distintivo será de metal e usado na botoeira do casaco.

A posse do distintivo traz grande responsabilidade pois indica que quem o usa é um Lobinho!, um menino sem falhas.

Distintivo da matilha: pequeno triângulo de flanela, da cor da matilha, cosido abaixo da costura do ombro esquerdo, com o vértice para cima.

Distintivo da alcatéia:

1. Lenço — de uma só cor para os lobinhos da alcatéia.

2. Cadorço de 12 mm. de largura com o nome ou local da alcatêa, cosido acima da costura do ombro direito.

3. Bandeira — amarela com o emblema e o nome ou local da alcatêa.

4. Bastão totem: bastão encimado por uma cabeça de lobo simbólica.



As matilhas podem usar um bastão totem desde que todos os seus lobinhos satisfaçam as seguintes condições: *a)* terem mais de oito meses de atividade; *b)* possuírem a 1.^a estrêla. Sempre que um lobinho da matilha ganha uma especialidade ou uma estrêla de atividade, pregam no bastão uma fita de lã de 20 cm., de côr correspondente à especialidade.

Distintivo de atividade — Para cada ano de hão atividade (mais de 65 % de frequência), estrêla prateada de seis pontas, em fundo amarelo, colocada no lado esquerdo do peito. Esse distintivo poderá ser bordado sobre feltro ou lã.

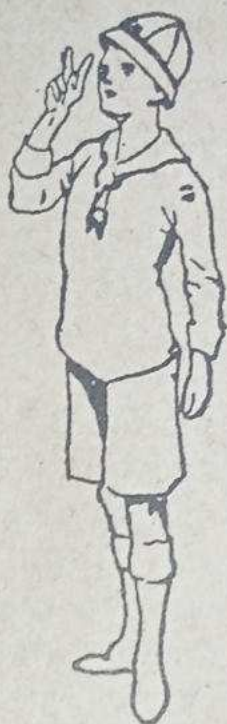
Distintivo de classe: 1. uma estrêla prateada de seis pontas, em fundo triangular amarelo, à direita do distintivo do chapéu, para lobinho de uma estrêla;

2. duas estrêlas nas condições acima, usadas de um e outro lado do distintivo do chapéu, para lobinho de duas estrêlas.

Distintivo de monitor — Duas tiras de flanela amarela de 12 mm. de largura, em tórno da manga esquerda, entre o ombro e o cotovelo. Para o sub-monitor, uma só tira.

— Não é permitido ao lobinho acrescentar ao uniforme qualquer distintivo, condecoração ou enfeite, não autorizados pelos regulamentos.

UNIFORME



O lobinho usa o seguinte uniforme com os distintivos e insígnias a que tiver direito:

Camisa de brim, ou jérsei de lã ou algodão, branco ou azul (côr uniforme para cada alcatêa).

Calção: azul marinho, de brim, curto e largo, acima dos joelhos, sem bolsos laterais.

Meias: compridas, tipo "turiste" ou esporte.

Lenço: para o pescoço, de côr distinta para cada alcatêa.

Chapéu: de brim de linho branco, com seis gomos e seis centímetros de aba, ou boina preta.

Calçado: sapatos ou borzeguins de couro.

CLASSES

O lobinho é classificado:

Pata-tenra, depois de fazer a promessa. *Lobinho de uma estrêla*, depois de satisfazer as seguintes provas:

- a) conhecer a composição da Bandeira Nacional e saber içá-la;
- b) ser capaz de dar os seguintes nós, e conhecer suas aplicações: nó direito, volta de fiél; laís de guia e nó de correr;
- c) dar uma cambalhota; saltar carniça em um companheiro de sua estatura; lançar uma bola de tênis com as mãos direita e esquerda a um companheiro que esteja a 10 metros de distância e que deve apanhá-la quatro vezes em seis, no mínimo, e recebê-la nas mesmas condições;
- d) pular na corda, de pés juntos, trinta vezes. Equilibrar na cabeça, caminhando numa distância de 10 metros, três livros de formato médio (1/8 de 200 fôlhas cada um);
- e) saber e praticar os cuidados que se deve ter com as mãos, pés, unhas, dentes e cabelos; fazer diariamente uma série de movimentos de ginástica sueca e respiratória;
- f) saber vêr as horas em um relógio;
- g) ter pelo menos três meses de atividade em um Grupo, como Lobinho.

Lobinho de duas estrêlas:

- a) conhecer o alfabeto Morse ou o de Semáforas e ser capaz de transmitir e receber vinte letras, errando, no máximo cinco;
- b) conhecer os oito pontos principais da Rosa dos Ventos;
- c) saber o Híno Nacional e o Híno da Bandeira;
- d) ter economizado dois cruzeiros, se possível, com o produto de seu trabalho;
- e) fazer sozinho um modelo de um trabalho de madeira, metal, papelão ou barro; ou uma série de oito desenhos coloridos, representando bandeiras, decorações, animais observados na natureza, todos com inscrições bastante claras;
- f) saber engraxar os sapatos, fazer uma cama, dobrar a roupa;
- g) acender e alimentar um fogo em casa ou no campo;
- h) ser capaz de transmitir corretamente um recado de pelo menos 15 palavras, após um determinado percurso de corrida a pé ou de bicicleta;
- i) fazer corretamente quatro movimentos principais de ginástica suéca. Caminhar sobre uma prancha de três metros de comprimento por um decímetro de largura, colocada a um metro de altura do sólo;
- j) saber curar um golpe num dedo, cobrir uma queimadura e conhecer o perigo de infeccionar um ferimento;
- k) ter pelo menos 6 meses de atividade como lobinho.

PEDRA DO CONSELHO

Quando a alcatêa se reunia em conselho, na floresta, Akelá, tomava posição numa grande pedra e todos os lobos sentavam-se em círculo para ouvir os seus conselhos. Os nossos lobinhos também se reúnem formando o “círculo do conselho”, todos unidos, quási se tocando, para ouvir Akelá, ou o “círculo de parada”, maior, para as suas formaturas. No centro, sobre uma elevação feita de terra ou pedras amontoadas, fixam o bastão totem. (Veja os círculos das Fadas).

SAUDAÇÃO DE HONRA

Para homenagear um visitante ilustre, ou o próprio chefe, a alcatêa tem o “uivo de honra!”

Os lobinhos formam no círculo de parada, rapidamente, ficando acorados, calcanhares unidos, as mãos tocando ao chão, entre os pés, (na posição de um lobo ou cão sentado) e gritam:

“Akelá! O melhor possível!”

e dando pequenos saltos, sem sair do lugar, erguem as duas mãos em meia saudação.

O Chefe então pergunta, entre exclamativo e interrogativo, quatro vezes seguidas, dando a volta:

“O melhor possível?!”

Depois da quarta vez os lobinhos arriam a mão esquerda, saudando ainda com a direita e respondem, como num longo uivo: *siim...* (sim) e exclamam com energia:

“O melhor! O melhor!”, querendo significar que estão sempre decididos a cumprir cada vez melhor a sua promessa de lobinhos. Depois se levantam e ficam em posição de alerta.

CEREMÔNIA DA PROMESSA

A mesma das Fadas, feitas as alterações que naturalmente se impõem.

PASSAGEM DE UM LOBINHO PARA ESCOTEIRO

A alcatéa está no “círculo de conselho”; a certa distância estão os Escoteiros; entre os dois há uma risca: é o limite da “cidade dos homens”.

Akelá lembra que Mowgli depois de haver vivido entre os lobos regressou para a companhia dos homens: — “Um dos lobinhos da alcatéa quer passar para o meio dos homens. Akelá vái conduzi-lo até às portas da cidade”. O lobinho despede-se dos companheiros e Akelá o conduz até ao limite, onde o chefe dos escoteiros o recebe dizendo da alegria que tem nisso e incorpora-o a uma das patrulhas.

O LOBINHO É FORTE E CORAJOSO

Cada lobinho é um Mowgli, forte, disciplinado, inteligente e corajoso. Era comum, nas corridas pela mata, um espinho rasgar as carnes de Mowgli, ou nas caçadas algum animal enterrar-lhe profundamente os dentes. Mowgli era forte, não ligava importância à dor mas sabia que era necessário ficar logo bom e cuidava das feridas aplicando as ervas que Baloo lhe ensinava. Sabia que a humidade lhe fazia mal e evitava os lugares excessivamente sombrios, onde o sol não penetrava. A luz dava-lhe alegria e era com prazer que êle trabalhava ao sol, com o corpo quási nú, tendo apenas a cabeça protegida por folhagens. Dormia ao ar livre, nas árvores, e só quando o tempo era máu recolhia-se a algum abrigo.

INSÍGNIAS DE CAPACIDADE

Como os escoteiros, que se especializam num assunto para o qual sentem que têm mais habilidade e obtêm os distintivos de especialidade, assim também os lobinhos depois de terem obtido a 1ª estrêla, podem aspirar as insígnias de capacidade.

Estas são divididas em quatro grupos:

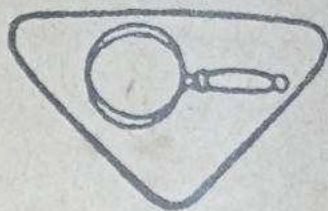
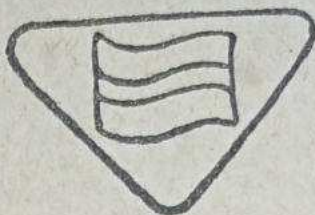
- I — Inteligência (insígnias azues);
- II — Habilidade manual (insígnias amarelas);
- III — Serviços para outrem (insígnias vermelhas);
- IV — Saúde (insígnias verdes).

Essas insígnias são conferidas após haver o lobinho prestado um exame de capacidade, de acôrdo com as exigências abaixo:

GRUPO I

Antes de ser conferida qualquer das insígnias dêste grupo os lobinhos devem prestar a seguinte promessa:

"Prometo esforçar-me o mais possível para continuar a exercitar-me (ou coleccionar, ou observar) depois de haver ganho a minha insígnia".



Observador — Conhecer alguma cousa sôbre a história e hábitos de cinco animais selvagens da região, mamíferos ou aves; ou conhecer os nomes e o aspecto de vinte flores ou árvores da região; saber, das plantas comuns, quais as venenosas para os animais e homens.

Saber seguir uma pista, orientando-se por pontos de referência, pela bússola, ou por sinais deixados no chão; jôgo de kim.

Promessa especial que se deve exigir do observador, antes de entregar-lhe a insígnia:

"Prometo prestar serviço tanto aos animais como aos homens".

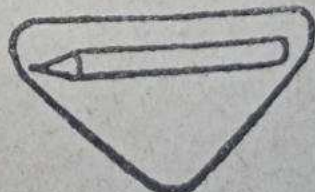
Sinalheiro — Conhecer perfeitamente o alfabeto Morse e o de semáforas; conhecer os sinais especiais mais comuns; saber ler e expedir, lenta, mas corretamente, palavras simples, num e noutro alfabeto; ter conhecimento prático dos sinais de campo: de fumo, acústicos, por movimento de braços ou do bastão e sinais de pista.

Colecionador — Fazer uma coleção de selos ou de espécimens botânicos ou geológicos; de cartões postais, de sinetes, etc., arranjada conveniente e sistematicamente e etiquetada com inteligência.

GRUPO II

Antes de receber uma insígnia dêste grupo um lobinho deve fazer a seguinte promessa:

"Se não conseguir logo resultado em qualquer trabalho que esteja a executar hei de perseverar nas tentativas, até o conseguir".



Artista — Copiar a pena ou a lápis um desenho representando um homem, um animal ou um objeto qualquer; desenhar do natural uma

paisagem ou um objeto. Modelar em barro, em tabatinga ou em cêra, uma cara de homem, um animal ou um pássaro que o examinador possa reconhecer. Esculpir sôbre madeira pequenos trabalhos.

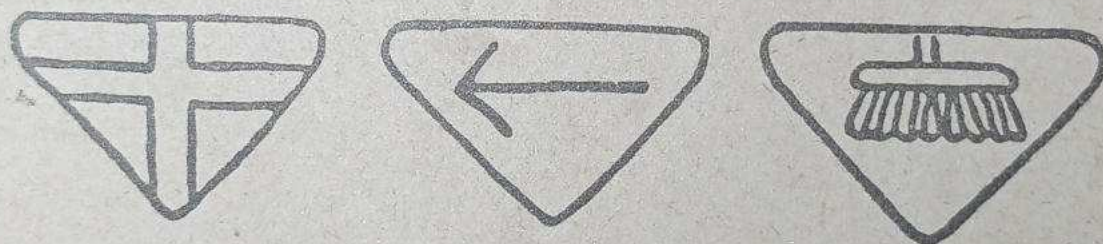
Para o lobinho obter esta insígnia não precisa satisfazer a todas as provas, mas apenas as de pintura, as de modelagem ou as de escultura.

Tecelão — Fazer um *cache-nez* de lã tem ponto *tricô*; tecer um saco ou uma rede com barbante; tecer, com rafia, um objeto útil; fazer um cesto ou paneiro; pôr um remendo e pregar botões numa roupa.

Marcineiro — Conhecer o manejo das ferramentas e saber usá-las. Fazer os artigos seguintes: um tamborete, uma pequena mesa, uma estante de livros.

GRUPO III

Antes de receber uma insígnia do terceiro grupo um lobinho deve fazer a promessa seguinte:



“Farei todo o possível para ajudar os outros, antes de pensar em mim”.

Enfermeiro — Saber pensar uma mão, de sorte a estancar uma hemorragia o mais assepticamente possível; saber limpar e tratar uma esfoladura; conhecer o tratamento das luxações; saber aplicar um penso numa clavícula ofendida; saber colocar um braço na tipoia e passar um penso na cabeça; conhecer o tratamento para fazer estancar sangue do nariz; saber abafar o fogo de uma vestimenta e tratar queimaduras ligeiras; poeira nos olhos; precauções a tomar contra as insolações e seu tratamento.

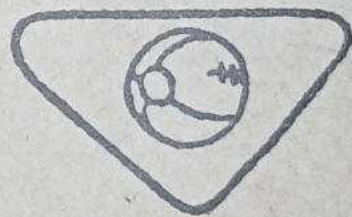
Guia — Saber os caminhos que levam á cidade ou vila mais próxima e conhecer a sua distância; direção e distância de três cidades ou logarejos vizinhos da sua. Saber dar, a um estranho que pergunte o caminho, indicações precisas, explícitas, feitas com presteza e polidez. Conhecer os arredores, a distância do posto policial, de bombeiros, do médico, do farmacêutico, do hospital, do vigário ou pastor, do ferreiro, da garage ou cocheira, e do hotel mais próximo. Saber os nomes e as

situações das melhores casas comerciais de diferentes gêneros; conhecer as ruas e travessas, ou as picadas e atalhos, num raio de 1 quilômetro da sede da alcatêa; saber estimar aproximadamente distâncias (de modo a poder dar indicações a quem as pedir); conhecer a história do seu município e os monumentos e sítios históricos das redondezas.

Trabalhos domésticos — Limpar uma grelha; preparar o fogo e acendê-lo sem gastar mais de dois fósforos; fazer chá; cozinhar um ovo; descascar batatas e cozinhá-las; saber cozinhar legumes; engraxar um par de sapatos; fazer uma cama; lavar a louça; limpar janelas, facas, objetos de cobre, etc.

GRUPO IV

Antes de receber qualquer insígnia dêste grupo o lobinho deve fazer a seguinte promessa:



“Hei de esforçar-me para ter sempre limpos meu corpo e meus pensamentos, para ser correto nos jogos e dominar-me”.

Ginasta — As provas são divididas em duas séries A e B. Série A para os lobinhos de 8 a 10 anos; a série B para os de 10 a 12. As provas são do mesmo gênero nas duas séries, mas exigindo esforços diferentes.

Provas da série A — Um lobinho deve ser capaz de correr 100 metros em 20 segundos; saltar em altura, 80 cm; saltar, em comprimento, 1m,60; subir em uma vara ou corda de 3m; lançar uma bola de tênis a 20 m. e apanhar uma bola lançada de 15 metros.

Conhecer os exercícios de suéca suficientes para movimentarem todos os membros do corpo; ter conhecimento dos principais golpes de box; saber lutar corretamente.

Provas da série B — Correr 100 metros em menos de 19 segundos; saltar, em altura, 90 centímetros; saltar, em distância, 2m. 10; subir em uma corda ou vara de 3m.; lançar uma bola de tênis a 35m. e apanhar uma bola lançada de 22m.

Conhecer os exercícios de suéca suficientes para movimentarem todos os membros do corpo; conhecer os principais golpes do box e suas defesas; saber lutar corretamente.

Nadador — Nadar vinte metros e boiar durante um minuto; ser capaz de descalçar nágua um par de meias, ou, como variante, saber nadar de costas 15 metros, tendo os braços cruzados sobre o peito; saber mergulhar quando nadando ou atirando-se de uma prancha, borda de embarcação ou qualquer elevação sobre o mar.

Desportista — Para obter esta insígnia o lobinho deve ter feito parte de um "team" durante três meses, tomando parte em todos os "matches". Deve ser um bom jogador e escrupulosamente correto. Não deve ter sido nunca tirado de campo por incorreção ou disputa.

Uma estrita obediência às regras do jogo, bom humor, audácia e jogo impessoal valem tanto quanto a destreza e habilidade. (Um lobinho deve, quando perdendo, habituar-se a aplaudir os vencedores).

CHEFES DE LOBINHOS

Poderão ser Chefes de Lobinhos pessoas de ambos os sexos, sendo preferível as do sexo feminino. As condições são as mesmas exigidas para chefes escoteiros, substituída a alínea *d*) da *Parte prática*, pelo seguinte:

d) demonstrar conhecimentos precisos sobre as provas de lobinho de 1 e 2 estrêlas; *e*) satisfazer as provas de cozinha exigidas para escoteiros de 1.^a classe; *f*) satisfazer as provas de socorros de urgência exigidas para escoteiros de 2.^a e 1.^a classe e para a especialidade de Ambulância.

Parte teórica: — responder aos questionários A, B e C para lobinhos. (Curso da U. E. B.).

Distintivo de Chefe. Círculo de esmalte (verde) tendo a cabeça de um lobo (vermelho), encimando uma fita (amarela) com a palavra "Lobinhos".



CAPÍTULO XVII

ESCOTEIROS DO MAR. PIONEIROS

ESCOTEIROS DO MAR

São escoteiros que fazem a sua educação e aprendizagem para a vida nessa grande escola de coragem e sangue frio que é o mar. Esse ramo do escotismo pondo os rapazes num in-



teligente contacto com o mar, e adotando os mesmos processos do escotismo em terra, dá-lhes o desembaraço, o sangue frio, os recursos, a disciplina do marinheiro.

“Os perigos da vida do mar educam o homem na escola da coragem e incutem-lhe no ânimo um profundo sentimento do dever. A vida do marinheiro é uma vida de paciência, de atividade e vigilância. É cheia de cuidados e de responsabilidades”. (Smiles).

O PROGRAMA

O programa dos escoteiros do mar é idêntico ao dos de terra, acrescido, porém, de assuntos relativos ao meio onde vão agir. O escoteiro do mar é um homem completo, sabendo tão bem "*desenrascar-se*" no meio da floresta como no isolamento das águas. As suas excursões serão ora para a mata, ora para as praias, para as ilhas ou em cruzeiros, usando sempre, como meio de locomoção, embarcações a remos ou a vela. Devem dedicar-se de preferência a especialidades marinheiras: *arraais, guarda-costa, pescador, salva vidas, nadador, sinaleiro, astrônomo*, etc.

AS PROVAS

Acrescentar às provas dos escoteiros de terra, mais as seguintes:

Para novição:

- 1 — saber reconhecer de onde vem o vento e para onde corre a maré;
- 2 — saber empatar e iscar um anzol.

Para 2.^a classe:

- 1 — nadar 50 metros;
- 2 — saber remar, prumar e amarrar uma canôa;
- 3 — ter noções sobre previsão de tempo e conhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações;
- 4 — conhecer os sinais de socorro no mar.



Distintivo de 2.^a classe

Para 1.^a classe :



Distintivo de 1.^a classe

- 1 — nadar 100 metros;
- 2 — saber governar um barco a remos e, como guarnição, a manobra de um escaler a vela;
- 3 — conhecer as bandeiras do Código Internacional de Sinais;
- 4 — conhecer os balizamentos e as regras da Convenção de Washington.

UNIFORME

O uniforme dos Escoteiros do mar é igual ao dos de terra porêem em pano de brim mescla, brim branco ou flanela azul. Dêsses só o de mescla é obrigatório.

No mescla os botões são pretos, com âncoras; no branco e no azul são dourados.

O chapéu é substituído por “boné” branco, tipo “Marinha”, com fita preta e o dístico “Escoteiros do Mar” dourado; ou chapéu branco, tipo “Marinha” tendo na frente o emblema da F. B. E. M., de metal bronzeado.

Os distintivos de monitor no uniforme branco são duas tiras azul marinho.

O CHEFE DO MAR

Para os escoteiros de terra basta ao indivíduo ter entusiasmo pelo movimento, podendo com pequeno esforço, munido de um *Guia* de escotismo, transformar-se em um bom chefe, vencendo de vagar, com os seus escoteiros, as dificuldades que encontre.

No mar a facilidade não é a mesma. O *Chefe* não pode ser um iniciante como os que vai instruir. Deve ser um homem

experimentado, afeito ao mar, conhecendo-lhe todos os perigos e tendo, como principal qualidade, a prudência.

SERVIÇOS PÚBLICOS

Os escoteiros do mar prestam serviços organizando no litoral postos de salvamento e socorro, observação, sinais, etc.

DIREÇÃO DO MOVIMENTO

A direção dos escoteiros do mar cabe à Federação Brasileira dos Escoteiros do Mar, instituição civil, que tem, entretanto, os estatutos aprovados, oficialmente, pelo Ministério da Marinha. Foi fundada a 7 de Setembro de 1921.

PROVAS DE MAR

DE ONDE VEM O VENTO ?

1. Molhando o dedo indicador e expondo-o ao ar êle seca mais rapidamente, e portanto esfria, do lado de onde vem o vento.
2. Vendo em que direção bate a *grimpa*, bandeirola que as embarcações a vela devem usar no topo do mastro.
3. Jogando para o ar fiapos de estopa, de capim seco ou de papel, que o vento leva mostrando a direção de onde vem.
4. Observando a arrebentação das ondas.

PARA ONDE CORRE A MARÉ ?

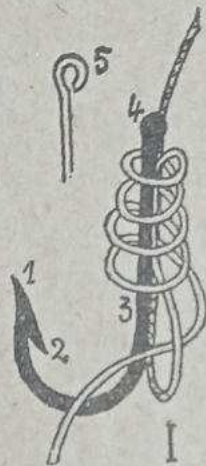
1. Um navio fundeado mantém-se aprofado à corrente. Assim as prôas dos navios fundeados mostram a direção da correnteza.
2. Acompanha-se durante algum tempo um objeto que passe flutuando.

EMPATAR E ISCAR UM ANZOL

Empatar o anzol é prendê-lo fortemente na linha com volta de fiel ou falcassando-o.

O escoteiro cuidadoso não guarda o anzol no caniço: empata-o deixando uma alça onde fixa a linha quando o for utilizar.

- 1 — Fisga
- 2 — Farpa
- 3 — Haste
- 4 — Palheta
- 5 — Anel



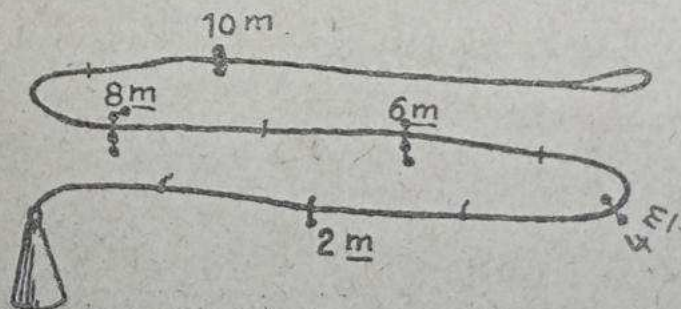
Quando não em uso o anzol é guardado numa caixinha, sempre fora do alcance das crianças.

Iscar é colocar a isca. Esta deve ser posta de maneira a cobrir a ponta do anzol.

Cada qualidade de peixe tem suas iscas prediletas e antes de qualquer pescaria os escoteiros devem se informar com os pescadores locais quais os peixes da região e que iscas são mais convenientes. Não fazendo assim, perderão seu tempo.

PRUMAR

O prumo serve para medir a profundidade no mar e saber a natureza do fundo. É constituído por uma linha graduada e um pêso de chumbo — *chumbada*.



Lança-se nágua o pêso, deixando a linha correr até sentir que tocou o fundo. Com a linha bem teza lê-se a graduação, que corresponde à profundidade.

A chumbada tem na base uma cavidade onde se coloca sabão ou sebo. Tocando o fundo, a lama, areia ou cascalho vêm ali grudados, e a pedra deixa marcas. Dêsse modo sabe-se de que natureza é o fundo.

FUNDEAR

Para fundear uma embarcação num lugar qualquer desconhecido:

- 1.º — pruma-se, para saber a profundidade e a natureza do fundo;
- 2.º — dá-se à embarcação seguimento para ré;
- 3.º — lança-se o “ferro” que é arrastado até unhar;
- 4.º — deixa-se a amarra correr até ter fora um comprimento três vezes maior que a profundidade.

Quando a embarcação estiver a vela, aprôa-se ao vento, arria-se o pano de proa e lança-se o ferro; o grande fará cair a embarcação.

Vozes de manobra para fundear ou suspender:

- 1 — a) “Ferro pronto a largar!”
b) “Larga o ferro!”
- 2 — a) “Ferro pronto a içar!”
b) “Iça o ferro!”

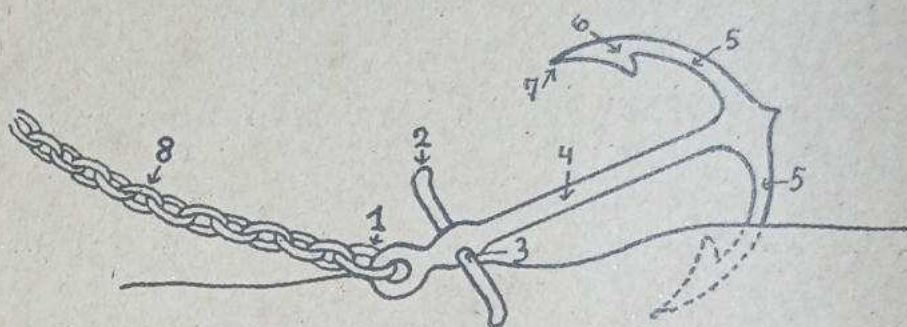
As embarcações pequenas usam, para fundear, um ancorote, uma poita ou uma fateixa.

⚓ Ancorote é uma âncora pequena. Poita é um bloco de ferro, de pedra ou de cimento armado. Fateixa é um ancorote com três braços e sem cepo.

O fundo de melhor *tensa* é o de lama, seguindo-se-lhe o de areia e cascalho. Não se fundêa em fundo de pedras, não unha e arrisca-se a perder o ferro.

ANCOROTE

- 1 — Anete
- 2 — Cepo
- 3 — Cruz
- 4 — Haste
- 5 — Braços
- 6 — Pata
- 7 — Unha
- 8 — Amarra



Com o movimento da embarcação para ré ao fundear, o ancorote é arrastado e *unha*, enterrando a pata no fundo.

A amarra ou amarreta é constituída pelos elos. Envez de amarreta em geral as embarcações pequenas usam um cabo, por ser de mais fácil manejo.

AMARRAR A EMBARCAÇÃO DE PÔPA E PRÔA

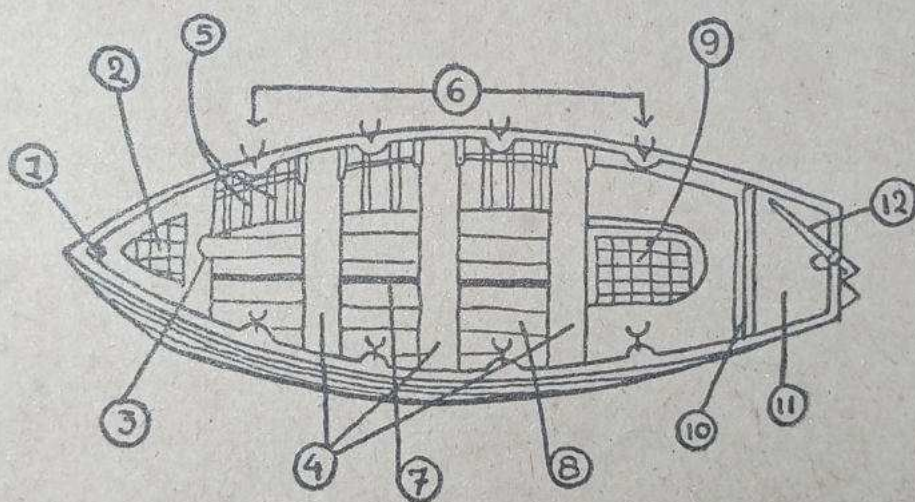
Ao abordar uma praia com fraca arrebentação, aproxime-se com a prôa sempre para o mar, para que a embarcação possa montar nas ondas e não alagar. À certa distância, fora



da arrebentação, lança-se o ferro e deixa-se a embarcação cair sem atravessar, aguentando com os remos e "solecando" a amarra, até chegar a um ponto em que a guarnição possa saltar para passar o cabo de pôpa e fixá-lo em terra.

Abordar uma praia em que haja arrebentação forte é uma manobra que exige maior habilidade que qualquer outra no mar. É perigosíssimo. Nêsse caso a embarcação não será fundeada, será posta em terra. Aproximando-se sempre com a proa para o mar, deixa-se a embarcação descaír ciando; quando se aproxima uma onda dá-se seguimento avante para manter o govêrno e logo que tenha passado cia-se o mais rapidamente possível. É preciso lembrar-se que a arrebentação vista do mar parece sempre muito mais fraca do que realmente é.

NOMENCLATURA DE UMA EMBARCAÇÃO



1 — Olhal da proa

2 — Castelo

3 — Carlinga

4 — Bancadas

5 — Cavernas

6 — Forquetas

7 — Sobrequilha

8 — Escôas

9 — Xadrez do paneiro

10 — Guarda patrão

11 — Casa do cão

12 — Cana do leme

REMAR

Não é assunto que se possa resumir em livro. Daremos apenas as *vozes* (ordens) que patrão e guarnições devem co-



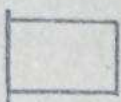
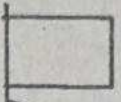
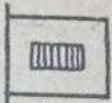
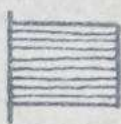
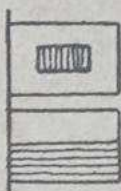
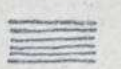
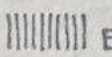
nhecer bem, pela prática, para manobrar com precisão em uma embarcação a rêmos:

- 1 — Guarnecer bancadas
- 2 — Rêmos prontos
- 3 — Arma rêmos
- 4 — Cruza rêmos
- 5 — Avante
- 6 — Arvora
- 7 — Cía

- 8 — Rêmos nágua
- 9 — Escora
- 10 — Cunha rêmos
- 11 — Safa rêmos
- 12 — Cruza sôbre a bôrda
- 13 — Rêmos ao alto
- 14 — Leva remos.

Essas ordens podem ser dadas aos dois bordos ou apenas a um dêles, BE ou BB, conforme a manobra.

SINAIS DE PREVISÃO DE TEMPO

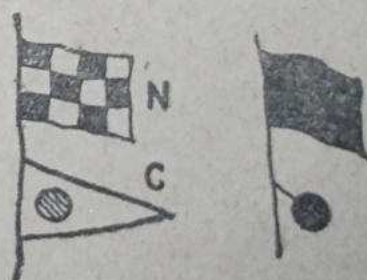
TEMPO	VARIAÇÕES DE TEMPERATURA	COMBINAÇÕES	VENTOS PERIGOSOS
 Bom	 Normal	 Bom tempo; temperatura em declínio	 De dia
 Instavel	 Forte ascensão	 Tempo instavel; forte ascensão de temperatura	 A' noite
 Máu	 Forte declínio	 PRETO	 AMARELLO
 AZUL	 ENCARNADO		

Êsses sinais são usados pelas estações oficiais da Diretoria de Meteorologia.

SINAIS DE SOCORRO NO MAR

De dia:

- 1 — Bandeiras N e C do C. I. S.
- 2 — Para grandes distâncias: uma bandeira quadrangular qualquer e uma esfera que pode ser feita com um bolo de pano ou roupas.



- 3 — Sons seguidos de apito, sereia ou buzina.
- 4 — Tiros disparados de minuto em minuto.

À noite:

- 1 — Tiros, sons e apitos, como de dia.
- 2 — Chamas como as produzidas por um barril de alcatrão ardendo; fogueiras no convés.

3 — Foguetes de lágrimas com pequenos intervalos.

Sinal geral de socorro

O homem do mar tem um profundo sentimento de solidariedade. Assim também o escoteiro: vendo alguém em perigo corre a prestar auxílio diretamente, se isso lhe for possível, ou senão providencia resolutamente para que sejam prestados socorros, solicitando auxílio dos pescadores, de outras pessoas, das Capitâneas, da polícia.

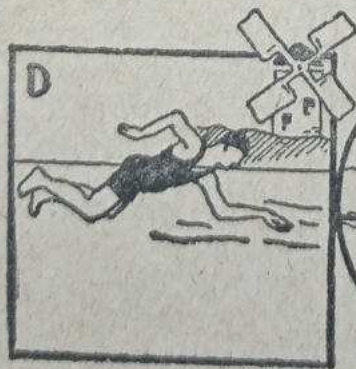
O escoteiro está sempre alerta, observando junto à costa e ao largo.

ABC DA NATAÇÃO



A — Aprender a aspirar pela bôca fora d'água e a expirar pelo nariz debaixo d'água.

B — Pegar os joelhos com as mãos. O corpo tende sempre a flutuar e isso dá confiança ao iniciante.



C — Estendendo as pernas e os braços, ficar em posição horizontal. O nadador sentirá que a tendência natural do corpo é ficar sempre à tona d'água.

- D — Fazer movimentos de braço, respirando como em A.
E — Fazer movimento das pernas somente.
F — Combinar os movimentos das pernas, braços e respiração.

Por êsse processo em uma lição qualquer escoteiro nadará. Há muito tempo o aplicamos com magníficos resultados.

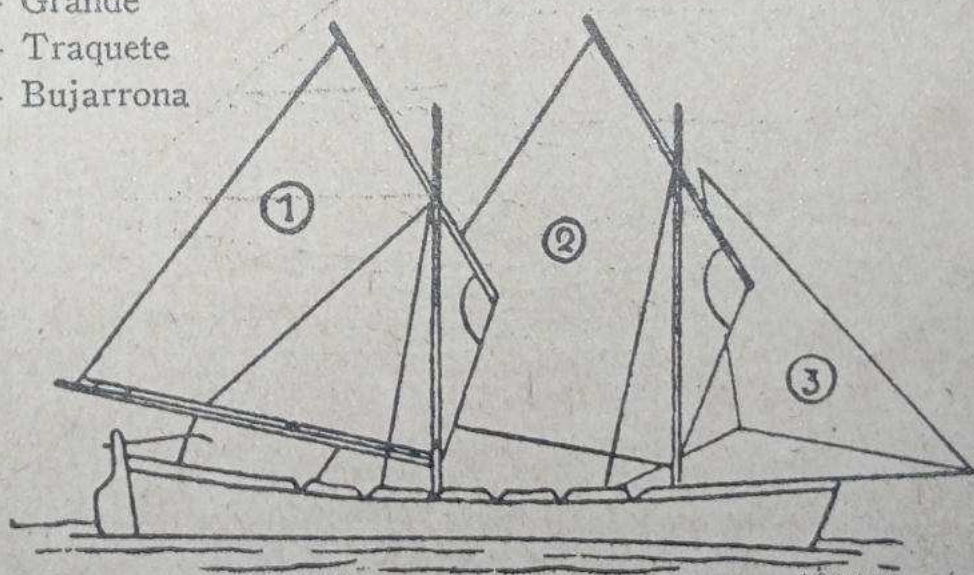
VELA

A vela é um esporte atraentíssimo. É uma luta entre a natureza e o homem, em que êste, com a sua coragem e habilidade, domina as fôrças, às vezes desencadeadas, da natureza. Exige um espírito sempre alerta, e muita disciplina, calma, sangue frio, prudência e previdência.

As embarcações dos escoteiros em geral são armadas num dos seguintes tipos: as maiores, com dois mastros, e velas de pendão ou carangueja;

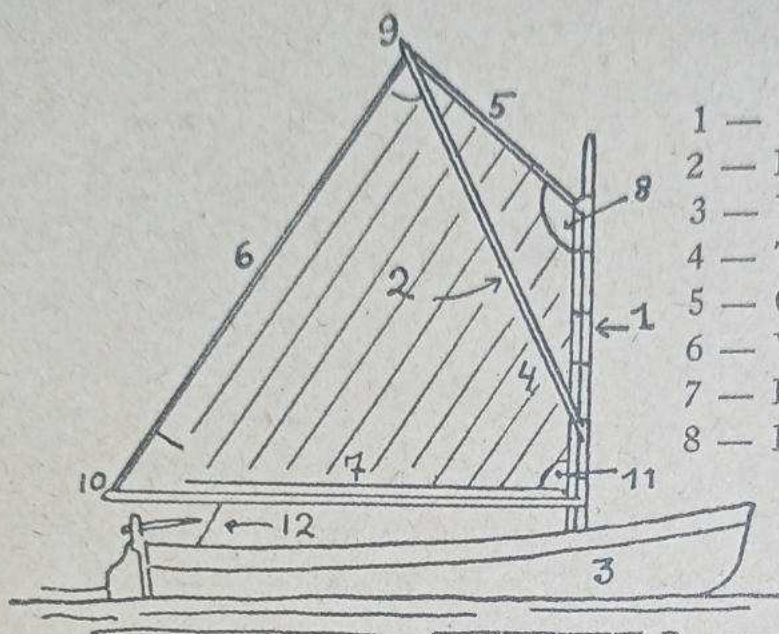
Velas de pendão

- 1 — Grande
2 — Traquete
3 — Bujarrona

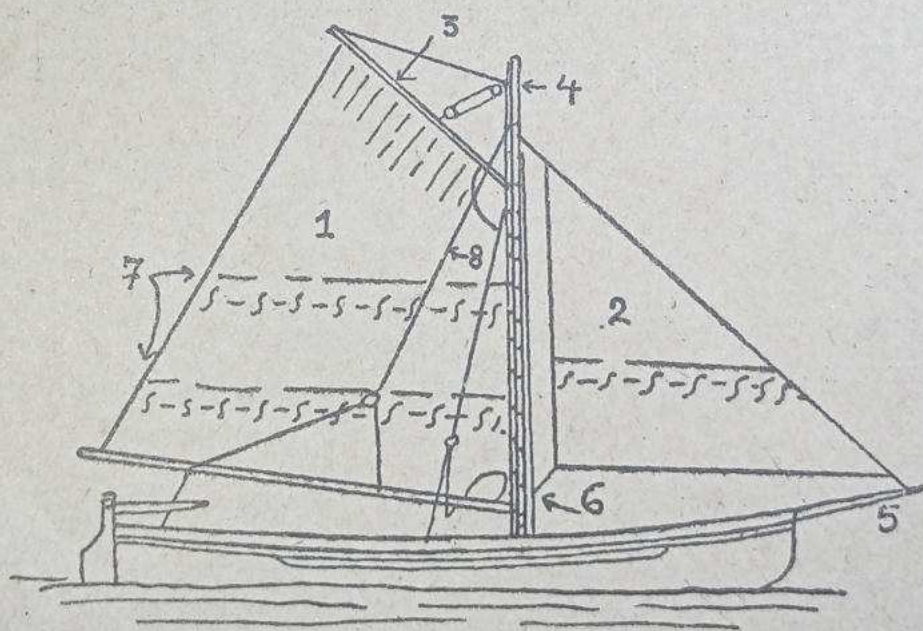


As menores, de um só mastro, em "cutter", com carangueja ou espicha:

Armação com espicha



- 1 — Mastro
- 2 — Espicha
- 3 — Verdugo
- 4 — Testa da vela
- 5 — Gurutil
- 6 — Valuma
- 7 — Esteira e retranca
- 8 — Punho da boca
- 9 — Punho da pena
- 10 — Punho da escota
- 11 — Punho da amura
- 12 — Escota



"Cuter"

- 1 — Vela grande
- 2 — Bujarrona
- 3 — Carangueja
- 4 — Adriça do pique
- 5 — Gurupes
- 6 — Escota da bujarrona
- 7 — Fórras dos rizes
- 8 — Amantilho da retranca

EXPRESSÕES MARINHEIRAS USUAIS

Barlavento — o bordo de onde vem o vento.

Sotavento — o bordo oposto ao vento.

Linha do vento — a direção de onde vem o vento.

O movimento para *vante* chama-se *seguimento*; para *ré*, *caimento*; lateral *abatimento* ou *deriva*.

Orçar é aproximar a prôa da linha do vento.

Arribar é afastar a prôa da linha do vento.

Diz-se que a embarcação dá uma *guinada* quando desvia do caminho para um ou outro bordo.

Caçar uma vela é abrí-la ao vento, alando pela escota.

Carregar é abafar o pano.

Ferrar é enrolá-lo nas retrancas, vergas ou mastros por meio das *passadeiras* ou *bichas*.

Velas redondas ou *pano redondo* é o que enverga de BE a BB.

Velas latinas ou *pano latino* é o que enverga de pôpa a prôa.

Envergar uma vela é fixá-la à verga ou mastro.

Risar é diminuir a superfície da vela por meio dos *rises*.

Ganhar barlavento é vencer caminho contra o vento.

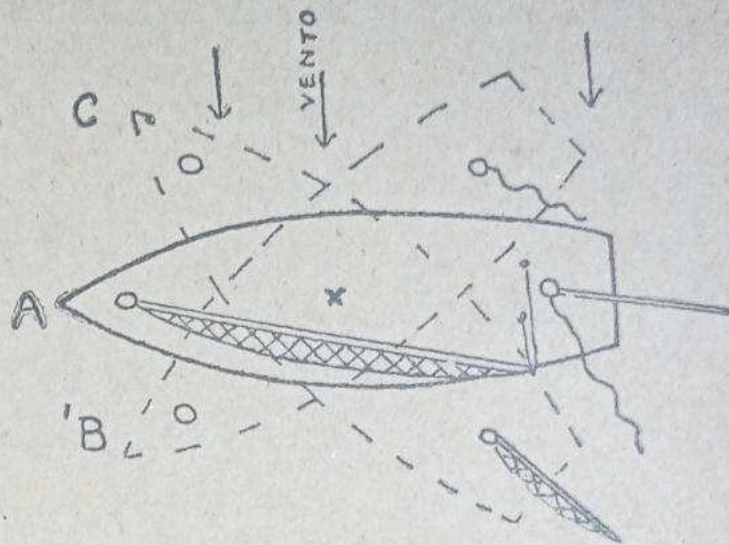
A vela quando não recebe o vento em cheio fica batendo; diz-se que está *panejando*.

EFEITO DAS VELAS

1. Toda vela caçada na prôa tende a levar a embarcação para a arribada (B);

2. Toda vela caçada na pôpa tende a levá-la para a orça (C).

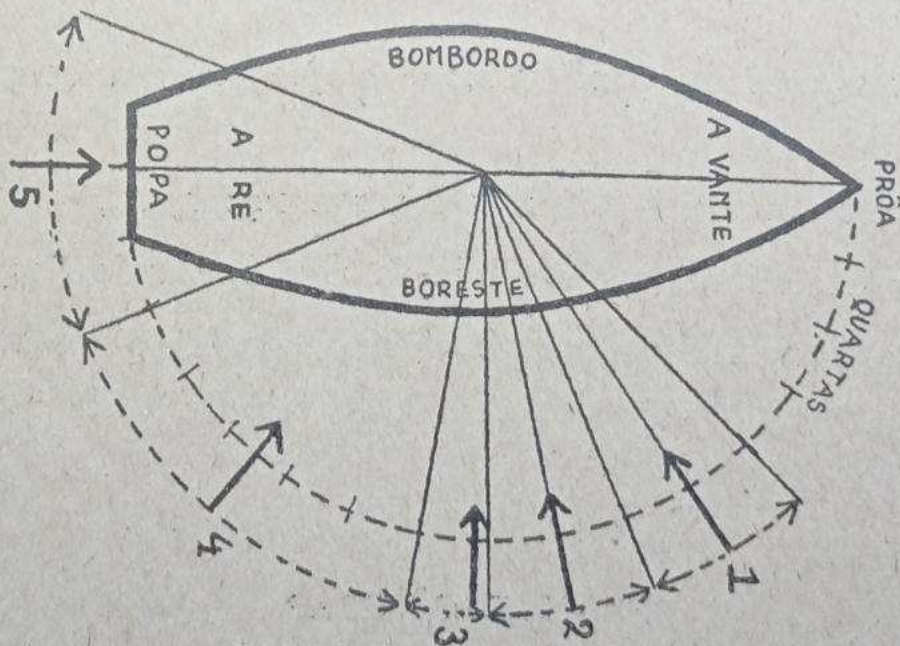
Baseadas nêsse efeito do vento sobre as velas realizam-se todas as manobras de uma embarcação.



MAREAR

Uma embarcação conforme o modo porque vái orientada ao vento diz-se que vái mareada à *bolina*, pelo *través*, *de largo*, *de pôpa*.

Vái mareada à bolina quando recebe o vento do través para a proa: 1 e 2. Pelo través quando o vento vem do través até



uma quarta para a pôpa — 3. De largo quando recebe o vento de uma quarta do través até uma da pôpa — 4. De pôpa

quando o vento vem de pôpa, até uma quarta para cada bordo — 5. A bolina pode ser *cochada* — 1, ou *folgada* — 2.

Com o vento de pôpa pode-se navegar em “asa de pombo”. aproveitando assim todo o efeito do vento sôbre as velas. *Diz-se que a vela está sôbre* quando o vento bate pela face anterior.

A embarcação vái *amurada* a BE (boreste) ou BB (bom-bordo), conforme as amuras estão fixas a BE ou BB.

FAZER-SE DE VELA

É a manobra de suspender de um fundeadouro ou cais.

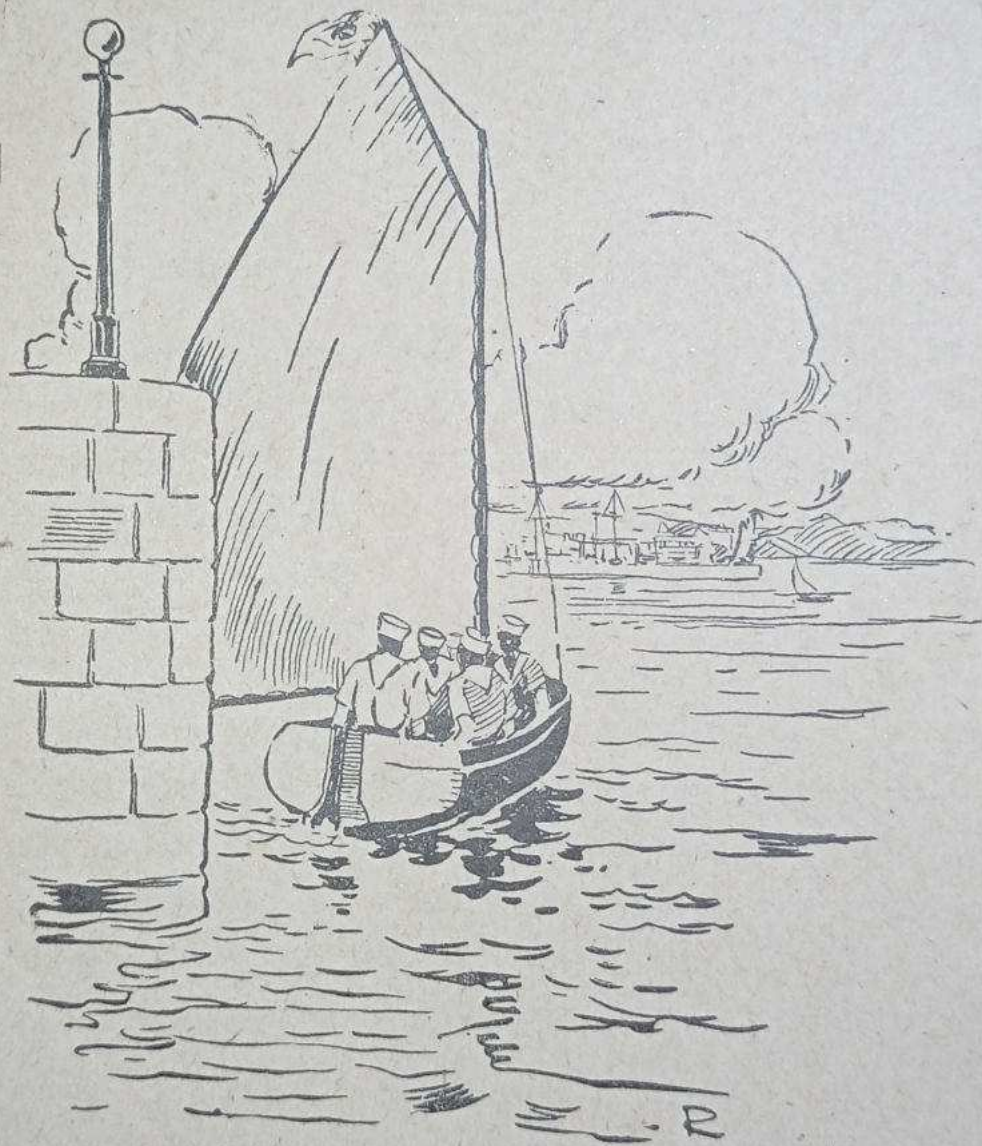
O *patrão* manda entrar a *amarra* e quando esta estiver a *pique* dará a vóz de: “*velas prontas a içar!*”. “Amuras a bom-bordo (ou BE)!”. Os *gageiros* e seus auxiliares verificam se as *adriças*, *escotas* e *amuras* estão “safas”, se o pano está bem *envergado* e à proporção que forem terminando dirão “*tal vela, pronta!*”. Quando todos os *gageiros* tiverem dado o *pronto* o patrão mandará: “*ferro em cima!*” e, pouco depois: “*iça e caça o traquete e a bujarrona!*” e com pequeno intervalo: “*iça e caça a vela grande!*”. Está a embarcação livre e as velas caçadas. Trata-se então de orientar convenientemente os panos, mandando *entrar* ou *folgar* as escotas. Em regra as velas devem estar na bissetriz do ângulo formado pela quilha com a direção do vento — (Q M V — posição 1, desenho de “virar em roda”).

NAVEGANDO...

1 — Numa embarcação a vela todos se conservam nos seus lugares, sentados no centro das bancadas, ou a barlavento ou no fundo do barco, para fazer lastro.

2 — É proibido subir aos mastros.

3 — O pessoal não deve reunir-se nos extremos da embarcação porque se a prôa estiver carregada dá muita tendência para a orça, e a embarcação além disso não *monta* bem na vaga; se a pôpa estiver carregada, dará grande tendência para *arri-*



bada. Uma embarcação bem *compensada* governa sem leme. O patrão verificará isso abandonando o leme: se a embarcação tem tendência para a arribada o deslocamento de um homem da popa para prôa modifica completamente tal tendência; ao

contrário se tem tendência para a orça um homem que passe da prôa para a pôpa modifica a situação.

4 — O patrão deve estar sempre atento às velas e ao mar. Com vento duro ou de rajadas, ter sempre as escotas sob mão, pronto a folgá-las.

5 — Navegando a bolina não cochar demais e não entrar excessivamente as velas porque isso só faz aumentar muito o abatimento, sobretudo se o vento é fraco e a embarcação tem pouca quilha.

6 — Numa rajada dura meter o barco para a orça mas não deixá-lo ir a ponto de receber o vento pela prôa porque isso fa-lo-ia perder o seguimento e ficar sem govêrno.

7 — Não é fácil governar com vento bem de pôpa; exige grande atenção: uma guinada maior pode dar sôbre; é preferível andar com o vento ora de uma alhêta ora de outra.

8 — Quando se navega contra o vento segue-se dando *borladas*, mareado à bolina, com amuras ora de um bordo ora de outro. Vái-se aos zig-zags.

9 — Nunca sair com a embarcação sobrecarregada. Não exceder à lotação .

10 — Sob mau tempo, é menos perigoso correr com o vento do que o receber à bolina ou pelo través. Se houver necessidade de reduzir pano, devem ser suprimidos os da pôpa, rizando ou arriando o grande.

VIRAR DE BORDO

É a manobra para *mudar de amuras*, isto é, voltar a embarcação de sorte a fazê-la receber o vento pelo outro bordo.

De dois modos se pode virar de bordo: *por davante e em roda*.

Por davante

Virar de bordo por davante é mudar da amuras orçando, isto é, trazendo a prôa pela linha do vento.

Manobras: o patrão dará a vóz de "*claro a virar!*" para que a guarnição se prepare para as manobras; procurará dar bastante seguimento à embarcação; quando êste for sufficiente manda: "*entra a escota do grande!*", e carrega aos poucos o leme para a orça (leme de ló) 1; ao aproximar da linha do vento mandará: "*folga as velas de prôa!*" (traquete e bujarrona), entrando o grande até a linha da quilha (posição 2); a embarcação está na linha do vento; enquanto tem seguimento conserva-se o leme de ló; se o seguimento for bastante ela virará só, e quando o vento bater do bordo oposto o patrão mandará "*cambar!*" e o pessoal camba os panos para o outro bordo, (posição 3). Se na linha do vento a embarcação perder o seguimento e começar a *descaír* põe-se o leme de *resvês* e manda-se "*aquartelar a bujarrona*", manobra que consiste em levar o punho da escota para vante com um croque, pegando assim o vento sôbre (a, pos. 2), o que faz com que a prôa monte a linha do vento. Se contudo a manobra *negar* o patrão dará a vóz de "*volta às obras!*" e procurará tomar novo seguimento para tentar nova virada.



Em roda

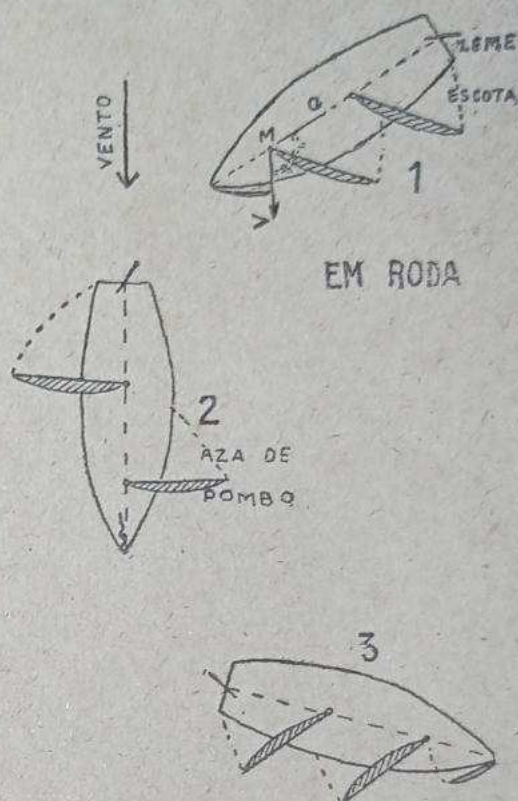
Virar em roda é mudar de amuras arribando, isto é, dando a pôpa ao vento.

Com vento forte esta manobra deve ser feita arriando a vela grande; com vento brando o grande poderá ser conservado em cima.

O patrão, carregando o leme para a arribada (pos. 1), dará a voz de "*folga as escotas!*"

As escotas vão sendo gradativamente folgadas à proporção que a embarcação vá dando a pôpa ao vento, momento em que o patrão mandará: "*camba a vela grande!*", correndo assim em "*asa de pombo*", (pos. 2), para logo depois mandar: "*camba as velas de prôa!*". E está a embarcação orientada na nova amura (pos. 3).

A virada em roda faz perder muito *barlavento* e por isso só é usada em circunstâncias especiais.



ATRAVESSAR

Atravessar é dispôr os panos de modo que os seus efeitos se neutralizem, ficando a embarcação sem movimento. Consegue-se isso alando a esteira do traquete para barlavento, e entrando o grande o mais possível, tendo antes posto a embarcação na bolina. O efeito dos panos é o seguinte: o traquete, *sôbre*, tende a fazer arribar e cair à ré a embarcação; o grande tende a fazê-la orçar e seguir avante. Os dois se neutralizam e a embarcação perde o seguimento.



Se a embarcação só tiver um pano, orça-se e na linha do vento arria-se a vela e aguenta-se sob remos.

Sugestão — Todas essas manobras devem ser explicadas e reproduzidas pelos escoteiros nas reuniões, em um modelo de madeira com velas de papel ou de pano.

REBOQUE

É preciso ter grande cautela ao tomar um reboque pois a embarcação pode facilmente virar, sobretudo se o rebocador for com certa velocidade.

Aproxima-se com a proa na direção do rebocador, tendo tudo safo, a boça colhida no castelo, a guarnição nos seus lugares, atenta às ordens.

Ao tesar o cabo, aguentar o tranco, folgando a boça sob mão.

Uma embarcação a reboque governa melhor com a boça curta e proa aliviada. No primeiro momento no entanto toda a boça deve ser dada ao rebocador.

VELOCIDADE DA EMBARCAÇÃO

Para avaliar, aproximadamente, a velocidade de uma embarcação em milhas por hora:

— divide-se o dôbro do comprimento da embarcação, tomado em metros, pelo tempo, em segundos, que um flutuador lançado na proa gasta para chegar à pôpa.

Exemplo: Comprimento = 8^m,5; tempo gasto — 13 segundos.

$$\text{Velocidade} = \frac{17}{13} = 1',3$$

$$1 \text{ milha} = 1' = 1852 \text{ metros.}$$

Os escoteiros organizarão tabelas ou diagramas (gráficos) com vários resultados e assim excusarão fazer na hora o cálculo.

CÓDIGO INTERNACIONAL DE SINAIS

O C. I. S. é constituído por bandeiras que representam as letras do alfabeto. Combinadas 2 a 2, 3 a 3, 4 a 4, constituem sinais (palavras, frases, sílabas) codificadas em dois volumes, um para *interpretar*, isto é, para ler os sinais, outro para *transmitir*, isto é, para compôr os sinais. Êsses volumes, escritos em todas as línguas, são como que um dialeto universal dos marinheiros. Todos se entendem falando cada um na sua própria língua, à distância.

Umas bandeiras são retangulares, outras triangulares (cornetas) e outras farpadas.

Algumas tem significação especial, tais são:

- A — Navio em experiência, a toda fôrça.
- B — Navio trabalhando com explosivo ou atirando.
- C — Sim, afirmativa.
- D — Não, negativa.
- L — Cólera, febre amarela, moléstia suspeita a bordo.
- P — Preparativa, o navio prepara-se para sair.
- Q — Quarentena.
- S — Chamada de práctico.

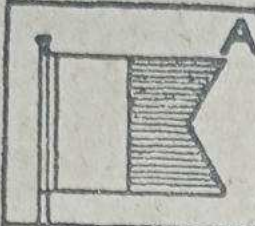
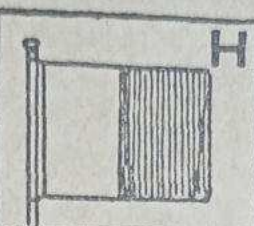
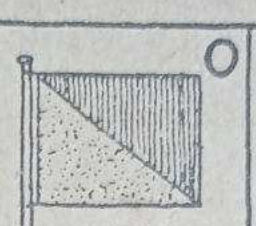
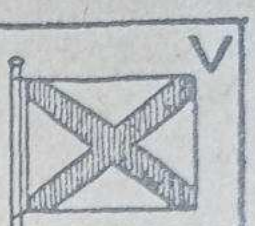
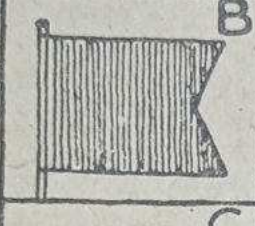
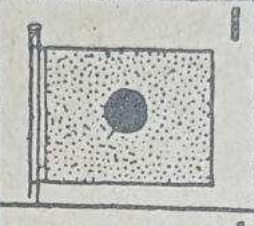
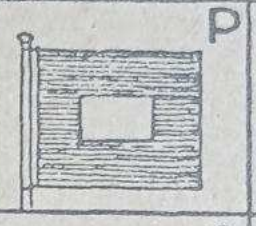
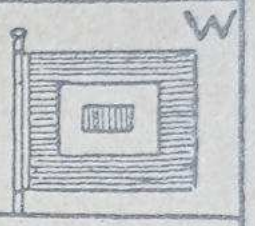
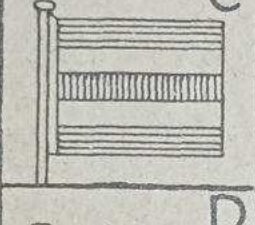
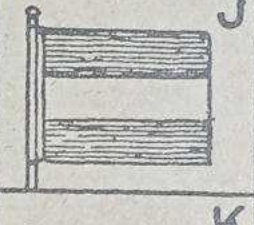
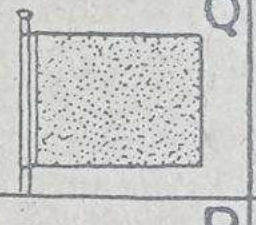
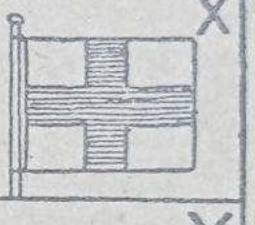
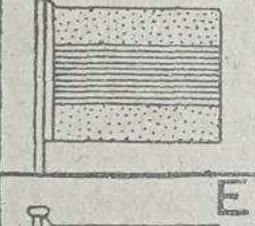
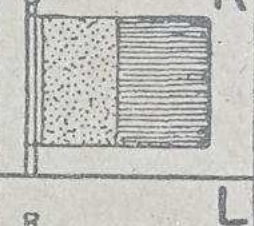
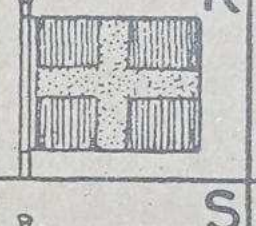
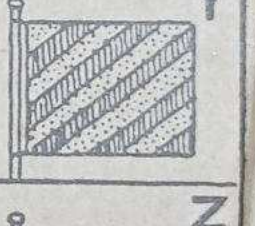
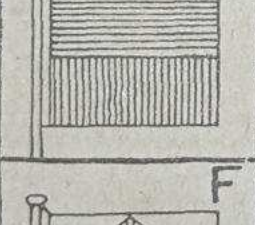
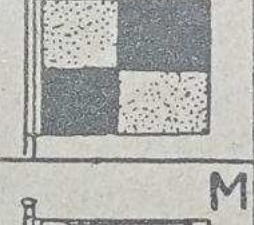
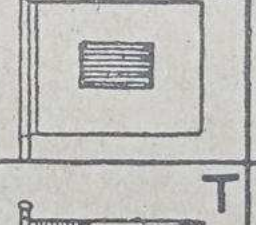
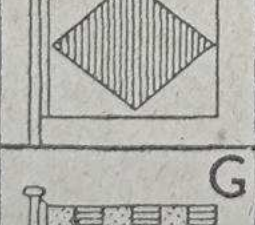
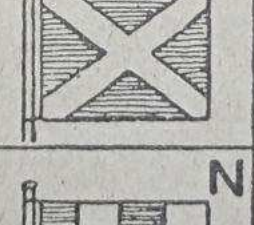
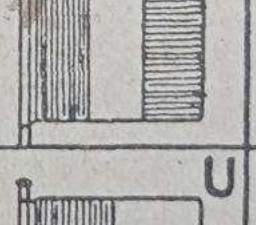
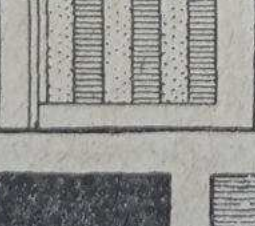
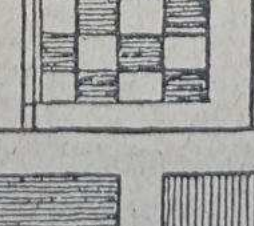
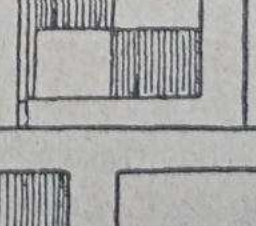
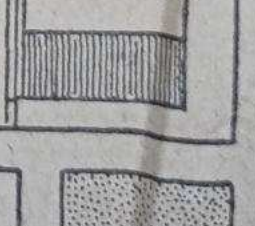
O sinal "prático" é indicativo da embarcação do práctico.

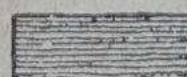
Os sinais de duas bandeiras são urgentes; e dêstes, os de NA e NY são sinais de navio em perigo.

Os sinais de quatro bandeiras começando por H ou I indicam o nome do navio; servem para os navios se identificarem ao entrar num porto ou quando se cruzam no mar.

A Marinha de Guerra usa um código privativo, secreto, onde entram além das bandeiras do C. I. S. algumas outras. Para se distinguir que se vái falar pelo C. I. S. os navios içam por baixo do pavilhão nacional o distintivo do código.

C. I. S.

 A	 H	 O	 V
 B	 I	 P	 W
 C	 J	 Q	 X
 D	 K	 R	 Y
 E	 L	 S	 Z
 F	 M	 T	 CODIGO
 G	 N	 U	 PRATICO

 PRETO
  AZUL
  VERMELHO
  BRANCO
  AMARELLO

Na Marinha de Guerra, para evitar confusões, cada letra é representada por uma palavra. Assim:

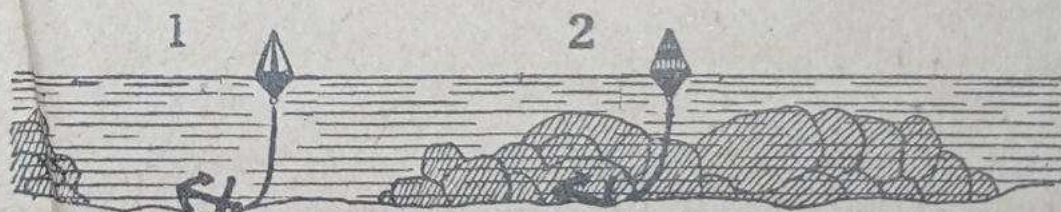
A — afir; B — bala; C — cruz; D — dedo; E — echo;
F — fita; G — gato; H — hora; I — inte; J — jóia;
K — quilo; L — luar; M — maré; N — nega; O — onda;
P — prep; Q — quer; R — rata; S — sólo;
T — tupí; U — urso; V — viga;
W — vêvê; X — xara; Y — yole; Z — zaga.

Emvez de se dizer: tal navio fez o sinal B M R, diz-se: fez o sinal “bala — maré — rata”.

— Procure colorir os desenhos.

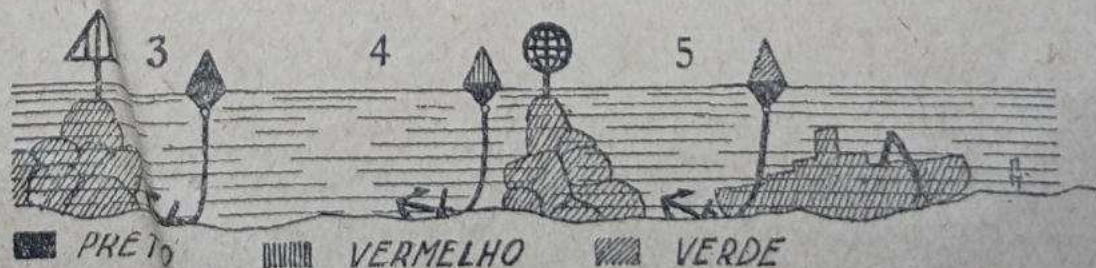
BALIZAMENTO

Para facilitar a navegação nos lugares onde há acidentes que poderiam oferecer perigo, usa-se colocar certos sinais, constituidos por faróis, bóias e balizas, afetando formas e côres distintas.



1. Bóia preta e branca — indica meio de canal. Pode ser aproximada em todas as direções.

2. Bóia preta e encarnada — pedra ou baixio. Indica afastamento em todas as direções.



3. Bóia preta — deve ser deixada por BB de quem vem do mar; indica pedra daquele lado.

4. Bóia encarnada — deve ser deixada por BE de quem vem do mar.

5. Bóia verde — casco sossobrado.

As balizas triangular e esférica substituem as bóias preta e encarnada nos lugares onde a pedra está à flor d'água.

Luzes correspondentes às bóias:

1. Bóia preta e branca — luz branca de lampejos duplos.
2. Bóia preta e encarnada — luz encarnada de lampejos duplos.
3. Bóia preta — luz branca de lampejos simples.
4. Bóia encarnada — luz encarnada de lampejos simples.
5. Bóia verde — luz verde, lampejos simples.

Há ainda a bóia azul, indicativa de cabo telegráfico, substituída por luz azul claro.

REGRAS DA CONVENÇÃO DE WASHINGTON

Essas regras subscritas na Convenção de Washington por quasi todos os países do mundo, são internacionais; assim em todos os mares, ou águas que se ligam com os mares, são obedecidas pelos marinheiros.

Luzes de navegação:

As regras relativas às luzes são obrigatórias em qualquer tempo, do pôr ao nascer do sol:

1. Os navios a vela quando em movimento usarão do lado de boreste uma luz *verde* visível desde a prôa até duas quartas

além do través do mesmo bordo. A bombordo uma luz *encarnada* nas mesmas condições.

Regra mnemônica para guardar a côr;

bombordO — encarnadO

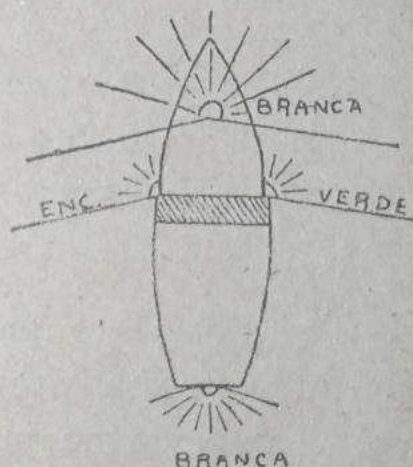
borestE — verdE

2. Os navios a vapor usarão, além daquelas, uma luz branca, no mastro ou por ante avante do mastro do traquete, visível desde a prôa até dez quartas para cada bordo. Uma luz branca adicional poderá ser usada na pôpa.

As luzes brancas devem ser visíveis a uma distância de 5 milhas; as de côr a 2 milhas.

3. Os navios quando levarem reboque usarão duas luzes brancas avante em vez de uma.

4. Os navios que em consequência de um acidente estiverem sem liberdade de ação, substituirão a luz branca da prôa por duas vermelhas visíveis de todo o horizonte.



Embarcações pequenas:

1. As lanchas usarão as luzes dos bordos ou uma lanterna bicolôr por ante-avante da chaminé. 2. As embarcações miúdas a remo ou a vela deverão ter sempre a mão uma lanterna de luz branca que será mostrada a tempo de evitar abalroamento.

Os Barcos de pesca, quando ocupados na pescaria:

1. Os pequenos, como canôas, poveiros, jangadas, deverão mostrar uma luz branca visível de todo o horizonte. 2. As demais embarcações usarão duas luzes, uma no mastro e outra do bordo onde estão os aparelhos de pesca. 3. Durante o dia mostrarão um cesto, do bordo onde estiverem os aparelhos.

As embarcações fundeadas usarão uma luz branca na prôa, visível de todo o horizonte.

Regras para evitar abalroamento

Navios a vapor:

1. Um navio a vapor deixa sempre o caminho livre para um navio a vela.
2. Todas as vezes que dois navios a vapor se encontrarem prôa contra prôa, ou tão proximamente nessa direção a ponto de haver risco de abalroamento, ambos deverão guinar para boreste, de maneira a poderem passar safos por bombordo um do outro.
3. Se se cruzarem noutra qualquer posição mas havendo risco de abalroamento aquele que avistar ou tiver o outro por boreste deverá deixar livre o caminho.

Navios a vela:

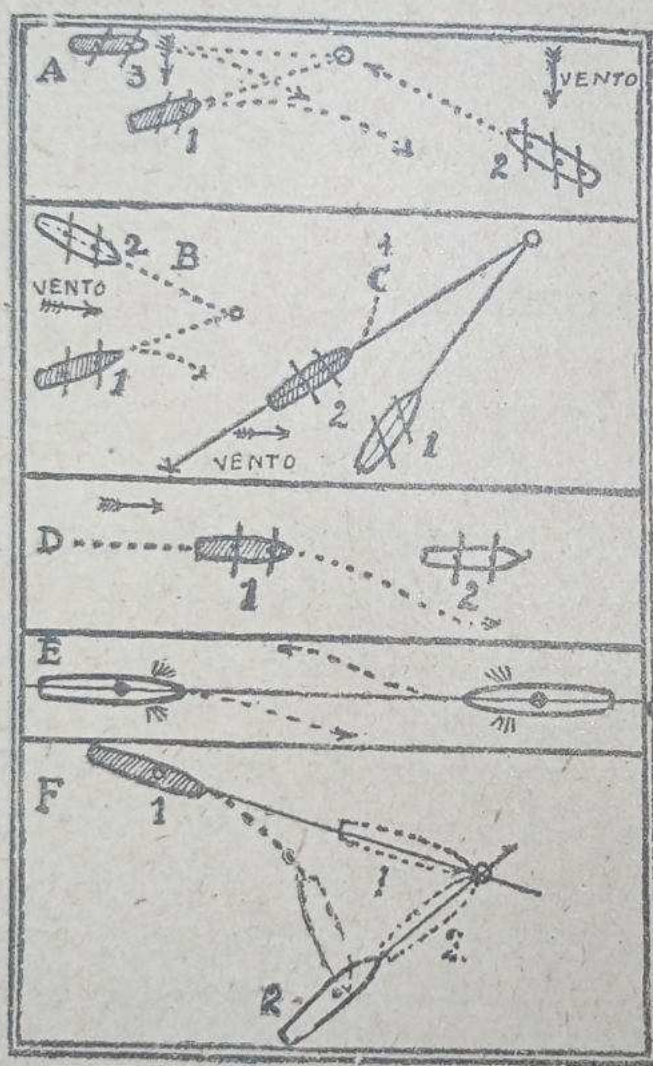
Todas as vezes que dois navios a vela se aproximarem de maneira que possa haver risco de abalroamento um dêles deixará livre o caminho ao outro de conformidade com o seguinte:

4. Aquele que navegar com vento folgado ou largo deixará livre o caminho ao que estiver à bolina.
5. Aquele que estiver à bolina na amura de BB, deverá deixar livre o caminho ao que seguir à bolina na amura de BE.
6. Quando ambos navegarem com vento folgado ou largo, porém mareados por bordos diferentes, o que estiver com amuras a BB deverá deixar livre o caminho ao que estiver com amuras a BE.
7. Quando ambos navegarem com vento largo e mareados pelo mesmo bordo, o que se achar a barlavento deixa o caminho livre ao que estiver a sotavento.
8. O que navegar com vento em pôpa deixará o caminho livre a qualquer outro.

Navio alcançador:

9. Qualquer navio, a vapor ou a vela, que seguindo a mesma direção alcançar um outro, deverá deixar o caminho livre a êste.

10. No cumprimento dessas regras o navio a quem cabe desviar deverá manobrar de sorte a não perturbar o rumo nem a velocidade do outro.



A — 3 desvia de 1 porque vái a barlavento. 1 desvia de 2 porque indo ambos a bolinha 1 vái com amuras a bombordo.

B — 1 desvia porque vái com amuras a BB.

C — 2 desvia porque vái a barlavento.

D — 1 desvia porque é navio alcançador.

E — Ambos desviam.

F — 1 desvia porque avista 2 por BE.

Sinais de apito

Um som curto — : “estou guinando para BE”.

Dois sons curtos — — : “estou guinando para BB”.

Três sons curtos — — — : “estou dando atrás a toda força”.

Há ainda um sinal que embora não seja da convenção é uma praxe internacionalmente usada: Um som curto, um longo e um curto - — - : “o caminho é livre, pode passar ao meu lado”.

Na cerração

Os navios a vapor dão três apitos prolongados de dois em dois minutos.

Os de vela fazem o mesmo sinal por meio da buzina de cerração.

Êsses sinais podem ser substituídos por badaladas do sino de bordo.

CONSELHOS GERAIS

Há um velho adágio que diz:

“quem vái p’ro mar, avia-se em terra”. E assim é — no mar só poderemos contar com aquilo que houvermos levado conosco, não é como em terra, que de tudo se tira proveito.

Por isso quando forem para as suas excursões no mar, os escoteiros devem levar o seguinte material:

Latas com bolacha ou pão torrado, que só serão abertas em caso de emergência; quartóla para água; agulha de marear e carta do local onde vão navegar; prumo de mão, para medir as profundidades; uma âncora ou fateixa e a competente amarra, e um cabo para reboque; dois ou três remos de sobressalente; cabos solteiros para quaisquer trabalhos; agulha e fio para concertos nas velas; farol de navegação para a noite; duas boias salva vidas e coletes, se possível tantos quantos os escoteiros embarcados; um encerado para armar, como toldo quando chover; petrechos para pescaria; uma bôa camisa ou roupa de abrigo.

Além disto, todo o material que os escoteiros de terra devem levar para as suas excursões.

Cuidados a observar.

— No mar sempre há surpresas. Quer-se chegar às 18 horas? O vento, a correnteza são contrários e antes das 24 não o conseguiremos. Por isso, ao saírem para qualquer excursão marítima, não deixar de prevenir o espírito da família para um possível atraso de 6 ou mais horas.

— Ao mar só vão os escoteiros que saibam nadar.

— Nunca içar vela senão tendo uma pessoa competente na direção do barco.

— Em viagem: todos se conservam descalços, prontos para qualquer acidente.

EXCURSÃO MARÍTIMA

Ao organizar um programa para uma excursão marítima, ou cruzeiro, os seguintes pontos devem ser levados muito em conta e minuciosamente estudados pelo Chefe:

1.º — Escolha do local de destino, ou pontos de escala. Se num cruzeiro, levando em consideração a época do ano, a possibilidade de moléstias endêmicas, principalmente quando se tratar de lugares próximos a rios ou zonas de baixadas;

2.º — Estudar as condições de vento e de marés; traçar os diagramas de marés correspondentes aos dias da excursão;

3.º — Subordinar, quando possível, a hora de saída e de regresso às condições do vento e da maré, de sorte a utilizá-los favoravelmente;

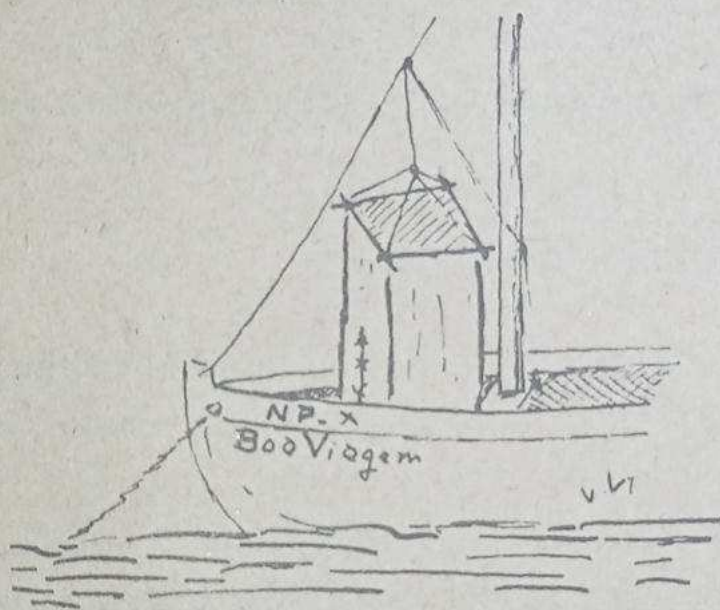
4.º — Estudar, pela carta, a melhor derrota, levando em consideração a mais curta distância, as correntadas, os abrigos que se poderão utilizar, as sondagens e a natureza do fundo. Prever a hora provável de chegada ao local de destino.

5.º — Estudar o melhor local para fundear e amarrar a embarcação ao abrigo dos ventos prováveis, especialmente os da

noite. Fundeá-las bem e exercer vigilância para evitar que garrem.

Instalações. — Se forem dormir em terra, farão todas as instalações de um acampamento: barracas, cozinha, latrina, mastro, cerca, fossas; se forem dormir no barco devem ter um toldo para armar como uma barraca, sobre os bordos da embarcação, uma boa distribuição de lugares para a dormida, forrando os estrados com lonas ou esteiras, um fogão de bordo sobre um pequeno estrado com areia; a latrina será um balde

ou lata, abrigada numa guarita de lona, aberta em cima, içada no estai da proa, fácil de improvisar; servirá também de banheiro e vestiário.



O banheiro a bordo

Programa — O programa provável, quer em terra quer no mar, deve ser útil, com muitas oportunidades para treinamento e preparo de provas técnicas, e agradável dando tempo de repouso e divertimentos.

A vigilância especialmente à noite deve ser rigorosa.

Pessoal — Não sair sem uma boa guarnição, forte, que assegure a possibilidade de vencer, se necessário, grandes distancias a remos.

Informação — Combinar sempre um telefone que poderá ser da sede, da casa do Chefe ou de um dos escoteiros, para onde serão dados e solicitados quaisquer informações. Isto é importante pois a facilidade de informações traz muito socêgo ao espírito dos pais.

CHEFE ESCOTEIRO DE MAR

Os Chefes de mar além das condições exigidas para os Chefes de terra, satisfarão todas as provas para classe de escoteiro do mar e mais: demonstrarão perfeito conhecimento

prático, segurança e prudência nas provas para as especialidades de Arrais, Barqueiro e Meteorologista.

Uniforme.

Jaquetão tipo de mestre mercante, modelo inglês, azul (flanela), branco ou mescla; botões dourados, lisos, com âncora. No mescla botões pretos.

Chapéu colonial, branco ou "boné", tipo marinha, branco ou azul, com fita preta, tendo na frente um crachá prateado, simples, com o emblema da F. B. E. M. e cordão dourado.

Os Chefes poderão usar, em qualquer ocasião o uniforme mescla igual ao dos escoteiros, com os seus distintivos de chefe. Neste caso, com manga curta ou dobrada o distintivo de chefe é colocado logo acima do de sub-chefe.



Distintivos

Para Sub-Chefe: o emblema da F. B. E. M. prateado, sobre fundo verde, numa elipse de 5 X 4 cm., usado no braço esquerdo entre o cotovelo e o ombro.

Para Chefe: o mesmo distintivo de sub-chefe mais uma âncora dourada sobre fundo verde (círculo de 24 mm.), no punho esquerdo.

O distintivo de sub-chefe será concedido após a realização das provas do curso.

O de chefe após um ano de atividade de mar.

O chefe ou o sub-chefe que passar mais de três meses sem estar na direção ou sub-chefia de uma tropa de mar, perderá o direito de usar o uniforme. Esse direito será readquirido logo que retorne à atividade.

O exercício de cargo técnico ou administrativo na Federação, substitue aquela condição.

SUGESTÕES

As provas dos escoteiros são essencialmente práticas. Só a atividade, a vida ao ar livre, nadando, remando, velejando, poderá dar aos escoteiros do mar a capacidade precisa para satisfazerem as provas. Mas ao lado disso o Chefe nas reuniões da sede deve procurar meios inteligentes para manter o treinamento adquirido.

1. Para previsão de tempo organizará um baralho no qual sobre cada carta, escreverá cinco ou seis indicações sobre o tempo: os escoteiros ou uma patrulha procurarão interpretar.

2. Para o C. I. S. também organizará um baralho com as bandeiras. Poderá fazer o jogo de observação, escondendo as cartas pela sala; os escoteiros procuram: cada bandeira encontrada conta um ponto, cada bandeira reconhecida três pontos.

3. Para exercitar nas regras da Convenção de Washington, o Chefe fará recortar em madeira ou papelão uma série de modelos de boias e navios a vapor e a vela. Desenhando, a giz, sobre a mesa ou no chão um porto cheio de acidentes: pedras, bancos, ilhas, etc., mandará os escoteiros balizarem ou, depois de balizado, governar um navio até atracá-lo a um cais representado no interior do porto.

Colocando os modelos um em frente ao outro mandará os escoteiros efetuarem as manobras para evitar abalroamento. Variará os casos o mais possível.

Para as luzes fará cartas que os escoteiros deverão interpretar rapidamente.

Esses processos de treinamento constituem jogos atraentíssimos para as reuniões e é a única maneira de não esquecer essas complicadas regras.

Os escoteiros deverão colorir os desenhos do livro tornando-os assim mais claros.

PIONEIROS

(ESCOTEIROS SENIORES)

"Um pobre homem, servido por ti,
torna-te rico;

Um homem fraco, protegido por ti,
torna-te forte;

Qualquer serviço que tu prestes re-
cairá sobre tua própria cabeça".

E. D. BROWNING

Em geral os escoteiros atin-
gindo 16 ou 17 anos perdem o
interêsse pelas atividades da Tro-
pa, sentem necessidade de um
agrupamento e de um gênero de
vida mais consentâneo com a sua
idade. Para atender a isso Ba-
den Powell criou o movimento
dos Pioneiros (Rover-Scouts), o que vem permitir: 1) deter
no escotismo os adolescentes; 2) dar oportunidade de volta-
rem muitos rapazes que o haviam abandonado cedo demais;
3) abrir as portas do movimento àqueles que não se haviam
filiado na época oportuna; 4) criar uma verdadeira escola de
chefes.

A expressão *Pioneiro* vale por um programa:

Pioneiro é o que vái na frente abrindo caminho, desbra-
vando, mostrando a direção a seguir. Um "senior" tem no
movimento um papel moral semelhante. Sempre na frente, guia
os escoteiros, desvenda-lhes o caminho, é o modelo. Modelo
em tudo: na sua correção moral, nas suas atitudes, nos seus
uniformes.



ORGANIZAÇÃO

Clan. Equipe.

Um CLAN de Pioneiros é uma das seções de uma Associação escoteira, podendo também constituir-se como grupo isolado. Pode ser formado de escoteiros que atingindo 17 anos passam à “seniores” ou de rapazes inteiramente estranhos ao movimento. É aconselhável a organização de grupos nas Escolas Superiores ou mesmo nos Colégios, entre os alunos maiores.

O Clan é dirigido por um *Mestre* e subdivide-se em EQUIPES. Cada equipe é constituída por 4 a 8 pioneiros, sob a direção de um *Companheiro*.

As organizações de conselho da Tropa, conselho de Honra, Livro da Tropa, etc., são todas aplicadas aos Pioneiros. Como entre os escoteiros a admissão de um candidato é assunto para ser rigorosamente discutido no C. T.

ADMISSÃO

O candidato deve ter 17 anos, podendo, excepcionalmente ser admitido com 16, a juízo do Mestre.

Agregado a uma equipe, em provação, durante três meses, deve, antes de ser “investido” como pioneiro, mostrar conhecimento geral nos seguintes assuntos: ideais do movimento, conhecimento prático do escotismo, tendo tomado parte em três acampamentos de fim de semana, ou um de uma semana; estudo da Lei escoteira sob o ponto de vista de um pioneiro; comentários sobre as necessidades sociais, civismo, higiene e primeiros socorros. Depois dêse estágio de três meses, demonstrando bom espírito escoteiro, o candidato é submetido à “Vigília” e depois à “Investidura”, sendo então um pioneiro e tendo o direito de usar os uniformes e distintivos.

UNIFORME

O uniforme dos pioneiros é o mesmo dos escoteiros com as seguintes alterações:



a) A flor de lis do chapéu é substituída por uma barreta com as iniciais E. S. (escoteiro senior).

b) As passadeiras do ombro são verdes, tendo a do lado esquerdo bordada, uma flor de lis sobreposta ao distintivo referido.

c) O nó do ombro tem as tiras com as cores amarela, verde e encarnada, características dos três ramos do Movimento.

d) Emvez do bastão os pioneiros usam uma bengala longa terminada em Y.

e) A cor característica dos pioneiros é a vermelha; as ligas, o fundo das estrêlas de atividade, o friso que envolve os distintivos de classe, têm essa cor.

CLASSES E PROVAS

A *Lei* e a *Promessa* como para os escoteiros.

A *divisa*: "Servir!"

Os Pioneiros são classificados em 2.^a e 1.^a classe.

Para obter o distintivo de 2.^a classe o pioneiro deve satisfazer as provas escoteiras para Noviço e 2.^a classe e demonstrar mais o seguinte:

a) conhecimento geral das leis do Brasil.

b) saber zelar pela sua própria saúde e compreender a influência que sobre ela tem o asseio, o ar livre, a alimentação e o vestuário.

c) conhecer o perigo do hábito exagerado do fumo e do álcool e a importância física e moral da abstinência.

O pioneiro será classificado 1.^a CLASSE desde que satisfaça, além das provas escoteiras para 1.^a classe, mais as seguintes:

- a) ter a especialidade de enfermeiro e acampador.
- b) demonstrar que é capaz de dirigir os seus haveres.
- c) conhecer a organização administrativa e judiciária do governo local.
- d) demonstrar praticamente, num período de seis meses, capacidade para dar instrução a uma Tropa de escoteiros sobre os assuntos de uma ou mais especialidades.
- e) ter conhecimentos gerais sobre astronomia, botânica, zoologia, geologia, química ou eletricidade, tudo praticamente.
- f) ter um ano de atividade como pioneiro.

As provas para classes feitas como escoteiros são válidas.

Os distintivos de classe são os mesmos dos escoteiros, com um friso vermelho ao redor.

Os distintivos de monitor e sub-monitor são vermelhos, duas e uma tira, respectivamente.

DISTINTIVO DE ESPECIALIDADE

Os Pioneiros além das especialidades escoteiras, com programas um pouco mais desenvolvidos, podem obter as seguintes, caracteristicamente pioneiras:

A) *Excursionista* — Percorrer a pé um total de 160 quilômetros, fora da cidade, em excursões realizadas durante as férias ou aos domingos; manter um diário de notas, por onde possam ser somadas as distâncias percorridas, com as datas respectivas e lugares, e que contenha informações que possam ser úteis, tais como lugares que tenham interesse histórico ou outro qualquer e que mereçam ser visitados, bons locais para acampamentos, informações para encontrar os caminhos em lugares difíceis, esboços topográficos e observação da natureza. O distintivo será usado na passadeira do ombro direito.

B) *Instrutor* em especialidades escoteiras. Um pioneiro tendo perfeito conhecimento sobre qualquer especialidade escoteira, e demonstrando capacidade em instruir os escoteiros nesse assunto, terá direito de usar um distintivo de instrutor. Poderá usar um único distintivo embora demonstre capacidade em ensinar mais de um assunto. Relativamente aos outros rece-

berá diplomas. O distintivo é semelhante ao da especialidade preferida, tendo em torno um friso dourado ou amarelo de 3mm e usado no braço esquerdo acima do distintivo de classe.

C) *Pioneiro da Pátria* — As provas são as mesmas dos escoteiros, acrescentadas dos assuntos exigidos para Pioneiro de 1.^a classe, mas as provas de especialidade são feitas no critério da especialidade de instrutor — B). O distintivo é igual ao escoteiro rodeado de um friso vermelho.

D) *Corrêa de mateiro* — Ser pioneiro de 1.^a classe e ter os distintivos de pioneiro instrutor nas especialidades escoteiras de Acampador o Naturalista (ou Observador) e numa das seguintes: Astrônomo, Meteorologista ou Mateiro. Distintivo: um cordão de couro no ombro direito.

SUGESTÕES PARA AS ATIVIDADES DOS PIONEIROS

1. Prestar serviços ao Movimento dando instrução e auxiliando as alcatéias de lobinhos e tropas de escoteiros.

2. Serviços públicos: aperfeiçoar os conhecimentos sobre socorros de urgência; organizar serviços de auxílio aos bombeiros, polícia, beneficências, postos de salvamento, semafórico, vigilância da costa, etc.

3. Completar os estudos das especialidades, ampliando-lhes mais os programas. Promover palestras por especialistas nas diversas profissões: finanças, serviços públicos, marinha, exército, etc. Palestras sobre viagens a países estrangeiros. Antes das excursões, estudo da região a ser visitada. Leitura de bons livros ou de artigos de jornais, seguidos de discussão sobre os mesmos. Estudo em comum sobre assuntos nos quais haja dificuldade de encontrar especialistas. Debates políticos em que todos darão suas opiniões. Estudos em reunião com pioneiros de outros Grupos sobre assuntos mais adiantados de Escotismo, treinamento especial para obtenção de diplomas pioneiros. Estudos sobre a história local, nacional e internacional. Dissertações curtas, de 2 a 5 minutos sobre assunto tirado à sorte.

4. Vida ao ar livre: excursões, acampamentos, desportos, remo, natação; jogos, dansas, representações, etc.

5. Assistência aos sentenciados e aos liberados condicionais: visitas e assistência moral aos prêso; colocação de trabalhos dêstes no comércio; obtenção de trabalho para os liberados e fiscalização da sua conduta quando restituídos à vida civil.

A ORAÇÃO DOS PIONEIROS

Senhor ! Ensina-nos a servir-te como mereces. Ensina-nos a dar sem saber quanto, a combater e não sentir as feridas, a trabalhar e não esperar recompensa salvo a de saber que fazemos a tua vontade. Amem !

O COMPANHEIRO

É um dos pioneiros da Equipe, eleito pelos companheiros, com aprovação do Mestre. O maior cuidado deve merecer essa escolha pois o sucesso da Equipe depende do Companheiro. O Mestre deverá expor antes da eleição as qualidades exigidas para um bom Companheiro: capacidade para dirigir todas as atividades da equipe e orientar seus companheiros na preparação de provas técnicas; possuir um caráter tal que os camaradas o possam tomar como exemplo, pelo menos de esforço no sentido do seu próprio aperfeiçoamento; ter tato, senso comum, entusiasmo, pontualidade em seus compromissos; ter uma larga visão das coisas; ser capaz de despertar simpatia e corresponder a ela.

— O Companheiro deve lembrar-se sempre que é observado e julgado pelos camaradas, espíritos que não se deixam guiar cegamente; ao contrário, pela educação que têm como pioneiros, pensam por si próprios.

É necessário que haja uma sincera simpatia entre o Companheiro e o Mestre. São dois colaboradores que se devem entender perfeitamente.

A TRANSFERÊNCIA DE UM ESCOTEIRO PARA PIONEIRO

A transferência de um escoteiro para pioneiro deve ser cercada de solenidade, — isso impressionará não só o que vái ser promovido como aos demais escoteiros, em cujos espíritos passa a viver a idéia de que se tornarão um dia pioneiros.

Numa reunião, de acôrdo com o Chefe, o Companheiro e um pioneiro da equipe à qual vái pertencer o escoteiro, entram na sede dos escoteiros e perguntam pelo camarada que vái ser transferido. O Chefe chama-o à frente e fala sôbre as novas responsabilidades que aquele escoteiro assume daí por diante, refere-se ao seu passado na Tropa e as esperanças para o futuro. Se se tratar de um Monitor, entrega êste o distintivo e bandeirola ao seu substituto, despede-se da patrulha e do novo Monitor, apertando a todos a mão. O Chefe entregará o escoteiro aos dois pioneiros que o conduzirão à sua sede, onde será logo iniciado nos trabalhos dos pioneiros. É de conveniência que o maior número de pioneiros esteja presente nessa ocasião.

AS PROVAS

Nenhum rapaz, a não ser em condições excepcionais, poderá ser admitido como pioneiro antes de completar 17 anos. Recebido no Clan, em provação, a sua preparação para as provas deve começar logo. Êsse período de verdadeiro, noviciado deverá durar cêrca de três meses, durante os quais, por meio de leituras, palestras (*) com o Mestre e Companheiro, procurará ter uma idéia precisa do Movimento até ser submetido à cerimônia da iniciação.

(*) A diretriz é o "Rovering to Success", de B. P.

As provas podem ser divididas em duas partes: a primeira, a mais importante, a essencial são — a Promessa e a Lei Escoteira, interpretadas, naturalmente, sob o ponto de vista de um jovem, não mais de um escoteiro; o resto das provas, as práticas, serão obtidas sem pressa, algumas após a iniciação.

Exemplo de como deve ser interpretada a Lei

A *Honra* para o pioneiro está acima de todas as coisas, na vida do lar, na oficina ou no escritório; todos os trabalhos devem ser conduzidos sempre com honestidade, com lealdade. A lei da *Economia* deve ensinar ao pioneiro o valor de ser econômico com inteligência, o reflexo que isso terá no seu futuro e o conhecimento de meios pelos quais êle poderá realizá-la. Interpretando a *Xª Lei* o pioneiro aprenderá como zelar pela saúde sob o ponto de vista do asseio, ar, alimentação e vestuário; o perigo do uso exagerado do fumo e do alcool, e a importância da continência. O problema sexual será encarado com energia, sem reservas nem falsos pudores. Assim as demais leis.

— Uma vez julgado em condições, o Companheiro previne ao Mestre. Êste numa palestra com o novo pioneiro certifica-se se êle tem uma idéia precisa dos princípios da Lei Escoteira e anima-o a seguí-la sem desfalecimento, dizendo-lhe o que se espera dêle como membro dêsse pequeno grupo que vive num alto padrão de ideal e moral.

INICIAÇÃO DE UM PIONEIRO

Esta cerimônia imaginada por B. P. é baseada na antiga cerimônia da iniciação dos Cavaleiros.

Divide-se em duas partes: a *Vigília* e a *Investidura*. Tanto pode ser aplicada aos candidatos que ingressam no Movimento como aos que venham de um grupo de escoteiros.

A VIGÍLIA

Deve ser realizada cêrca de uma semana antes da Investidura. O candidato é conduzido pelos seus padrinhos: dois pioneiros que o vão introduzir no Clan, a um lugar isolado e calmo, no campo, numa sala, ou numa igreja, onde êle possa ficar concentrado por espaço de cêrca de uma hora. Os padrinhos zelam para que ninguém o pertube.

Aí, num profundo exame de consciência o candidato se compromete a responder espiritualmente, com sinceridade para consigo mesmo, a cada um dos "itens" que constituem a Vigília.

Não deve esquecer que esta é a primeira parte da cerimônia da Iniciação, e se tiver qualquer dúvida no espírito quanto a prosseguir e prestar a Promessa, é tempo de recuar.

— O candidato antes da solenidade da Investidura deve saber as perguntas que lhe vão ser feitas para poder responder com calma, tendo feito antecipadamente seu exame de consciência.

A promessa deve ser um ato absolutamente livre, expotâneo, consciente.

A INVESTIDURA

Todos os Pioneiros estão reunidos.

O candidato, é trazido à frente e permanece de pé, ladeado pelos dois padrinhos, diante de uma mesa coberta, sôbre a qual se coloca um jarro com água, uma bacia, uma toalha branca e dois castiçais com velas acesas.

O mestre está em frente, do outro lado da mesa.

O Interrogatório

Mestre — "Vens com sincero desejo de seres admitido na grande fraternidade escoteira como um Pioneiro?"

Candidato — "Venho!".

— "Apezar das dificuldades ou falhas que possas ter tido no passado, estás dispostos a te esforçares o mais possível para viveres uma vida sã, para seres honrado, verdadeiro em todas as tuas ações, limpo nos teus pensamentos e palavras?"

— "Estou!"

— "Já pensaste cuidadosamente no que tens feito da tua vida?"

— "Pensei".

— "Sabes o que significa o nosso lema — Servir? Significa que deves ter sempre bôa vontade para os outros e esforçar-te o mais pos-

sível para ajudá-los, mesmo quando te seja inconveniente, desagradável ou inseguro, e sem jamais esperar nenhuma recompensa.

— “Sei!”.

— “Sabes que, tornando-te um Pioneiro te incorporas numa grande família, onde nós desejamos ajudar-te a levar avante os teus ideais, e na qual exigimos que obedças as nossas regras e cumpras a nossa promessa de servir?”

— “Sei-!”

O Batismo

Mestre — “Nos tempos de outrora aqueles que se iam tornar cavaleiros, eram batizados com água pura, simbolizando com isso que se lavavam de faltas passadas; com êsse ato demonstravam a disposição de começar na vida uma página branca, limpa. Estás disposto a dar uma prova semelhante, aqui, em presença de todos nós?”

Candidato — “Estou!”

O candidato, ou, se houver vários, cada um por sua vez, coloca as mãos juntas sobre a bacia; um dos padrinhos toma o jarro e derrama água sobre elas, depois o outro padrinho toma a toalha e enxuga as mãos do candidato.

A Promessa

Mestre — “Convido-te a realizares (ou renovares) a Promessa esportiva, lembrando-te que não mais deves interpretá-la sob o ponto de vista de um menino, mas como um homem”.

Os dois padrinhos tomam a bandeira nacional e estendem-na horizontalmente entre o candidato e o mestre. O candidato estende a mão esquerda sobre ela, saúda com a direita e repete a Promessa:

— “prometo pela minha honra”... etc.

O Tapa

O mestre aperta a mão esquerda do candidato, e diz, dando-lhe no ombro direito um tapa: “Creio na tua honra. Estou certo que harás de guardar a promessa que fizeste agora. Dou-te êsse “tapa”, como o recebiam outrora os cavaleiros, para lembrar-te que tens um ponto delicadíssimo que é a tua honra e que nada será mais pronta e energeticamente repellido do que aquilo que a possa macular”.

O nó do ombro

Depois disso o Mestre prega a fita de ombro do Pioneiro, oferece-lhe o chapéu e os distintivos, dizendo:

— “Neste nó de ombro, amarelo, verde e encarnado, tens as côres simbólicas dos três ramos da nossa franternidade. Que êle te lembre os deveres para com os teus irmãos mais novos, e as tuas responsabilidades como um Pioneiro. Dá-lhes a cada momento um novo exemplo pelo que fizeres de ti mesmo.

A VIGÍLIA

(Para ser feita num lugar de recolhimento)

Lê cuidadosamente e pensa sôbre cada um dêsses “itens” durante dous ou três minutos antes de passar adiante:

1. Quanto mais vivemos mais rápido corre o tempo. E a vida é curta. Realmente, ela pode terminar amanhã, até mesmo esta noite eu posso morrer.

2. Tenho eu dado o melhor proveito à vida que Deus me deu?

3. Tenho-a esbanjado sem fazer nada que mereça ser levado em conta, isto é, tenho-a gasto inutilmente?

4. Tenho eu trabalhado em cousas que tragam proveito para alguêm?

5. Tenho eu vivido com a preocupação excessiva do meu bem estar e vantagens pessoais, sem procurar auxiliar os outros?

6. A quem já auxiliei na vida?

7. A quem já injurieei ou maltratei?

8. Não recebo pagamento ou recompensa por prestar serviços mas agindo assim sinto-me um homem livre. Não estou trabalhando para patrões nem para chefes, mas para Deus e para minha consciência.

9. A felicidade não pode ser comparada a dinheiro. Os mais humildes e necessitados podem alcançá-la.

10. Tenho que trabalhar para ganhar a vida mas nos momentos livres posso prestar “serviços”. Que espécie de serviços posso fazer? Mas não devo pensar que só posso prestar serviços nas horas ociosas. Devo estar constantemente atento, e a todos os momentos, procurando oportunidades para “servir”.

11. O ramo dos Pioneiros é citado no Movimento escoteiro como a “fraternidade do servir”. Reunindo-me a êle terei oportunidade de

prestar serviços em muitos caminhos que dantes não estavam abertos para mim. Ingressando como Pioneiro eu o faço pelos prazeres que poderei desfrutar ou pelo desejo de servir"?

12. Para poder ser um Pioneiro devo perder quâisquer máus hábitos acaso contraídos como um rapazinho inexperiente e tôlo que fui.

13. Quais são meus pontos fracos?

14. Sou honrado, verdadeiro, leal-?

15. Cumpro meus deveres para com a Pátria, para com Deus, para com meus chefes, meus amigos, para comigo mesmo?

16. Sou bom, alegre e delicado para com os outros?

17. Sou sóbrio e puro no meu viver e na minha linguagem?

18. Tenho coragem e paciência para levar as cousas avante mesmo quando me corram mal?

19. Tenho um espírito próprio, resolvo as cousas por mim ou deixo-me levar pelas sugestões dos outros?

20. Tenho um espírito bastante forte para resistir sempre às tentações de beber, ou de ofender moralmente à qualquer mulher?

21. Sou egoista ou realmente penso primeiramente nos outros e depois em mim, nos meus planos ou empresas?

22. Se me sinto fraco em algum dêsses pontos, sou capaz de resolver agora, aqui, com a ajuda de Deus, a esforçar-me o mais possível para corrigir-me dessas falhas?

— *Se for, posso ser daqui por diante um verdadeiro Homem, um bom cidadão, útil à minha Pátria.*

— A cerimônia da *Investidura* pode ser feita na sede dos pioneiros ou num acampamento, durante um fogo de conselho. Em qualquer caso poderá ser assistido por outras pessoas, mesmo estranhas ao Movimento.

O MESTRE

É verdadeiramente um elevado mistér para um homem experimentado na vida, guiar os seus jovens companheiros no caminho cheio de sombras.

Sempre ouvimos dizer que a melhor maneira de aprender é pela experiência. É exáto. Há porém cousas na vida que são tão importantes, tão sagradas, que é um crime permitir que os jovens aprendam-nas pela própria experiência e é nêsse ponto que o tato, a habilidade do chefe de pioneiros são necessários, transmitindo aos moços nobremente, a sua experiência, ganha através de quantos sofrimentos e torturas.

A Diretriz

Dos três caminhos que quem dirige um grupo de Pioneiros vê diante de si, só um leva a bom termo e é único que deve ser seguido:

A — errado — O mestre tenta continuar a dirigir os seus pioneiros como se fossem ainda escoteiros;

B — errado — Sob a alegação de que, como rapazes, precisam ter ampla iniciativa, abandona-os aos seus próprios destinos.

C — o caminho certo — O mestre mantém-se no justo meio termo orienta, guia, coopera com os pioneiros sem querer impôr a sua vontade.

Muitos chefes renunciaram ao Movimento acusando-o de impraticável: é que enveredam por um dos caminhos errados.

Se o mestre é o homem capaz, tomará seu lugar no clan como um verdadeiro pioneiro, dará seu voto nos Conselhos esclarecendo, mas sem falar demais; não mostrará aborrecimento si a opinião contrária à sua for a vencedora. Muitas vezes a opinião da maioria, vencedora, é errada. Os pioneiros, com o tempo reconhecerão que fizeram mal em não ter seguido o conselho do mestre e para outra vez serão mais inclinados a isso.

Há no entanto ocasiões em que a autoridade do Mestre se deve impôr nítida e inflexivelmente, de sorte a não deixar a menor dúvida: é quando as deliberações tomadas forem contrárias ao espírito do Movimento.

O mestre deverá ter um cuidado extremo em não tomar nunca a posição do Companheiro.

CONDIÇÕES PARA SER MESTRE DE PIONEIROS

Para Mestre de Pioneiros são exigidas as mesmas condições que para chefe de Escoteiros, com as seguintes alterações:

Condições morais:

- a) Ter mais de 30 anos de idade;
- b) Ser aceito pelos Pioneiros do Clan.

Condições de matrícula:

Possuir o curso de Humanidades.

Condições técnicas:

Parte prática: a) conhecer os três ramos do Movimento e perfeitamente as disposições legais e regulamentos sobre Pioneiros; b) de-

monstrar conhecimentos sôbre as provas de Noviço, 2.^a e 1.^a classe de escoteiros e 1.^a classe para Pioneiros.

Parte teórica: Questionário A. B. C. para Pioneiros.

Para Segundo-Mestre de Pioneiros as mesmas condições que para Mestre com exceção da idade que será no mínimo de 25 anos e da letra *a* das condições materiais.

Distintivo para Mestre

No chapéu o mesmo distintivo usado pelos chefes escoteiros, tendo porêm a letra E. S. (Escoteiro Senior), emvez da “flor de lis”. No ombro três cadarços de flanela, verde, vermelho e amarelo.

ALGUMAS IMPRESSÕES HONROSAS SOBRE A PRIMEIRA EDIÇÃO

“A publicação que se segue de algumas impressões escritas sobre a 1.^a edição do “GUIA DO ESCOTEIRO”, não significa uma propaganda do trabalho, com que se procure encarecer o valor da obra, ou lisongear vaidades pessoais, que o seu autor jamais pode ter. É uma documentação dos primeiros reflexos, em nosso meio da grande criação de B. P. através da adaptação brasileira do “Scouting for Boys”.

Divulgá-la é um dever do autor para que testemunhe o grau de desenvolvimento de nossa terra, aferido pela plena compreensão de uma grande idéia, pelo perfeito sentimento de um nobre empreendimento”.

Do *Ministro Viveiros de Castro*, notável jurisconsulto autor de várias importantes obras sobre direito, e que deixou, como juiz e como ministro do Supremo Tribunal, nobres exemplos da mais inflexível honra:

Prezado Amigo Comandante Benjamin Sodré.

Logo que recebi o exemplar do seu livro o “GUIA DO ESCOTEIRO”, comecei a lê-lo e, attrahido pelo encanto e proveito da leitura, devorei em uma noite mais de cem páginas.

Infelizmente, o serviço se accumulou de tal forma no Tribunal, que não pude dar ao meu espirito o sadio recreio de tão proveitosa leitura. Mas agora, que estamos em férias, pude recommençar a leitura que me agradou tanto que fiz como as crianças quando estão comendo uma fructa muito gostosa, dão dentadinhas cautelosas para não acabar depressa: eu também fui lendo devagar, acompanhando a leitura com um severo exame de consciência, reconhecendo francamente os meus erros, embora me faltando a coragem de corrigil-os.

O seu livro não é um guia para Escoteiro, é principalmente um *manual do cidadão*, synthetizando com muita felicidade os preceitos do dever cívico.

Nelle encontrei observações felizes que revelam um espirito muito reflectido e inspirado por um patriotismo forte e sadio: Por exemplo, a enumeração dos defeitos nacionais (página 328) é completa, é rigorosamente exacta.

Outro exemplo: O curto capitolo sôbre *instrucção* (página 331), no qual há aphorismos que si eu fosse governo seriam inscriptos em todos os estabelecimentos de instrucção bem em frente á cadeira do professor.

Infelizmente, a quasi totalidade dos nossos mestres dão aulas como quem cumpre uma obrigação enfadonha: Não se preocupam em prender a attenção dos ouvintes, recitam a sua cantilena tão monotonamente que é impossivel resistir á somnolência espiritual.

Poderia encher páginas e páginas com outros exemplos, si estivesse escrevendo um juizo crítico do seu livro, e não exprimindo desalinhadamente as impressões que me deixou a leitura que acabo de fazer.

Uma unica duvida ainda perdura no meu espirito sobre o exito do Escoteirismo no Brasil: onde encontrar um viveiro de chefes e assistentes, de que dependerá exclusivamente a effi-cacia de todos os grupos?

Onde encontrar esse grupo numeroso de patriotas abnegados que sejam ao mesmo tempo pedagogos emeritos, psychologos profundos, homens de bem, na rigorosa concepção desse vocabulo? *Hoc opus, hic labor est*. Não seria prudente educar primeiros os chefes e os assistentes antes de organizar os grupos dos Escoteiros? Em assumpto de tanta gravidade, podem os paes confiar no proverbio *ensinando é que se aprende*? Si já existem esses chefes e assistentes, não será por falta de vontade minha que todos os meus netos deixem de ser Esco-

teiros: os dois que me estão entregues, serão *lobinhos* logo que attingam á idade.

Recommendo-me a sua Exma. Familia, aperto-lhe affectuosamente a mão, em testemunho de muito apreço e estima.

Petropolis, 17-2-1926.

Augusto O. Viveiros de Castro.

De *Benevenuto Cellini dos Santos*, um dos maiores escotistas brasileiros, autor de quasi todos os hymnos e canções que os nossos escoteiros repetem com tanto entusiasmo e emoção:

Carissimo VELHO LOBO

Aná-u-ê!

Terminei hoje a segunda leitura do "GUIA DO ESCOTEIRO", da sua auctoria e com o qual me quiz honrar em magnifica e preciosa dadiva.

Sem receio de contradicta, pode-se asseverar que o seu trabalho é o primeiro, nos moldes em que foi feito, escripto em portuguez para brasileiros.

E escripto com amor, com carinho; como aliás é feito tudo o que o *Velho Lobo* faz, principalmente quando se trata do que elle estima!

Nada ha de novo sob o sol, diz um proloquio conhecido. E é exacto. Mas tire-se do *Guia de Velho Lobo* as referencias a Baden Powell e seu trabalho, e parecera que o assumpto foi descoberto e tractado por um brasileiro, tal é o cunho genuinamente patricio que o seu auctor lhe imprimiu.

Em se tractando de um *Guia para escoteiro* brasileiro, *Velho Lobo* soube intercalar nelle vários capitulos, que não conhecemos em outros manuaes, pelo menos com aquella modalidade typicamente nossa. Para não citar todos, mencionaremos

o da *Previsão do tempo*, adoravel de nacionalismo; o de *Orientação*, minuciosamente elucidativo, o de *Avaliação de distancias*, explicito a mais não ser, etc.

Na técnica da instrução escoteira pura e lidima, sem os artificios e os recursos da militança e do esportismo, quanta verdade e observação, quanta lição proveitosa, quanto conselho util!

O Capitulo XIV, só por si, vale por um livro...

E faço ponto. Sou muito admirador e muito amigo de *Velho Lobo* para dever temer o apodo do *elogio em bocca propria*.

Não me deve nada por isto *Velho Lobo*; pelo contrário, continúa meu credor pelo ineffavel prazer e consolo, que ao meu coração de escoteiro trouxe a leitura do seu *Guia*! Vou tornar a lel-o, desta vez, linha por linha... Ainda estou em idade de aprender...

Rio, 15-11-25.

B. CELLINI
(Jaboty-êê)

Referências de Jornais

Do "*Estado de São Paulo*", de 9 de Janeiro de 1926, subscripto pelo illustre homem de lettras Dr. *Plinio Barreto*:

O "*GUIA DO ESCOTEIRO*" é, creio eu, o trabalho mais completo que, até agora, appareceu no Brasil, a respeito do escoteirismo. Tudo que interessa ao assumpto o livro encerra. Para melhor comprehensão do texto, o volume está semeado de illustrações nitidas. Escripto em linguagem limpida e singela,

nada lhe falta, foi essa, pelo menos, a impressão que tivemos de uma rápida leitura, para instrução dos escoteiros e de todos que desejarem obter uma noção exacta do que é o escoteirismo. Livros dessa natureza são de uma utilidade acima de qualquer encarecimento. São daquelles que se equiparam ás boas acções... Práticos e sadios esses livros representam um alto e valioso serviço ao povo brasileiro. Com a disseminação do escotismo só lucros auferirá o Brasil e, para essa disseminação, esse guia vái contribuir como, até agora, nenhuma outra obra contribuiu.

De "*A Noite*", de 1 de Dezembro de 1925:

Acabamos de receber da "*União dos Escoteiros do Brasil*" um exemplar do "*GUIA DO ESCOTEIRO*", da autoria de *Velho Lobo*, pseudonymo do Commandante Benjamin Sodré, official da nossa Marinha de Guerra e escotista. É uma obra vigorosa de fé e civismo, onde as gerações que despontam, seguindo a trilha do escotismo, irão beber os mais uteis conhecimentos.

O primeiro em lingua portugueza, adaptado ao nosso meio ambiente, esse livro não deve faltar em nenhuma bibliotheca de educação da nossa juventude; é o civismo em acção; é a moral, o altruismo e a bondade, em plena actividade; emfim, é todo o Codigo do Escoteiro disseminando através os mais interessantes ensinamentos.

É uma obra de grande valor educativo que vale a pena ser lida e meditada por todos os que se interessam pelo soerguimento do nivel moral da nossa mocidade.

HÍNOS ESCOTEIROS

"ALERTA"

Ra-ta-plam! Do arrebol,
Escoteiro vêde a luz!
Ra-ta-plam! Olhai o Sol
Do Brasil que nos conduz.

Alerta, ó escoteiro do Brasil, alerta!
Erguei para o ideal o coração em flor!
Oh mocidade! ao sol da Pátria já desperta,
À Pátria consagrai o vosso eterno amor!
Por entre os densos bosques e vergeis floridos
Ecôem as nossas vozes, de alegria, intensa!
E pelos campos fora, em cânticos sentidos,
Ressôe um hino ovante à nossa Pátria imensa
Alerta! Alerta! Sempre alerta!

Ra-ta-plam! Do arrebol, etc...

Unindo o passo firme à trilha do dever,
Tendo o Brasil feliz por nosso escopo e norte,
Façamos o futuro, em flores, antever
À nova geração jovial confiante e forte!
E si algum dia, acaso a Pátria estremecida
De súbito bradar, Alerta! aos escoteiros,
Alerta! respondendo: à Pátria, a nossa vida
E as almas, entregar iremos prazenteiros!
Alerta! Alerta! Sempre alerta!

Ra-ta-plam! Do arrebol, etc...

“O RATAPLAM DO MAR”

I

Em cadência firme e sã
Nossos peitos faz vibrar
O Rataplam, rataplam, rataplam!
Dos escoteiros do mar!

Do infinito mar na vasta imensidade,
E sob a infinidade do esplendente azul,
Queremos educar a nossa mocidade
Fugindo à vida inerte, infenso, atroz paúl!
E quando vemos longe, o torvelinho humano,
O próximo perigo as almas nos desperta,
E ao nosso brado: Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos: Alerta! as vozes do Oceano!

Em cadência firme e sã, etc...

II

Na progressiva paz, nos dias do perigo,
Nas horas de alegria ou quando reina a dor,
É sempre o mesmo mar o nosso grande amigo!
É sempre a mesma Pátria o nosso ardente amor!
Si acaso ferve um dia o turbilhão insano
Das cupidas paixões de alguma hora incerta,
Ao nosso brado: Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos: Alerta! as vozes do Oceano!

Em cadência firme e sã, etc...

III

Da Pátria todo o amor constantes pioneiros,
Por sôbre o mar ou terra e sob um céu de anil,
Ardentes, juvenís, do mar os escoteiros,
Tem só por lema audaz “Tudo pelo Brasil”!
E assim sempre evitando da tibieza o engano,
Do amor da Pátria e honra, da Fé sob a coberta,
Ao nosso brado: Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos: Alerta! as vozes do Oceano.

Em cadência firme e sã, etc...

BIBLIOGRAFIA

- Baden Powell* — Scouting for Boys, Rovering to Success, Girl Guiding, Wolf Cub Star Tests, The handbook for Brownies or Blue Birds, Manuel du Chef Eclaireur e Le Livre des Louveteaux, trad. P. Bouvet.
- Royet* — Le livre de l'Eclaireur, Allons enfants de la Patrie.
- Loiseau* — Le livre de la piste, Jeux d'Eclaireurs, Manuel du Scoutisme.
- P. Sevin* — Le Scoutisme.
- W. Baden Powell* — Sea Scouting and Seamanship for boys.
- Romagnoli* — Scoutismo.
- Ch. d'Hermine* — Carnet du Chef de Patrouille.
- M. Lewis* — Short Hints on Company management.
- The Boy Scout of America* — Boys Scouts of America, Sea Scout manual, Handbook por Scoutsmasters.
- Kipling* — The Jungle Book.
- E. Young* — How to run a troop.
- G. G. A.* — Guiding for Guides.
- L. Bourne* — Seamanship.
- B. S. of A.* — Handbook for Patroll Leaders.
- J. Hargrave* — Lonecraft.
- F. F. E.* — Le Manuel de L'Eclaireur, Programmes d'Activité pour Patrouilles et Troupes.
- Kron* — The little Seaman.
- Baissac* — Les jeux dans l'Éducation physique.

LEI ESCOTEIRA

- 1.º — O Escoteiro tem uma só palavra; sua honra vale mais que a própria vida.
- 2.º — O Escoteiro é leal.
- 3.º — O Escoteiro está "Sempre Alerta" para ajudar o próximo e pratica diariamente uma boa ação.
- 4.º — O Escoteiro é amigo de todos e irmão dos demais Escoteiros.
- 5.º — O Escoteiro é cortês.
- 6.º — O Escoteiro é bom para os animais e as plantas.
- 7.º — O Escoteiro é obediente e disciplinado.
- 8.º — O Escoteiro é alegre e sorri nas dificuldades.
- 9.º — O Escoteiro é econômico e respeita o bem alheio.
- 10.º — O Escoteiro é limpo de corpo e alma.

