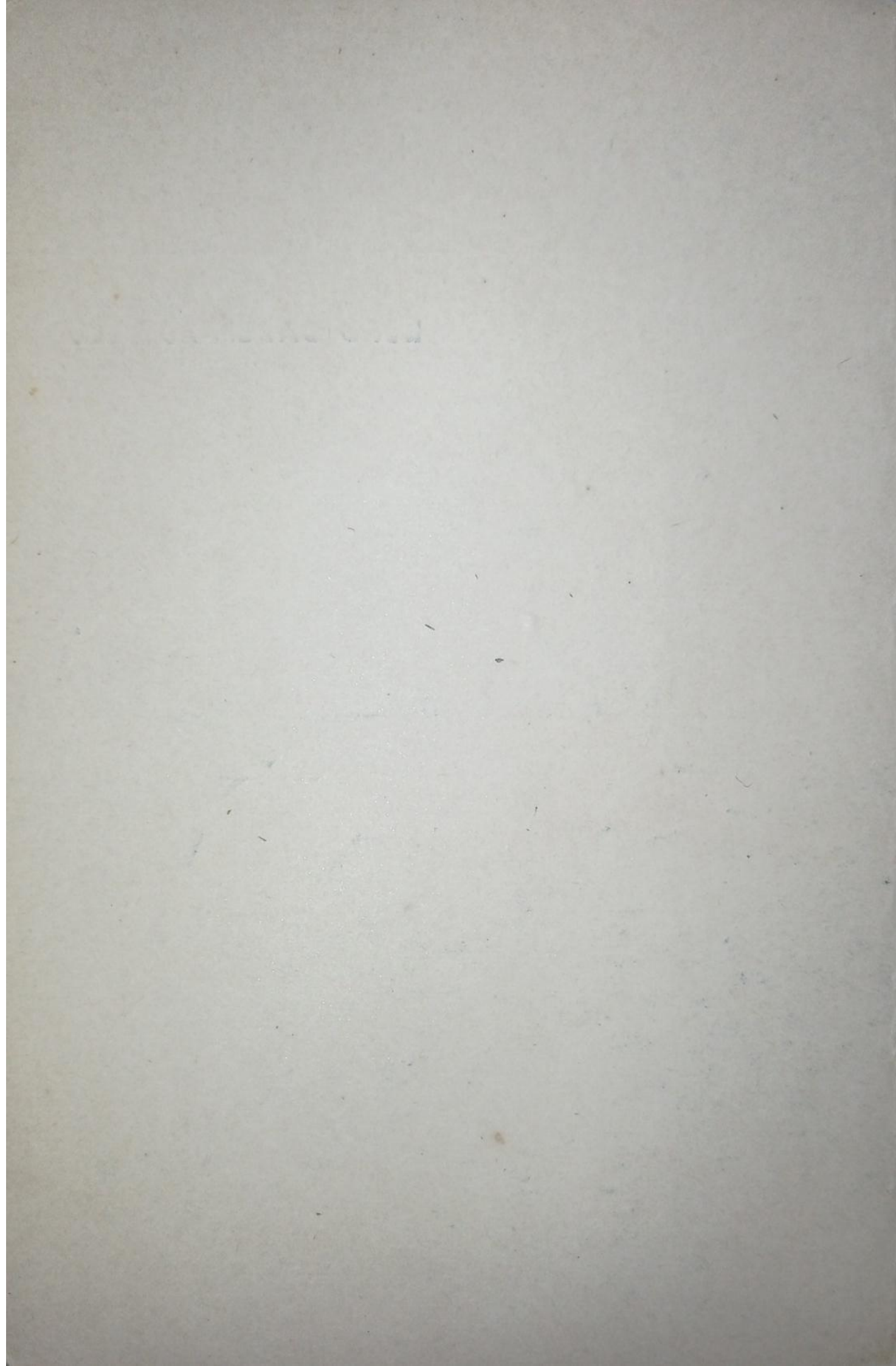


O MANUAL DO LOBINHO

LORD BADEN-POWELL



UNIÃO DOS ESCOTEIROS
DO BRASIL



O MANUAL DO LOBINHO

RAIO de LUZ

MOACYR M. REBELLO FILHO



LORD BADEN-POWELL OF GILWELL

O MANUAL DO LOBINHO

Com ilustrações do autor.
Desenhos complementares de
José Fernandes Werneck Schuster



EDITORA ESCOTEIRA

1966 — CINQUENTENÁRIO DO LOBISMO

Título do Original
THE WOLF CUB'S HANDBOOK

Publicado por
THE BOY SCOUTS ASSOCIATION
e C. ARTHUR PEARSON LTD.
LONDRES — 1916

1.^a Edição Brasileira
DR. BONIFÁCIO ANTONIO BORBA
PROF. ADEMAR TERTULIANO DOS SANTOS
Federação Rio-grandense de Escoteiros
1943

2.^a EDIÇÃO
Nova tradução da 15.^a Edição Inglesa (1961)

adaptada ao Lobismo da
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
4.000 Exemp. 1966/1967



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

EDITORA ESCOTEIRA

Caixa Postal, 1734

Rio de Janeiro — Guanabara

INDICE

INTRODUÇÃO	9
A LEI DO LOBINHO	10
A PROMESA DO LOBINHO	10

Parte I

PRIMEIRO BOCADO	11
Mowgli — Os Lobinhos — A prova do menino Zulú — Aventureiros e Herois — O Aspirante e o Patatenra — As provas do Patatenra — A Rocha do Conselho e o Círculo — O Alerta — O Grande Úivo — Jôgo: Shere Khan e Mowgli	
SEGUNDO BOCADO	25
Akela — Baloo e Bagheera — As Máximas da Jangal — Saudação — A Dança do Tabagui — Jôgo: Derrubar um pau	
TERCEIRO BOCADO	31
O Lobo aprende a viver — O Lobo é obediente — A Lei da Alcatéia dos Lobinhos — A Dança de Baloo — A dança de Bagheera — O Dia das Mães — Jôgo: A senti- nela volante — Cumprindo a obrigação	
QUARTO BOCADO	43
Mowgli e os Bandarlog — Kaa — A Promessa do Lobi- nho — Cumprir seu dever — A Boa Ação — Os Lobinhos riem — A Dança da Fome de Kaa	
QUINTO BOCADO	53
Os anõezinhos bons — Como tornar-se útil — Jôgo: O menino Zulu — A Dança da Morte de Shere Khan	
SEXTO BOCADO	61
O uniforme — Jôgo: Assinaturas — Jôgo: Amarrar os sapatos — Revisão de Provas — A Investidura de um Patatenra — A Matilha — Bastão-Totem.	
SÉTIMO BOCADO	69
As Estrêlas — A Primeira Estrêla — A Bandeira — A Bandeira do Brasil — História da Bandeira Brasileira — O	

desenho da Bandeira — Como hastear e arriar a Bandeira — Jôgo: **As partes da Bandeira** — Hino Nacional — Jôgo: **Compreendendo o Hino Nacional** — Santos Patronos.

OITAVO BOCADO 81

Observação e adestramento dos sentidos — Cataventos e estátuas — Ninhos de passarinhos — Ver sem ser visto — Exploração noturna — O Lobo tem faro aguçado — O Lobo tem bom ouvido — O Jornal escrito na neve — Interpretação de pistas — Animais de estimação — Jôgos e práticas — Jornadas de observação.

NONO BOCADO 99

Um acidente nas Cachoeiras de Niágara — O que um Escoteiro teria feito — O emprêgo dos nós — Jôgo: **Fazendo embrulhos** — Informações pessoais — Marinheiros — Cada um em seu lugar — Cumprindo o dever — Bravura de Escoteiro — A Caverna do Lobo — Como construir uma toca.

DÉCIMO BOCADO 113

Como tornar-se grande e forte — Carniça e cambalhota — Andar — Exercícios para os Lobinhos — Saltar num pé só e atirar e aparar uma bola — Respirar pelo nariz — Unhas — Jôgo: **A Escova de dentes e os micróbios** — Pés — Aprendendo a ver horas — Crescimento das plantas — Engraxar sapatos — Dobrar e guardar roupa — Asseio — Código de trânsito — Jôgo: **Corrida de revezamento da sinalização do tráfego** — Servir — Jôgo: **Flechas**.

DÉCIMO-PRIMEIRO BOCADO 129

A Segunda Estrêla — Como acender fogo — Acender fogo ao ar livre — Fogo no mato — Como salvar as pessoas que se queimam — Preparar o chá, mate ou café — Nó de correr — Láis de Guia — Volta do Fiel — Transmissão de mensagens — Sinalização — Telefone — Pontos Cardeais — Saltar na corda — Nadar — Jôgos.

DÉCIMO-SEGUNDO BOCADO 143

Tricotar e tecer — Economia — Modelagem — Coleções — Álbum de recortes — Bandinha de Lobinhos —

DÉCIMO-TERCEIRO BOCADO 157

Acantonamento de Alcatéia — Conforto no Acampamento — Como fazer a sua cama — Como arrumar sua mochila — No Acampamento — Coisas a lembrar — Dôr de barriga de Acampamento — Caminhar sôbre uma viga — Observação da natureza — Código de Trânsito.

DÉCIMO-QUARTO BOCADO 169

Trabalho doméstico — Jogar peteca — Primeiros Socorros em casa — O perigo de um ferimento — Queimaduras pelo fogo — Queimaduras por líquidos quentes Choque — Jôgo: **Caminhando nas pedras** — Práticas — Investidura de um Lobinho de Duas Estrêlas.

DÉCIMO-QUINTO BOCADO 177

Progredindo — Distintivo de Cruzeiro do Sul — Cerimônia de passagem — O próximo degrau.

Parte II

DISTINTIVOS DE ESPECIALIDADES

— E como se qualificar para conquistá-los —

Capítulo I 181

Distintivos de Especialidades — O Bastão Totem — Diagrama dos defeitos dos meninos e dos remédios do Lobismo — Provas para os Distintivos de Especialidades: Animador — Artista — Atleta — Carpinteiro — Ciclista — Colecionador — Desportista — Enfermeiro Guia — Jardineiro — Leitor — Nadador — Observador — Responsável — Sinaleiro — Tecelão — Trabalhador Doméstico — Entrega dos Distintivos.

Capítulo II — Animador	193
Capítulo III — Artista.....	197
Capítulo IV — Atleta	203
Capítulo V — Carpinteiro	207
Capítulo VI — Ciclista	213
Capítulo VII — Colecionador	217
Capítulo VIII — Desportista	221
Capítulo IX — Enfermeiro	233
Capítulo X — Guia	241
Capítulo XI — Jardineiro	247
Capítulo XII — Leitor	251

Capítulo XIII — Nadador	253
Capítulo XIV — Observador	259
Capítulo XV — Responsável	269
Capítulo XVI — Sinaleiro	277
Capítulo XVII — Tecelão	289
Capítulo XVIII — Trabalhador Doméstico	295

Parte III

OBJETIVOS E MÉTODOS DO ADESTRAMENTO DOS LOBINHOS

Sugestões para os Chefes de Lobinhos	301
Objetivos do Adestramento dos Lobinhos	301
Atitude do Chefe de Lobinhos	304
A formação do Lobinho	305
Fases da infância e da juventude	305
Como dirigir uma Alcatéia	309
ORGANIZAÇÃO	309
O Sistema de Matilhas — Reuniões — Cerimônias	
Pais — Registros e Arquivos — Contabilidade.	
ADESTRAMENTO	312
Contar histórias — Representações — Jogos	
ACANTONAMENTO DE FÉRIAS E ACAMPAMENTOS DE LOBINHOS	314
RESUMO	315

Apêndice 1

O Grupo Escoteiro — O Chefe de Lobinhos — Uniforme de Chefe de Lobinhos — Iniciando uma Alcatéia — Adestramento de Chefes — Alcatéias — Matilhas — Uniforme de Lobinho — Examinadores — Orientação Religiosa — Acantonamento de férias e Acampamento de Lobinhos

Apêndice 2

História dos Santos Patronos do Escotismo	327
São Jorge — São Paulo — São Francisco de Assis	
BIBLIOTECA	339
ORGANOGRAMA DA UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL	340
ÍNDICE ANALÍTICO	341

INTRODUÇÃO

Todo o menino, como todo o Lobo jovem, tem um apetite devorador. Este livro é uma refeição oferecida por um velho Lobo aos jovens Lobinhos

Há nêle carne succulenta para ser comida e ossos duros para serem roídos

Porém, se cada Lobinho que o devorar, quizer consumir tanto osso como a carne e comer a gordura com a pelanca, tenho certeza que êle conseguirá tirar, não apenas uma grande energia, mas também bastante prazer, de cada bocado

B. P.

A Rudyard Kipling, que tanto fez para dar um espírito sadio à mocidade que surge, estou muito grato pela permissão de citar como meu texto seu inimitável "Jungle Book".⁽¹⁾

Meus agradecimentos também são extensivos aos seus editôres, Snrs. Macmillan & Cia., Ltda., pela sua cortezia, permitindo que tais resumos fossem feitos.

(1) Nota do Tradutor — Existe uma tradução brasileira dêste livro, feita por Monteiro Lobato e publicada pela Companhia Editôra Nacional sob o título: "O Livro da Jângal" cuja 6.^a edição saiu em 1964.

A LEI DA ALCATÉIA DOS LOBINHOS

- 1 — O LOBINHO OUVESSE SEMPRE OS VELHOS LOBOS.
- 2 — O LOBINHO FAZ SÒMENTE AQUILO QUE DEVE.

A PROMESSA DO LOBINHO

PROMETO

FAZER O MELHOR POSSÍVEL
PARA CUMPRIR MEU DEVER PARA
COM DEUS E A MINHA PÁTRIA,
OBEDECER A LEI DO LOBINHO
E FAZER TODOS OS DIAS UMA
BOA AÇÃO.

O MANUAL DO LOBINHO

Parte I

O PRIMEIRO BOCADO

Mowgli - Os Lobinhos - A Prova do Menino Zulu - Aventureiros e Heróis - O Aspirante e o Patatenra - As Provas do Patatenra - A Rocha do Conselho e os Círculos - O Alerta - O Grande Uivo - Jogo: Shere Khan e Mowgli.

Nota para os Chefes de Lobinhos

"O Livro de Jângal" de Rudyard Kipling serve como base à história de Lobo que é o nosso tema nos primeiros bocados. Se você puder ler o livro para os Lobinhos, depois de dar um resumo como fizemos abaixo, eles gostarão e apreciarão muito mais o seu significado.

Mowgli

Era uma vez, nos confins da Índia, um enorme tigre que uivava pela Jangal em procura de alimento. O acaso o levou a um lugar onde um lenhador e sua família estavam acampados; pensou que seria uma sorte grande pegar um homem adormecido, ou melhor ainda, uma criança rechunchuda para o seu jantar.

Apesar de ser um animal grande e forte não era muito corajoso e, por isso, receiava encontrar-se num campo aberto com algum homem armado.

Assim, rastejou bem próximo à fogueira do acampamento, mas sem tirar os olhos de sua presa; avançando de gatinhas, não olhou cuidadosamente para o lugar em que estava pondo a sua pata e pisou sobre algumas brasas.

A dor fez-lhe dar tal urro que despertou os acampadores e o obrigou a bater em retirada, capengando e faminto.

Uma criancinha correu mato adentro para se esconder e ali encontrou um grande Lobo cinzento. Porém o Lobo, animal bom e bravo, vendo que a criancinha não lhe tinha o menor receio, abocanhou-a cuidadosamente, como um cão faz com os filhotes, e levou-a para a sua caverna situada nas proximidades.

Lá, a Mãe Loba tomou a criança sob seus cuidados e concedeu-lhe lugar no meio de sua família de Lobinhos.

Pouco tempo depois, Tabaqui, o chacal, aproximou-se do tigre, cujo nome era Shere Khan e disse-lhe: — "Senhor Tigre, eu sei para onde foi aquêlê menino. Se quiser matá-lo, bem poderia o Senhor dar-me um bom pedaço para eu comer, como recompensa por lhe ter indicado onde encontrá-lo. Está naquela pequena caverna sob o rochedo".

O chacal é um bicho sórdido e desprezível que deixa aos outros animais os trabalhos de perseguir e abater a caça, enquanto êle fica vadiando por perto, pegando as sobras.

Shere Khan dirigiu-se, então, para a entrada da caverna e meteu a cabeça, porém, porque a abertura era pequena demais, não pôde passar o corpo. O Lobo cinzento que estava lá dentro, percebendo isto, desafiou-o, dizendo que fôsse embora caçar e não tentasse roubar o que os outros tinham capturado; disse ainda que não violasse a Lei da Jangal, que proíbe terminantemente, a qualquer animal, a morte de sêres humanos, pois isto causaria a vinda de maior número de homens ao lugar para caçarem o assassino, trazendo transtornos para todos os animais daquela jangal.

Shere Khan, rugindo de cólera, procurou amedrontar o Lobo, fazendo-lhe terríveis ameaças, quando a Mãe Loba, repentinamente, resolveu intervir na discussão, aconselhando-o a seguir seu caminho e cuidar dos seus negócios; que ela iria cuidar do menino e que êste algum dia, crescendo, mataria Shere Khan, se êle não tomasse cuidado.

Dêste modo, o menino ficou com os Lobos e cresceu com êles como um da mesma família. Os Lobos o apelidaram Mowgli e lhe ensinaram todos os truques da Jangal, o modo de correr, procurar caça e apanhá-la.

Foi assim que se tornou forte e corajoso. Os Lobos levaram-no a tomar parte nas reuniões do Conselho da Alcatéia de todos os Lobos que era realizada junto a uma certa rocha.

Como Lobinho êle tinha muito a aprender.

As primeiras lições são para fazê-lo rápido e ativo. Para isso, permitem-lhe caçar gafanhotos — saltar e abocanhar, ou correr

ziguezagando e deitar as garras sobre a sua presa. Nessa época não lhe dão quaisquer alimentos, demonstrando-lhe, assim, que se quiser comer, deve ir caçar para si mesmo.

O Lobinho tenta seus botes e rápidas fintas com os pássaros, mas sem demora se convence que êstes não valem a pena. Para matar a caça, é preciso rastejar, agachar-se, tocar e ficar à espera. Se não aprender muito bem toda essa técnica, morrerá de fome. Seu jantar depende unicamente de si.

O mesmo acontece com o menino que deseja ser Escoteiro. Antes de tudo, êle deve aprender com os Escoteiros mais velhos, que queiram lhe ensinar, todos os deveres e artimanhas do Escotismo.

Deve se tornar ativo e forte pelos jogos e exercícios. Deve também abrir o seu próprio caminho na vida; porém os jogos, para isto, não são suficientes. Se desejar obter sucesso, deve avançar cuidadosamente, aprendendo tudo que fôr útil, tudo que possa ajudá-lo em qualquer profissão que venha a seguir. Seu sucesso dependerá de si mesmo, e não de seus pais e mestres.

Portanto, tome a resolução de ser como o verdadeiro Lobinho, e conquiste o sucesso com seus próprios esforços. Mais tarde, quando você fôr um Escoteiro, aprenderá o **que deve fazer**, como adulto, para vencer na vida.

Os Lobinhos

Os meninos que não têm ainda idade para ser Escoteiro, têm o nome de "Lobinhos".

Por que razão?

— Porque um Lobinho é um Lobo jovem.

Os Escoteiros são chamados Lobos, e os Escoteiros mais jovens são, portanto, os Lobinhos.

Nas pradarias do longínquo Oeste americano, os Índios Peles-Vermelhas eram uma nação de escoteiros, isto é, eram todos exploradores, esclarecedores, observadores e guias.

Qualquer homem da tribo tinha que ser um verdadeiro escoteiro, do contrário, era um sêr desprezível, ninguém queria saber dêle. Havia, entre os jovens bravos, uma grande rivalidade. Cada qual desejava ardentemente ser o melhor escoteiro, o melhor explorador, o melhor guia. Os que se mostravam mais hábeis, eram denominados "Lobos".

Existia o Lobo Cinzento, o Lobo Preto, o Lobo Vermelho, o Lobo Magro e assim por diante. Este apelido "Lobo" era considerado um título de honra e indicava um escoteiro, explorador ou guia de mérito real.

Se você, atravessando o mundo, fôr à África do Sul, apesar da diferença enorme de raças (lá existe a raça preta e não a de pele vermelha), encontrará também grandes escoteiros, grandes rastreadores e reconhecedores de terreno a que dão também o nome de "Lobos".

Um escoteiro, como você sabe, é um homem forte e corajoso, capaz de arriscar a vida pelo cumprimento do dever, capaz de orientar-se e achar seu caminho num território desconhecido tanto de dia como de noite, capaz de cuidar de si mesmo, que sabe acender o fogo e cozinhar a sua comida, que acompanha e interpreta as pegadas dos homens e animais e vê sem ser visto. É, ao mesmo tempo, altruista e bom para mulheres e crianças e obedece, sobretudo, às ordens de seus chefes até a morte.

A mais notável de tôdas as tribos da África do Sul é a dos Zulus, cujas sub-tribos são: a dos Matabeles, a dos Swazis e a dos Masais. Os homens dessas tribos, sem exceção, são bons guerreiros e ótimos escoteiros, porque aprendem a arte de explorar o terreno desde a mais tenra idade. Os meninos das tribos vão sempre para a guerra com os homens; carregam para os guerreiros os alimentos e as esteiras para dormirem. Não combatem. Olham de longe os combates e assim aprendem como devem fazer quando chegar a sua vez. Os mais espertos e melhores dêsses meninos, são os Lobinhos, os futuros Lobos da Tribo.

A Prova do Menino Zulu

Porém, antes de serem considerados escoteiros e guerreiros, eles têm de passar um exame rigoroso. Eis em que consiste este exame: quando o rapaz está na idade de tornar-se guerreiro, retiram-no da comunidade, despem-no e pintam-lhe todo o corpo de branco; dão-lhe um escudo para se defender e uma azagáia ou uma pequena lança para que possa matar animais ou inimigos.

Feito isso, largam-no na mata. Se qualquer pessoa o encontrar ainda com a côr branca persegue-o e pode matá-lo. Para que a tinta desapareça, é mais ou menos preciso o espaço de

30 dias: o banho não a retira. O rapaz é, portanto, obrigado por um mês a esconder-se na jangal e a viver da forma que puder.

Tem necessidade de seguir a pista do antílope e rastejar até bem perto dêle para matá-lo com a lança e garantir, assim, a roupa e a carne para seu sustento.



Fig. 1 — Da esquerda para a direita você vê um Um-fan (rapaz carregador de esteira), um jovem guerreiro e um veterano Ring-Kop. Eles correspondem aos nossos Lobinhos, Escoteiros e Escotistas

Para fazer fogo, a fim de cozer seus alimentos, tem de friccionar dois pauzinhos, pois não possui fósforos, nem bolsos para guardá-los. Arranjado o fogo, necessário se faz grande precaução a fim de que o mesmo não desprenda fumaça, pois esta atrairia a atenção daqueles encarregados de caçá-lo. Para escapar a seus perseguidores deve saber correr bem longas distâncias, subir às árvores, atravessar rios a nado.

Deve ter bastante coragem para enfrentar o ataque de um leão ou de qualquer outro animal selvagem. Deve conhecer

as plantas para diferenciar as comestíveis das venenosas e saber prepará-las

Naturalmente, prepara seus utensílios e panelas com a casca das árvores ou de barro. É obrigado a construir uma cabana, e muito bem escondida, a fim de poder viver. Procura não deixar pegadas ou sinais onde pisa para que não seja, por elas, perseguido. O roncar durante o sono pode denunciá-lo a um inimigo de ouvido afiado, por isso aprende a dormir de boca fechada, respirando somente pelo nariz.

O pequeno Zulu vive, portanto, um mês nessa vida de completo isolamento, às vezes sob um calor ardente, outras vezes sob o frio e a chuva.

Quando, afinal, a tinta desaparece, pode êle regressar à aldeia, onde é recebido com grande alegria e, a partir deste momento, tem o direito de ocupar seu posto entre os jovens guerreiros da tribo.

Se persevera no bom caminho e, por sua bravura, chega a ser um "Ring-Kop", que significa um guerreiro experimentado, adquire o direito de usar um diadema. Ainda pode progredir mais e afinal ganhar o honroso título de "Lôbo".

Mas, como você já deve ter imaginado, muitos jovens partiram pintados e não mais regressaram, uns mortos por animais ferozes, outros pelos homens, e vários outros, de fome, sede ou afogados nos rios.

Somente os fortes cumprem a prova e demonstram ser homens de qualidade. O exame é rude, não acham?

Aventureiros e Heróis

Na Inglaterra, há muitos séculos, os nossos aventureiros, heróis e escoteiros, eram os Cavaleiros, homens prontos a morrerem pelo dever, que juravam ser delicados com os velhos, generosos e bons para com as mulheres e crianças. Como os Zulus, começavam, ainda pequenos, a aprendizagem dos deveres como **Pagens**, servindo aos Cavaleiros, e auxiliando-os a vestirem a armadura.

Quando rapazes, eram **Escudeiros** e aprendiam a montar, a manejar as armas e a cumprir as leis da Cavalaria, afim de serem Cavaleiros dignos quando, fazendo alguma prova de valor no cumprimento do dever, tivessem a promoção e a honra

de serem armados **Cavaleiros**, tal como os jovens guerreiros Zulus.

Isto, porém, foi há séculos passados. Hoje, muitos meninos, dizem desejar que ainda existisse a "Ordem dos Cavaleiros", cumprindo seus deveres como antigamente, pois gostariam de ser seus Pagens e Escudeiros.

Pois bem, de certa forma, hoje ainda eles existem.

Aquêles que eu admiro como os nossos Cavaleiros e escoteiros de hoje são os homens das fronteiras mais selvagens do mundo inteiro, os pioneiros de nossa civilização.

Os lenhadores, os caçadores, os exploradores, os cartógrafos, os soldados, os marinheiros, os aviadores e cosmonautas, os navegadores dos polos, os missionários, todos os homens que vivem solitários nas selvas e desertos, afrontando dificuldades e perigos porque este é o seu dever, suportando privações, cuidando de si mesmo, honrando o nome de sua Pátria no mundo inteiro pela bravura, bondade e justiça: eis os Escoteiros da Pátria de hoje — são os verdadeiros "Lôbos". Porém, seriam incapazes de praticar tudo isso se não aprendessem desde pequenos a trabalhar bem, a cumprir perfeitamente suas tarefas.

Os meninos do Império Britânico e outros países podem hoje, entrando para uma Tropa Escoteira, ter a oportunidade de aprender como tornar-se um desses exploradores das regiões desconhecidas ou selvagens, tal como os Escudeiros antigamente aprendiam como tornarem-se Cavaleiros.

Assim como os Pagens antigos se preparavam para Escudeiros, também os Lobinhos ou pequenos Escoteiros, podem aprender como tornar-se Escoteiro quando tiverem idade própria para tal.

Nos "bocados" que se seguem, vou mostrar como você poderá iniciar-se nos deveres de Lobinho: fazer nós, acender fogo, como instalar-se confortavelmente num acampamento, como construir uma toca, como encontrar o caminho em terra desconhecida, como sinalizar para seus companheiros, como fazer boas ações para o próximo e como ajudar em casos de acidentes.

Pouco importa que você seja um menino rico ou pobre, que habite na cidade ou no campo. Você pode aprender tudo isto com facilidade se praticar o que eu vou ensinar.

O Aspirante e o Patatenra

Um menino que quer ser Lobinho é chamado "Aspirante" ou "Novato" até que aprenda as Leis da Alcatéia, o Grande Úivo e o que tudo isto significa. Só então êle é admitido como Lobinho Patatenra e pode vestir o uniforme dos Lobinhos.

O Lobinho é chamado Patatenra porque quando vai caçar ou brincar na jângal, nada sabe fazer, corre cegamente, perde-se, cêdo fica cansado e, além disso, as suas pobres patas, tão tenras, tão macias, ficam doloridas e machucadas.

Mas logo que aprende algumas artimanhas, torna-se um Lobinho cem por cento.

As Provas do Patatenra (*)

Se você tem mais de 7 e menos de 11 anos de idade e apresentar seu pedido de inscrição, com autorização dos seus pais, ao Chefe de Lobinhos de uma Alcatéia, poderá ser aceito como Aspirante e terá um prazo para completar uma série de provas iniciais, muito fáceis, chamadas Provas de Patatenra.

Eis as provas:

- 1 — **Promessa e Lei** — Saber a Promessa e a Lei do Lobinho, as Máximas da Jangal, o Lema dos Lobinhos e compreender como deve proceder um menino que é Lobinho.
- 2 — **Saudação** — Conhecer e saber fazer a Saudação dos Lobinhos.
- 3 — **Grande Úivo** — Conhecer o Cerimonial do Grande Úivo.
- 4 — **Mowgli** — Ter ouvido a história de "Mowgli, o menino lobo".
- 5 — **Assinatura** — Saber, razoavelmente, assinar o seu nome.
- 6 — **Uniforme** — Saber vestir o Uniforme do Lobinho e amarrar os sapatos (nó direito alceado) sem auxílio estranho.
- 7 — **Religião** — Prestar as provas de seu credo religioso.

Só completando estas provas você fica pronto para a "Cerimônia de Investidura" durante a qual você faz, perante seu Chefe e todos os Lobinhos da Alcatéia, a Promessa do Lobinho. Você é então admitido como um Patatenra e tem o direito de

(*) Nota dos Tradutores — Este item é um acréscimo da edição brasileira.

usar o Uniforme de Lobinho tendo no bôlso esquerdo da camisa e na frente do boné a Cabeça do Lobo que é o Distintivo do Lobinho.

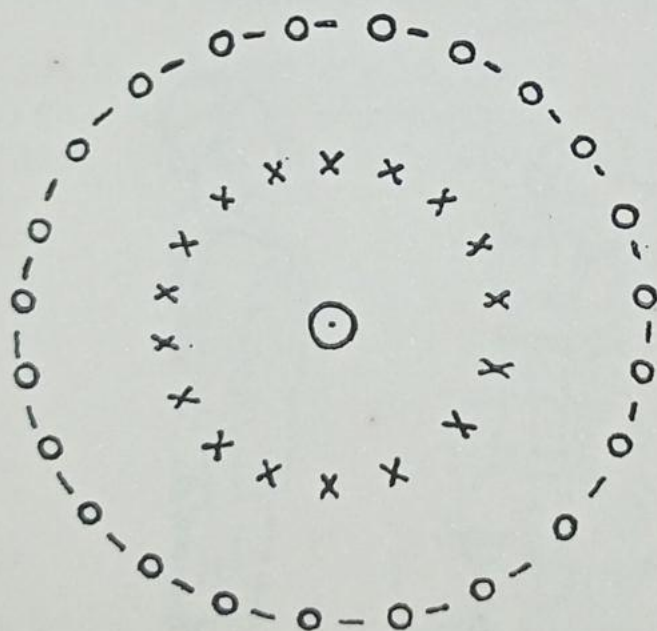
Um Patatenra é como um Lobinho que acaba de nascer: tem as patas macias e os olhos fechados. Mas, já deve saber alguma coisa sôbre os usos e costumes da Alcatéia e sôbre a maneira de um Lobinho se comportar na vida.

A Rocha do Conselho e os Círculos

Quando a alcatéia de lobos se reúne na jangal, Akela, o velho lobo, fica sôbre uma grande rocha, no centro, e a alcatéia senta-se em círculo em redor dela. Nós, também, em nossa Alcatéia de Lobinhos, marcamos a "Rocha do Conselho" com um pequeno círculo de pedras, de espeques de madeira, de cal ou de giz, do seguinte modo:



O "Círculo da Rocha", que pode ser usado para contar histórias e para reuniões, é um pequeno círculo, pois tem mais ou menos três passos de diâmetro, em que os Lobinhos ficam ombro a ombro.



- ⊙ Rocha do Conselho
- X Círculo da Rocha
- o-o Círculo da Parada

Quando a Alcatéia está formada, ombro a ombro, no "Círculo da Rocha" e o Akela, no centro, comanda; "Formar o Círculo de Parada", cada Lobinho dá, imediatamente, as mãos aos que

estão ao seu lado e anda para trás até formar um grande círculo, quando então todos soltam as mãos.

Os outros Velhos Lôbos ficam formados em linha — fóra do círculo — atrás de Akela.

Este círculo é utilizado para o "Grande Úivo", Danças da Jangal e para formar a Alcatéia.

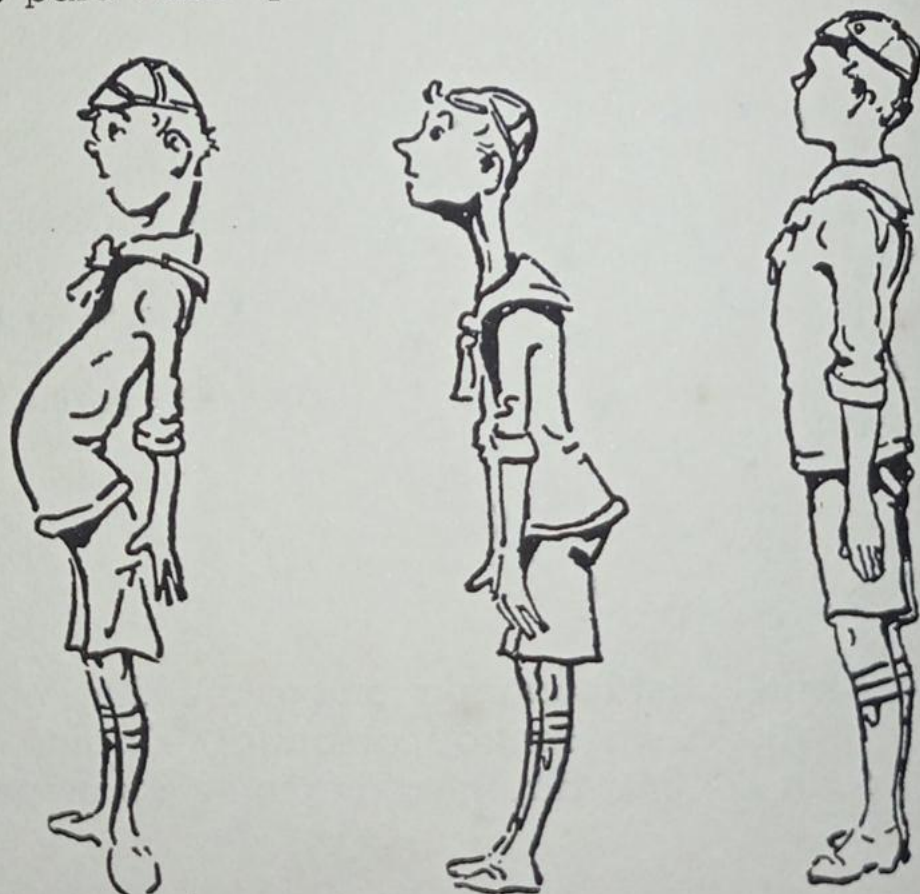
Estejam fazendo seja o que fôr, ao ouvirem a chamada para reunião: "Lôbos — Lôbos — Lôbos", cada Lobinho responderá com grito "Lôbo!" e correrá, velozmente, a formar o "Círculo de Parada" em volta do Chefe dos Lobinhos. Se o Chefe diz uma só vez "Lôbos!" isto significa "Silêncio!" e todos devem interromper o que estão fazendo e escutar o Chefe, no mesmo lugar que se encontram.

A ninguém é permitido bradar "Lôbos!", exceto aos Velhos Lôbos. O Primo pode chamar em conjunto sua Matilha pela côr da matilha.

O Alerta

Quando se dá a ordem — "Alerta" ou "Sentido" — você sabe que um Lobinho fica firme como um soldado: calcanhares juntos, braços pendentes ao longo do corpo, peito saliente, cabeça levantada, olhar firme para a frente.

À voz de "Descançar" você fica parado com as pernas afastadas, as mãos cruzadas para trás e você, então, pode olhar em torno para onde quiser.



O Grande Úivo

Todos os Lôbos sentam-se num círculo em torno da Rocha do Conselho e quando Akela, o Velho Lobo, que é chefe da Alcatéia, ocupa seu lugar na rocha, todos, jogando a cabeça para trás, úivam sua saudação ao Chefe.

Quando o seu Velho Lobo, Akela — isto é, seu Chefe de Lobinhos ou outro Escotista — chegar ao local da reunião, vocês o saudarão ficando sentados de cócoras formando um círculo, como fazem os lobinhos e dando o "Grande Úivo dos Lobinhos".

Portanto, Lobinhos, quando Akela chamar vocês para o Círculo de Parada, formem-se em círculo (rápidol um Lobinho nunca anda, êle sempre corre).



Quando Akela der o sinal para começar, ponham-se de cócoras sôbre os calcanhares com dois dedos de cada mão tocando no solo entre os pés, com os joelhos afastados, assim:



Depois, vocês levantam a cabeça a úivam. Este úivo tem um duplo significado: dão boas vindas ao Velho Lobo e ao mesmo tempo declaram, com o úivo, que estão prontos a obedecer ao seu comando.

O grito universal das Alcatéias é: "Faremos o melhor possível", portanto, para saudar o seu Chefe de Lobinhos vocês devem inclinar a cabeça para trás, e, todos juntos, uivarem, fazendo de cada sílaba um longo grito "A-ke-la, fa-re-mos-o-melhor". Gritem a sílaba "LHOR" mais aguda, mais alta e rapidamente, todos ao mesmo tempo; e no mesmo instante, vocês saltam como uma mola, com energia e ficam de pé, com as duas mãos ao lado da cabeça e os dois dedos de cada mão, indicador e médio, juntos e apontados para cima como as duas orelhas de um lobo.



Esta é a maneira de fazê-lo.

Que significa isto?

Significa que você fará o melhor possível com as duas mãos e não somente com uma, como faz a maioria dos meninos que só sabem servir-se da mão direita.

O seu "melhor" será duas vezes melhor que o "melhor" de um menino qualquer.

"O melhor possível" é o lema dos Lobinhos.

Mantenham as duas mãos junto à cabeça até que o Lobinho designado pergunta à Alcatéia, com toda a força dos pulmões: "Melhor? melhor? melhor? melhor?" (significando: "Vocês farão o melhor?").

Após o quarto "Melhor", todos os Lobinhos abaixam garbosamente, para o lado do corpo, a mão esquerda, mantendo, a direita em saudação, agora, com os dois dedos abertos para cima, e úivam: "Sim!" (e continuam latindo) "Melhor! melhor! melhor! melhor!" (significando: "Sim! Faremos sempre o melhor possível").

Após o quarto "Melhor", cada Lobinho abaixa rapidamente a mão direita, e fica na posição de "alerta" ou "sentido", pronto a receber ordens.

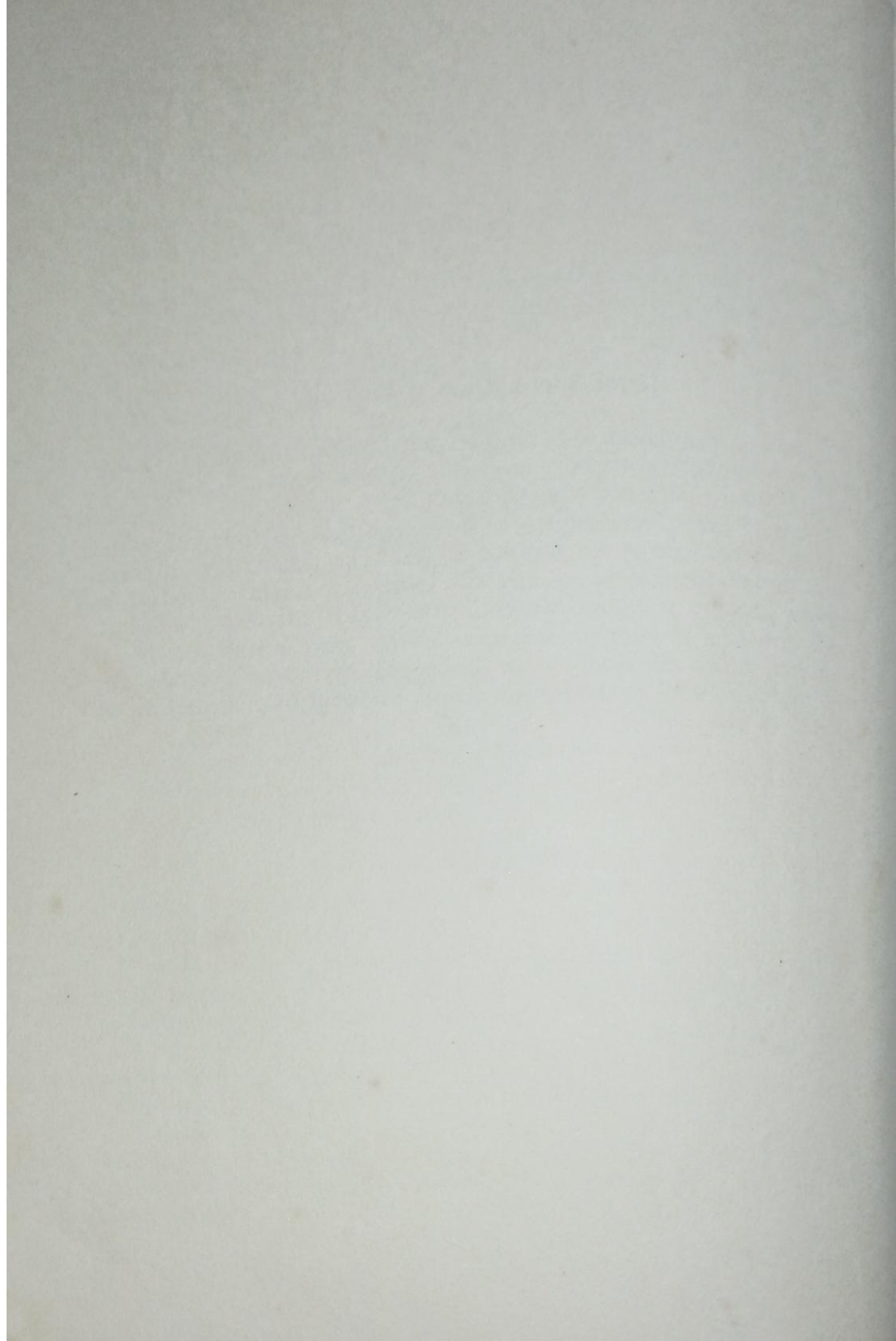
Agora, para praticar, fique de nôvo de cócoras e veja se pode dar com perfeição um "Grande Úivo" em honra ao Velho Lôbo.

Jôgo: Shere Khan e Mowgli

Pai-Lôbo, Mãe-Lôba e Lobinhos, em cadeia, um atrás do outro, com Mowgli, o menor de todos, à retaguarda. Todos seguram a cintura daquele que está à sua frente.

Chega o Snr. Shere Khan, o Tigre. Ele quer agarrar Mowgli, mas cada vez que tenta apanhá-lo, Pai-Lôbo põe-se no caminho para impedi-lo e tôda a fila de lôbos, que sem desfazer a cadeia, procura proteger Mowgli, que está a salvo, atrás dêles.

Mowgli trás um lenço pendente como uma cauda, na parte posterior, prêso ao cinto, e se Shere Khan retirar o lenço em três minutos, é o vencedor do jôgo; do contrário, ganham os Lôbos.



SEGUNDO BOCADO

**Akela, Baloo e Bagheera - As Máximas da Jangal - A Saudação
- A Dança do Tabaqui - Jôgo: Derrubar um pau.**

Agora quero contar-lhe algo mais sôbre Mowgli e a alcatéia da jangal.

Você ainda se lembra quais eram os animais principais?

Akela, é o Velho Lobo, sábio e chefe da alcatéia, que está sôbre a Rocha do Conselho e vela para que todos os Lobinhos cumpram as Leis da Jangal. É igual a um homem mais velho e experimentado, capaz de ensinar aos meninos o que devem fazer para se tornarem fortes e úteis.

Akela é uma palavra indiana que significa "aquêlê que está só". Isto quer dizer que só pode haver um Chefe de Lobinhos chefiando a Alcatéia, tal qual Akela que está sòzinho na Rocha do Conselho. Se existissem vários chefes na Alcatéia, todos poderiam pensar em fazer coisas diferentes ao mesmo tempo, e alguns Lobinhos seguiriam êste e outros seguiriam aquêlê e, no final, a Alcatéia seria um verdadeiro pandemônio, como aconteceu com a Alcatéia do Seeonee do "Livro da Jangal", depois que os Lobos colocaram o velho Akela de lado e seguiram vários chefes. Algum tempo depois, alguns dêles estavam aleijados por terem caído em armadilhas, outros manquejavam por terem levado uns tiros, o restante estava com sarna por ter comido alimento estragado e muitos estavam desaparecidos.

Se êles tivessem seguido Akela, o único e verdadeiro chefe da alcatéia, nada disto teria acontecido.

Shere Khan é o grande tigre arrogante e cruel, todo listrado, com grandes dentes e afiadas garras. Mas, tal como os rapazes fanfarrões, no fundo não é muito corajoso, quando encontra alguém que o ataca.

Quanto a **Tabaqui**, é o chacal desprezível e covarde, que procura fazer amizade com todos pela adulação; mas só o que deseja é tirar as sobras dos outros.

Existem muitos rapazes como Tabaqui, que procuram agradar e bajular os outros esperando obter as coisas dadas, em lugar de se esforçar para conseguí-las.

Como você vê, os animais assemelham-se muito aos seres humanos na maneira de proceder.

Mas na Jangal existem outros animais além daqueles que já lhe falei.

Quando Mowgli foi levado à Pedra do Conselho, teve antes de aprender as leis e os costumes da Alcatéia para poder tornar-se um membro da comunidade. **Baloo**, o velho urso, um sujeito sábio, apesar de dorminhoco e pesadão, foi designado para ensinar-lhe as leis. **Bagheera**, a grande pantera negra, forte e exímia caçadora, foi encarregada de ensinar-lhe a caçar, bem como as artes da jangal.

Espero que na sua Alcatéia você aprenda a chamar o seu Chefe de Lobinhos de Akela, porque ele é o seu chefe e guia. Se tiver outros auxiliares adultos talvez você os chame de Baloo e Bagheera. Quando tiver de referir-se a todos, você dirá os "Velhos Lôbos".

Por que também não dar os nomes da jangal a alguns Lobinhos da Alcatéia?

O Primo da Matilha Cinzenta poderá chamar-se "Irmão Cinzento"; o mais alegre dos Lobinhos seria chamado Rikki-tikki-tavi (a Mangusta); o escriba seria o "Sahi" (o ouriço cacheiro).

As Máximas da Jangal (*)

Baloo, o velho e sábio urso pardo, era o professor dos Lobinhos. Ensinava contando histórias da Jangal, recitando as leis sob a forma de versos fáceis de guardar, citando provérbios e máximas que resumiam, em poucas palavras, séculos de sabedoria.

Máxima — é um conceito moral que serve para nos orientar na vida.

Para poder viver bem e ser um bom Lobinho você deve saber as cinco primeiras máximas da jangal que Baloo ensinava aos Patatenras:

- 1 — O Lobinho pensa primeiro nos outros.
- 2 — O Lobinho abre os olhos e os ouvidos.
- 3 — O Lobinho está sempre limpo.
- 4 — O Lobinho está sempre alegre.
- 5 — O Lobinho diz sempre a verdade.

(*) Nota dos Tradutores — Acrescentado à edição brasileira.

A Saudação

Vamos ver agora o sinal secreto com o qual os Lobinhos saúdam os Chefes, os outros Lobinhos e também os Escoteiros.

Você aprendeu a "Grande Saudação" que você usa quando faz o "Grande Úivo" para saudar um Velho Lobo.

Mas se você o encontrar ou falar com ele em qualquer outra ocasião, deve fazer a "saudação comum", isto é, só com a mão direita e com o dedo indicador tocando o boné, ou a testa se estiver sem boné, tal como a gravura.



Por que os dois dedos abertos para cima?

Bem, você já viu que se parece com o focinho do lobo com as orelhas em pé.



É o que se usa como emblema dos Lobinhos. Os dois dedos afastados na saudação representam as orelhas do lobo.

Quando você encontrar outro Lobinho, Escoteiro, ou alguém usando na lapela o distintivo escoteiro, faça a "saudação" a ele ou a ela.

A Dança do Tabaqui

Tabaqui é o chacal, tipo desprezível.

É covarde demais para aventurar-se sozinho, e por esse motivo vive próximo aos outros chacais; ainda que pretenda imitar o Lobo, jamais caça para si ou luta para conseguir sua presa, pois vive se esgueirando e procurando roubar, ou mendigando as sobras dos outros. Quando consegue alguma coisa, não se mostra grato, mas transforma-se, fica insuportável, urra, faz tal algazarra que espanta a caça e incomoda meio mundo, fazendo um papel ridículo.

Existem muitos meninos como Tabaqui, que não fazem mais do que correr e gritar como se fossem asnos, incomodando a todos, sempre pedindo dinheiro ou comida, mas que nunca estão dispostos ao trabalho. Estão sempre prontos para zombar



Fig. 10 — Mowgli e Shere Khan

ou jogar lama nos outros, tendo, porém, sempre o cuidado de se manterem longe, pois nada mais são do que covardes desprezíveis.

Espero que nenhum Lobinho possa ser apelidado de Tabaqui.

Shere Khan é um tigre de aspecto feroz e abrutalhado. É traíçoeiro e malvado. Não sendo bastante inteligente para pegar caça grande, vagueia pelos arredores dos povoados onde possa matar bezerrinhos, cabras ou um velho incapaz de se defender — se puder pegá-lo dormindo. Mas, na realidade, tem um medo terrível de homem.

Pois bem, Tabaqui, tem por Shere Khan uma admiração imensa. Acompanha-o sempre, apesar de lhe ter medo e de ser maltratado de vez em quando, mas não cessa de dizer que Shere Khan é o rei da jangal e o mais belo ser da natureza. Naturalmente os chacais assim procedem para ganhar as sobras de comida.

Eu encontrei também Shere Khan entre os meninos: são pequenos desenvolvidos, aparentemente ferozes, que maltratam os menores para que êstes o sirvam no que querem, mas no fundo são covardes quando um dos pequenos o enfrenta.

Para a Dança do Tabaqui a Alcatéia se divide em duas partes iguais: uma constituída de Tabaquis, cujo chefe representa Shere Khan; a outra metade são os Lôbos e Mowgli está com êstes.

Os Tabaquis e Shere Khan representam a sua parte antes, enquanto os Lôbos estão deitados, esperando, no fim da sala ou pátio.

Os chacais fazem círculo em volta de Shere Khan que passeia orgulhosamente no centro, tem aspecto fanfarrão e parece desafiar céus e terra para virem lutar com êle. Volta e meia exclama: "Eu sou Shere Khan, o Tigre Rei".

E os chacais movendo-se em volta dêle murmuram: "Chacal-Chacal".

De repente, um Tabaqui destaca-se do círculo, aproxima-se humildemente de Shere Khan e inclina-se reverentemente. Êste, só por diversão, dá-lhe uma patada; o chacal desvia-se do pontapé e saúda novamente como que agradecendo e, rapidamente, retoma seu lugar no círculo. Uma vez fora das vistas de Shere Khan, o Tabaqui se transforma, deixa a atitude humilde e reverente, e, pelas costas do tigre, faz-lhe uma careta.

Que espécie de gente nojenta, não é?

Atenção! Os Lôbos estão se movimentando. Avançam rapidamente sôbre os Tabaquis e cada um dêles arrasta um dêstes covardes. Quando termina o tumulto, devido à resistência dos Tabaquis, e os Lôbos com seus prisioneiros estão de nôvo deitados e quietos, Shere Khan, que ficara um pouco nervoso

durante o tumulto, olha em volta, vê que está sozinho e então murmura "Sou de fato muito mais forte do que pensava" — e grita — "Eu sou Shere Khan, o Tigre Rei".

Ele espera ser ouvido e temido pelos habitantes da jangal. Talvez o povo da jangal acredite nêle, mas Mowgli, que o conhece, sabe que êle é um matamouros covarde. Mowgli atravessa o campo, lentamente, olhando fixamente para o fanfarrão, com o braço estendido e o dedo apontado para êle.

Shere Khan não suporta o olhar dominador do Homem. Ame-dronta-se, torna-se humilde, e, apesar de continuar a rosnar dizendo que é o Tigre Rei, cada vez mais humilde, agacha-se até ficar covardemente estirado aos pés de Mowgli.

A dança termina, a Alcatéia reúne-se para formar o Círculo de Parada. Esta dança, de certo modo é difícil, mas vale a pena tentá-la, pois com Lobinhos espertos pode-se tornar muito real e excitante. Outros poderão certamente torná-la desinteressante, fazendo brincadeiras e não procurando representar os papéis.

Lobinho, o sucesso ou o fracasso desta dança depende de uma coisa: ou você mostra que despreza, de vez, os traidores e covardes, ou você não se deu ao trabalho de pensar!

Jôgo: Derrubar um Pau

Ponha um pau grosso, de mais ou menos 60 centímetros de altura, que possa ser derrubado, mas que os meninos possam facilmente pular por cima dêle; uma bola de futebol também serve. Em volta os Lobinhos, de mãos dadas, formam círculo. Puxando uns aos outros, procuram fazer com que um dêles derrube o pau. Quem derrubar sai imediatamente do jôgo e os outros continuam até que só fique um, que será o vencedor.

TERCEIRO BOCADO

O Lobo Aprende a Viver - O Lobo é Obediente - A Lei da Alcatéia dos Lobinhos - A Dança de Baloo - A Dança de Bagheera - O Dia das Mães - Jôgo: A sentinela volante - Cumprindo a Obrigação.

O Lobo Aprende a Viver

Já leu "Caninos Brancos"? É uma história de Jack London. É um livro muito bom, no qual está escrita a vida de um lobo. Conta como saiu êle, ainda pequeno, da caverna onde vivia sua mãe e começou a aprender viver. Um esquilo que corria em volta de uma árvore chegou súbitamente ante êle e causou-lhe pânico. Êle agachou-se de medo e rosnou. Por sua vez, o esquilo apavorou-se e, rapidamente subiu à árvore fora do seu alcance. Êle tentou depois pegar um gavião, mas êste deu uma bicada, assustou-o, e se foi. Mais tarde, sua mãe ensinou-lhe como devia deitar-se e espreitar pacientemente, em absoluto silêncio, a caça, e quando esta estivesse ao seu alcance, com rapidez de um raio, abocanhá-la. Uma boa lição para um lobinho é a caça de um ouriço-cacheiro. O ouriço-cacheiro perseguido, enrola-se como uma bola, e seus espinhos ficam eriçados em tôdas as direções, podendo êle, ainda, com uma rabadada, lançar êstes agudos dardos no focinho do lobo ou de qualquer outro animal que o atacar.

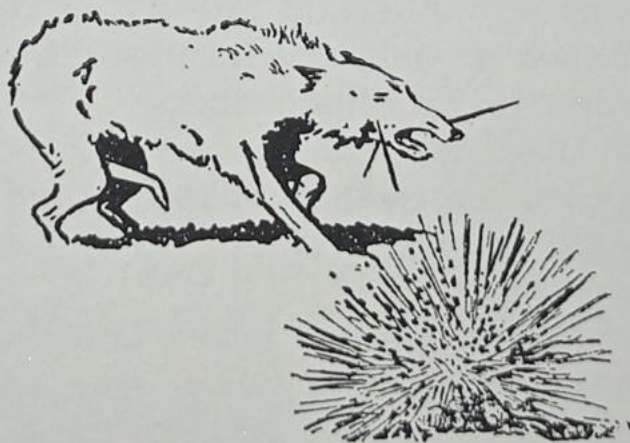


Fig. 11 — A caça de um ouriço-cacheiro é uma boa lição para um Lobinho

O Lobo Velho que já experimentou, dessa forma, ferimentos anteriores, não cai novamente no mesmo erro. Ele sabe como proceder: fica deitado à espreita, sem fazer o menor ruído ou movimento, quase sem respirar, algumas vezes mais de uma hora.

O ouriço-cacheiro, pensando ter o campo livre e sem perigo, começa a desenroscar-se lentamente e com mil precauções.

O Sr. Lobo fica observando e esperando até que o ouriço-cacheiro esteja completamente desenrolado. Então ataca-o bruscamente, derruba o animal, e abocanha-o pela barriga, que é o lugar livre dos espinhos e isto com a máxima rapidez, antes que ele possa virar-se para se proteger.

Quando você estiver em face de uma grande dificuldade, pense no lobo e no ouriço-cacheiro. Não se apresse para resolvê-la: use paciência. Imite também os indígenas da Costa Ocidental da África, quando eles querem caçar um macaco. Dizem eles "Não adianta correr e agarrá-lo. Não senhor: devagar, devagar, se quer o macaco apanhar".

Na história "Caninos Brancos", o Lobinho foi capturado por alguns Índios, e convivendo com os homens, ele se domestica. Mas, quando chega a miséria e a fome, a tribo não tem mais alimentos para os numerosos cães que eles têm no acampamento, estes pobres animais vão para a floresta caçar por sua própria conta.

Mas estes cães civilizados, habituados a receberem os alimentos prontos, não sabem caçar na jangal. A maioria morre de fome ou são caçados e comidos pelos lobos selvagens.

"Caninos Brancos", porém, que tinha nascido lobo e sabe, por instinto, caçar e alimentar-se, mantém-se vivo e forte. Perambulando pela mata, um belo dia, encontrou um acampamento, e o cheiro de carne assada que daí se desprendia, fê-lo descobrir que a época da miséria, na tribo, já havia passado; resolveu então voltar a seu antigo dono.

O que acontece aos cães, também sucede muitas vezes aos moços que se lançam em aventuras pelo mundo. Se eles não aprenderam, quando jovens, a cuidar de si e abrir seu caminho na vida, fracassarão.

O contrário acontecerá aos que foram Lobinhos e Escoteiros: estes aprenderam uma porção de coisas úteis, são safos, sabem o que querem e como conseguir, irão em frente e conseguirão sucesso.

Por isso, enquanto você fôr Lobinho, procure aprender tudo o que fôr possível. Trate de passar nas provas de classe. Conquiste os distintivos que são dados aos que são melhores na atividade. Tudo isto será útil mais tarde quando você quiser ser um explorador de verdade.

Já vi famílias de lobos percorrendo as campinas; os pais à frente exploravam o caminho e os Lobinhos trotavam à retaguarda.



É certo que os velho lobos ensinam aos pequenos, com muito cuidado, tôdas as astúcias e ardís que os tornam grandes caçadores, e tão difíceis de serem pegados pelo homem. São os mais hábeis e astutos animais selvagens, por isto, e com muita propriedade, dá-se o nome de "Lôbo" aos homens que se mostram ótimos exploradores.

O Lôbo é Obediente

Muito do que os lobos ensinam aos seus filhos, os Lobinhos humanos também podem aprender.

Um grupo de lobinhos está brincando aos saltos, caçando borboletas, caindo uns sôbre os outros na brincadeira. Um dêles se afasta de repente procurando aventura. A velha loba está próxima, deitada, com a cabeça repousando sôbre as patas dianteiras. Quando o travêssio lobinho se afasta demasiadamente, ela levanta a cabeça, as orelhas em pé, fixa o travêssio e êsse pára, dá meia volta e aproxima-se trotando.

Ela nada disse, mas o lobinho inteligente, compreendeu logo e sabe o que sua mãe quer dizer. Isto é obediência.

Assim é que os Lobinhos humanos devem fazer; ver o que se deseja dêles e fazê-lo sem esperar que se diga ou se dê uma ordem.

Por êste motivo é que os lobos, ao crescerem, tornam-se bons caçadores. A alcatéia age em conjunto e obedece às ordens do Lôbo chefe.

Cada um dêles, quando caça um coelho ou um veado, desejaria comê-lo sozinho, mas o Lobo chefe não permite tal coisa.

Na alcatéia, os deveres são vários, tudo igual a uma equipe de futebol. Os que primeiro avistam o veado correm o mais rapidamente possível para ultrapassá-lo e cortar-lhe a retirada; os que estão na retaguarda correm menos, mantendo ligação com os da frente e prontos a substituírem os que se cansam; dêste modo atingem e matam o veado.

Se êste é valente, se tem bons chifres e enfrenta os seus perseguidores, guardando a retaguarda com uma rocha, os lobos ficam em volta, sentam-se e tranqüilamente esperam a ocasião propícia para o ataque. Uns fingem atacar pela frente e quando o veado os persegue, com a rapidez de um raio os outros atacam-no pela retaguarda.

Se o veado é medroso e foge, alguns membros da alcatéia perseguem-no com cuidado e vagar, ao mesmo tempo destacam-se os melhores corredores, por um atalho, e vão postar-se adiante, escondidos na trilha, à espreita. O animal só se preocupa com os inimigos que o perseguem e não cuida de verificar o que se passa adiante; de súbito, êle se vê atacado e vencido por êstes novos e inesperados inimigos.

Como você vê, os Lobos da alcatéia tem cada um sua obrigação. Êles obedecem à vontade do lobo chefe do bando de modo semelhante a uma equipe de futebol, onde os jogadores obedecem ao capitão da equipe.

Êles não têm necessidade de dar ordens aos gritos.

Quando você joga, não precisa que o capitão da equipe diga a cada momento se você deve correr para frente, ou se deve passar a bola para alguém ao seu lado. Você faz tudo instintivamente você sabe perfeitamente o que o capitão quer e faz aquilo que é certo sem esperar que êle diga.

Você obedece às regras do jogo não só para se divertir, como também para que a sua equipe ganhe a partida.

Pois bem, êste é o principal dever de um Escoteiro, cumprir sua obrigação na partida que joga.

A Lei da Alcatéia dos Lobinhos

1 — O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos

Na jangal, o velho lobo é um sábio. Êle sabe como bem caçar, por isto, os lobinhos o obedecem sempre imediatamente.

Mesmo quando o velho Lobo não está presente, o lobinho segue suas ordens, porque é dever de todos os membros da matilha portarem-se convenientemente dentro de suas atribuições, isto é, jogar bem, obedecendo às regras honestamente.

O mesmo deve acontecer em **nossa** Alcatéia de Lobinhos. O Lobinho obedece às ordens de seu pai, de sua mãe, ou de seus mestres, estejam ou não presentes.

Pode-se ter absoluta confiança de que o menor Lobinho fará o melhor possível, para cumprir aquilo que ele sabe que os mais velhos desejam.

2 — O Lobinho faz somente aquilo que deve

Caçando a lebre para ele ou para que sua alcatéia tenha o que comer, pode acontecer que se sinta fatigado e tenha vontade de parar para descansar. Mas se ele é o que deve ser, não se entrega aos seus desejos e faz aquilo que deve: seguirá a caça de perto e correrá ainda mais; lembrar-se-á que a lebre está tão fatigada quanto ele e empregando-se, o melhor possível, em mais um esforço, irá até o fim e terá o seu jantar.

O mesmo acontecerá em nossa Alcatéia.

Um Lobinho poderá ter uma tarefa a cumprir, como, por exemplo, saltar num pé só ou nadar. Pode ser que ele ache isto difícil ou mesmo cansativo, e por sua vontade, deixasse de fazer; mas como tem de fazer aquilo que deve, não largará a tarefa, fará mais um esforço, aguentará firme, **fará o melhor possível** e terminará cumprindo o seu dever, e o fará bem feito.

E agora, ao voltar para casa, procure recordar as coisas que você aprendeu, porque você, sendo Lobinho, terá sempre que pô-las em prática, principalmente o seguinte:

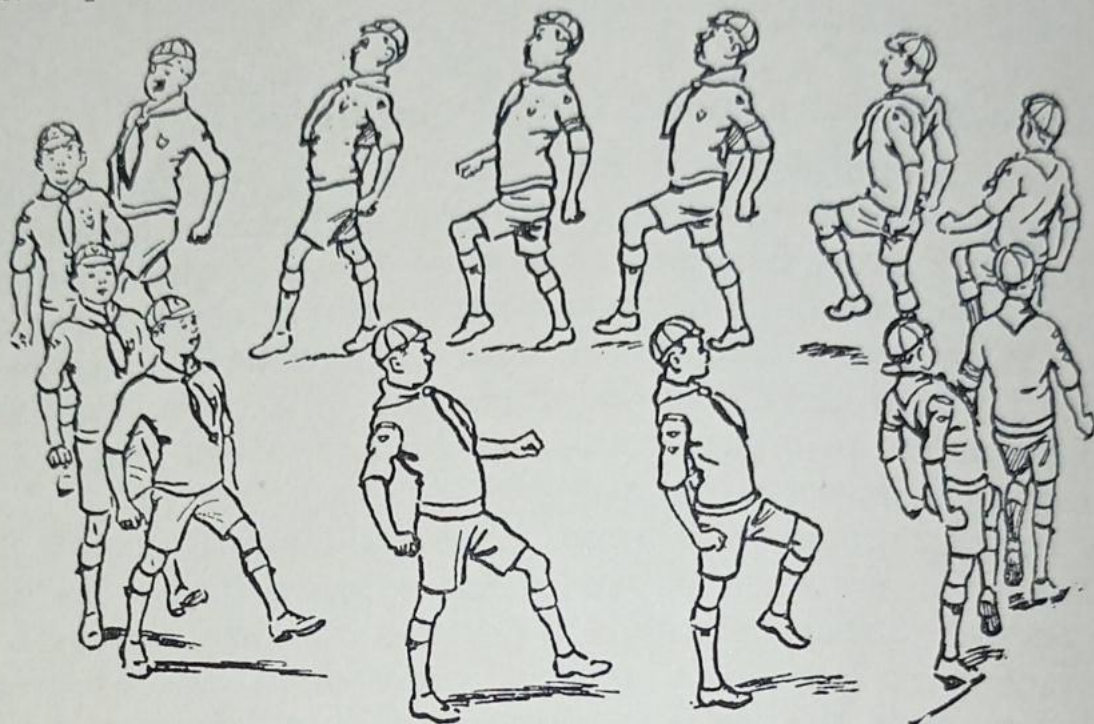
O Círculo da Rocha e o Círculo de Parada,
O Grande Úivo,
A Saudação,
As Máximas da Jangal
e as duas Leis dos Lobinhos.

A Dança de Baloo

Agora vamos formar o "Círculo de Parada" e ensaiar a dança de Baloo, o urso.

Ele é o animal que segundo "O Livro da Jangal" ensina as Leis da Jangal a Mowgli. Ele é um velho, grande, gordo e bonacheirão, parece até um corpulento polícia.

Quando a ordem — "Baloo" — é dada, cada Lobinho faz direita volver e acompanha o guia; marcha lenta e pausadamente como o urso, grave e convencido, a barriga empinada para frente, os cotovelos afastados do corpo, para traz, o queixo para cima, lançando para a direita e para a esquerda olhares superiores e arrogantes; andando, êle repete em voz alta as duas Leis dos Lobinhos para que todos aprendam — "O Lobinho ouve sempre os Velhos Lôbos"; "O Lobinho faz sòmente aquilo que deve".



Quando o Chefe de Lobinhos faz um sinal ou dá a voz de — Alto — todos param imediatamente, viram-se para o centro do círculo, e, na posição de "Sentido" ou "Alerta", aguardam ordens.

Esta dança pode ter outras variações. A que damos a seguir é para ser feita por um dos Velhos Lôbos e, se a Alcatéia tem um Baloo, é preferível que êle dirija a dança.

Os Lobinhos ficam acorados nas suas tocas ou cantos de Matilhas. Baloo (um Velho Lôbo ou um Instrutor) aproxima-se em passos lentos como um urso, ocupa o centro da clareira (sala ou ar livre) e acocora-se.

Baloo (chamando): — "Irmãozinhos"! "Irmãozinhos"!

Lobinhos (correm das tocas em direção a Baloo e formam, como no Grande Úivo, um círculo em volta dêle, de cócoras, sentados nos calcanhares): — "Baloo-oo-oo".

Baloo: — "Irmãozinhos, a Lei da Alcatéia dos Lobinhos é a seguinte: "O Lobinho ouve sempre aos Velhos Lôbos"; "O Lobinho faz sòmente aquilo que deve". (Quando Baloo fala, os

Lobinhos olham uns para os outros, e balançam a cabeça em sinal de aprovação).

(Depois disto os Lobinhos, engatinham em volta do círculo no sentido dos ponteiros dos relógios e dizem duas vezes as seguintes palavras, ritmando as palavras com o movimento).

LOBINHOS: — "Nós **ouvimos** a Lei, nós **ouvimos** a Lei; e, aprendemos a Lei; e aprendemos a Lei" (Repetir).

(Neste momento, os Lobinhos voltam-se para Baloo, sentam-se nos calcanhares, e dão ênfase às palavras sublinhadas, batendo, ao pronunciá-las, com a mão na palma da outra).

LOBINHO: — E, **faremos o melhor**, Baloo, para cumprir a Lei (uma batida extra, mais forte, será dada quando disserem a palavra "cumprir").

BALOO: — Muito bem, irmãozinhos, muito bem (depois disto, volta-se para um Lobinho que ele escolhe no círculo) "Irmãozinho, qual é a segunda Lei do Lobinho?"

LOBINHO: — "O Lobinho faz somente aquilo que deve".

(Baloo faz a mesma pergunta a outro Lobinho, ou a mais dois, se o círculo é grande. A cada resposta certa deve responder: "Está certo" ou "Muito bem!", à sua escolha).

BALOO (para outro Lobinho): — "Qual é o significado desta Lei?"

LOBINHO: — "Não ouvir a si mesmo e pensar primeiro nos outros".

BALOO (para outro Lobinho): — E o que mais?

LOBINHO: — "Persistir na busca do aperfeiçoamento"

(Estas perguntas e respostas são repetidas como acima foi dito).

BALOO (a um outro Lobinho): — "Qual a primeira Lei do Lobinho?"

LOBINHO: — "O Lobinho ouve sempre os Velhos Lôbos"

(A pergunta e a resposta são repetidas como acima foi dito).

BALOO: — "Agora, irmãozinhos, todos juntos: qual o significado da primeira Lei?"

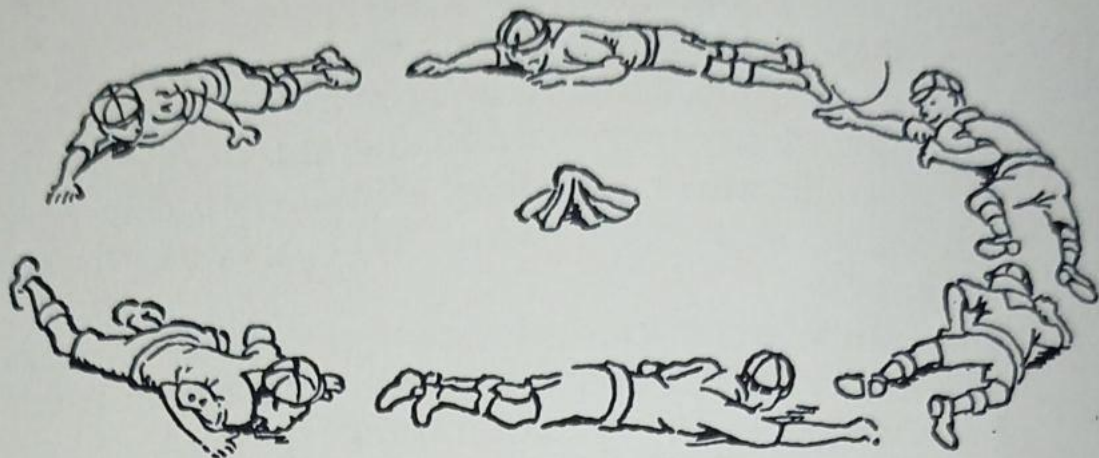
Lobinhos (mudam, rapidamente de posição de sentados nos calcanhares para o de cócoras, e lançando a cabeça para trás, imitando o cão quando úiva) — "O-be-de-cer. — O-be-de-cer — O-be-de-cer".

(Baloo, então, acenando com as mãos, manda que se retirem; eles correm rápidos para suas tocas, enquanto Baloo marcha lentamente para fora da clareira.)

Baloo deve procurar fazer as perguntas ao maior número possível de Lobinhos diferentes.

A Dança de Bagheera

BAGHEERA é a pantera negra que sabe trepar nas árvores ou rastejar silenciosamente, e em ser vista, nas sombras da noite.
É caçadora hábil, corajosa e perseverante.



Apesar de ser feroz e terrível quando quer, tem um bom coração e foi ela que ensinou Mowgli a procurar comida e a caçar.

Na dança de Bagheera, todos os Lobinhos representam a pantera.

A Alcatéia está formada em Círculo de Parada — todos se movimentam rastejando e olhando para a direita e para a esquerda, fingindo procurar uma caça. De repente, êles a percebem. Todos os Lobinhos ficam imóveis e fixam o centro do círculo, onde imaginam que um veado está pastando.

Para não serem vistos, ficam de quatro, viram-se para o centro e recuam lentamente alguns passos, para ficarem um pouco mais longe e para não espantarem o veado. Depois os Lobinhos continuam a rastejar cuidadosamente em direção ao centro. Quanto mais próximo do centro, mais colado ao chão é o rastejo, e mais vagaroso. Estando bem próximos ficam imóveis, deitados, até o Chefe gritar "Agora" — neste instante todos saltam para frente gritando sôbre um veado imaginário, apanham-no e esfaļam a caça. Rápidaente recuam, voltam aos pulos a formar o "Círculo de Parada", carregando e mordendo imaginários pedaços de carne de veado.

Durante esta dança, os Lobinhos devem observar o guia e, no mesmo momento, fazer a mesma coisa que êle fizer.

O Dia das Mães

Uma das primeiras Alcatéias de Lobinhos que se tornou eficiente foi a 1.^a de Westminster, que considerou meu filho Peter como seu chefe, apesar de êle ter, na ocasião, poucos meses de idade. Êle compareceu a uma reunião e passou em revista a sua tropa, nos braços da ama!

Penso que um dos espectadores mais interessados no espetáculo foi minha velha mãe que tinha nessa ocasião 90 anos de idade. Quando os lobinhos, em frente da janela em que ela estava, deram três gritos de saudação, ela ficou muito emocionada e disse-me quanto gostaria de agradecer-lhes. Como êles "pertenciam" ao seu neto, ela os considerava como seus próprios netos.

Falando a respeito de minha mãe, lembro aos Lobinhos uma velha tradição inglêsa que fariam bem em conservar, como fazendo parte de seus deveres para com seus pais que são também os Velhos Lôbos da primeira Lei. É a seguinte:

Em certo dia do ano, cada um deve prestar uma homenagem especial à sua mãe. Para os Protestantes e os Católicos Romanos na Inglaterra, êste dia é o domingo central da quaresma⁽¹⁾. Para os meninos que não pertencem a estas confissões religiosas pode ser o dia do aniversário de suas mães.

Neste dia, você deve dar ou enviar à sua mamãe, uma pequena lembrança, por mais insignificante que seja, como uma homenagem e um sinal de afeto.

Se ela já é morta, você pode levar algumas flôres à sua sepultura; se você está longe do lugar em que ela está sepultada, mande uma pequena quantia ao vigário da paróquia e peça-lhe que ponha as flôres no seu túmulo por você.

Ou faça alguma coisa que ela gostaria que você fizesse.

Qualquer que seja a forma, é muito bom homenagear e lembrar aquela que o trouxe ao mundo, que cuidou de você e o criou. Procure fazer tudo aquilo que possa torná-la orgulhosa de você ser seu filho.

Jamais pratique um ato que possa afligí-la ou que a faça se sentir envergonhada.

Ela fêz tudo por você; faça, também, alguma coisa por ela.

(1) Nota dos Tradutores — "No Brasil, o "Dia das Mães" é o segundo domingo de maio".

Jôgo: A Sentinela Volante

Você deve conhecer a história do jovem soldado francês que, estando de guarda na floresta, em uma escura noite, foi surpreendido pelos inimigos. A ponta de uma baioneta fazia pressão em seu peito ao mesmo tempo em que alguém sussurrava ao seu ouvido.

"Ao menor grito você morrerá!"

Ele poderia salvar a vida se ficasse imóvel e silencioso. Em vez disso, com toda a força de seus pulmões deu o grito de alarme, e os inimigos cumpriram o que haviam prometido.

Agonizante, no chão, o heróico soldado ainda ouviu o som da corneta e o ruído do regimento alertado, podendo assim verificar que dera a sua vida em holocausto a seus companheiros; e, morrendo, sentia-se feliz pelo dever cumprido.

Do mesmo modo, todo homem, seja um explorador, um soldado ou um Escoteiro, deve "Estar Preparado" para afrontar, pelos seus amigos e camaradas, os perigos e dificuldades e se preciso, imitar o jovem soldado — morrer por eles.

Muitas vezes é uma tarefa desinteressante e enfadonha o que tem de fazer por eles.

Depois de um longo dia de marcha, com os pés feridos e o corpo doendo ele tem de dar seu turno como sentinela volante, rondando o acampamento enquanto seus camaradas dormem. Mesmo esgotado deve manter a guarda de olho vivo e ouvido alerta para inimigos, feras selvagens ou outros perigos. Os camaradas dormem tranquilos porque confiam nêle, sabem que ele está alerta.

Também não lhe passará pela cabeça acordar seu substituto um minuto mais cedo, porque um bom Escoteiro não se esquivava de suas obrigações.

Ao contrário, não raras vezes ele é capaz de fazer mais, em benefício dos companheiros. Arriscar a vida pelos camaradas ou lavar as panelas todas após as refeições, para ele, é a mesma coisa. Está sempre disposto e desejoso de fazer as coisas que um vagabundo ou preguiçoso fugiria de fazer dizendo: "Isto não é meu serviço".

Da mesma forma, o Lobinho também está sempre disposto a trabalhar por sua Alcatéia: limpando a Caverna, mudando uma lâmpada elétrica, enfim, fazendo sempre o que precisa ser feito em benefício da comunidade.

Vamos descrever um jogo, no qual, um rapaz faz a monótona tarefa de sentinela volante, enquanto os companheiros passam o tempo numa atividade divertida.

Duas matilhas tomam parte no jogo.

Os Lobinhos de uma trazem um fio de lã vermelha em torno do braço, os de outra, um fio de lã azul. Um Lobinho de braçal vermelho, é colocado em um lugar em que possa ser facilmente visto de qualquer parte. Ele anda para a direita e para a esquerda, num espaço de 10 metros, durante algum tempo. Nas costas e na frente, preso ao pescoço, traz um cartão de uns 30 centímetros de lado, com um desenho. Após ter feito 10 vezes o trajeto acima indicado, ele muda o cartão por outro com um novo desenho. Para isto deve ter 6 pares de cartões, tendo, cada par, desenhos diferentes que podem ser algo como estes:



Os Lobinhos azuis devem rastejar e se aproximar sem ser vistos e tomarem nota dos desenhos na ordem em que aparecerem.

Em um outro local afastado, um Lobinho azul faz a mesma coisa e os Vermelhos espionam a sentinela e anotam também os desenhos.

As sentinelas não fazem outra coisa a não ser andarem de um lado para o outro e mudarem os cartões, porém, os outros podem aprisionar os adversários, desde que arranquem a lã colorida de seus braços.

No momento em que um rapaz perde sua lã é considerado "morto", e portanto retirado do jogo.

Os Lobinhos têm liberdade de se localizarem onde quizerem, mas Akela decide quantos Lobinhos terão a missão de capturarem os do outro bando e quantos devem ir espiar o sentinela inimigo e ler sinais ou os desenhos dos cartões. No fim do jogo, o árbitro recolhe os relatórios e conta as respostas certas de cada Matilha.

Cada um dos seis desenhos que estiver corretamente anotado no relatório do Lobinho conta um ponto para o seu grupo.

Os Lobinhos prometem sobre sua honra não comparar seus relatórios com os dos seus companheiros.

Talvez alguns de vocês pensem que o papel de sentinela não é nada divertido, mas é para ele um excelente exercício,

pois aprende a fazer sua obrigação para que os outros se divirtam, sem encontrar nela prazer para si.

Ele deve dizer: — "Nada demais. Tudo normal. Esta foi a minha obrigação de hoje".

Cumprindo a Obrigação

Mesmo os animais selvagens, como os lobos, têm um certo sentimento do dever e sabem fazer sua obrigação para bem dos outros.

Por exemplo: um lobo entra no mato e, buscando caça, percorre-o em todos os sentidos; silenciosamente abre caminho e transpõe todos os obstáculos, espantando os coelhos, as lebres e as aves que fogem diante dêle, porém não as persegue nem as caça para si.

Nas bordas do mato ou próximo de uma saída, os outros lobos estão escondidos à espreita e esperam tranqüilamente que a caça espantada pelo companheiro esteja a jeito para saltarem sobre ela e abocanhá-la. Se um lobo pode dar êste exemplo de trabalho desinteressado para ajudar os outros, naturalmente você, um Lobinho humano, fará outro tanto pelos seus camaradas: "Cumprir sua obrigação" para que os outros tenham a melhor parte e se divirtam, mesmo que você, para ajudá-los, passe algum tempo pouco divertido numa tarefa monótona.

QUARTO BOCADO

Mowgli e os Bandarlog - Kaa - A Promessa do Lobinho - Cumprir Seu Dever - A Boa Ação - Os Lobinhos Riem - A Dança da Fome de Kaa.

Mowgli e os Bandarlog

Há muito tempo, quando fiz minha primeira viagem à Índia, meu irmão mais velho, que já conhecia este país, ensinou-me que para ser gentil com os indianos e estar de acordo com as regras da boa educação do país, deveria saudá-los da seguinte maneira: — "Choop u bunder he butch jao", e informou-me que isto significava "Bom dia, senhor".

Quando empreguei a frase pela primeira vez verifiquei pezaroso não ter sido bem sucedido e, informando-me do que eu pensava ser polidez, não era "bom dia", mas significava: "Cala a boca, filho de macaco, e pula d'aqui".

Na Inglaterra chamar-se um menino de "macaquinho" pouco significa, mas, na Índia, chamar-se um homem de "macaco" constitui o pior insulto.

Alguns de vocês já devem ter lido as histórias de Rudyard Kipling em "O Livro da Jangal". Um dos capítulos trata de aventuras de Mowgli com os macacos — ou os Bandarlog. Mowgli, que foi criado com lobos, faz parte da alcatéia e vive na melhor harmonia com os animais da jangal. Um dia ele disse a Baloo, o urso, e a Bagheera, a pantera, que gostava imensamente dos Bandarlog, os macacos, pois os achava vivos e alegres.

Baloo explicou-lhe que não tinha razão e que não quizesse negócios de qualquer espécie com os Bandarlog. Eles não têm leis como os Lobos, não possuem linguagem, pois usam termos roubados aos outros, compreendidos ou ouvidos por acaso. Julgam-se espirituosos e espertos, mas não passam de bobalhões que nada sabem. Muitos se gabam do que pretendem fazer e, no entanto, nunca fazem nada. Somente conversam e proseiam em lugar de trabalhar. São maus e sujos.

Os animais da jangal não têm a menor ligação com êles. São covardes, escondem-se nas copas das árvores e jogam cocos e paus nos animais feridos. Nunca se lembram de coisa alguma, estão sempre prontos a fazerem leis notáveis mas as esquecem sempre.

Às vêzes, penso eu, encontramos muitos meninos que estariam òtimamente entre os Bandarlog, pois conversam e falam muito mas pouco fazem; são sujos e desleixados, covardes e desprezíveis, não têm lei, nem disciplina como os Lobinhos.

Um dia, os Bandarlog roubaram Mowgli. Quando êle fazia para si um abrigo de galhos e cipós, os macacos espreitavam-no do cimo das árvores e imaginaram que seria ótimo obrigá-lo a ensinar-lhes a construir suas próprias casas. Um belo dia, quando êle dormia, êles desceram cuidadosamente das árvores, aproximaram-se sem ruído e raptaram-no.

Dois, dos mais fortes, seguraram-no pelos braços, lançaram-se para cima das árvores e, saltando de árvore em árvore, levaram-no para muitas léguas de distância, a fim de separá-lo de seus amigos.

De vez em quando, conforme levavam-no entre fôlhas e ramos, pelo aberto dos galhos, êle percebia o chão lá embaixo. Sua escolta se lançava, em outras ocasiões, atravez um espaço vazio entre as mais altas árvores, pousando com um safanão em galhos oscilantes. Depois, os macacos emitiam um som gutural ou um guicho, voando descreviam no ar uma curva descendente e seguravam-se com as mãos nos ramos baixos da próxima árvore.

No meio do barulho de galhos quebrados e dos gritos, saltando e se arranhando, a tribo inteira dos Bandarlog carregou o prisioneiro Mowgli através as estradas das copas das árvores.

Conforme ia sendo levado, Mowgli lançava o Grito da Jangal afim de chamar em seu auxílio os outros animais. Acima de sua cabeça, lá no céu, Chil, o Abutre, viu o que se passava, observou o lugar onde os macacos levaram Mowgli e foi avisar Baloo e Bagheera. Os dois lançaram-se pela floresta em direção à rota seguida pelos macacos. Fizeram o melhor possível para andar ligeiro no meio das árvores e cipós, porém Baloo já estava envelhecendo e não podia mover-se com a mesma rapidez dos Bandarlog.

Kaa

Encontraram, por acaso, Kaa, a grande serpente. Era de natureza afável, velha e pouco lenta nos movimentos, mas estava com fome, pois ainda não tinha jantado e não foi difícil convencê-la a juntar-se ao grupo para caçar os Bandarlog.

Bagheera revelou-lhe que os macacos tinham dito coisas insultuosas a respeito dela, que a tinha chamado "estúpida minhoca covarde".

A velha Kaa não se zanga facilmente, mas esta falta de respeito encolerizou-a mutíssimo.

Quando Baloo lhe perguntou: — "Não vens ajudar-nos a caçar os macacos?" ela respondeu: — "Com o máximo prazer. Eles não me chamaram de "peixe covarde"? Eu, peixe?".

"Pior do que isto" disse Bagheera "chamaram você de verme e de estúpida minhoca covarde".

Kaa estava fura de raiva. Acompanhou Baloo e Bagheera e assim chegaram às ruínas de uma velha cidade onde os macacos viviam fingindo que eram seres humanos.

Bagheera, a mais temerária, foi à frente e, vendo os macacos em torno de Mowgli, avançou e atacou-os corajosamente. Mas os macacos, que eram aos milhares, precipitaram-se sobre ela e quasi a liquidaram. Ela foi obrigada a procurar rapidamente, abrigo num tanque profundo cheio de água, até que Baloo chegasse e prestasse auxílio. Foi uma luta heróica. Para ficarem seguros que Mowgli não podia escapar, os macacos levaram-no para cima de uma casa e obrigaram-no a descer por uma pequena abertura, em um quarto sem saída. O quarto estava cheio de serpentes venenosas, mas êle lançou imediatamente o silvo das serpente da jangal e elas, incontinenti, tornaram-se suas amigas e não o atacaram.

Bagheera e Baloo estavam passando um mau quarto de hora e estavam a pique de perderem a batalha, quando a velha Kaa apareceu na arena.

Reunindo suas forças ela precipitou-se no meio da macacada, dando cabeçadas à direita e à esquerda e aumentava o pânico com terríveis silvos, pois todos os macacos sabiam que eram o pitêu favorito das grandes serpentes. Tomados de pânico deram meia volta e fugiram rapidamente.

Os três fiéis amigos trataram, então, de tirar Mowgli de sua prisão. Kaa, graças à sua extraordinária força conseguiu fazer, com uma cabeçada, um buraco no muro, por onde saiu Mowgli.

Na clareira, Kaa começou a fazer um curioso movimento em círculo e volteios. Silvando, ela chamou os macacos que estavam dependurados nos galhos das árvores próximas e anunciou que iria iniciar a Dança da Fome.

Os macacos com sua peculiar curiosidade, não puderam resistir a tentação de contemplarem as mil voltas e reviravoltas da serpente, esqueceram tudo, como sempre, e reviravoltas por ela a tomarem parte na dança, foram-se aproximando de vagar; quando estavam bem perto, a serpente enrodilhou uma porção deles e depois abocanhou-os até ficar saciada.

A Promessa dos Lobinhos

Penso que não existe um só menino que deseje ser Bandarlog, isto é, tornar-se num daqueles cabeçudos bobalhões que vivem em correrias de um lado para o outro, sem fazer nada, sem obedecer as leis e as ordens.

Os Lobinhos, em absoluto, não são tipos desta ordem; eles têm deveres a cumprir para com a Matilha, e não deixam de se divertir por isto. Ao contrário, sentem mais prazer do que um Bandarlog, porque praticam jogos que tem regras sérias a cumprir e fazem trabalhos úteis.

Como os Escoteiros, um menino, para tornar-se Lobinho, tem uma Promessa a fazer.

Ei-la: —

Prometo fazer o melhor possível:

- Para cumprir meu dever para com Deus e a minha Pátria,
- Obedecer a Lei do Lobinho
- Fazer todos os dias uma boa ação.

Cumprir Seu Dever

Quando uma pessoa promete fazer alguma coisa, deve compreender que será uma grande vergonha se, mais tarde, negligenciar ou esquecer de cumprir o prometido. Em outros termos: quando um Lobinho promete fazer uma coisa, você pode estar seguro que ele a fará.

1 — **Para com Deus** — Cumprir seu dever para com Deus significa nunca esquecer Deus, lembrar-se sempre Dêle em todos os momentos e em tudo que você fizer. Se nunca O esque-

cer, nunca fará nada de mal, e se estiver iniciando uma coisa feia ou errada, lembrar-se-á de Deus e logo cessará de fazê-la.

Aprenda a dar graças a Deus antes de iniciar uma refeição, e voltar a agradecê-lo no fim da mesma.

Acho que você deve, em outras ocasiões, fazer o mesmo, isto é, dar graças a Deus depois de qualquer ato, seja nas refeições, nos jogos divertidos ou no fim de um dia feliz. Foi Deus quem lhe deu este prazer, é portanto seu dever agradecê-lo, exatamente como você faria a alguém que lhe tivesse dado alguma coisa gostosa.

2 — **Para com a Pátria** — Eu já contei a você como todos os lobos de uma matilha obedecem ao Chefe Lobo. O mesmo acontece com a nossa Pátria. O povo é uma grande alcatéia que tem um Chefe, o Chefe do Governo, seja ele o Rei ou o Presidente da República. Se nós soubermos respeitá-lo e obedecê-lo, seu governo será bem sucedido, como uma boa caçada da alcatéia, ou como uma vitória no futebol, quando a equipe obedece ao capitão.

Se cada um agisse como bem entendesse, existiria a anarquia e, onde não há ordem, não pode haver nem sucesso nem progresso. Se agirmos, como devemos, cumprindo "as regras do jogo", obedecendo as leis da Pátria e a direção do governo, nosso país será próspero, respeitado e poderoso.

Do mesmo modo, como um Lobinho, você deve obedecer o Chefe de sua Alcatéia e de sua Matilha.

3 — **Obedecer a Lei** — Não há Jogo sem regras. Se você quer jogar terá de obedecer as regras. A Lei dos Lobinhos que você já aprendeu no último bocado é a regra do grande jogo dos Lobinhos.

A Boa Ação

Agora tratemos de: — "Fazer todos os dias uma boa ação".

Os Lobinhos tem uma maneira magnífica de encontrar a felicidade. O que pensa você que seja? Como conseguem?

Correndo, brincando e praticando as mil e uma atividades e jogos dos Lobinhos?

Percorrendo sua cidade e excursionando pelo país? Seguindo pistas e conhecendo os hábitos dos animais e pássaros?

É verdade que os Lobinhos fazem tudo isto e sentem-se felizes, mas existe uma receita ou método muito melhor e muito mais simples. Trata-se de **fazer os outros felizes**.

Isto quer dizer: cada dia deve prestar um serviço a alguém.

Não importa a quem seja (contanto que não seja a si mesmo) — a um amigo, a um estranho, homem, mulher ou menino. Preferencialmente, como os antigos Cavaleiros, devem fazê-lo a uma mulher ou criança. Este serviço, ou "boa ação", não precisa ser algo grande.

As oportunidades são em grande número, tanto na rua como em casa; você pode auxiliar a mamãe ou a empregada em pequenos trabalhos domésticos; na rua, auxiliar uma velhinha a carregar um embrulho; ajudar um pequeno a atravessar a rua; ceder, aos mais velhos, o lugar em um ônibus lotado; abrir uma porta para uma senhora; ajudar uma senhora; auxiliar um cego; dar água aos animais sedentos; e proteger os pássaros e seus ninhos, evitando que outros meninos façam mal a eles. Estas e centenas de outras oportunidades surgirão diante dos Lobinhos para a prática de uma "boa ação" se eles estiverem atentos e quizerem cumprir esta parte da Promessa.

Seja qual fôr o serviço que fizer, você não deve aceitar nunca qualquer recompensa pela "boa ação". Se oferecerem uma gorgeta quando você tiver carregado um pacote pesado, ou chamado um táxi para uma senhora idosa, você dirá: "Obrigado, minha senhora. Sou um Lobinho, e é meu dever fazer uma boa ação. Não posso receber gorgetas por fazer isto."

"Muito obrigado, de qualquer modo".

Se você receber dinheiro, não será mais uma boa ação, mas sim um trabalho que foi pago.

Alguns meninos, quando praticam uma boa ação gabam-se e alardeiam o fato com outros meninos, com seus amigos ou com seus pais, como se tivessem feito a coisa mais notável do mundo. Isto não acontece com os Lobinhos ou com os Escoteiros — eles silenciam sua boa ação.

Um certo dia, um velho, nosso amigo, foi assaltado em uma rua; o assaltante deu-lhe um sôco no estômago, roubou-lhe seu relógio de ouro, e fugiu correndo. Mas um Escoteiro viu a cena, pois estava perto, e perseguiu o assaltante. Ele, é claro, não poderia sozinho, prender o ladrão, mas este, vendo-se perseguido, e temendo ser prêso com o relógio, jogou-o fóra e fugiu.

O Escoteiro apanhou o relógio, e não podendo, na ocasião continuar a perseguir o ladrão, voltou ao velho senhor, devolveu o relógio, chamou um carro, ajudou-o a subir e foi-se embora sem dizer quem era ou a qual tropa pertencia.

Este senhor procurou-me a fim de que eu indagasse quem era o rapaz, pois queria recompensá-lo, mas eu nunca consegui

saber quem era êle. O Escoteiro cumpriu com sua obrigação, não ficou presunçoso com o fato e não disse a ninguém.

Assim procedeu simplesmente por ser êste seu dever, e não para ser louvado, ou receber agradecimentos e recompensas.

Êste é o costume entre os Escoteiros, e, naturalmente, os Lobinhos procedem do mesmo modo.

Os Lobinhos têm sempre "ôlho vivo". Você observou no desenho do Lobinho fazendo o Grande Úivo, um pequeno detalhe no seu lenço?

Há nêle dois nós. O de baixo, é o que o Lobinho dá para lembrar-se que deve fazer uma boa ação diàriamente. Mas êle deixa o nó na ponta do lenço para lembrá-lo que, já tendo feito uma boa ação, pode fazer outra.

Os Lobinhos Riem

Agora outro assunto. Se você tem "ôlho vivo" já deve ter observado que em todos os desenhos do Lobinho êle está sorrindo. Pois bem, se você olhar para um verdadeiro lobo, ou para um cão, quando corre ou brinca, êle tem sempre a bôca aberta, dentes aparecendo num grande sorriso. Assim também o menino que é Lobinho deve sempre sorrir.

Mesmo que você tenha o coração triste — quantas vêzes você terá muita vontade de chorar — lembre-se do seguinte:

Os Lobinhos não choram nunca.

De fato, os Lobinhos sorriem sempre, mesmo quando se encontram em situação difícil, sentindo uma dor, metidos numa enrascada ou diante de um perigo, êles:

Sorriem sempre e usam o sorriso.

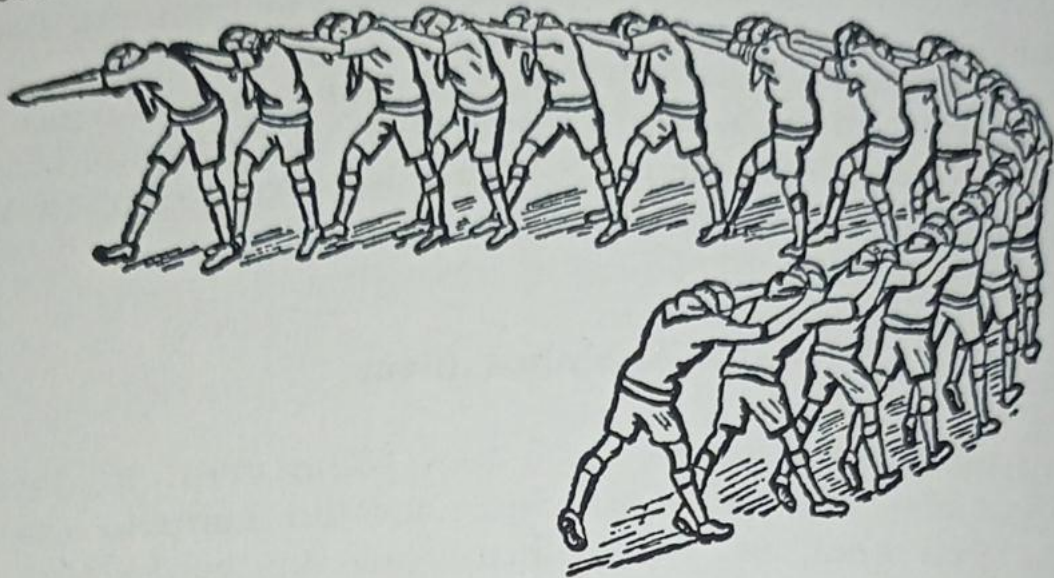
Ê isto que fazem nossos soldados, marinheiros e aviadores em guerra, portanto, tenho certeza que os nossos Lobinhos podem fazer o mesmo.

Relatemos o exemplo de um Lobinho chamado Francisco Palmer, Lobinho da alcatéia do 18.º Grupo Escoteiro de Brístol. Êle foi atropelado por um automóvel, teve uma perna fraturada em dois lugares e um grande ferimento no rosto. Naturalmente, êle sofria bastante e causou grande surpresa aos médicos e enfermeiras de não gemer e chorar. Um dos médicos, perguntou-lhe porque êle era tão valente, a resposta foi pronta: —

"Sou um Lobinho, e portanto, não devo chorar".

A Dança da Fome de Kaa

O guia representa a cabeça de Kaa e o resto da Alcatéla faz fila uns atrás dos outros, cada um com as mãos nos ombros do que vai à frente e seguindo a cabeça onde quer que ela vá; movendo-se tão vagarosamente quanto seja possível e com o passo certo com o Lobinho que está na frente.



A "cabeça" (o da frente) deslisa suavemente num percurso em forma de oito até que volta ao contrário, formando uma figura que os Escoteiros chamam "caracol".

Durante todos êstes movimentos, os Lobinhos devem se manter silvando e andam deslizando os pés, sem o menor ruído, de modo que o conjunto seja semelhante ao de uma serpente deslizando na relva. De tempos em tempos um silvo mais forte, pois é dêste modo que as serpentes chamam seus amigos.

Quando Kaa enrolou-se e desenrolou-se, o guia comanda: "Bandarlog", a êste grito a serpente fracciona-se, cada Lobinho corre para um lado imitando macacos.

Um corre em uma direção certa como se fôsse fazer uma coisa urgente, mas pára de repente para sentar-se e fica olhando o céu. Um outro dança de quatro pés, rodando, rodando, rodando, sem nenhum objetivo. Outro procura segurar o próprio rabo. Outro sobe em galhos imaginários e no meio disso senta-se e coça-se todo. Outro corre rápido, formando um percurso em oito. Outro finge rastejar, cuidadosamente, em direção a um inimigo, de repente pára, senta-se e olha as estrelas. Outro faz cabriolas, e volta a fazer cabriolas. Outro caminha com a cabeça virada para traz olhando seus calcanhares, pára, e arranha seu próprio corpo. Outro caminha apressadamente como se tivesse coisa importante a fazer, mas

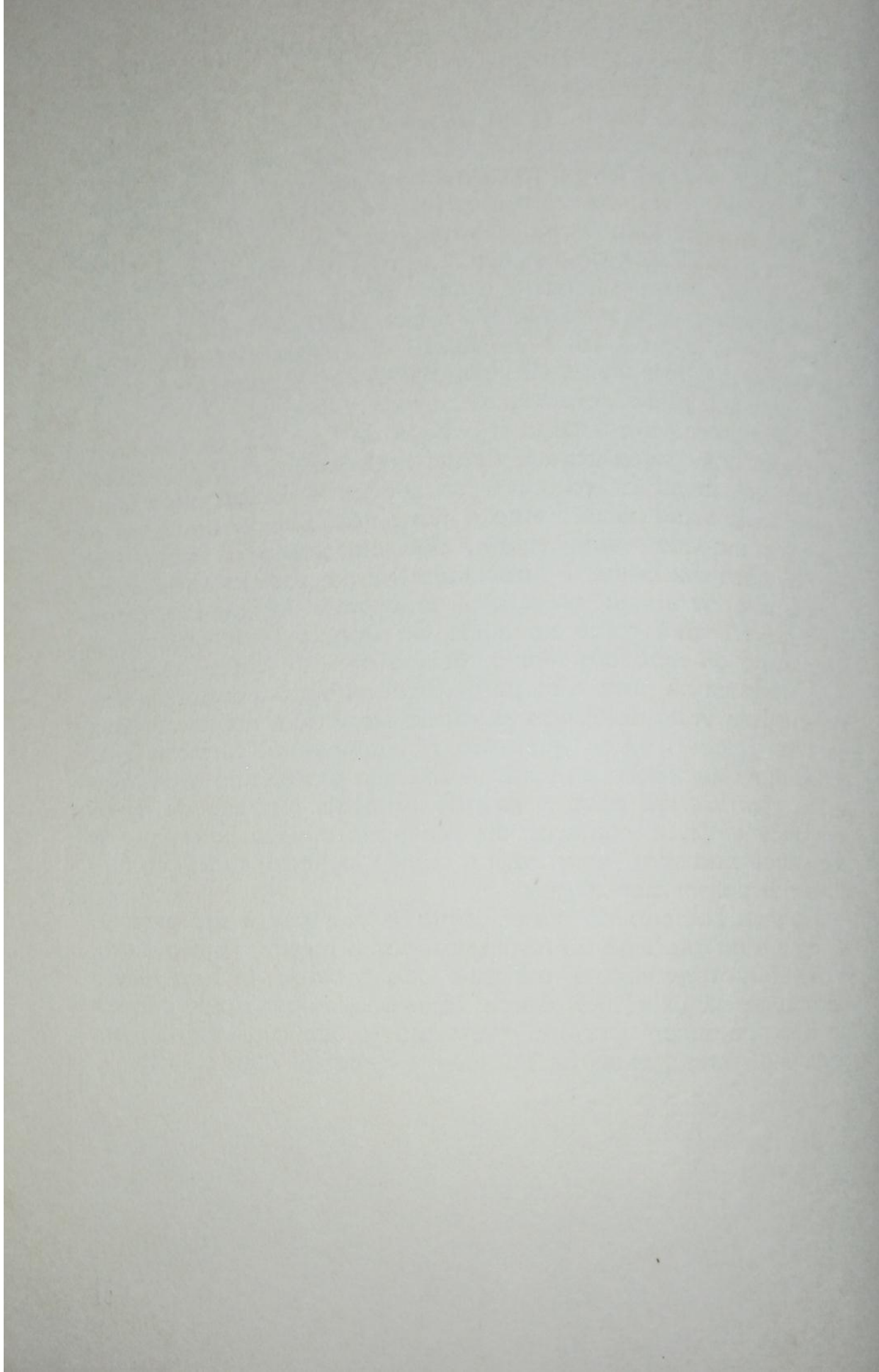
após alguns passos pára, parece que esqueceu o que tinha a fazer, coça a cabeça, dá meia volta e segue em outra direção e recomeça a mesma coisa.

Enfim, fazem tôdas as asneiras que os macacos são capazes de fazer, e nenhum deve tomar interêsse pelo que está fazendo seu vizinho. Todos devem manter-se ocupados durante o tempo todo, fazendo, em cada vez, coisas estúpidas e diferentes. Durante êste período vocês devem dar continuamente o grito dos macacos. Todos devem estar num estado de confusão fazendo tolices sem objetivo e dando ao mesmo tempo o grito dos macacos: — "Goorruque, gorruque, Hau, Hau, Goorruque".

De repente o guia grita: — "Kaal". Os macacos ficam gelados de horror, pois êles conhecem muito bem o seu pior e terrível inimigo, e ficam "grudados" nos seus lugares.

O Lobinho que representa a cabeça de Kaa fica em pé com os braços estendidos para a frente, horizontalmente, polegares cruzados, cabeça baixa entre os braços e balançando seu corpo, lentamente, para frente e para trás. Êle dá um silvo e todos os macacos, sem querer, dão um passo a frente. Êle aponta para um dêles. A assustada vítima, rasteja entre suas pernas abertas e está "engulido", indo então formar fila, atrás do guia, tal qual como no início da Dança. Mais ou menos uma dúzia de macacos têm o mesmo destino, e um atrás do outro, formam de nôvo o corpo de Kaa; os outros, andando lentamente, em volta dela, vão entrando em forma, na retaguarda da fila. Quando todos entraram novamente na formatura, a cobra move-se, vagarosamente, formando um círculo e deita-se então, para dormir após a pesada refeição. Faz isto deitando um após outro, a começar da parte da cauda. Logo que a cabeça de Kaa acabou de fazer o círculo fechado, cada Lobinho deve dar passos bem curtos.

O último Lobinho da cauda deita-se devagar e faz pressão no ombro do que está na frente, que faz o mesmo com o outro, e assim sucessivamente, até que todo o corpo de Kaa esteja deitado, exceto os três primeiros. Êstes três, guiados pela cabeça de Kaa, balançam por um momento a cabeça, olhando em tórno e ao longe, antes de finalmente deitar-se com o resto.



QUINTO BOCADO

Os Anõezinhos Bons - Como Tornar-se Útil - Jôgo: O menino Zulu - A Dança da Morte de Shere Khan

Os Anõezinhos Bons

Lá, no âmago da jangal, vivia uma velha Coruja, com grandes olhos redondos e amarelos e tendo em cima da cabeça dois pequenos topêtes empinados como orelhas. Os meninos medrosos têm mêdo dela, porque, a coruja só voa à noite, e lança de quando em vez um pio esquisito que êles acham apavorante e fantasmagórico, mas todos os meninos habitantes da jangal sabem que ela é uma velha sábia, e boa para todos.

Em uma aldeia, próxima do mato, morava um alfaiate que tinha dois filhos, Tonico e João. Êles moravam com seu pai e sua avó, pois sua mãe havia morrido. A avòzinha gostava muito dêles, mas isto não impedia que continuamente os repreendesse pela sua preguiça e negligência e por serem porcalhões.

Quando brincavam, corriam e gritavam, derrubando os móveis, quebrando a louça, sujando a roupa, enfim, eram uns péstezinhos. Nunca pensaram no trabalho que davam aos outros, só pensavam em brincar.

Um dia, a avòzinha contou-lhes como tudo era diferente em casa, anos passados, quando estavam lá os Anõezinhos Bons. — "O que é um Anãozinho Bom?" perguntaram os pequenos.

— "Um Anãozinho Bom" disse a avòzinha, "é um homem pequenino, do povo das Fadas, que entra em casa pela madrugada, antes de alguém se levantar, e acende o fogo, varre a casa, carrega a água, faz o café, espana os móveis e limpa o jardim; êle faz uma porção de coisas úteis, mas ninguém os vê. Foge de casa antes que alguém acorde, mas é um grande benfeitor anônimo. Todos ficam contentes com a visita do Anãozinho Bom, pois a casa fica sempre arrumada e limpa".

Desde êsse dia, Tonico e João pensavam como poderiam conseguir a visita do Anãozinho Bom, porque assim não fariam uma porção de coisas que papai e vovó os obrigavam a fazer



em casa. Apoquentaram a avó para saberem como poderiam arranjar a visita tão desejada. Ela lhes respondeu que o melhor seria consultar a velha Coruja, pois estava ao par de tudo que diz respeito as Fadas, portanto, ninguém melhor do que ela poderia dizer aos meninos como encontrar os Anõezinhos Bons. Tónico, o mais velho, saiu depois do anoitecer, quando ouviu o pio da Coruja; imitou-a, aproximou-se dela e entabulou conversa. Tónico relatou sua infelicidade: em casa mandavam-no trabalhar sempre quando desejava brincar; se pudesse conseguir um Anãozinho Bom para vir diariamente ajudá-lo, não teria assim tanta coisa a fazer e a vida lhe seria maravilhosa. — "Ú UÚ. UÚ — UÚ — UÚ — UÚ — UÚ — UÚ — UUUUU". disse a velha Coruja: "Você está vendo aquele lagoão? Vá para o lado norte, numa noite de lua cheia, depois faz três voltas no mesmo lugar e grita:

Sái, ó Anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a

"Para você encontrar o fim da quadra, olhe na água; verá o Anãozinho Bom e a rima que você necessita".

Quando chegou a noite de lua cheia, Tónico foi ao lagoão, rodou três vêzes e gritou:

Sái, ó Anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a

Mas, quando olhou, êle nada viu senão o reflexo de seu rosto.

Voltou então à coruja e disse que não viu ninguém senão o seu reflexo na água, quando esperava ver o Anãozinho Bom que viria à sua casa fazer o trabalho que êle era obrigado a executar.

Pergunta-lhe, então, a coruja: — "Não viu você nada cujo nome pudeses terminar e rimar os versos que eu ensinei?".

"Não" respondeu êle.

"Que foi que você viu na água?" perguntou a Coruja

"Só a imagem do meu próprio rosto" respondeu Tonico.

"Então? Pensa bem!" disse a coruja.

"É verdade" exclamou Tonico, "Tem razão! Eu vi a minha própria imagem" e — repetindo a rima terminou a quadra:

**"Sáí, ó Anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a minha imagem".**

"Mas", retorquiu Tonico, "eu não sou o Anãozinho Bom".

A Coruja respondeu: —

"Não, mas você pode vir a ser um dêles, depende sòmente de você. Você é um menino forte, sabe varrer a casa, é esperto bastante para preparar e acender o fogo, sabe encher uma chaleira e fazê-la ferver; você pode espanar a sala e arrumá-la, pode preparar bem o café e o desjejum; você pode arrumar a sua cama, dobrar e guardar sua roupa; você bem poderia fazer tudo isto de manhã cedo, antes que seu pai e sua avó acordassem e êles, pela manhã, pensariam ter recebido a visita de uma boa Fada. Os Anõezinhos Bons são a gente miuda que faz tudo que é bom em casa. Existem casas que em vez de Anõezinhos Bons possuem os Capetas do Brejo. Êstes são maus, verdadeiros demônios. Quando alguém deseja ficar quieto para ler ou escrever, ou quando se sente fatigado e quer repousar, os Capetas do Brejo começam a gritar, a urrar e aborrecem todo mundo.

Quando a casa está arrumada, êles chegam, desarrumam tudo, quebram os móveis e utensílios, e os outros que tratem de pôr, novamente, tudo em ordem. Êles são sujos preguiçosos e não ajudam ninguém.

Os Capetas do Brejo são como as bestas horríveis e em nada se parecem com os Anõezinhos Bons. Mas os Anõezinhos Bons também não são realmente do povo das Fadas. São simples-

mente bons meninos ou meninas de casa que se transformaram em Anõezinhos Bons, levantando-se cedo para fazerem suas boas ações, em lugar de ficarem na cama até tarde e se comportarem como os Capetas do Brejo.

Os Anõezinhos Bons fazem seu trabalho silenciosamente, sem desejar agradecimentos ou recompensas. Fazem porque estão convencidos de que isto constitui seu dever para com seus pais e sua família; algumas vezes isto custará um pouco, quando estão cansados ou quando têm vontade de brincar, mas eles se lembram que isto é o seu Dever e que o Dever está acima de tudo."

O mesmo aconteceu em nossa história.

Tonico e João, após terem ouvido a velha Coruja, levantavam-se cedo, varriam a casa, acendiam o fogo, preparavam o café e voltavam muito quietinhos para a cama. Quando sua avó e seu pai acordavam, e pensavam em fazer todo o serviço, ficavam espantados de encontrar tudo feito e pensaram que alguma Fada os tinha visitado.

Isto continuou pelos dias seguintes, e os meninos encontravam neste serviço um prazer superior aos que tinham antigamente quando brincavam barulhentos e tudo desarrumavam. Sòmente muito tempo depois, é que a avó e o pai descobriram os verdadeiros Anõezinhos Bons.

Cada Lobinho pode e deve ser o Anãozinho Bom de sua casa, fazendo todos os dias boas ações para seu pai e sua mãe sem alardearem serviços.

Um Lobinho nunca é um Capeta do Brejo.

E ele não presta serviços ou faz boas ações sòmente em casa, mas também fóra dela. Auxilia seus camaradas na escola e ao professor, aos seus amigos Lobinhos e ao Chefe de Lobinhos na Caverna, e do mesmo modo às pessoas na rua, nos veículos e em tôda a parte.

Tôda as vezes que um Lobinho tiver ocasião de ser útil a alguém, isto constitui um dever e, portanto, deve ajudar. Pelo dever cumprido não aceitará, absolutamente, recompensa de qualquer natureza.

Como Tornar-se Útil

Você arruma a sua cama pela manhã? Se não faz a cama, qual a razão de não fazê-la? Você é perfeitamente capaz de arrumá-la, e se você fizer, você poupa serviço a outrem.

Eu sempre arrumei minha cama, guardei minhas roupas, arrumei meu quarto, e tenho absoluta certeza que os Lobinhos são capazes de fazer o mesmo.

Sou geralmente o primeiro a levantar-se em casa, eu nunca esperei ninguém para acender o fogo e fazer o meu café; eu o faço e gosto de fazê-lo.

Como arrumar uma cama: Examine a sua cama. Repare como estão arrumados e esticados os lençóis, a colcha e o cobertor; amanhã, você faz o mesmo sem dizer nada a ninguém. Que agradável surpresa para todos em casa quando encontrarem o seu trabalho já feito.

Arrumando sua cama, você deve se lembrar que os lençóis, colchas e cobertores devem ser sacudidos e arejados; o colchão deve ser virado, a face de baixo para cima e o lado dos pés para a cabeceira; isto é excelente, porque impede a formação no colchão de montes e buracos. Quando você fizer a sua cama, o lençol que a forra deve estar bem esticado, sem uma só prega, de tal forma que ninguém seja capaz de fazê-la melhor.

Como acender o fogo: (Vide o Décimo Primeiro Bocado).

Como limpar os vidros das janelas: Um pedaço de pano velho para umedecer os vidros e uns jornais para secá-los, eis o processo para que êles fiquem brilhando. Ou então uma camurça úmida para limpá-los e uma seca para polí-los.

Como engraxar os sapatos: O melhor meio de aprender é observar um engraxate e veriifcar os pequenos truques empregados para limpar e polir as botas dos freguezes. Eu gosto de engraxar meus sapatos, como também de fazer brilhar os metais com um líquido ou uma pasta própria.

Como lavar a louça: Aprenda a lavar os pratos, as xícaras e os talheres sem ser desajeitado e quebrá-los ou lascá-los, e sem se cortar. A água deve ser quente para tirar a gordura, depois água para enxaguar, enxugar e polir com um pano.

Como limpar tapêtes: Se a sua mãe não tem uma vassoura especial para tapêtes ou um aspirador de pó, espalhe pela superfície do tapête as folhas do mate ou de chá umidas usadas na vespera e varra-as depois. A poeira sai com as folhas de chá.

Como lavar roupa, lenços e meias: Ensabôe a roupa com água morna, estenda-a ao sol para corar, ou deixe-a de molho; depois de algum tempo, lave-a novamente com água abundante, esprema e ponha-a a secar.

Passear as crianças pequenas nos seus carrinhos: Cuidado! Você não deve abandoná-las e ir brincar alhures. Você é um

Anãozinho Bom e, como uma sentinela, não pode desertar do pôsto. Empurre o carrinho pela calçada, porque no meio da rua existem sérios perigos, como automóveis, bicicletas, etc...

Dar recados: Os recados devem ser dados com a maior rapidez e sem nenhum êrro absurdo; não se esqueça o que vai dizer, como fazem os meninos irresponsáveis.

O que acabo de descrever são ligeiras idéias de como se pode ser um Anãozinho Bom em casa.

Jôgo: O Menino Zulu

Um Lobinho representa o menino Zulu, que é pintado de branco e mandado para o mato a fim de ser caçado pela tribo.

Em vez da pintura, em nosso jôgo, êle pode usar um chapéu branco feito de papel, que não será retirado da cabeça durante todo o jôgo.

Em determinado momento, êle entra na jangal a fim de esconder-se. A "Jangal" é, no campo ou na cidade, uma área de 500 metros de raio, tendo por ponto central de referência, uma escola, uma igreja ou árvore alta, bem conhecida de todos.

O Zulu parte, para esconder-se, com dez minutos de antecedência.

A tribo (ou Alcatéia) é dividida em pares, soltos em diferentes direções para caçá-lo. Todos vão à sua procura; é permitido seguir seus rastros ou indagar aos transeuntes se viram um menino usando um chapéu branco de papel; e se o avistarem procurarão apossar-se de seu chapéu.

Mas o Zulu só poderá ser caçado por um par de caçadores; um só Lobinho não pode capturá-lo.

O menino Zulu não poderá, em hipótese alguma, esconder-se em casas ou edifícios habitados, salvo se tiver permissão para tal, porém, poderá entrar em qualquer viatura, mas não retirará nunca o chapéu.

Se puder manter-se de posse de seu chapéu durante uma hora, êle vencerá o jôgo.

A Dança da Morte de Shere Khan

Agora vamos voltar a jangal para a Dança da Morte de Shere Khan. O último dia do arrogante tigre chegou, ao ser rudemente acordado quando dormia no vale seco do Rio Waingunga. Pela madrugada, tinha morto e comido um gordo

leitão, e bebido também. Mowgli com o auxílio de Akela e do Irmão Cinzento, dividiu um rebanho de búfalos em dois e os dirigiu para o rio partindo de direções opostas. Shere Khan, que após o grande repasto estava pesado demais e incapaz de subir pelas ribanceiras do rio seco, foi pisoteado pelo estouro da boiada dos selvagens búfalos e teve morte horrível, uma morte de cão. Agora vamos ver a dança. Em primeiro lugar, a Alcatéia forma um círculo, e fazendo esquerda volver anda em círculo cantando os seguintes versos com a música de "Frère Jacques":

Mowgli está caçando,
Mowgli está caçando,
Matou Shere Khan,
Matou Shere Khan,
Esfolou o come-gado
Esfolou o come-gado
Rá — Rá — Rá (GRITO)
Rá — Rá — Rá

(Porque Mowgli depois de ter morto Shere Khan, tirou seu couro, não obstante ter tido ainda uma discussão com o velho Buldeo, o caçador, e ter pedido ao Irmão Cinzento, que o mantivesse de encontro ao chão até prometer abandonar o local e ir-se embora. Mowgli levou depois o couro de Shere Khan à Rocha do Conselho, que você já conhece). Agora, voltando à canção. Cada verso da canção representa um passo e a canção é imediatamente repetida, com todos dando meia volta e marchando em sentido contrário. O modo de representar é o seguinte: 1.º verso: — o Lobinho avança o pé direito com a mão direita fazendo sombra aos olhos, na atitude do Escoteiro observando a redondeza. 2.º verso: — faz o mesmo, mas com o pé e mão esquerda. 3.º verso: — com a mão direita dá uma violenta punhalada em um tigre imaginário. 4.º verso: — repete com a mão esquerda. 5.º verso: — com as duas mãos, na altura do rosto, faz um gesto imitando a ação de arrancar o couro. 6.º verso: — repete o gesto. 7.º verso: — dança em círculo para a direita agitando o braço direito em cima da cabeça. 8.º verso: — repete os mesmos gestos para a esquerda.

Para segunda parte da Dança, os Lobinhos ficam de quatro, voltados para o centro do círculo, com um guia do lado de fora.

Esta parte da dança consiste em uma série de insultos ao tigre morto, ditos pelo guia, que a Alcatéia responde com uma

série de rosnados rastejando um pouco na direção do centro do círculo.

Os insultos serão em número de quatro. Tanto os insultos como os rosnados são feitos inicialmente em voz baixa, mas aumentam gradativamente demonstrando raiva e ódio. Os Lobinhos, entre os grunhidos, não se movem. Os quatro insultos são os seguintes: Lungri; Comedor de sapos; Tigre manco queimado; caçador de crianças. No fim do quarto rosnado, a Alcatéia deve ter alcançado o Círculo da Rocha.

A terceira parte da dança começa com todos formando um círculo acocorados, as mãos caídas livres aos lados. O guia já deve estar no centro do Círculo da Rocha.

O guia fica de cócoras ao mesmo tempo e levanta as mãos acima da cabeça, gritando lenta e dramaticamente: "Shere Khan está morto!" A Alcatéia estica também os braços para cima na mesma posição e ritmados pelo guia inclinam braços e cabeça para a frente, até encostar as mãos no chão, três vezes, dizendo: "Morto — Morto — Morto!"; aí, todos juntos dão um salto e gritam "Hurra" com grande excitação, três vezes e, caem no chão como se tivessem levado um tiro. Depois de permanecerem deitados, **em mortal silêncio** uns cinco segundos, um sinal é dado para se levantarem e está terminada a Dança da Morte. A dança não é tão complicada como parece com a descrição, mas se cada parte fôr treinada antes, separadamente, antes de fazê-las tôdas juntas, qualquer Alcatéia poderá aprendê-la.

Outra Dança da Morte de Shere Khan

Há outra versão para esta dança que é preferida por muitos. A representação é a mesma, mas, em vez de cantar as palavras "Mowgli está caçando", procure, representá-la em mímica do modo mais dramático possível, e depois quando no 7.º verso, você deve dar o grito, lance as mãos para o alto com o grito "Lôbo!".

Se quiser, caso goste, repita êste grito de alegria no final da dança em lugar da palavra "Hurra"!

Mas o importante a lembrar é que esta Dança é uma oportunidade magnífica para representar bem, se você puser tôda a sua alma e seu corpo na dramatização.

Se quiser divertir os pais e amigos é bom realizar a Dança do Tabaqui e imediatamente depois a Dança da Morte de Shere Khan.

SEXTO BOCADO

O Uniforme - Jôgo: Assinaturas - Jôgo: Amarrar os Sapatos - Revisão de Provas - A Investidura de um Patatenra - A Matilha - Bastão-Totem.

O Uniforme

O Lobinho da jangal é igual aos outros animais: têm quatro patas, uma cabeça e um rabo. Um cabrito, um porco ou uma girafa também os têm, mas êstes animais não estão cobertos com a mesma espécie de pêlo, não têm o mesmo aspecto, nem a mesma côr.

Você pode distinguir um lobo dos outros animais pelo seu aspecto e pela côr de seu pêlo, porém todos os lobos são semelhantes.

O mesmo acontece com os Lobinhos humanos, êles são iguais aos outros meninos, pois têm uma cabeça, dois braços e duas pernas, mas você pode reconhecê-los intantâneamente porque êles estão vestidos de modo diferente: êles usam o uniforme dos Lobinhos: Boné azul-marinho com frisos amarelos, camisa e calção azul marinho, lenço com a côr do Grupo. Você deve aprender com os Velhos Lobos da Alcatéia como vestir o uniforme corretamente: altura das meias, dobragem do lenço, posição do boné, etc.

Como os Lobinhos da jangal, êles mantêm seus uniformes limpos e elegantes; procuram nunca ficar enlameados ou sujos e também procuram não rasgar a roupa quando brincam no mato.

Lembre-se que, para os Lobinhos, o uniforme tem também um significado importantíssimo: indica que pertencem a uma grande fraternidade espalhada pelo mundo inteiro. Seus irmãos Lobinhos existem no mundo inteiro, em quase todos os países, todos fazendo as mesmas atividades e usando uniformes semelhantes.

Qualquer pessoa têm na mais alta conta o menino que usa êste uniforme; todos sabem que êstes meninos não são iguais aos outros, têm certeza de que são limpos, elegantes e ativos

e que nêles se pode confiar, porque farão "o melhor possível" para cumprir as ordens e para fazerem boas ações aos outros. Tudo isto se espera de você, porque você veste êste uniforme. Portanto, tome cuidado, para confirmar esta idéia, não só quando você está reunido com a Alcatéia, como também quando você está em casa, nas ruas e estradas, longe da Alcatéia.

Pense sempre no seu **Dever**.

Sempre que você estiver uniformizado você está "de serviço".

Você é como um soldado, um marinheiro ou um aviador que veste uniforme da defesa da Pátria. Lembra-se como êstes bravos foram feridos, como sofreram dores e provações, como muitos dêles deram a vida simplesmente para cumprirem o seu dever, sem pensar nas conseqüências que recairiam sôbre êles.

Você também pode mostrar ao público que, como Lobinho, sabe cumprir seu dever e deve cumpri-lo ainda que isto lhe traga prejuízo ou, algumas vêzes, certo perigo. Isto não importa.

O que é o Dever?

Coisa muito simples, sômente cumprir fielmente a Promessa e a Lei dos Lobinhos. Para ser um verdadeiro Lobinho é necessário saber de cór uma e outra, compreendê-las bem, e cumpri-las sempre, sejam quais forem as circunstâncias da vida.

Jôgo: Assinaturas (*)

Todos os Lobinhos já devem saber ler e escrever alguma coisa. Antes de fazer a Promessa, o Aspirante deve mostrar que sabe escrever razoavelmente o seu nome.

A assinatura é um símbolo da própria pessoa, é a sua marca pessoal, o seu sêlo, o seu carimbo, o sinal de sua existência e de sua presença.

É por isso que os contratos, os cheques bancários, as obras de arte, as provas e os trabalhos escritos nas escolas, e muitos outros documentos levam a assinatura da pessoa como um sinal de identificação, ou então como sinal da própria vontade. Os tabeliões conservam em seus Cartórios centenas de grossos livros e milhares de fichas com as assinaturas de pessoas, não

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo à edição brasileira.

só as vivas como as que já morreram há muitos anos. Com êstes arquivos êles podem reconhecer, isto é, dizer se são verdadeiras, as firmas ou assinaturas apostas a documentos importantes.

Quando você mostrar a Akela que já sabe escrever seu nome, você poderá participar dêste jôgo: os Lobinhos estão reunidos em tôrno de Akela no Círculo da Rocha tendo nas mãos uma fôlha de papel e um lápis. Akela dá a todos uma tarefa semelhante a esta: "Consiga a assinatura de 4 Lobinhos, de diferentes Matilhas, dê sua assinatura pelo menos a 6 Lobinhos, anotando seus nomes, consiga a assinatura de uma pessoa adulta (que não seja o Akela) e, abaixo de tudo isto, ponha a sua assinatura por extenso." Depois que todos os Lobinhos entenderam bem a tarefa pedida, Akela dá a ordem de "Caça livre".

Forma-se no local um verdadeiro pandemônio. O primeiro Lobinho a cumprir tôda a tarefa ganha o jôgo.

Jôgo: Amarrar os Sapatos (*)

O Lobinho deve saber se vestir sem auxílio estranho. Afinal você não pode ficar tôda a vida dependendo de mamãe para por o cinto na calça, pôr o lenço no pescoço, pentear o cabelo ou amarrar os sapatos.

Para amarrar os sapatos, usa-se o nó direito alceado, o primeiro nó útil que um Lobinho deve aprender. Os nós se aprendem melhor vendo alguém fazer e tentando fazê-lo em seguida. Peça à mamãe, a um irmão, a um amigo mais velho, para ensiná-lo. Você pode aprendê-lo em 3 tempos: 1 — trançar as duas pontas do cordão de sapatos com bastante fôrça, um passando por detrás do outro; 2 — fazer uma alça dobrando uma das pontas; 3 — passar a parte central do outro cordão por cima da região média da alça e puxar por baixo da alça o centro do outro cordão formando uma nova alça; pegar os cordões dobrados das duas alças e apertar bem.

Quando você souber amarrar bem os seus sapatos, poderá tomar parte neste divertido jôgo:

Matilhas, com número igual de Lobinhos, em fila indiana, preparadas para um jôgo de revezamento. Ao sinal do Velho

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo à edição brasileira.

Lôbo o primeiro Lobinho de cada Matilha corre até uma linha a 5 metros de distância, desamarra e tira os sapatos e volta para formar no fim de sua Matilha. Quando o primeiro chegar, parte o segundo Lobinho, cumpre a mesma tarefa, e assim sucessivamente todos êles. Quando o primeiro que tirou os sapatos chegar de nôvo à frente de sua fila, volta a correr, agora para ir até os sapatos, calçá-los e amarrá-los com um

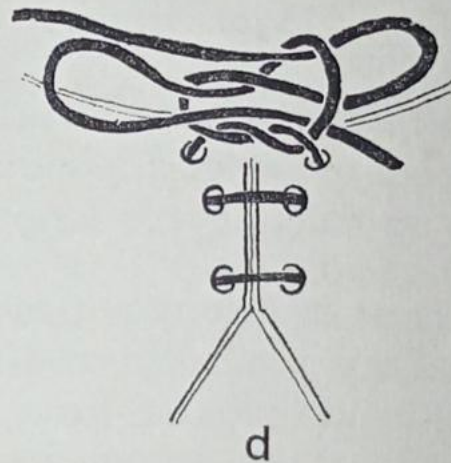
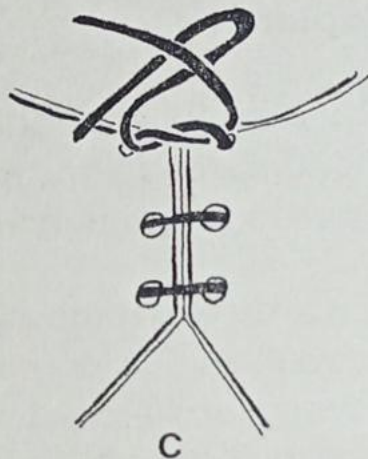
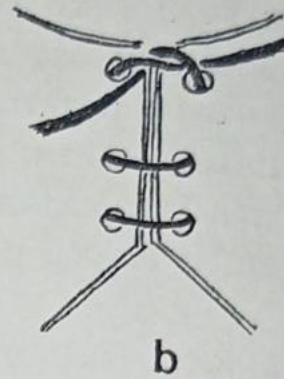
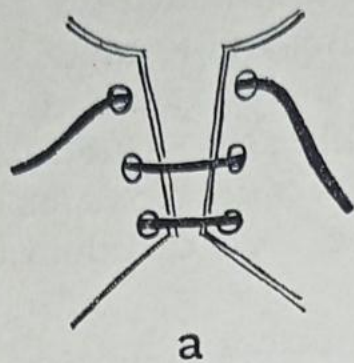


Fig. 18 — Nó no cordão de sapato

perfeito nó direito alceado. Quando estiver com os sapatos amarrados, volta correndo para o fim da sua fila, dando ao segundo Lobinho o direito de partir para calçar os sapatos, e assim sucessivamente até o último. Vence a Matilha que primeiro se apresentar em posição de Alerta com todos os seus sapatos corretamente amarrados.

Revisão de Provas

Agora eu desejo saber se cada um se lembra do que foi ensinado nos bocados anteriores; —

A Promessa,

A Lei

As Máximas da Jangal,

A Saudação,

O Grande Úivo, etc.

Espero que o seu Akela tenha uma conversinha particular com você sôbre estas coisas importantes antes de ficar certo de que você está pronto para se tornar um Lobinho e fazer solenemente a Promessa.

A Investidura de um Patatenra

A Matilha está formada no Círculo da Parada. O aspirante ou novato a ser investido é trazido ao interior do círculo e pára defronte de Akela. Ele pode ser escoltado pelo seu Primo ou por um Assistente do Chefe de Lobinhos.

Seu boné e distintivos estão preparados com um Assistente, ou colocados no chão, ao lado do Chefe de Lobinhos.

Chefe de Lobinhos: — Você conhece a Lei e a Promessa da Alcatéia dos Lobinhos, o Grande Úivo e a Saudação?

— Aspirante: — Sim, Akela, conheço.

Chefe de Lobinhos: — Diga a Lei.

— Aspirante: **O Lobinho ouve sempre os Velhos Lôbos; O Lobinho faz sòmente aquilo que deve.**

Chefe de Lobinhos — Você está pronto para fazer a Promessa solene dos Lobinhos?

— Aspirante: Sim, Akela, estou! (Ele repete, palavra por palavra, depois do Akela) **Prometo fazer o melhor possível:**

Para cumprir meu dever para com Deus e a minha Pátria.

Obedecer a Lei do Lobinho.

Fazer todos os dias uma boa ação.

(Ao fazer o Lobinho esta Promessa, tôda a Alcatéia deve estar em posição de sentido e fazendo a Saudação.)

Chefe de Lobinhos: — Eu tenho confiança em você, sei que fará o melhor possível para cumprir a sua Promessa. Você é,

de agora em diante, um Lobinho e pertence à grande Fraternidade Mundial Escoteira. (O Chefe entrega-lhe os distintivos e seu boné, o Lobinho cobre-se com seu chapéu, Akela aperta-lhe a mão esquerda. O Lobinho troca o distintivo da mão direita para a esquerda e faz, após, a saudação com a mão direita.) Depois faz meia volta e a saudação para a Alcatéia. Fica um momento em posição de sentido, virado para a Alcatéia, enquanto a Alcatéia retribui a saudação como se estivesse dando-lhe boas vindas pela sua entrada na Alcatéia. A seguir, ele vai juntar-se à sua Matilha.

Se o Chefe do Grupo está presente à Cerimônia, é provável que ele queira dar, ao novo Lobinho, o lenço escoteiro do Grupo para mostrar que ele é agora um membro do Grupo.

A cerimônia termina com o Grande Úivo, no qual o Pataterra toma parte pela primeira vez.

A Matilha

Agora você não é mais um Aspirante, mas sim um Pataterra, usando o uniforme da Alcatéia; e você é mais do que isto: não só você é membro da Alcatéia, como também de uma das Matilhas que formam esta Alcatéia.

Uma Matilha como provavelmente você já sabe, compõe-se de 6 meninos guiados por um deles, o Primo. Eles vivem sempre reunidos, quer para trabalhar, quer para se divertirem. Cada Matilha têm o nome de um Lobo de cor diferente: Matilha do Lobo Preto, do Lobo Cinzento, do Lobo Branco, do Lobo Vermelho, do Lobo Castanho, do Lobo Malhado, do Lobo Pardo, do Lobo Amarelo.

Cada Lobinho usa um triângulo de pano, de cor da Matilha, pregado no ombro esquerdo.

O Chefe da Matilha chama-se "Primo", e suas ordens devem ser obedecidas pelos componentes da Matilha. O seu auxiliar imediato chama-se "Segundo" e sua função é ajudar, em tudo que possa, o Primo.

Cada Lobinho deve esforçar-se o mais possível em ajudar sua Matilha, a fim de que ela seja a melhor da Alcatéia.

O Bastão Totem

Cada Alcatéia têm seu Bastão Totem. "Totem" é uma palavra dos índios, que significa "Timbre", "Cocar", "Penacho" ou "Brazão de Armas" usado por uma família.

O timbre ou braço de armas, geralmente, está pintado ou impresso em muitas coisas de uso pessoal do possuidor. Atualmente, as famílias dos Índios Americanos têm seus próprios Totens esculpidos em madeira, desde que saibam fazê-lo. Eles geralmente os esculpem em troncos ou postes de cedro, admiravelmente entalhados.

No topo está esculpido o timbre, o qual geralmente é um animal, um pássaro ou um peixe.



Fig. 19 — Um totem de índio

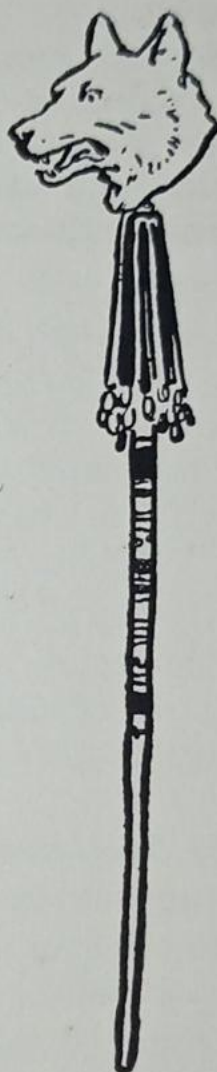


Fig. 20 — Um totem de Alcatéia

Eles consideram seu Totem como uma espécie de mascote e acreditam que vela sobre eles como um vigia tutelar que os defende e protege de todos os perigos. Todos os Lobinhos pertencem a uma grande família, cujos membros estão espalhados por toda a terra, e o seu Totem têm por timbre a Cabeça de Lobo. Você a usa no boné e na camisa e, quando você não está uniformizado, deve usá-la em metal como distintivo de

lapela. Alguns Velhos Lôbos sabem esculpir ou entalhar uma Cabeça de Lobo em madeira; se você tiver sorte poderá conseguir uma cabeça de Lobo empalhada.

O Bastão do Totem pode ser uma vara roliça de madeira forte ou qualquer outra coisa que você imaginar.

No topo do bastão você coloca a Cabeça do Lobo. Trate sempre o seu Totem com cuidado e respeito, sem andar a batê-lo em tudo que encontra.

Todas as vezes que um Lobinho obtém um Distintivo de Especialidade, uma fita da cor do Grupo de distintivos é pregada no Bastão-Totem, com o nome do Lobinho escrito numa orelha ou apêndice preso à ponta da fita. Outras honrarias ganhas pela Alcatéia podem ser também adicionadas, como por exemplo: uma taxa de cabeça dourada pregada no bastão Totem correspondendo a cada menino que ingressar na Alcatéia.

SÉTIMO BOCADO

As Estrêlas - A Primeira Estrêla - A Bandeira - A Bandeira do Brasil - História da Bandeira Brasileira - O Desenho da Bandeira - Como Hastear e Arriar a Bandeira - Jôgo: As partes da Bandeira - Hino Nacional - Jôgo: Compreendendo O Hino Nacional - Santos Patronos.

As Estrêlas

Agora que você é um Patatenra, você têm permissão para conquistar e usar uma ou duas estrêlas no seu boné, para mostrar quanto você é bom no seu esforço e trabalho, e para que você seja um completo Lobinho. Mas você não deve esquecer nunca a Promessa de Lobinho e a Lei da Alcatéia, ou pensar que as estudou e decorou sòmente para o ato da Investidura, e que depois pode deixá-las de lado e esquecê-las

A Promessa e a Lei devem ser sempre lembradas, não só para você ser capaz de repetí-las a todo o momento e para qualquer pessoa, mas também para repetí-las no seu íntimo, para você mesmo, conscientemente, para praticá-las cada dia melhor.

Você sabe o que significam as duas estrêlas? Elas são os dois olhos brilhantes do Lobinho, antes de ser um Escoteiro. Significam que, quando você fôr Escoteiro, lembrar-se-á de uma porção de coisas que aprendeu quando Lobinho, porque um Lobinho vê todas as coisas — nada escapa à sua observação, quer estejam no chão, no ar, em volta dêle, perto ou longe.

O trabalho necessário para receber estas estrêlas pode parecer muito grande para um Lobinho, mas quando você receber a sua Segunda Estrêla, você sentirá que têm os dois olhos realmente abertos para enxergar na Jangal. Nos Bocados mais adiante falaremos a respeito da Segunda Estrêla e sôbre os distintivos que você poderá conseguir depois dela e da 1.^a Estrêla.

Agora, vou mostrar a você como começar a trabalhar para ganhar a Primeira Estrêla.

A Primeira Estrêla

Antes de conquistar a Primeira Estrêla, o Patatenra terá de demonstrar ao seu Chefe de Lobinhos que não esqueceu as provas de Patatenra e que pode passar nas seguintes provas:

1 — **Bandeira** — Conhecer a Bandeira Nacional, a significação de suas côres e saber içá-la e arriá-la.

2 — **Hinos** — Cantar em conjunto o Hino Nacional.

3 — **Nós** — Ser capaz de dar os seguintes nós, conhecendo suas aplicações: direito e escota. Saber fazer um embrulho.

4 — **Destreza** — Dar uma cambalhota. Pular carniça em um companheiro de sua estatura. Atirar uma bola de tênis seis vezes (usando qualquer uma das mãos) de modo que um companheiro à distância de 10 metros possa apanhá-la. Apanhar a mesma bola, usando as duas mãos, atirada da mesma distância, corretamente no mínimo quatro vezes em seis.

5 — **Equilíbrio** — Caminhar direito equilibrando sôbre a cabeça um objeto rígido pesando cêrca de um quilo, em uma distância de 10 metros; girar sôbre si mesmo e voltar ao ponto de partida. O Lobinho pode conservar o seu bonê na cabeça durante essa prova. Pular em um só pé, num percurso em forma de 8, de aproximadamente 20 metros, usando cada um dos pés para a metade do percurso.

6 — **Higiene** — Saber porque e como deve manter suas mãos e pés limpos com as unhas limpas e cortadas e os dentes bem escovados. Saber porque se deve respirar pelo nariz. Estar fazendo estas coisas na prática.

7 — **Relógio** — Saber dizer as horas pelo relógio.

8 — **Trabalho doméstico** — Saber engraxar os sapatos, fazer a cama, escovar e dobrar as roupas, e estar fazendo isto na prática, por atestado dos responsáveis.

9 — **Trânsito** — Mostrar que conhece os sinais e respeita as regras de trânsito sôbre a travessia de ruas com tráfego em um ou nos dois sentidos.

10 — **Saber escrever** — Saber escrever claramente seu enderêço, a côr da Matilha e o nome e enderêço do Grupo Escoteiro.

11 — **Religião** — Prestar as provas de seu credo religioso.

12 — **Estágio** — Ter pelo menos três meses de boa atividade como Lobinho.

A 1.^a Estrêla é usada na frente do bonê, à direita do distintivo do Lobinho.

A Bandeira

O Lobinho deve conhecer em todos os detalhes a Bandeira Nacional. A Bandeira é o símbolo da Pátria, é a sua própria imagem, é o nosso totem.

A vida do Lobinho está inteiramente ligada à Bandeira. Para servir à Pátria ele se educa, e à sombra da Bandeira realiza todos os atos de sua vida.

A Bandeira do Brasil (*)

Olhe e veja como se estampa nas côres lindas a imagem do nosso Brasil grandioso: no verde, vemos os incalculáveis tesouros vegetais, florestais e agrícolas; no amarelo, a fartura dos minérios, representada pelo ouro; no azul, o nosso céu sempre límpido, onde se encravam as mais belas estrêlas; no branco das estrêlas e da faixa a pureza, a retidão que deve existir em nosso caráter para que nos possamos impôr e nos façamos respeitar como povo culto, correto e honrado; finalmente o expressivo lema — Ordem e Progresso — lembra-nos sempre, que na vida privada, como na vida de comunidade, não há progresso se não houver disciplina e ordem; estas letras são verdes, côr da esperança e do porvir.

Quando a Bandeira passa altiva e linda, desfraldada ao vento, é a própria Pátria que passa. Devemos olhá-la com orgulhoso carinho.

As suas dobras guardam, condensados, séculos de heroísmo e sacrifícios de nossos antepassados. Vendo-a, nossas almas devem vibrar de energia e amor. À vista da Bandeira exaltam-se os corações bem formados, que sabem o que ela representa.

História da Bandeira Brasileira

Em 1822, quando o Brasil se tornou independente, foi adotada, como símbolo do nôvo Império, uma Bandeira verde, com um losango amarelo, tendo ao centro o Brazão de Armas Imperiais.

Proclamada a República em 15 de Novembro de 1889, uma das primeiras preocupações do governo provisório foi dar à

(*) Nota dos tradutores — Este trecho substitui o que escreveu Baden-Powell sobre a Bandeira da Grã-Breanha, a "Union Jack".

Nação uma Bandeira que, exprimindo as aspirações do novo regime, mantivesse as cores e a disposição da antiga, despertando, assim, no espírito do povo, o culto ao passado, pelas glórias de que aquêle pavilhão se havia coberto, como símbolo do Brasil.

Promulgou-se, então, o decreto n.º 4, de 19 de Novembro de 1889, que "estabelece os distintivos da Bandeira e as armas nacionais e dos sinetes da República" e que assim reza:

"O Governo Provisório dos Estados Unidos do Brasil, considerando que as cores da nossa antiga Bandeira recordam as lutas e as vitórias gloriosas do Exército e da Armada na defesa da Pátria;

Considerando, pois, que essas cores, independente da forma de Governo, simbolizam a perpetuidade e a integridade da Pátria entre as outras nações;

Decreta:

Art. 1.º — A Bandeira adotada pela República mantém a tradição das antigas cores nacionais — verde e amarelo — do seguinte modo: um losango amarelo em campo verde, tendo no meio a esfera celeste azul, atravessada por uma zona branca, em sentido oblíquo e descendente da esquerda para a direita, com a legenda — **Ordem e Progresso** — pontuada por vinte e uma estrêlas, entre as quais a da constelação do Cruzeiro, disposta na sua situação astronômica, quanto à distância e ao tamanho relativo representando os vinte Estados da República e o município neutro, tudo segundo o modelo debuxado no anexo n.º 1."

Seguem-se dispositivos sobre as armas nacionais e os sinetes da República. Esse decreto é assinado por todos os membros do Governo Provisório.

O Município neutro passou, depois, a chamar-se Distrito Federal e constitui hoje o Estado da Guanabara.

O Desenho da Bandeira

O desenho da Bandeira não é muito fácil. É comum verem-se bandeiras de tecido, à venda pelas lojas e içadas nas fachadas das casas, ou desenhadas em livros e impresso em papel, Bandeiras em que as Estrêlas, ou outras minúcias, vêm erradas.

A esfera celeste azul deve ser igual dos dois lados das Bandeiras de pano ou impressas, isto é, um dos lados não pode ser avesso do outro.

As estrêlas, além de terem tamanho determinado não são colocadas ao acaso. Representando as estrêlas principais de

algumas constelações que se vêem no céu, foram transportadas para a Bandeira guardando as posições apresentadas na madrugada de 15 de Novembro de 1889, quando se proclamou a República.

São elas: **Espiga**, da constelação da Virgem; **Procion**, do Pequeno Cão; **Sirius**, do Grande Cão; **Canopus**, do Navio; no meio está a constelação do **Cruzeiro do Sul** (5 estrelas); abaixo a **Sigma** da constelação do Oitante; a esquerda, duas constelações: o Triângulo Austral (3 estrelas) e Escorpião (8 estrelas). Um decreto de 1960 mandou colocar mais uma estrela na Bandeira para representar o Distrito Federal de Brasília sem indicar seu nome, constelação e posição, mas ainda não foi regulamentada esta modificação e portanto não está em uso. O novo Estado do Acre ainda não têm estrela que o represente na Bandeira Nacional. Logo, o desenho da Bandeira continua como o do decreto n.º 4 e a regulamentação do Decreto n.º 4545.

Os Lobinhos devem praticar até desenhar bem a Bandeira.

Sempre que virem uma Bandeira mal feita, chamem a atenção de quem a possui.

Feitura da Bandeira Nacional (art. 6 do Dec. Lei n.º 4545)

M — é o Módulo, ou seja uma medida qualquer que se toma como unidade, regulando as proporções de um desenho.

Comprimento — 20 M. Largura — 14 M.

Distância das pontas do losango até as bordas — 1,7 M.

Raio do círculo — 3,5 M.

Centro para traçar os arcos da zona branca — 2 M.

Raio do arco inferior — 8 M e do arco superior — 8,5 M.

Largura da faixa branca — 0,5 M.

Tamanho das letras de "Ordem e Progresso" — altura 0,33 M. e largura — 0,30 M., exceto a conjunção "e" cuja altura é 0,30 M. e largura 0,25 M.

Diâmetros dos círculos em que se inscrevem as estrelas — de primeira grandeza — 0,30 M., de segunda grandeza — 0,25 M., de terceira grandeza — 0,20 M. de quarta grandeza — 0,14 M.

Colocação — Espiga fica acima da terceira letra de "Progresso" (O); Procion sob a letra "O" de "Ordem"; a estrela da extrema direita do Escorpião fica sob a última letra de **Progresso**; e as estrelas Sigma do Oitante, Alfa e Gama do Cruzeiro do Sul e a letra "P" de "Progresso" ficam sobre o diâmetro vertical do círculo.

Como Hastear e Arriar a Bandeira Nacional (*)

As bandeiras têm uma espécie de refôrço branco, chamado Tralha, do lado que fica junto ao mastro. A tralha, no ângulo superior e inferior da bandeira, apresenta duas alças de pano.

Nos mastros há um cabo — chamado Adriça — que passa por uma carretilha lá no tôpo e cujas pontas devem ser amarradas nas alças da tralha com o Nó de Escota, um nó que você, dentro em breve, aprenderá.

Depois de prender a Bandeira na adriça, tome bastante cuidado para ver qual dos dois cabos vai ser puxado para hastear Bandeira, porque senão ela irá subir de cabeça para baixo (olhe principalmente para as letras). Um lobinho que hastear a Bandeira de cabeça para baixo será, aos olhos dos Escoteiros, um respeitável asno!

Colocada a Bandeira na adriça, se o hasteamento não vai ser realizado logo, dobre a Bandeira quantas vêzes seja necessário até formar um pequeno retângulo; prenda ao mastro a adriça dobrada, que sobrou abaixo da Bandeira, com uma Volta de Fiel (você aprenderá êste nó mais tarde); ponha a Bandeira dobrada entalada entre o mastro e a dupla adriça esticada que vem do tôpo do mastro.

Normalmente, mandam-se duas pessoas para hastear ou arriar a Bandeira: uma fica junto ao mastro tendo nas mãos a adriça que deve ser puxada para o hasteamento; e outra fica afastada três passos largos do mastro e tem nos braços a Bandeira, ficando uma das mãos segurando a adriça logo abaixo do Nó de Escota do ângulo inferior.

Forma-se assim, com a adriça, um triângulo retângulo cujo ângulo reto está na pessoa junto ao mastro. A Bandeira irá subir pelo lado do triângulo fronteiro ao ângulo reto que é chamado hipotenusa.

Verifique mais uma vez se a Bandeira não está de cabeça para baixo, veja também se a adriça não está embaraçada ou enroscada e experimente para saber se corre livremente em relação à carretilha, ao mastro ou a galhos de árvores próximas.

Se tudo estiver certo, diga ao Akela: "Bandeira pronta".

O Chefe de Lobinhos comandará: "Alcatéia! A Bandeira Nacional. Em saudação!" E logo a seguir dará a ordem: "Pode hastear".

(*) Nota dos tradutores — Acréscimo à edição brasileira.

O Lobinho que está junto do mastro vai puxando a adriça devagar solenemente, até que a Bandeira atinja o tópo do mastro. O outro Lobinho vai deixando a Bandeira subir e controla com as mãos, frouxamente, a adriça, mantendo-a inclinada.

Quando a Bandeira atinge o tópo, prendem a dupla adriça no mastro com uma Volta de Fiel, enrolando o cabo dobrado que sobrar. Depois, afastam-se do mastro e fazem também a Saudação. O Chefe comanda "Firmel" para tôda a Alcatéia.

Para o arriamento: os dois Lobinhos fazem a Saudação à Bandeira e depois vão soltar a dupla adriça do mastro, separar bem os dois cabos e refazer o triângulo retângulo, tal como estava no final do hasteamento. Aí, o Lobinho informa ao Chefe: "Bandeira pronta!" Este comanda a saudação da Alcatéia e depois dá a ordem: "Pode arriar!"

O Lobinho que está afastado três passos do mastro puxa a adriça com a Bandeira, de vagar, solenemente, até que possa colher em seus braços a Bandeira e ir para junto do Mastro.

O Chefe dá a voz "Firme" Os dois Lobinhos desfazem os nós de Escota que prendem a adriça às alças da tralha. As pontas da adriça são unidas com um Nó Direito (você aprenderá em breve este nó) e o duplo cabo é prêso ao mastro com uma Volta de Fiel e várias voltas, entalando a ponta.

Depois os dois Lobinhos dobram a Bandeira com cuidado, formando um retângulo pequeno, para ser guardada.

Quer no hasteamento, quer no arriamento, o Chefe, em vez de comandar a saudação do Lobinho, pode mandar cantar o Hino Nacional ou o Hino à Bandeira, que são formas verbais e sonoras de saudar o Pavilhão Nacional. Neste caso, controle a velocidade do hasteamento ou do arriamento de forma que coincida o final do hino com o movimento da Bandeira.

O mesmo cuidado se deve ter com as outras formas usadas de saudar a Bandeira: êstes mesmos hinos tocados por banda, orquestra ou gravação; marcha batida de tambores; toque de clarim; toque de Apito de Contramestre, usado na Marinha e pelos Escoteiros do Mar. Porém, em todos êstes casos (exceto quando estão cantando) os Lobinhos e Escoteiros fazem a saudação.

Jôgo: As Partes da Bandeira

Uma das maneiras de você se lembrar do que sabe sôbre a Bandeira Nacional e sua composição é desenhá-la ou desenhar as partes que a compõem. Eis um modo de fazê-lo. Cada

Matilha reparte entre seus membros o trabalho de fazer uma coleção de 14 desenhos, cada um dêles numa cartolina de 13 por 8 centímetros, mais ou menos. Os desenhos que devem ser coloridos com lápis de côr ou tinta, são os seguintes:

- 1 — um retângulo — 10 por 7 cm. — azul.
- 2 — um retângulo igual, verde.
- 3 — um losango — 8,3 por 5,3 amarelo.
- 4 — um losango — 13 por 8 cm. — alaranjado.
- 5 — um círculo de 1,7 cm. de raio — azul claro.
- 6 — um círculo igual, azul forte.
- 7 — a constelação do Cruzeiro do Sul (5 estrêlas) em branco.
- 8 — a mesma constelação com estrêlas amarelas.
- 9 — três estrêlas brancas formando um triângulo.
- 10 — quatro estrêlas brancas formando um quadrado.
- 11 — uma estrêla amarela.
- 12 — a legenda — Ordem e Progresso — em letras azuis.
- 13 — a mesma legenda, em letras verdes.
- 14 — a mesma legenda, em letras pretas.

A idéia de fazer êstes desenhos é aproveitá-los para um jôgo que descrevemos a seguir:

Cada Matilha tem um baralho com os 14 cartões com desenhos iguais a série dada. Os cartões estão embaralhados em qualquer ordem. As Matilhas ficam em fila, com o Primo a frente, e 5 passos na frente do Primo, no chão, o baralho de cartões com as faces desenhadas para baixo. Na extremidade oposta da sala ou pátio estão desenhadas a giz no chão dois quadrados para cada Matilha, um com o nome **Bandeira** e outro com o nome **Asneira**.

Ao sinal de — "Já" — os Primos correm, pegam o cartão em cima da pilha, olham e correm para os quadrados de sua Matilha, pondo o cartão no quadrado que julga adequado. Volta, toca no Lobinho seguinte, que faz a mesma coisa, e vai para o

fim da fila. Continuam assim até que todos os cartões estejam nos quadrados.

O Velho Lobo que está dando o jogo, verifica os cartões de cada Matilha, vendo os êrros que fizeram na distribuição entre os dois quadrados. Ganha quem fez menos êrros. Em caso de empate, vence o que acabou primeiro.

Hino Nacional (*)

Sempre que o Hino Nacional é cantado, você deve ficar em posição de sentido e deve também cantá-lo; para isto deve saber de cor tôdas as palavras dos seus versos. Sempre que fôr tocado por banda, orquestra ou gravação, fique em posição de sentido e faça a Saudação do Lobinho. Lembre-se: 1) Quando se canta o Hino Nacional, fica-se em posição de sentido, mas não se faz a saudação. 2) Quando se faz a saudação, não se canta.

Ouviram do Ipiranga às margens plácidas,
De um povo heróico o brado retumbante,
E o sol da liberdade, em raios fúlgidos,
Brilhou no céu da Pátria nesse instante.

Se o penhor dessa igualdade
Conseguimos conquistar com braço forte,
Em teu seio, ó liberdade,
Desafia o nosso peito a própria morte!

Ó Pátria amada,
Idolatrada,
Salve! Salve!

Brasil, um sonho intenso, um raio vívido
De amor e de esperança à terra desce,
Se em teu formoso céu, risonho e límpido,
A imagem do Cruzeiro resplandece.

Gigante pela própria natureza,
És belo, és forte, impávido colosso.
E o teu futuro espelha essa grandeza,

(*) Nota dos tradutores — No original de Baden-Powell aqui figura a letra do "God Save The Queen".

Terra adorada,
Entre outras mil,
És tu Brasil

Ó Pátria amada!
Dos filhos dêste solo és mãe gentil,
Pátria amada,
Brasil!

Deitado eternamente em berço esplêndido,
Ao som do mar e à luz do céu profundo,
Fulguras, ó Brasil, florão da América,
Iluminado ao sol do Novo Mundo!

Do que a terra mais garrida
Teus risonhos, lindos campos têm mais flores,
"Nossos bosques têm mais vida"
"Nossa vida" no teu seio "mais amores",

Ó Pátria amada,
Idolatrada,
Salve! Salve!

Brasil, de amor eterno seja símbolo
O lábaro que ostentas estrelado,
E diga o verde-louro desta flâmula
— Paz no futuro e glória no passado.

Mas, se ergues da justiça a clava forte,
Verás que um filho teu não foge à luta,
Nem teme, quem te adora, a própria morte.

Terra adorada,
Entre outras mil,
És tu Brasil,

Ó Pátria amada!
Dos filhos dêste solo és mãe gentil,
Pátria amada,
Brasil!

A letra do Hino Nacional é de Osório Duque Estrada e a música de Francisco Manuel da Silva.

Jôgo: Compreendendo o Hino Nacional

Não basta saber de cor um Hino. Você precisa saber o que ele diz, compreendendo o significado de tôdas as palavras. Eis um jôgo para facilitar esta compreensão.

Alcatéia sentada em semicírculo diante de Akela. Akela dá ao Lobinho à sua esquerda um dicionário de português e pergunta o significado da primeira palavra do Hino — **Ouviram** — informando que é um verbo. Se ele responde certo (Escutaram — por exemplo), sem ter que consultar o dicionário, passa êste, por ordem de Akela, ao seu vizinho da esquerda, a quem Akela irá perguntar a palavra seguinte — **Ipiranga**. Se não souber deve procurar no dicionário até encontrar o significado, mas perde um ponto. Assim, vai continuando o jôgo com as palavras seguintes (umas são fáceis, outras difíceis), sempre da esquerda para a direita, até o final. Só se perguntam os Substantivos, Adjetivos, Advérbios e Verbos, sendo que êstes merecem a informação de que se trata de um tempo de verbo, para que o Lobinho possa procurar no dicionário, se necessário, o Infinitivo.

Vence quem tiver, no final, menos pontos perdidos.

Êste jôgo pode ser usado também com outros Hinos, poesias e trechos de literatura, tendo como vantagens extras o aumento do vocabulário do Lobinho e o hábito de saber consultar dicionários.

Santos Patronos

Um Santo Patrono é um Santo sob cuja proteção celeste se coloca um país ou uma entidade.

O Movimento Escoteiro têm três santos patronos.

São Jorge — Patrono dos Escoteiros

São Paulo — Patrono dos Pioneiros

São Francisco de Assis — Patrono dos Lobinhos

As histórias desses Santos podem ser contadas aos Lobinhos, servirem de tema para dramatizações em mímica ou faladas, etc.

Procure no apêndice n.º 2 as histórias dêsses Santos Patronos do Escotismo para suas atividades da Alcatéia.

OITAVO BOCADO

Observação e Adestramento dos Sentidos - Cataventos e Estátuas - Ninhos de Pássaros - Ver Sem Ser Visto - Exploração Noturna - O Lobo Tem Faro Aguçado - O Lobo Tem Bom Ouvido - O Jornal Escrito na Neve - Interpretação de Pistas - Animais de Estimação - Jôgos e Práticas - Jornadas de Observação.

Ora pois, esta é a Lei da Floresta,
Como o céu, vera e eterna será...
E o Lobo que a cumpre, prospera,
Mas se o Lobo a quebrar, morrerá.

.....

O Chacal segue o Tigre na caça,
Mas ao teres bigodes, Lobinho,
Lembra bem: Lobo é um caçador!
Vai e caça a comida sozinho!

RUDYARD KIPLING

Isto significa, de acôrdo com a Lei da Floresta, ser o chacal um animal que não caça para conseguir sua comida, mas ras-teja atrás do tigre quando êste parte para a caça e depois apanha os restos deixados por êle ao terminar sua refeição.

O chacal é como aquêles homens inúteis, que não sabem ganhar a vida e vivem servilmente mendigando, como parasitas dos outros.

O Lobo não é desta espécie. Alimenta-se caçando, como os homens viris que ganham a vida com seu próprio suor, traçam seu caminho e conseguem uma situação no mundo conquistada pelo seu próprio esforço, sem deixar-se ficar à espera dos outros que venham ajudá-lo.

Assim, meu caro Lobinho, você aprenderá a fazer o mesmo.

Quando um lobo parte para a caçada, êle fareja a caça e sabe por onde ela passou e para onde foi.

Os homens, que não tem olfato tão desenvolvido, caçam os animais seguindo suas pegadas: rastrear é, para os Escoteiros, o meio por excelência não só de caçar como de obter informações.

Seguir rastros, interpretar vestígios, ver sem ser visto e tocar são coisas interessantes, mas se você quer ser um bom seguidor de pista, terá que se adestrar e praticar muito. Leva sete anos, na Índia, o adestramento de um bom rastreador. Acho que você terá que esperar até ser Escoteiro para fazer o verdadeiro rastreio, mas existe uma porção de coisas que você poderá fazer enquanto é um Lobinho, e que serão de grande utilidade no futuro.

Observação e Adestramento dos Sentidos

Antes de um Escoteiro ser um bom seguidor de pistas, é necessário ter o hábito de ver e observar as menores coisas que possam ajudá-lo a alcançar seu objetivo. Ele não terá apenas que ver tudo, mas usar seus ouvidos, seu nariz e suas mãos. Acima de tudo isto, terá de usar seu cérebro, e só assim é que poderá tirar conclusões do que observar.

Como Lobinho, você aprenderá a usar seus olhos e ouvidos, seu nariz e mãos, e finalmente sua "cabeça". Parece um rol de coisas, mas não é tanto!

Isto lhe dará muito que fazer, e eu vou mostrar a você como fazê-lo, não somente enquanto você estiver com a Alcatéia, mas o dia inteiro, até que a observação de tudo seja um hábito permanente.

Quando eu tinha a idade de um Lobinho, costumava anotar o número do policial que encontrava e procurava, depois, lembrar-me do local onde ele estava estacionado. Então, saía com um amigo para passear em um dos lugares onde ele estacionava (alguns policiais fazem "ponto" em lugares determinados, para regular o tráfego, etc.; outros são "volantes", policiais encarregados da vigilância de determinadas zonas, que percorrem toda extensão do seu distrito).

Quando via um policial à distância, punha a mão fazendo sombra aos olhos, olhava atentamente em sua direção e vagarosamente lia o seu número, bem como a letra da sua divisão. Quando passávamos junto a ele, meu companheiro verificava que eu tinha acertado e ficava admirado de minha "maravilhosa" acuidade visual, que de tão longe havia lido corretamente!

Cataventos e Estátuas

Não é mau conhecer de vista todos os cataventos da cidade, onde há cruzetas fixas mostrando os pontos cardeais, geralmente colocados nas tôrres de igrejas e edifícios. Eu me acostumei a ter um caderno no qual sempre desenhava todos os cataventos que descobria. Poucas são as pessoas que olham para cima e tomam conhecimento da sua existência.

No alto do Royal Exchange (Bôlsa de Valôres) de Londres existe um imenso gatinhoto dourado como catavento. Penso que milhares de pessoas por ali passam todos os dias, mas poucos o observam. Elas não têm os olhos abertos para observar em tôrno como os Escoteiros e Lobinhos.

Si perguntarmos a um Escoteiro de Manchester onde está localizada a estátua de São Jorge com o dragão, êle nos dirá imediatamente que existe uma pequena, no alto da estátua da rainha Vitória, em Piccadilly.

Houdine, grande prestidigitador, baseava muitos de seus truques de ilusionista em observar, num relance, uma série de coisas de que se lembrava à propósito.

Ele se tinha exercitado desde pequeno; um olhar rápido, de poucos segundos, em um mostruário de uma loja, depois dava as costas e enumerava aos seus amigos tudo o que estava exposto. É um excelente exercício para um Lobinho. Você deve praticá-lo.

Você pode também lêr os números dos automóveis e guardar a hora em que os viu.

Mais tarde, procure lembrá-los e escrevê-los. É um outro exercício muito bom e algumas vêzes poderá ser de utilidade prática, pois um automóvel poderá estar sendo procurado pela polícia por ter atropelado alguém e estar fugindo. Quando a polícia publica nos jornais o número dos automóveis que estão sendo procurados, você poderá informar que viu o carro em tal lugar e a tal hora.

Sei que muitos de vocês gostam de anotar o número da máquina dos trens. Não se esqueçam de observar os diferentes tipos de locomotivas e muitas outras coisas que você pode ver com seus olhos vivos.

Tudo isto constitui um bom treinamento para aperfeiçoar a observação.

Ninhos de Pássaros

É necessário saber observar bem os menores indícios se você deseja estudar os hábitos dos pássaros e seu modo de fazer os seus ninhos.

Todos os Escoteiros e Lobinhos gostam de descobrir ninhos — não para retirar os ovos, mas para observar como os pássaros os constroem, a cor e tamanho dos ovos das várias espécies de pássaros e como os pais alimentam e criam os filhotes. Tudo isto você pode fazer observando-os à distância e vendo sem ser visto.

Só os perversos destroem ou derrubam os ninhos e roubam os ovos; Escoteiros e Lobinhos fazem tudo para protegê-los.

Naturalmente, se você explorar e vasculhar, atabalhoadamente, o mato, poderá encontrar um ninho, mas isto nada tem de interessante; o que tem valor é observar as idas e vindas dos pássaros e determinar o lugar do ninho. De fato, com muitas espécies de pássaros ariscos, só assim procedendo é que se pode determinar o lugar em que está o ninho. Em alguns casos, a tarefa é difícilíssima.

Do Quero-Quero (*), pássaro do sul, símbolo da vigilância, é difícilíssimo encontrar o ninho. Ele o faz no chão, próximo a pequenos banhados ou lagoas e escondido entre pequenos arbustos; quando alguém dêle se aproxima, corre rastejando, em silêncio, de 30 a 50 metros, lança seu grito característico e alça vôo. Para encontrar seu ninho, é necessário explorar grande área de terreno e com o máximo cuidado, pois o ninho está disfarçado no pé de touceira de macega. O mesmo êles fazem quando pousam no chão, sempre longe de seu ninho. Fácil o João de Barro; êste faz seu ninho típico, semelhante a um pequeno forno, localizando-o nos postes de eletricidade ou telégrafo, nos mourões das cercas e fica sempre de sentinela junto a êle; quando alguém se aproxima, lança uma série de picados. As Curruíras fazem seus ninhos nos buracos das paredes, é fácil descobri-los. As Andorinhas, nos beirais dos telhados, como também os Pardais. O Beija-flor constrói um belo ninho nas extremidades dos galhos. O Bem-te-vi faz um ninho muito comprido e complicado, facilmente visível.

(*) Nota dos tradutores — Pássaros brasileiros e suas características, substituem os pássaros europeus citados por B. P.: Plover (Tarâmbola), Skylark (Cotovia), Willow-Warbler (Toutinegra), — Titmouse (Chapim), Nuthatch (Picancilho).

Ver Sem Ser Visto

A primavera é, na Europa, a estação mais interessante para estudar a Natureza, os pássaros, as flôres.

As andorinhas e outros pássaros começam a chegar de longe, além do mar, para passar o verão na Inglaterra. Mas os rapazes que não sabem usar seus olhos e ouvidos não encontram a metade do prazer que um Lobinho goza ao andar pelos bosques ou ao passar pelos caminhos arborizados.

Ouvidos atentos irão descobrir a Toutinegra ou a Felosa, êste pequeno e inquieto passarinho castanho, pelo seu piar agudo; mas serão necessários olhos aguçados para localizá-lo e seguí-lo na sua alegre atividade, pulando de galho em galho. É um prazer descobrir o ninho do Tordo e ver a fêmea de olhos brilhantes chocando os ovos.

É muito interessante ter um caderno para tomar notas de todos os pássaros que você vê, e a data em que você os viu ou ouviu pela primeira vez depois do inverno. No ano seguinte, você pode comparar as antigas com as novas datas, ou compará-las com as notas de um companheiro.

Anote o dia em que pela primeira vez ouviu um Cuco, ou viu a primeira Andorinha do ano, ou a primeira Cotovia ou Picancilho.

Se você puder desenhar os pássaros e seus ovos, seu caderno ficará mais interessante ainda.

Fazer também uma lista de todos os ninhos que já descobriu é algo muito interessante e digno de ser guardado.

Os Lobinhos da jangal aprendem a cuidar de si na selva. Eles aprendem a observar pássaros e animais, dia a dia, e fazem isto para saber os seus hábitos, tal como fazem os meninos que são Lobinhos. Porém o objetivo do menino é conhecer um pouco mais sôbre os seres que vivem nas matas e desenvolver um amistoso interêsse pelo que fazem, enquanto o jovem lobo faz isto porque assim conhece melhor o meio de caçá-los e sabe como apanhá-los para o seu jantar.

Quando os lobinhos da selva cercam um bando de Tarâmbolas que cisca o chão e delas se aproximam cuidadosamente, pouco a pouco, rastejando seus corpos cinzentos no fôfo musgo acinzentado, de forma a serem confundidos com troncos crestados pelo tempo, a caçada torna-se deveras excitante, pois para aquelas bocas famintas, são poucas e raras as suculentas refeições.

Mas, depois, quando chegam os patos selvagens em tôdas as lagoas e açudes, os Lobinhos da selva aprendem a engodar estas tôlas aves, aproveitando a sua inata curiosidade.

Êles se escondem nas ervas das margens e um vai espojar-se perto e em lugar visível, até que os patos esticam o pescoço e observam curiosamente o espetáculo. São, naturalmente, tímidos e selvagens, mas a curiosidade é mais forte do que a timidez, por isso, os patos não podem deixar de dar uma bicada em cada novidade que surge.

Ora silenciosamente, ora grasnando barulhentemente, deslizanda na água, o bando volteia, foge, aproxima-se e acaba nadando para a margem, com os pescoços esticados para frente para ver melhor o que está acontecendo. Aproximam-se cada vez mais, até que, de repente, qualquer coisa salta rapidamente do meio das ervas, há um clamor de espanto e patos a voarem em tôdas as direções.

Mas alguns ficam para pagar, aos lônos, o preço da sua curiosidade.

Exploração Noturna

O verdadeiro explorador não se fia unicamente em seus olhos, porque êle terá de trabalhar também à noite, e, naturalmente, não verá tão bem como durante o dia. É necessário recorrer aos outros sentidos: a audição, o olfato e o tato.

Uma vez aconteceu-me ter de dirigir uma grande tropa do exército através de uma escura floresta, durante a noite. Tratava-se de surpreender o inimigo. Eu tinha estado lá em observação no dia anterior, portanto, encontrei minhas próprias pegadas e orientei-me por elas, apalpando-as.

Todo o explorador terá ocasião de trabalhar à noite, por isso, recomendo aos Lobinhos aprenderem como se faz isto.

Um bom exercício é levantar-se de madrugada, quando ainda está escuro, escovar os dentes, fazer os seus exercícios, tomar banho, vestir-se e até dar o laço na gravata e pentear-se no escuro, sem acender a luz. Com um pouco de prática logo você fará tudo isto perfeita e rapidamente.

Outro exercício é procurar orientar-se de olhos fechados ou com uma venda nos olhos.

Você descobrirá como é útil ter vários sentidos.

Você pode usar a audição ouvindo sons e orientando-se por êles; ouvindo o sino ou o relógio da igreja, o apito do trem ou o coachar das rãs ou o grito do Maçarico na lagoa, — tudo isto pode ajudar a orientar-se sem necessidade dos olhos, ou quando você não pode ver e saber em que direção está seguindo.

Pelo olfato você pode saber que está passando por um estábulo, pela cocheira, pelo armazém ou mercearia, açougues, farmácias, etc., e gular-se por êsses melos.

O Lobo Tem o Faro Aguçado

Existia, no Egito, um velho guia árabe, totalmente cego, entretanto, em pleno deserto encontrava o bom caminho pelo cheiro da areia. De tempos em tempos apanhava um punhado de areia e cheirava-a a fim de verificar se estava no caminho certo. Êle conhecia o cheiro de cada local de acampamento, identificando-o ao chegar.

Um dia seus companheiros quizeram enganá-lo e levaram consigo um saco de areia do último local de acampamento. Chegando no lugar de um nôvo pouso, deram ao cego a areia trazida no saco. Êle cheirou, ficou um tanto embaraçado, tornou a cheirar, e muito aflito e profundamente triste, declarou que havia cometido um êrro absurdo e que os tinha guiado ao ponto de partida. Estava sèriamente desolado, até que os companheiros, rindo, informaram a verdade.

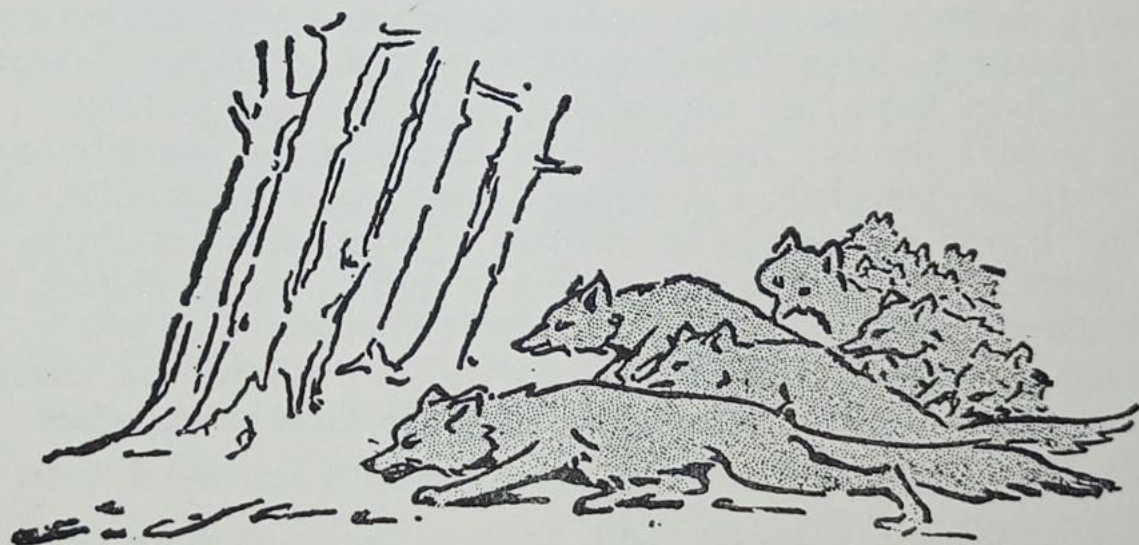


Fig. 22 — Lôbos se aproximando da prêsa

Quando estávamos em guerra com os Zulus, já fazem muitos anos, fui despertado num bivaque durante a noite, por um cheiro esquisito. Era o cheiro de um nativo. Acordei os companheiros e êles nada sentiam. Ê que a maioria dêles era fumante, e um homem que fuma não tem o olfato tão bom como o que não fuma.

É por isto que um verdadeiro explorador não fuma.

Pois bem, isto salvou-nos a vida porque pressenti que o inimigo estava algures, próximo de nós, e mantive o bivaque alertado. Daí a pouco foi ouvido o ruído dêles rastejando em nossa direção para nos surpreender dormindo, mas sucedeu exatamente o contrário, êles é que foram surpreendidos por uma descarga que os fez debandar.

Você pode, assim, avaliar os serviços que poderá prestar o olfato. Eis outra história, passada na França.

Um homem trazendo um pacote, apresentou-se em casa de um rico banqueiro. Como êste estivesse ausente, sua mãe recebeu o embrulho. O indivíduo declarou que o pacote continha algo de grande valor e, por isto, pedia um recibo. Enquanto a senhora inclinava-se sôbre a mesa para assinar o recibo, o indivíduo apunhalou-a pelas costas, fazendo o mesmo a uma irmã da vítima que veio em seu socorro. Cometido o crime, fugiu. As senhoras ficaram apenas feridas e declararam às autoridades policiais que o mesmo indivíduo tinha visitado o banqueiro, há tempos, e dado o nome de Jamet.

A polícia procurou Jamet em vão.

O Chefe do departamento de investigações examinou o embrulho deixado pelo homem. Só encontrou um velho indicador de estrada de ferro. Examinando com mais atenção, descobriu que o livro tinha um cheiro particular, o dos cortumes.

A polícia fez um inquérito nos cortumes de Gentilly, perto de Paris, e descobriu um homem que ocupava um alto cargo e que havia recentemente visitado o banqueiro em Paris. Foi êle levado à presença das senhoras que o reconheceram imediatamente como o criminoso e êle confessou o crime.

Veja como é importante ser capaz de observar os menores sinais, reuni-los e interpretá-los a fim de tirar conclusões.

O Lobo Tem Bom Ouvido

. Durante a guerra sul africana, eu estava acampado próximo a uma montanha. No alto dos rochedos ouvi um macaco Babuíno lançar um grito de alarme.

No acampamento estavam várias centenas de homens, não sei se êles ouviram o grito, mas se ouviram não deram atenção. Porém, para um explorador, isto podia significar uma porção de coisas.

Qual o motivo do repentino alarme do macaco, lá no alto dos penhascos, e de ter êle lançado aos seus companheiros o grito de alerta? Apanhei um binóculo e observei cuidadosamente a montanha.

Imediatamente, descobri duas ou três cabeças humanas entre os rochedos. Como êles escondiam cuidadosamente o corpo, conclui que eram exploradores Boers em excursão de espionagem. Enviei, então, secretamente, duas patrulhas que fizeram uma volta, subiram pelas costas da montanha, e surpreenderam os espias pela retaguarda, aprisionando-os.

A minha suposição foi confirmada: eram espões inimigos que, andando de um lado para o outro, tinham alarmado os macacos.

O Jornal Escrito na Neve

Como pode um jornal ser escrito na neve? Pois é fato. O inverno, quando chega, envia uma multidão de pequenas fadas brancas para fazerem um jornal que irá dar as últimas notícias.

Estas fadas são os flocos de neve que chegam turbilhando às centenas, aos milhares, aos milhões e bilhões até que cobrem todo o solo com um extenso lençol branco. Eis o jornal e qualquer pessoa dotada de espírito observador poderá ler as novidades. No comêço, êste lençol parece branco e liso, mas, se você observar um pouco, verá pequenos sinais, pequenas marcas e, se as souber ler, elas lhe darão interessantes novidades.

Vamos passear na neve e ler as novidades.

Alto, o que é isto?

Mestre Pardal passeou na neve.

Como eu sei? Fácilmente; os pequenos pássaros que vivem nas árvores têm por hábito, quando em terra, saltitarem com as duas patas ao mesmo tempo.

Se fôsse a senhorita Tentilhão, suas patas seriam menores e sua cauda roçaria na neve de vez em quando, deixando uma marca semelhante a uma escôva que tivesse passado levemente.

Se fôsse a senhora Tordo, suas patas e seus saltos seriam maiores.

Os pássaros maiores, que vivem geralmente no solo como os faisões, as galinhas os pavões, marcham colocando um pé diante do outro.



Fig. 23 — As galinhas colocam um pé em frente do outro

Aquêles que vivem na água, bambolem o corpo sôbre suas largas patas chatas, com os dedos virados para dentro, como a velha mãe Pata e seus patinhos amarelos ou também o conselheiro Ganso com seus dedos gotósos.



Fig. 24 — As aves que vivem na água bambolem o corpo de um lado para o outro, com seus grandes pés chatos e os dedos virados para dentro, como a velha mãe Pata e seus patinhos amarelos

Mas que é isto?

Mestre Pardal parou e travou violenta batalha com um pedaço de pão por êle roubado. Depois começou a saltar com êle no bico, pois era um pedaço grande de pão, a julgar pelas marcas na neve. Êle não deixou aqui, mas também não podia tê-lo comido, portanto êle deve tê-lo carregado.

É verdade, lá está o pão no chão, lá adiante e os rastros saltitantes se dirigem para êle.

Mas o que é isto que cruza o caminho de Mestre Pardal?

Oh! é o Irmão Coelho que saiu a passeio. Logo depois, onde encontramos o pão, as pegadas de Mestre Pardal param bruscamente: êle levantou vôo. Teria êle se assustado com a chegada do Irmão Coelho?

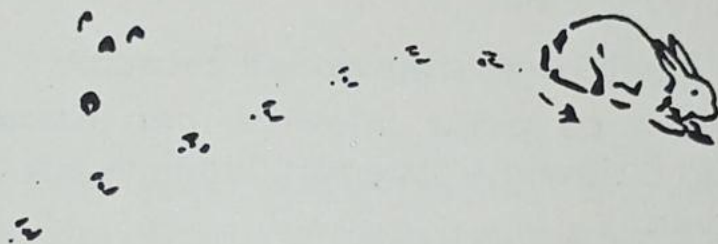


Fig. 25 — Irmão coelho saiu a passeio. Note-se a pista sôbre a neve

Não. As suas pegadas estão superpostas às do Irmão Coelho, portanto êle veio depois do Irmão Coelho ter passado por aqui. Ainda mais, eu penso que, se o Irmão Coelho tivesse encontrado o pedaço de pão, êle não o teria deixado. Você não acha?

Mas, então, o que teria sucedido a Mestre Pardal para terminar tão bruscamente seus saltos? Por que deixou seu banquete e fugiu?

Oh! já sei!

Eis outras pegadas. Quem é êste que marcha tão cuidadosamente que suas patas trazeiras pisam quase exatamente sôbre os sinais das dianteiras, de tal modo que as pegadas de quatro patas ficam reduzidas a duas?

É Madame Gata! Ela saiu para caçar, pois vemos seus passos diminuírem cada vez mais, à medida que se aproxima

de Mestre Pardal e a sua cauda balança nervosamente, varrendo a neve, muito de leve, de lá para cá.



Fig. 26 — A senhora gata sai à caça

Mas o que significa esta mudança brusca?

Ela pula sôbre as patas traseiras, cai fazendo quase um quarto de volta à direita e foge rapidamente em grandes saltos para a esquerda.

Ah! Sim! é porque o velho Taú, o cão, a persegue.



Fig. 27 — O velho Taú, o cão, persegue a senhora gata

Aqui estão os sinais de seu galope. Ele fez profundos buracos na neve e jogou-a para trás nos seus saltos violentos ao perseguir a gata.

Mas, como o seu dono, Senhor Giles, ficou zangado! Você pode ver onde êle parou aqui para chamar o Taú.

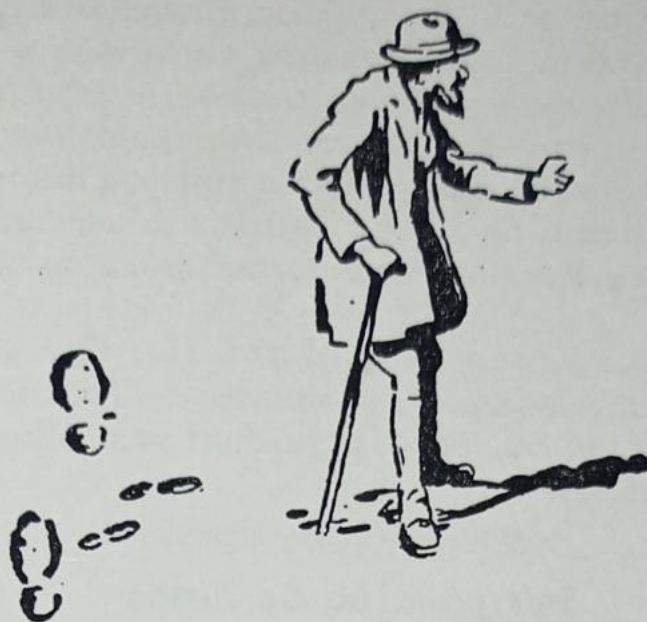


Fig. 28 — O sr. Giles está muito zangado com Taú

Ah! Entendi. Não estão vendo? Jogou a bengala sôbre Taú. Então o pobre Taú voltou humildemente trazendo na boca a bengala, porque, como se vê, os passos do Senhor Giles não vão até o lugar onde caiu a bengala, mas as pegadas do cão vêm em direção ao Sr. Giles e a bengala não está mais caída sôbre a neve.



Fig. 29 — Taú volta humildemente ao seu dono, trazendo a bengala

Enfim, tudo terminou bem. Ninguém morreu ou foi ferido. O Senhor Giles voltou para casa apoiando-se na bengala e Taú correndo atrás dêle. A Madame Gata fugiu com a cauda em pé. Mestre Pardal está piando no alto da chaminé e o Irmão Coelho está são e salvo na sua quente e sêca toca.

Eis o fim do jornal, por hoje.

"E o que aconteceu com as fadas"? perguntará você, naturalmente.

Muito bem, quando caem no chão elas morrem como todo o mundo. Ficam no chão estendidas, brancas e frias até que o sol as venha acordar. Então, elas se dissolvem e desaparecem, mas suas almas sobem de novo ao céu, e elas se reúnem em grandes nuvens brancas que navegam pelo céu azul.

Depois, quando você deseja mais notícias sobre a terra, elas descerão sob a forma de flocos de neve e espalhar-se-ão novamente no solo e será um novo jornal para você ler, se você souber lê-lo.

É possível substituir o "Jornal na Neve" pelo "Jornal da Areia" ou "Jornal na Lama" ensinado a "Leitura" do "Jornal" em sinais existentes ou, para a prática, em sinais preparados para essa finalidade.

Interpretação de Pistas

O persa Zadig era um explorador admirável.

Um dia, um dos melhores cavalos do rei fugiu e não foi possível, nos primeiros momentos, encontrá-lo.

Zadig passeava no bosque quando alguns empregados do rei o encontraram e perguntaram-lhe se não tinha visto o cavalo.

Ele respondeu: — "É um belo cavalo puro sangue cinzento, com 1 metro e meio de altura, com uma cauda de 1 metro de comprimento, mais ou menos, que traz um buçal cinzelado de ouro, está calçado com ferraduras de prata e manqueja do pé dianteiro esquerdo?"

— "É, disseram os empregados", "onde está êle"?

— "Não sei, não o vi"

Os empregados prenderam Zadig, julgando que êle tivesse roubado o cavalo. Mas logo depois êste foi encontrado e levado para as cavalariças reais.

Interrogaram, então, Zadig e êle deu a seguinte explicação: "Eu observei a trilha da floresta e notei as pegadas de um cavalo, o que prova ter o animal passado por lá; as pegadas eram de trote, mas, a pata esquerda da frente fazia passo mais curto do que a direita, logo concluí que manquejava. As marcas das ferraduras eram pequenas como as de um cavalo de raça. Existia poeira no capim dos dois lados do caminho, mas esta poeira tinha sido sacudida aqui e acolá, à direita e à esquerda, pela cauda do cavalo. O caminho tinha 2 metros de largura, logo, a cauda teria 1 metro. Em determinado lugar do

caminho, uma árvore se enclinava sôbre êle e um dos ramos estava justamente a 1 metro e meio de altura. Passando por baixo dêle, o lombo do cavalo deixou dois ou três pelos. Verifiquei, assim, que o cavalo era cinzento de 1 metro e meio de altura. Trotando, êle bateu com a pata em uma pedra e sua ferradura deixou um pequeno pedaço, notei que era prata. Êle parou para comer capim em determinado trecho do caminho, perto de uma pedra e nesta deixou marca de ouro, isto provou-me a qualidade do buçal".

Eis como um explorador recolhe informações, mas, para tal, necessário se torna que tenha os olhos abertos e não escape, aos seus olhares, o menor sinal. É necessário um longo tempo de aprendizagem antes que você possa ter tanta capacidade.

Animais de Estimação

Para ajudá-lo a estudar e compreender os costumes dos animais ou pássaros, você deve criar animais domésticos, mesmo que sejam pequenos para começar, como o porco da índia ou o rato branco. Antes de tudo você deve pedir licença à sua mãe, como é natural. Um dos artigos da Lei Escoteira diz "O Escoteiro é bom para os animais e as plantas". Você deve, desde já, preparar-se para ser Escoteiro, sendo bom para qualquer animal que encontre. Se tem um animal de estimação, há muita coisa que você pode fazer por êle. Deve ser alimentado pontualmente (você gosta de ser alimentado a hora certa, não é?), o local a êle reservado deve estar rigorosamente limpo, etc.

Jôgos e Práticas

Agora darei alguns jogos e práticas para que você possa educar e aguçar seus sentidos.

Na Lagoa — Risca-se no chão um círculo com giz e o Velho Lôbo coloca-se no centro. Os Lobinhos formam um círculo, por fóra da marca de giz. Quando o Velho Lôbo diz "Na Lagoa", todos pulam para dentro do círculo. À voz de "Sôbre a margem", todos pulam para fóra. Se a ordem é "Na Lagoa" e todos estão dentro dela (no interior do círculo), ninguém se mexe, bem como ninguém sairá do lugar se a ordem dada fôr "Sôbre a margem" e se todos estiverem fóra da lagoa. Ordens como

"Sôbre a lagoa" e "Na margem" devem ser ignorados, pois são armadilhas para enganá-los. O Lobinho que menos erra será o vencedor.

Baloo disse — Os Lobinhos formam um círculo em volta do Velho Lôbo, que dá rapidamente, várias ordens, mas nenhuma delas será obedecida se não fôr precedida pelas palavras "Baloo disse". O Lobinho perde uma "vida" quando erra. Dar a cada Lobinho um certo número de vidas, para os menos experientes e de menos idade, um número maior.

Toque nisso ou naquilo. — O Velho Lôbo, no correr de qualquer jôgo, determina aos Lobinhos: "Toque no ferro", "Toque em algo de côr amarela", etc. Os Lobinhos, logo após a ordem, correrão para tocar na coisa indicada. O que tocar por último perderá um ponto.

O que é isto? (Sabor) — Todos os Lobinhos tomarão parte no jôgo, com os olhos vendados. Preparam-se dez coisas de sabor bem conhecido. Todos os Lobinhos provam; o que acertar maior quantidade será o vencedor.

Eis aqui algumas coisas de sabor forte — hortelã-pimenta, alcaçuz, queijo, cebola, alho, sal, etc...

O que é isto? (Olfato) — Coloca-se sôbre uma mesa, em linha, saquinhos de papel contendo substâncias diferentes e de cheiro característico: café, alho, fumo, cebola, pétalas de rosas, cravo, couro, casca de tangerina, de laranja, etc. Dá-se a cada Lobinho 5 segundos para cheirar cada saco: depois de terem cheirado todos, escreverão ou dirão ao Velho Lôbo o conteúdo de cada um, na ordem correta.

O que é isto? (Tato) — Todos os Lobinhos tomam parte, com os olhos vendados. Um certo número de sacos de papel contendo coisas dentro, como arroz, feijão, torrões de açúcar, chá ou mate etc., são entregues aos Lobinhos; o que identificar maior número de coisas é o vencedor.

O que é isto? (Audição) — Todos os Lobinhos tomam parte, com os olhos vendados. Um Velho Lôbo produz uma série de ruídos, como: encher uma câmara de ar do pneu de bicicleta, fechar uma porta, arrastar uma cadeira no assoalho, etc. O Lobinho que acertar maior número de vêzes será o vencedor.

Caçando — Um Lobinho, com os olhos vendados, fica sentado no meio do círculo de Lobinhos. A um sinal do Velho Lôbo, um Lobinho por êle indicado, rasteja, silenciosamente e procura tocar no que está no centro. Se consegue isto, êle substituirá o que lá está. Se o Lobinho que está no centro do círculo ouvi-lo e localizá-lo, apontando em sua direção antes de ser tocado, continuará no seu lugar.

Desenhar uma "cara" — Jogadores em círculo. O Velho Lobo desenha uma "cara" no ar.



Primeiro, o contôrno no sentido dos ponteiros do relógio; em seguida, o olho direito, depois o olho esquerdo, o nariz de cima para baixo e, finalmente, a bôca da direita para a esquerda, tudo com o dedo indicador da mão **esquerda**.

Cada Lobinho procurará desenhar a "cara" exatamente na ordem e da mesma maneira em que as partes foram apresentadas.

Jornadas de Observação

Leve a Alcatéia para uma caminhada, pela cidade ou pelo campo, e determine, prèviamente, quantos pontos cada um ganhará observando certos objetos pelo caminho.

Eis um exemplo:

Um cavalo que manca	8 pontos
Pardais que voam	3 pontos
Bando de 7 pássaros	3 pontos
Uma pedra em forma de ovo	3 pontos
Uma determinada árvore	1 ponto
Uma roupa vermelha	1 ponto
Um catavento	1 ponto

e assim sucessivamente.

Quando o Lobinho observa uma destas coisas que contam pontos, êle dirá ao Chefe em voz baixa, e êste anota os pontos em frente ao seu nome.

No fim da jornada, ganha o que obteve maior número de pontos.



NONO BOCADO

Um Acidente nas Cachoeiras de Niágara - O Que um Escoteiro Teria Feito - O Emprêgo dos Nós — Jôgo: Fazendo embrulhos - Informações Pessoais - Marinheiros - Cada Um em Seu Lugar - Cumprindo seu Dever - Bravura de Escoteiros - A Caverna do Lobo - Como Construir uma Toca.

Um Acidente nas Cachoeiras de Niágara

Durante uma das minhas recentes visitas ao Canadá, soube de um terrível acidente nas cachoeiras do Niágara.

Era inverno; três pessoas, um homem, sua espôsa e um rapaz de 17 anos passavam por uma ponte que o gelo tinha formado sôbre o rio. De repente, a ponte de gelo quebra-se; o homem e a mulher ficaram em um pedaço e o jovem em um outro e a correnteza começou a levá-los lentamente. Em volta dêles, pedaços de gelo flutuavam e, com a correnteza, chocavam-se uns aos outros, impedindo portanto que êles se salvassem a nado, e tornando mesmo impossível o uso de botes.

Estavam êles a mercê da corrente que no comêço era lenta, mas, seguramente os levaria, em breve, às corredeiras, que são terríveis neste rio e que começavam a um quilômetro mais abaixo. Nas margens, várias pessoas assistiam a situação desesperada dos três infelizes e, em virtude dos sérios perigos, ninguém se aventurava a fazer qualquer coisa por êles.

O curso do rio os levaria, fatalmente, a passar sob duas pontes que existiam antes das corredeiras.

Os infelizes derivaram, assim, durante uma hora, antes de chegarem a elas.

Nas pontes, homens aguardavam a passagem dêles, munidos de cordas (as pontes ficavam a uns 50 metros do nível das águas), que fizeram ficar pendentes para içar as vítimas dêste acidente.

O jovem conseguiu segurar-se a uma delas, e mãos caridosas começaram a içá-lo, porém, mal tinha sido erguido alguns metros, o infeliz, esgotado, com as mão geladas, largou-a, caiu no rio gelado e desapareceu.

Uma outra corda foi segurada pelo homem que fêz todos os esforços para amarrar sua mulher, a fim de que ela, ao menos, fôsse salva, mas a correnteza já era rápida, êle tinha as mãos geladas, não pôde fazer um nó, e sua tortura terminou, pois foi tragado pelas águas das corredeiras.

O Que um Escoteiro Teria Feito

É fácil ser sábio após o acidente, mas êste desastre merece reflexão. O que teria feito você em tais circunstâncias? Você sabe que em casos semelhantes é obrigação de um Lobinho pensar e agir imediatamente.

Um Chefe Escoteiro canadense contou-me que, viajando em um trem, onde se discutia o caso, e sem que ninguém soubesse sua qualidade de Escotista, ouviu a seguinte frase: "Eu tenho a certeza que se existisse entre os espectadores de tão terrível acidente um Escoteiro, êle saberia salvar êstes infelizes".

Vê, portanto, o que todo o mundo espera de você.

O importante é que você deve estar preparado e "Sempre Alerta" para corresponder a esta confiança.

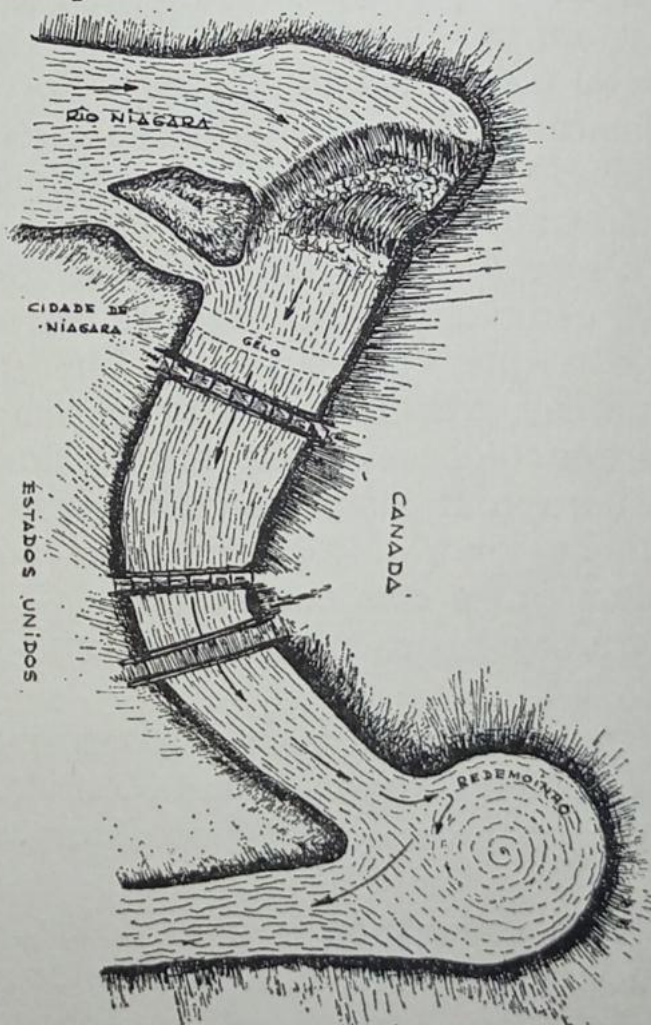


Fig. 31 — Êste esbôço topográfico mostra o local do acidente

Mas, como eu dizia atrás, é fácil ser sábio após o acontecimento, porém é também interessante saber o que você faria se estivesse presente, porque pode acontecer de novo uma coisa semelhante.

O Emprêgo dos Nós

Uma coisa se aprende neste acidente: é a vantagem enorme de saber fazer nós, tal como todos os Escoteiros sabem.

Muita gente perguntará: "Para que serve aprender uma coisa tão simples?"

Pois bem, eis o caso em que esta arte poderia ter salvo três vidas.

Antes de descer as cordas da ponte, deveriam ter feito uma alça, simples ou dupla, a fim de que os infelizes pudessem enfiar os braços e as pernas. As cordas não tinham alça, os coitados não sabiam fazê-las e, por isso, não puderam se salvar.

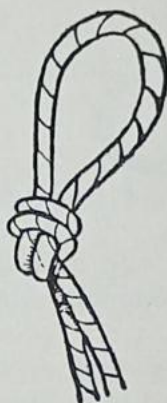


Fig. 32 — Um nó simples e comum no seio de uma corda dobrada faz uma forte alça, que é o Nó de Aselha, fácil de fazer, mas quase impossível de desfazer-se

Cada Lobinho deve saber fazer nós perfeita e rapidamente.

Verifique como os meninos comuns são desajeitados ao fazerem um nó! Eles fazem muitas vezes um emaranhado do barbante ou da corda e dizem que fizeram um nó; quando temos necessidade que ele agüente, tudo se desmancha, e quando queremos desfazê-los, impossível. Isto não pode nunca acontecer a um marinheiro ou a um construtor de pontes.

Os nós são fáceis de aprender, e logo que você os aprenda pode ensiná-los aos outros como fazê-los.

Para você ganhar a Primeira Estrêla, você tem de saber fazer, de modo perfeito, dois nós, dos que mais se utilizam.

Use um cabo ou corda, grossa ou fina, nunca um barbante. Quando estiver aprendendo, e assim que você souber fazê-los corretamente e rapidamente, pratique com os olhos fechados ou vendados e, à noite, no escuro, naturalmente. Provavelmente você verificará que não estava tão treinado e tão bom em nós quanto pensava.

Lembre-se que nem sempre você terá a luz do dia para fazer seus nós. O vento pode derrubar sua barraca, o seu cavalo arrebentar a soga, sua vela necessitar ser rizada; isto acontece tanto de dia como de noite, e você terá então necessidade, inúmeras vezes, de fazer nós no escuro, e, se não tiver praticado com antecedência, não será esta a hora de fazê-lo.

É difícil descrever, em um livro, como se deve fazer um nó e é difícil seguir uma descrição ou desenho quando nunca se deu um nó antes, logo, você deve aprender com o Akela ou com o Primo. Peça a eles para mostrar como êstes nós devem ser feitos.

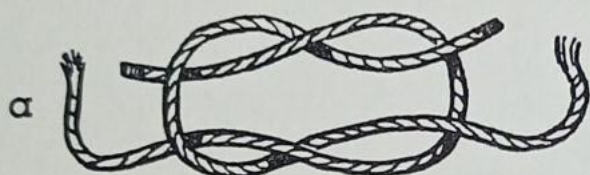


Fig. 33a — Nó Direito, para atar um embrulho, ou uma atadura, ou as pontas de um cabo

Fig. 33b — Nó de Escota, para emendar cabos de diâmetro igual ou desigual ou para prender um cabo a uma alça, como na Bandeira

Jôgos: Fazendo Embrulhos (*)

Além de ser um item das provas de 1.^a Estrêla, saber fazer um embrulho é uma arte muito útil, não só para si mesmo como para ajudar os outros. Ser capaz de fazer um embrulho bem feito é até uma qualificação profissional que pode proporcionar um emprêgo no comércio. Procure fazer embrulhos sólidos e bem apresentados, sempre que fôr necessário, e também para tomar parte na seguinte competição:

Reunir muitas fôlhas de jornais velhos e também suficiente barbante que não precisa ser nôvo, tirado do rôlo. A competição é realizada em várias etapas.

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

Na primeira etapa, dá-se a todos os Lobinhos uma folha de papel de jornal, barbante, e um objeto de formas regulares (um livro, uma caixa, etc.) para ser embrulhado.

Quando estiverem prontos os embrulhos, julga-se o trabalho realizado e separam-se 5 ou 10 Lobinhos que fizeram os melhores embrulhos.

Na segunda fase, só entram em competição êstes selecionados. Além do papel e barbante, dá-se algo mais difícil de ser embrulhado, como roupas, casacos, sapatos, etc. Para cada um, o material deve ser idêntico. Feitos os embrulhos, faz-se a seleção de 3 Lobinhos.

Na última fase, dá-se para embrulhar uma bola, ou várias frutas ou um conjunto de objetos heterogêneos. Julga-se o melhor embrulho e indica-se o vencedor.

Em tôdas as etapas deve-se levar em conta: a economia do papel, dobração e esticagem do papel, boa posição dos barbantes, correção dos nós, existência de alça para o transporte e solidez geral de embrulho.

Pode-se, também, inverter a ordem, começando com o embrulho mais difícil e selecionando os menos hábeis para a etapa seguinte.

Jôgo: Informações Pessoais (*)

Há uma prova de 1.^a Estêla que exige, por escrito, informações pessoais.

Para que os Lobinhos sejam capazes de prestar estas informações a qualquer momento, os Velhos Lôbos podem ter em seu arquivo folhas mimiografadas, que requeiram dos Lobinhos várias informações por escrito.

Por exemplo: seu nome e enderêço completo inclusive bairro e zona de correio, número do telefone; nomes de seus pais; nome do Grupo Escoteiro, enderêço completo da séde, seu numeral de registro na Região, côr da sua Matilha, nomes, endereços e telefones do Akela, e todos os Velhos Lôbos: nome e enderêço do Chefe do Grupo; nomes e endereços dos Lobinhos de sua Matilha; nome e enderêço de sua escola, série e nível que está cursando, nome da Professôra, etc. O questionário pode ter 30 a 50 pedidos de informações.

Vence o jôgo quem puder prestar o maior número de informações pessoais, por escrito e de cór. Naturalmente, para aplicar o questionário a tôda a Alcatéia, com idades diferentes e níveis

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira,

de adestramento diferentes, podemos usar a seguinte tabela de vantagens, ou outra mais adequada para tornar homogêneos os resultados.

Em casos de questionário com 30 quesitos: Aspirantes — somar ao seu resultado numérico mais 27; Patatenra — somar ao resultado numérico mais 22; 1.^a Estrêla — somar ao seu resultado mais 12; 2.^a Estrêla — somar ao seu resultado... zero.

Marinheiros

Um belo tipo de explorador marinho ou de escoteiro do mar é o pescador de alto mar. Ele passa sua vida em constante perigo navegando em busca dos pesqueiros nos tempestuosos mares do norte e do sul. A vida é dura, exposta ao frio e às vagas em uma pequena embarcação.

Mas, justamente esta vida rude é que faz dos nossos pescadores homens experimentados, dignos de nossa confiança e consideração.

Estes pescadores que em tempo de paz tem uma profissão tão modesta, foram de grande utilidade nas Marinhas durante a guerra, limpando os mares das minas submarinas ao longo das costas dos nossos países. Estas minas são bombas de ferro, com grande carga de explosivos, que flutuam à meia água e que foram lançadas pelo inimigo a fim de afundarem os nossos navios; mas os navios caça-minas fazem seu perigoso trabalho com habilidade e com perfeição, retirando tais minas às centenas, salvando dêste modo, nossos navios.

Existe, ainda, os marinheiros que formam as equipagens dos navios cargueiros e de passageiros que, aos milhares, ligam todos os recantos do mundo. Nós não os encontramos muitas vezes nas ruas, mas, de tempos em tempos, lemos referências elogiosas nos jornais. Há naufrágios e incêndios no mar, colisões e soçobros, mas em tôdas estas catástrofes encontramos belos atos de generosidade, bravura e obediência às ordens recebidas, diante do perigo, dos marinheiros.

Ocasionalmente, encontramos nas ruas as fardas brancas ou azuis da nossa Marinha de Guerra usadas por homens fortes e joviais, companheiros que sabem corresponder corretamente a tudo que se lhes pede.

Sua coragem e disciplina são bem conhecidas. Você já pensou na grande dose de bravura necessária a estes homens que trabalham abaixo das cobertas dos navios de guerra em uma batalha naval?

Lá estão êles, cumprindo silenciosamente sua obrigação sob as cobertas de ferro, no depósito de munição, nas máquinas, fechados como ratos em uma ratoeira, enquanto lá em cima, muito acima de suas cabeças, seus irmãos de farda, têm tôda a excitação dos canhões que atiram e a vantagem de ver o que se passa.

Cada um no Seu Lugar Cumprindo seu Dever

Uma lembrança. Lord Beresford convidou-me a visitar seu navio; caminhávamos abaixados em estreitos corredores, estávamos lá em baixo, perto da quilha, na parte do navio onde as portas estanques mantêm os homens prisioneiros e impedem sua saída em caso de naufrágio. Disse-me êle: "Aqui trabalham os corajosos, cumprem seus deveres sem que os vejamos, são heróis sem prazeres e sem glória. Sem êles, os navios não andariam e não haveria batalha vencida".

Mas homens dêste tipo, são, precisamente, o que desejaríamos que fossem todos os homens do país.

Cumprem continuamente seus deveres, trabalham cada um em seu lugar sem que ninguém os veja, sem que ninguém lhes preste atenção; fazem porque é seu dever, e não esperando encontrar prazer na tarefa, recompensas, popularidade ou glória.

Eu fui muito tempo goleiro da equipe de futebol de minha escola. Pois bem, jogando como guardião da meta, eu sentia o que devem sentir estes maquinistas e carvoeiros. Gostaria muito mais de correr, lidando com a bola, e lançá-la para frente para receber as ovações dos espectadores.

Ao contrário de tudo isto, eu ficava só, com frio, imóvel e despercebido entre as balizas.

Quando, porém, o adversário se aproximava, venciam os zagueiros e atirava na meta, então, o sucesso ou a derrota dependia somente daquêle personagem que, sem ser visto, cumpria o seu dever — o arqueiro.

Lobinhos, não se esqueçam disto. Façam seu dever mesmo que êle não seja agradável, ou mesmo que não seja notado pelos outros.

Agente firme, porque cumprir o dever, cada um no seu lugar, significa estar jogando na equipe, participando do jogo, não para a sua glória pessoal ou para seu divertimento, mas unicamente para que o seu lado vença.

Bravura de Escoteiros

Jack Cornwell — Muitas centenas dos nossos irmãos Escoteiros serviram nos navios da Grande Armada e na esquadra de cruzadores de batalha durante a guerra de 1914-1918. Almirantes e oficiais escreveram-me citando provas de disciplina e coragem dêles.

Muitos oficiais declararam-me que preferiam os Escoteiros aos que tinham vindo das Escolas de Aprendizes de Marinheiros, porque podia-se ter confiança nêles e não era necessário fiscalizá-los quando em serviço. Pode-se ter a certeza que os Escoteiros cumprem seu dever em qualquer circunstância.

A um dêles isto custou a vida. Chamava-se Jack Cornwell.

Estava de serviço a bordo do H. M. S. Chester na grande batalha naval ao largo da Jutlândia em Junho de 1916. Pertencia à guarnição de um canhão. Tôda a guarnição, exceto dois homens, estava fóra de combate, feridos ou mortos.

Outro que não fôsse êle, teria fugido ou procurado abrigo, pois não podia manobrar a peça. Apesar de gravemente ferido, permaneceu em seu pôsto, pois dêle poderiam necessitar. Manteve-se firme, apesar das dores, com seus camaradas mortos ou feridos.

Morreu mais tarde em consequência de seus ferimentos, mas cumpriu nobremente com seu dever e mostrou que um Escoteiro mantém-se firme, mesmo que isto lhe custe a vida.

Lobinhos — Um Lobinho, apesar de sua idade pode ser um herói.

Aqui estão dois exemplos que encontrei por acaso em um jornal.

Eis uma notícia: "A Alcatéia de Lobinhos vai muito bem. Ela tem em suas fileiras o menino de menos idade da Grã-Bretanha que possui o diploma de eficiência em salvamentos concedido pela Sociedade Real de Salvamento. Muitos Escoteiros também já receberam êste diploma."

E aqui está o segundo exemplo: "Os Lobinhos do 9.º Grupo de Glasgow tiveram um belo exemplo: um dos seus, Walter Pitkeathly, perdeu a vida salvando seu irmão mais moço. No dia 29 de abril, êle com 10 anos e seu irmãozinho mais môço bincavam em um estaleiro, quando o menor caiu na água. Sem hesitar, Walter saltou em seu socorro, e apesar de conseguir trazer seu irmão à tona e colocá-lo na margem, esgotado pelo esforço, caiu nágua e afogou-se",

Caiu Viana Martins — (*) Nas férias escolares de 1938, o Grupo Escoteiro da Escola Afonso Arinos, de Belo Horizonte, organizou uma excursão a São Paulo. No dia 18 de Dezembro, às 17 horas, embarcaram no trem 12 escoteiros e 6 Lobinhos, sob a chefia de 2 Assistentes que eram também Pioneiros.

A viagem correu normalmente até Barbacena e Sítio. O trem seguia para a estação de João Ayres.

De repente, o imprevisto, a colisão terrível entre dois expressos. Eram 2 horas da manhã, escuridão completa.

No carro dos Escoteiros ouve-se os gritos angustiosos chamando pelos Chefes. Um dêstes, Rubens, tinha sido lançado pela janela, mas levantou-se levemente ferido, correu ao vagão e lançou o "Sempre Alerta!" Sem atropelos, em ordem, saem os Escoteiros dos escombros do vagão. Muitos estão feridos. Faltam dois, um Escoteiro e um Lobinho. Nos destroços, são encontrados os corpos mutilados do Escoteiro Gerson Satuf e do Lobinho Élio Marco.

Os corpos, envolvidos em lençóis, são colocados do outro lado do trem, para que não sejam vistos pelo resto do Grupo. A noite escura encobre a terrível cena.

O Chefe Rubens encara a situação de frente: entre seu vagão e a máquina, cinco carros espatifados e mais de cem feridos. Os passageiros que ficaram incólumes estão aterrorizados. Há receio de uma explosão da máquina ou incêndio dos escombros. Gritos, gemidos e pedidos de socorro dos feridos. A escuridão impedia qualquer trabalho eficiente.

O Chefe Rubens pede a todos calma e os exorta ao cumprimento do dever. Ele dá o exemplo, com o outro Pioneiro e dois Escoteiros. Acendem uma fogueira para iluminar o local. Ao clarear o dia os Escoteiros iniciam o trabalho de salvamento, retiram os mortos e feridos, improvisam padiolas e dos cobertores fazem ataduras.

O exemplo dos meninos é seguido pelos passageiros. Estes bravos Escoteiros, quase todos eles feridos, trabalham incessantemente. Quando chega o trem de socorro, ainda auxiliam.

Partem todos para Barbacena sem os seus dois camaradas Élio e Gerson. Não discutem o caso, trabalham e auxiliam. Cumprem a Promessa e a Lei.

Chegados a Barbacena, o número de feridos é grande, as padiolas são poucas.

(*) Nota dos Tradutores — Adicionado ao original de B. P. para inspiração e exemplo dos Lobinhos do Brasil,

Caio Viana Martins desce do caminhão no quartel do 9.º Batalhão de Caçadores, transformado em hospital de emergência, dois soldados querem carregá-lo na padiola. Ele olha em redor, verifica o número enorme de feridos que não podem andar, e diz: **"Sou Escoteiro e um Escoteiro caminha com suas próprias pernas"**. Sem auxílio dos enfermeiros, sobe a escada, e no alto, cai por terra. Operado de urgência, verifica-se grande hemorragia interna por lesão do fígado. Quinze horas após, sucumbe, sem um gemido, sem uma queixa.

O presidente do Grupo, Dr. Floriano de Paula, que tinha chegado com o trem de socorro, reúne a Tropa e diz: "Escoteiros, perdemos 2 camaradas e um terceiro acaba de morrer como herói. Coragem!"

As lágrimas correm pela face dos meninos, uma prece é elevada a Deus pelos companheiros. Chegam os pais, mas o Grupo resolve voltar unido, com seu material e seus mortos queridos.

Impossível descrever a cena da chegada em Belo Horizonte; um grupo de meninos volta de uma viagem trágica, trazem seus mortos, seus feridos, todo seu material, suas bandeiras e seus totens dilacerados, nada falta.

Desfilam pela cidade em direção à sede.

A cidade em pêso, compungida, em silêncio, abre alas aos meninos heróis.

Nesta jornada trágica, todo o Grupo Escoteiro Afonso Arinos, Chefes, Escoteiros e Lobinhos dão um exemplo notável da honra e da valentia Escoteira.

Caio Viana Martins, que se sacrificara pelos outros, mostra aos Escoteiros do Brasil e a toda a juventude brasileira como se cumpre um juramento de honra: honrou o Escotismo cumprindo a Promessa e a Lei, honrou os mandamentos de Cristo "amando o próximo como a ele mesmo".

A União dos Escoteiros do Brasil resolveu fazê-lo o "Herói Escoteiro Nacional", símbolo da honra e do heroísmo. Há estátuas de Caio Martins em Belo Horizonte, Juís de Fôra, Belém do Pará e Niterói. Nesta última cidade um estádio esportivo ostenta seu nome.

Lobinhos, Escoteiros e Pioneiros, meditei na história de Caio Martins e dos seus companheiros. Imitai-os.

A Caverna do Lobo

Um dia, a fim de verificar como vivia um lobo, entrei rastejando em sua caverna. Ela era um buraco natural, baixo, sob um rochedo que sobrepairava um talude de terra; a entrada era em parte natural e em parte feita pelos lobos.

O lobo, uma vez em seu interior, estava bem defendido, não só das vistas de quem quer que seja, como também das intempéries e dos outros grandes animais selvagens, pois a entrada era tão baixa que êle mesmo tinha de entrar rastejando.

Não é diferente a caverna do Lobo que Rudyard Kipling descreveu no "O Livro da Jangal", aquela onde o Shere Khan queria pegar Mowgli quando os lobos o tinham livrado de suas unhas

Os lobos e Mowgli estavam em segurança na caverna, pois a entrada era muito baixa para o Senhor Tigre nela penetrar. Êle só podia olhá-los, furioso, de fóra.

Na caverna por mim inspecionada existia uma pedra na parede do fundo atrás da qual havia uma segunda caverna, menor do que a primeira; parecia ter sido cavada pelos próprios Lobinhos; assim, êles tinham sua pequena casa, feita por êles mesmos.

Isto deve servir de exemplo para os Lobinhos humanos. Você deve saber instalar-se em abrigos secos e confortáveis, quando estiver na floresta ou na planície. É muito mais interessante fazer o seu próprio abrigo do que comprar uma barraca.

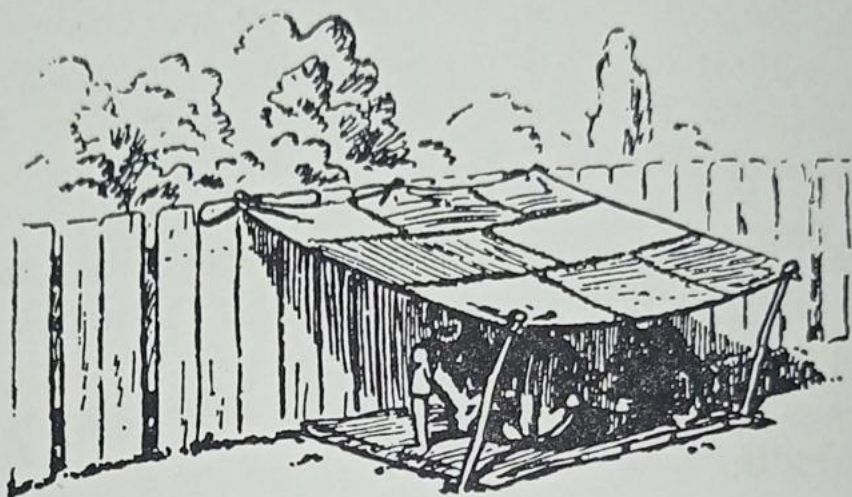
Você pode começar a praticar isto no seu quintal ou jardim.

Como Construir uma Toca

O tipo de abrigo depende da espécie de material que você tem para fazê-lo.

Você pode fazer um abrigo ou uma barraca muito simples com vários sacos velhos, unindo-os com costuras de barbante, até ter um grande quadrado de pano. Fixando as extremidade de um lado, firmemente, numa cêrca ou muro e esticando o outro lado em bastões aguentados por algumas estacas, você estará protegido do sol numa esplendida toca e poderá fazer uma porção de jogos dentro dela.

Para ficar mais catita você poderá pintá-la com cores vivas e decorá-la com figuras de lobos e outros animais da floresta desenhadas nos sacos. Mas uma tal barraca não serve para passar a noite porque não protegerá da chuva; mais tarde, quando você chegar à idade de Escoteiro, você acampará muitas vezes e até poderá dispensar a barraca e dormir ao ar livre, pois isto é muito saudável e divertido, nas noites sem chuva.



Eu falei da caverna de um Lobo, como coisa muito confortável, e isto é exatíssimo, — **para um lobo** — não para um homem.

Algumas vezes, os Patatenras cavam cavernas ou aproveitam as que já se acham feitas, mas um verdadeiro Lobinho nunca fará coisa semelhante. Ele sabe que morar em semelhantes locais é perigoso, pois as cavernas são, em geral, úmidas e nocivas para a saúde.

Eu soube que pelo menos um Escoteiro já morreu soterrado quando estava excavando uma caverna em um barranco, porque quando ele menos esperava, ela desmoronou.

Espero que muitos Lobinhos já tenham obtido, na caverna da Alcatéia, um canto especialmente designado para sua Matilha. Se você já possui um cantinho trate de conservá-lo confortável e o mais limpo possível.

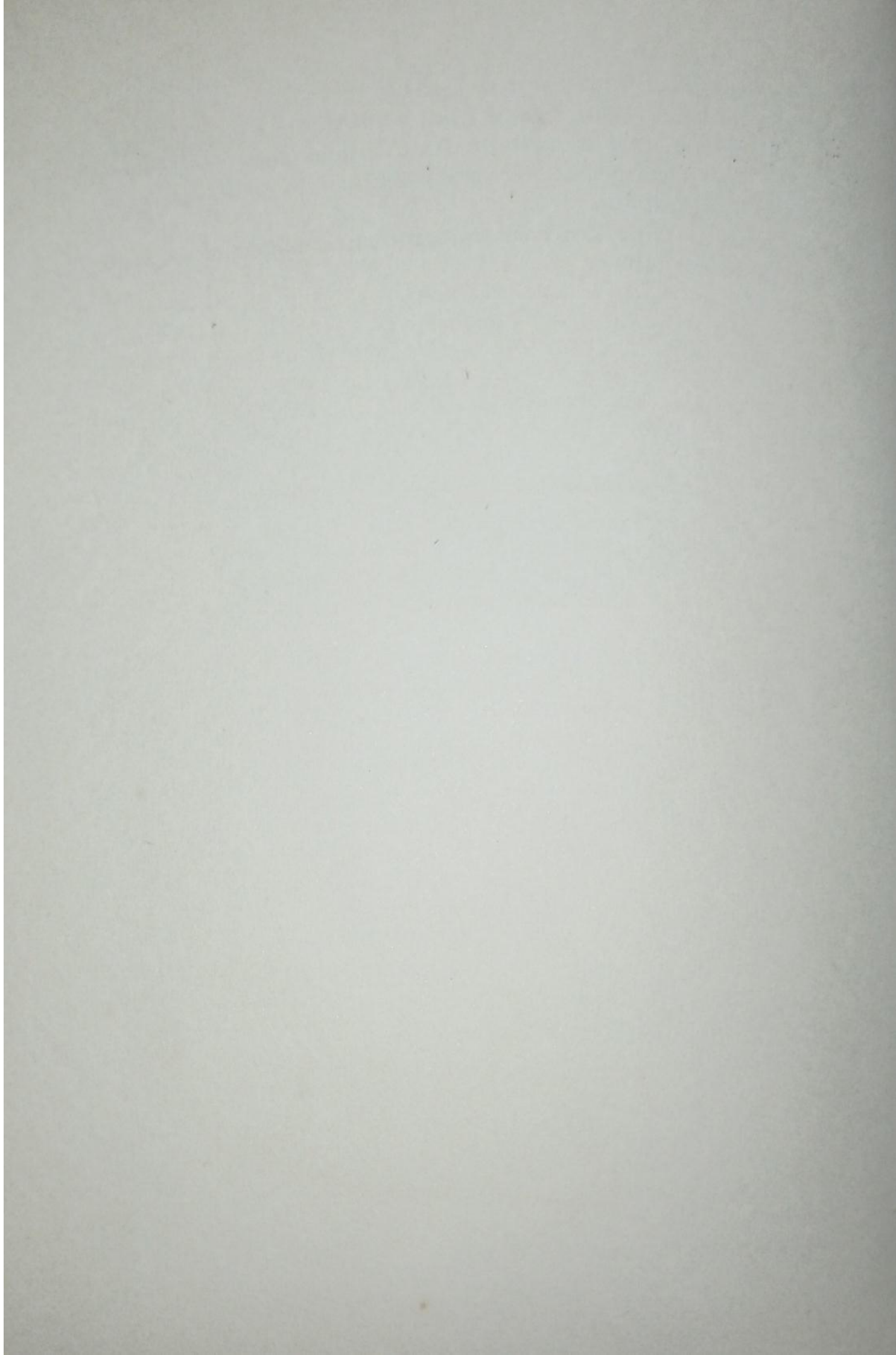
Se for permitido, ele pode ser protegido por um biombo ou cortina de saco, pintado com árvore e animais da Jangal.

Vocês devem usar a "cabeça" e utilizar o melhor possível o espaço que foi reservado para a sua Matilha. Podem conseguir quadros representando animais da jangal, cartões pintados

com a côr da Matilha, ou cortar coisas interessantes das revistas ilustradas para embelezar o local.

Existem de fato muitas coisas que, com alguma imaginação, podem fazer com que a caverna da Alcatéia seja, realmente, digna de ser vista, mesmo que você tenha que retirá-las após a reunião e guardá-las.

Peça ao seu Primo para conversar com o Akela a respeito do que pode ser feito.



DÉCIMO BOCADO

Como Tornar-se Grande e Forte - Carniça e Cambalhota - Andar - Exercícios Para os Lobinhos - Saltar Num Pé Só, e Atirar e Aparar uma Bola - Respirar Pelo Nariz - Unhas - Dentes - Jôgo: A Escôva de Dentes e os Micróbios - Pés - Aprendendo a Ver Horas - Crescimento das Plantas - Engraxar Sapatos - Dobrar e Guardar a Roupa - Asseio - Código de Trânsito - Jôgo: Corrida de Revezamento da Sinalização do Tráfego - Servir - Jôgo: Flechas.

Como Tornar-se Grande e Forte

Antigamente, em nosso exército, tínhamos um Batalhão de homens de baixa estatura, porque êles não podiam, devido a sua pouca altura, servir nos regimentos comuns. Eram chamados "Garnisés".

À primeira vista, as pessoas eram tentadas a achar graça, vendo-os tão pequenos mas êles logo mostraram-se capazes de combaterem tão bem como os outros. Um homem pequeno pode ter um grande coração e muita audácia e coragem.



Fig. 35 — Um Gurka

Os nossos Gurkas, os pequenos soldados do exército da Índia, provam o que dissemos. São esplendidos soldados e seu uniforme é tão semelhante ao dos Escoteiros que, se o encontramos e não observamos os detalhes, teremos a impressão de Escoteiros habituados ao ar e ao sol, devido à cor de sua pele.

Um Lobinho, apesar de pequeno, pode, se quizer, tornar-se um rapaz alto e forte, e tudo isto depende d'ele próprio. Vou explicar algumas coisas que você poderá fazer para ser forte, grande e ter saúde.

A principal coisa é ter o sangue forte e abundante.

O sangue é para o corpo o que o vapor é para a máquina: esta trabalhará bem ou mal de acôrdo com a fôrça do vapor. Mas o seu sangue também é alimento do seu corpo, êle o faz crescer como a água à planta; se a esta não damos água em quantidade suficiente, ela fenece e morre.

Como poderei conseguir sangue **bom** e **abundante** se êle já existe no interior do meu corpo?

Bem, você deve saber que êle é formado pelos alimentos que você recebe através da bôca. Para que o sangue seja bom, necessário se faz que o alimento também o seja; boa saúde origina-se de comer boa carne, vegetais, pão e leite. Dêste modo, você terá abundante sangue, porém êle deve ser também **bom e saudável**, e isto deve ficar única e exclusivamente sob sua responsabilidade, pois ninguém pode fazê-lo por você.

Antes de engulir sua alimentação, você deve mastigá-la muito bem; da bôca ela vai para o estômago e daí para os intestinos. As partes úteis são absorvidas, passam para o sangue, as partes inúteis são eliminadas pela outra extremidade. Se você deixa estas partes inúteis ficarem em seu intestino muito tempo, mais de um dia, elas começam a envenenar o sangue destruindo portanto o bem que o alimento bom produziu. É necessário, portanto, que você cuide de evacuar os intestinos, regularmente, pelo menos uma vez por dia, eliminando a parte dos alimentos que se torna venenosa. Êste é um dos segredos para se passar bem e com boa saúde.

Você pode também fortificar seu sangue introduzindo nêle o ar puro. O sangue tem necessidade d'ele e, para obtê-lo, passa continuamente pelo seus pulmões, procurando apanhar um pouco do ar que você respira pelo nariz. É necessário, portanto, ir em auxílio do sangue tanto quanto fôr possível, aspirando grande quantidade de ar puro pelo nariz. Não dê ao seu sangue

sòmente êste ar confinado de um quarto, mas sim o bom ar puro que se respira em plena natureza.

É necessário expulsar todo o ar dos pulmões e em seguida aspirar pelo nariz tôda a quantidade de ar puro que fôr possível. Você deve fazer isto várias vêzes por dia, desde que esteja fóra de casa, no campo, nos parques ou no jardim. Isto auxiliará você a crescer e a fortificar-se.

Mas ainda existe outra coisa além da alimentação e do ar puro para fortalecer seu sangue: é o exercício físico. Eu já disse que o sangue é para o corpo o que a água é para a planta. Ele alimenta o corpo e procura atingir as partes do organismo, mas se você auxiliá-lo a circular, êle desenvolverá mais depressa e muito melhor as partes exercitadas. É esta a razão porque os corredores e os jogadores de futebol têm as pernas fortes: fazendo-as trabalhar continuamente, o sangue circula melhor e assim se desenvolvem em dimensão e em fôrça. Na Índia, encontram-se algumas vêzes indianos que têm seu braço constantemente levantado acima da cabeça. Assim procedem como uma punição de alguma falta cometida para com Deus. Fazem a promessa de manter o braço levantado, sem nunca o utilizar até a morte. Por falta de exercício, o sangue circula mal — a planta é regada insuficientemente — pouco a pouco o braço definha até ficar reduzido a pele e ôsso e finalmente fica inútil.

Assim, se você quer crescer em tamanho e fôrça, deve exercitar tôdas as partes do seu corpo. Eis alguns exercícios que você pode fazer.

Carniça e Cambalhota

Já vi muitos meninos brincarem de carniça. Alguns saltam admiravelmente, outros parecem mais um saco de carvão escorregando das costas do carvoeiro do que alguém saltando. Para você praticar, trate de saltar com um amigo do teu tamanho ou um pouco menor.

Coloque-o em pé, de costas para você, inclinado para a frente e a cabeça curvada e escondida (se tiver o cuidado de abrir as pernas e apoiar as mãos nas coxas, terá menos risco de cair). Agora corra em direção a êle, apoie as mãos nas costas da carniça, abra bem as pernas e salte por cima dêle. Vá para o salto francamente disposto a transpor a carniça e trate de pesar o menos possível e de passar bem alto.

A cambalhota nada mais é do que uma volta com o corpo, rolando a cabeça entre os calcanhares. Abaixando a cabeça ou firmando-a no chão e dando impulso com as pernas, você

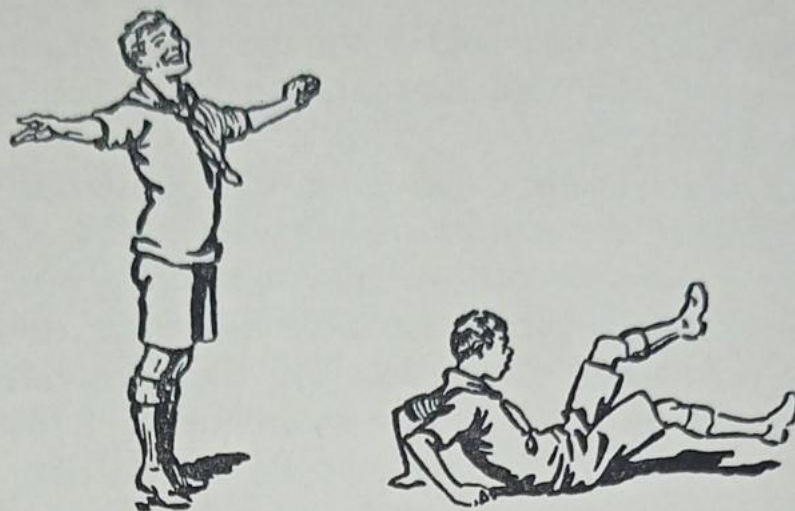


Fig. 36 — A cambalhota perfeita termina assim, e não assim

roda sôbre si mesmo e fica de nôvo em pé. O importante é que as costas estejam bem inclinadas para a frente, o queixo tocando no peito. A cambalhota só é perfeita quando se rola sôbre espáduas. Não fique satisfeito apenas por ter aprendido a rolar. Veja se consegue, após a cambalhota, ficar de pé sem o auxílio das mãos.

Andar

Alguns rapazes andam, outros se arrastam! E você, que faz?

Você pode distinguir, imediatamente, os que andam dos que se arrastam, vendo-os juntos.

O que anda é desempenado, passo elástico, mostra inteligência no olhar vivo. O que se arrasta tem as costas curvadas para a frente, o olhar sem expressão, apático, não olha francamente para a frente, e não vê muito mais que o chão.

Experimente andar com um pêso na cabeça. Coloque nela um pêso de um quilo — nem muito duro, nem muito mole — e verifique qual o tamanho do percurso que consegue fazer andando com algo sôbre a cabeça. Se você se arrasta, o pêso que está na cabeça cairá aos primeiros passos. Mas se você anda como deve, isto é, com o ventre recolhido, olhar para a frente, com a cabeça erguida, em pouco tempo você ficará convencido que é um rival dos vendedores de bôlos e sonhos com seus tabuleiros equilibrados à cabeça.

Mas se você encontrar dificuldade em fazer isto, porque tem uma cabeça de forma esquisita, experimente fazê-lo com o boné na cabeça.



Fig. 37 — Carregadora de água

Talvez você já tenha visto retratos das carregadoras de água do Oriente.

Você deve imitá-las, mas, por favor, não experimente com o jarro de estimação da mamãe, isto seria uma arte dos Capetas do Brejo! Faça com alguma coisa que, caindo no chão, não dê prejuízo a ninguém.

Saltar Num Pé só e Atirar e Aparar uma Bola

Saltar num pé só é uma questão de prática.

Experimente saltar como um pássaro e não como um elefante.

Além disso, você deve saltar nas pontas dos dedos dos pés e nunca sobre a planta dos pés inteira. Este exercício ensina como se equilibrar, e você deve praticá-lo saltitando em um percurso em forma de oito. Você deve saltitar sobre a perna

direita, quando rodar à direita, e com a perna esquerda, quando dobrar à esquerda.

Jogar e aparar uma bola é também uma questão de prática e bom golpe de vista. Quando você pratica aparar uma bola, deve dobrar as mãos em forma de concha ou taça, e logo que a bola nelas tocar você recua mãos e braços, para amortecê-la e fecha as mãos para segurá-la, tudo isto rápido e simultaneamente.



Se você tentar aparar uma bola com a mão espalmada, ela forçosamente baterá nela e pulará para fóra de nôvo; e se quiser segurá-la na altura dos dedos, êles deslizarão e você não conseguirá seu intento. Olhe atentamente, para a mão do parceiro que joga a bola a fim de poder acompanhar o trajeto dela e se mover para o ponto em que ela vai passar. Não fique parado o tempo todo e não espere que seu parceiro faça tudo atirando a bola certa na sua mão. Uma das provas para obtenção da Primeira Estrêla diz: "Atirar uma bola de tênis seis vêzes (usando qualquer mão) de modo que um companheiro à distância de 10 metros possa apanhá-la. Apanhar a mesma bola, usando as duas mãos, atirada por êle da mesma distância no mínimo quatro vêzes em seis".

Tudo isto irá ajudá-lo a crescer para ser um homem forte e elegante, mas você não deve esquecer outras três coisas que muito ajudarão, isto é: alimentar-se convenientemente (não empanturar-se, pois isto envenena o sangue); evacuar o intestino regular e diàriamente, a fim de não reter, no organismo, as fezes que são venenosas ao organismo; respirar bem o ar puro mantendo as janelas de seu quarto abertas quando dormir ou trabalhar. Tôdas estas coisas você mesmo terá de praticá-las, outra pessoa não poderá fazer isto por você; portanto, depende de você tornar-se grande, robusto e saudável ou então tornar-se um pobre "tipinho" fraco, doentio, e pouco desenvolvido.

Poderá você agora lembrar as quatro coisas que terá de praticar sempre.

Quais são elas?

Alimentação saudável.

Evacuação diária.

Ar puro.

Exercício físico.

Respirar Pelo Nariz

Você se lembra o que eu disse a propósito da respiração? É preciso respirar pelo nariz.

Por que não fazê-lo pela boca?

Pelo seguinte: a garganta, que constitui o fundo da boca, é muito delicada, sempre pronta para resfriar-se e inflamar-se; se você respirar pela boca, o ar frio atinge a garganta diretamente e provoca um resfriamento, mas se você respirar pelo nariz o ar se aquece no trajeto e ao chegar à garganta não a irrita.

Existe ainda outro motivo para respirar pelo nariz.

Há no ar pequeninos germes em suspensão, chamados micróbios. Eles são de tal modo pequenos que é impossível vê-los a olho nú; é necessário um aparelho poderoso, chamado microscópio, que os aumenta centenas ou milhares de vezes, para que se possa vê-los.

Estes pequenos demônios, de aspecto estranho, são muito perigosos; conseguindo penetrar em seu organismo, produzem várias moléstias.

Se você respirar pela boca, terá naturalmente muitas oportunidades de apanhar uma porção deles que ficarão na sua garganta ou passarão aos seus pulmões ou ao seu estômago causando moléstias. No entanto, se você respirar pelo nariz, eles ficarão retidos nos pêlos e na secreção da mucosa das fôssas nasais, que são preparadas para isso, e daí sairão quando você assoar o nariz.

Ainda mais: se você trabalhar duramente e respirar pela boca, você terá, em pouco tempo, a boca seca e a sensação de sede; isto não acontece se respirar pelo nariz.

Sua boca foi feita para comer, seu nariz para respirar. Por que não empregá-los nos mistéres para que foram feitos?

Os Peles Vermelhas do oeste da América do Norte ensinam as crianças a respirarem pelo nariz amarrando-lhes a boca dia e noite. Isto eles fazem a fim de evitar que ronquem, coisa que acontece às pessoas que dormem de boca aberta.

Roncar, quando se dorme cercado de inimigos alertas, é coisa muito perigosa; êles descobririam facilmente onde está o dorminhôco e não fariam cerimônia em enterrar uma faca entre suas costelas.

As Unhas

Antes das refeições você deve lavar as mãos e nunca você deixará as suas unhas ficarem sujas.

A razão é que aquêles micróbios perigosos que flutuam no ar, vivem na sujeira e aderem nas mãos bem como nas unhas; por isto é que você deve lavar de vez em quando as mãos principalmente antes das refeições. Tanto as unhas dos dedos das mãos como as dos pés devem ser cortadas, com cuidado, com tesoura própria. Muitas vêzes as pessoas sentem dores e são obrigadas a capengarem quando a unha do dedo grande do pé cresce muito e encrava; isto é causado porque deixaram crescer a unha demasiadamente, até que a pressão do sapato a encravou. Se você cortar as unhas dos pés de modo correto e freqüentemente, uma vez por semana ou de 10 em 10 dias, isto não acontecerá. Ela deve ser cortada reta, nunca arredondada, e com uma boa tesoura.

As unhas dos dedos das mãos também devem ser cortadas uma vez por semana mais ou menos e conservadas limpas. Elas podem ser cortadas arredondadas no feitio dos dedos para impedir que os cantos se dilacerem.

Roer as unhas é máu hábito muito prejudicial.

Os Dentes

Um homem apresentou-se certo dia a um oficial de recrutamento a fim de alistar-se no Exército. O oficial examinou sua robustez, altura, visão e depois examinou sua dentadura — dizendo então: "Você é um homem robusto, mas não posso aceitá-lo porque você tem péssima dentadura".

O homem retirou-se admirado e foi contar aos amigos que agora êles queriam soldados não só para matar os inimigos mas também para comê-los.

A verdade é que um homem não serve para soldado se fôr incapaz, quando necessário, de mastigar bolacha ou carne dura.

Se não se mastiga convenientemente o que se come, a parte nutritiva dos alimentos não se dissolve no estômago, nem é absorvida pelo sangue, e, como eu já disse, isto é necessário à saúde.

Você deve, portanto, manter em bom estado, sólida e forte, sua dentadura. Uma das partes do organismo atacada com muita facilidade pelos micróbios são os dentes. Eles se insinuam entre os dentes, penetram no seu interior e causam estas terríveis dores chamadas "dores de dente".

O dente muito estragado não pode ser consertado e tem que ser arrancado; sem os dentes não pode haver mastigação conveniente dos alimentos.

Para prevenir tais males, basta limpá-los cuidadosamente e expulsar os micróbios com o auxílio de escova de dentes e água.

A primeira coisa, é ter uma escova própria. Custa barato e encontra-se em qualquer farmácia.

O importante é não deixar de escovar os dentes de manhã e à noite, ao levantar-se e antes de deitar-se, e, ainda, se possível, após cada refeição.

Ataque os micróbios com a escôva e água, expulse-os dos interstícios dos dentes e também da parte de trás, interna, e cuide particularmente dos molares, ponto mais difícil de limpeza.

Não existem farmácias no interior da África, entretanto, os nativos têm excelentes dentes. Eles os mantêm limpos escovando-os regularmente após cada refeição, com escovas feitas com pequenos pedaços de pau. Arranjam um galho curto e o martelam de tal modo que uma das extremidades fica semelhante a um pincel.

Jôgo: A Escôva de Dentes e os Micróbios

Os Lobinhos em círculo, de mãos dadas e braços estendidos. Um Lobinho no centro do círculo é a escôva de dentes; outro do lado de fora é o micróbio. A finalidade dêste jôgo é a escôva de dentes apanhar o micróbio. Todos os Lobinhos deverão impedir a entrada do micróbio no interior do círculo, quer baixando os braços, quer encostando-se uns nos outros. A escôva de dentes pode entrar ou sair do círculo livremente.

O seu pé é a parte do organismo que mais sofre, porque está sempre e durante o dia todo, dentro da meia e do sapato. Em consequência disto, êles devem ser lavados com muita frequência.

Você não poderá andar se êles não estiverem em bom estado. Muitas vêzes ficam úmidos devido ao suor ou ao uso de meias molhadas. Com isto a pele fica amolecida e qualquer atrito produz bôlhas ou feridas.

Isto pode ser evitado se você mudar as meias por outras secas e se secar os pés, dêste modo impedindo a maceração da pele. Passar sabão, uma gordura qualquer, ou polvilho, ou talco, antes de calçar as meias, não é mau e é preventivo dos atritos e bôlhas.

Bôlhas: se aparecem bôlhas em seus pés você pode tomar pequenas precauções e tudo entrará nos eixos. Se você não cuidar convenientemente ela se romperá e se transformará numa ferida muito dolorosa. Eis como proceder: use uma agulha flambada, isto é, mantida sôbre uma chama por alguns segundos afim de destruir os micróbios que existem na sua superfície; com esta agulha assim preparada fura-se a bôlha na parte inferior. Esta espetadela não dói. Em seguida pressiona-se a bôlha para esvasiá-la pelo pequeno orifício.

Aprendendo a Ver Horas

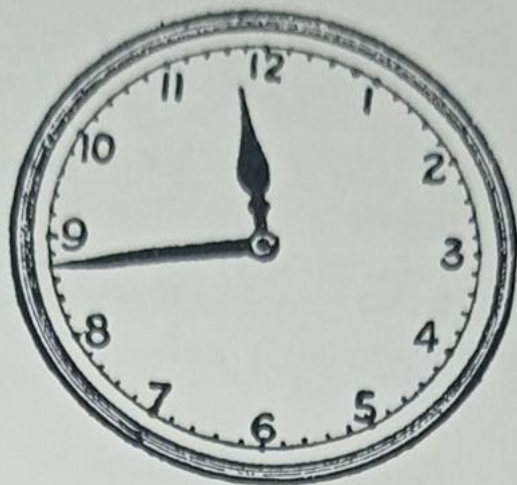
Há muito tempo, quando os homens tinham de caçar o tempo todo para comer, e, uma vez saciados, pouco tinham a fazer, não havia necessidade de saber, com exatidão, as horas do dia ou da noite. Mas hoje, quando vivemos uma vida tão agitada, temos de saber as horas e até mesmo "os segundos".

Você já sabe, pois naturalmente já aprendeu na escola, na aula sôbre pêsos e medidas, que 60 segundos formam um minuto, 60 minutos uma hora, e 24 horas formam um dia e uma noite.

Aqui está um relógio. Êle tem dois braços ou ponteiros (um grande e um pequeno) doze números, e 60 traços pequeninos.

O ponteiro pequeno anda devagar, e quando atinge um número está marcando a hora do dia ou da noite. (Se você olhar a figura verá que o ponteiro pequeno está indicando 12 horas).

O ponteiro maior move-se mais ligeiro, êle marca os minutos e passa pelos 60 tracinhos, do 12 até o 12, uma volta completa, enquanto o pequeno vence o espaço de um número a outro seguinte.



Os doze números do mostrador realmente indicam as horas, mas como seria insuportável e trabalhoso ter de contar os pequenos traços tôdas as vêzes que quizermos saber quantos minutos faltam ou passam de tal hora, os relojoeiros arranjaram êstes 12 números de tal modo que cada um dêles representa também 5 minutos. O número 2 por exemplo, marca duas vêzes cinco minutos **depois da hora**, o que significa que passam 10 minutos da hora; o número 8 marca quatro vêzes 5 minutos **antes da próxima hora**, isto é, faltam 20 minutos para ela. O 3 é um quarto de 60 minutos (3 vêzes 5) depois da hora; o 6 é meia hora depois, e o 9 é um quarto para a hora.

Você pode dizer-me que horas são quando o ponteiro pequeno está entre os números 3 e 4 e o grande no 5? Certo. Três horas e vinte e cinco minutos, naturalmente.

Para você aprender mais rapidamente a saber as horas no relógio é interessante fazer um pequeno modelo em papelão com os ponteiros móveis. Dêste modo em pouco tempo você estará perito no assunto, e quando uma pobre velhinha, que já não vê muito bem, perguntar que horas são, você dirá corretamente a hora certa e não terá de dizer como um bobalhão: "Eu não sei ver horas".

Crescimento das Plantas

Todos gostam, não tenho dúvidas a êste respeito, de verem as coisas crescerem, e apreciam mais ainda quando isto acontece por sua intervenção. Você pode fazer isto, vendo crescer o seguinte:

- a) Uma batata brota se mergulhada na água, no lodo, na areia ou na terra úmida;
- b) A castanha ou uma semente grande pode desenvolver-se na água, no lodo, areia ou terra úmida;
- c) O grão de mostarda, de alpiste, de milho, de feijão e de ervilha brotam se envolvidos em um pouco de algodão umedecido.

Você deve escolher o que gostará mais de ver nascer e crescer e começar já procedendo como foi dito; cedo verá o resultado, mas estas coisas não crescerão em uma noite. (Para maiores detalhes você deve ler mais adiante quando tratarmos da Especialidade de Jardineiro).

Engraxar Sapatos

Gosto de arrumar minha cama, dobrar minhas roupas, bem como engraxar meus sapatos.

Você encontrará muito prazer em ver seus sapatos brilhantes, graças ao seu trabalho. É quase tão interessante como polir-se, com o líquido ou pasta própria e um pano macio, os metais.

Para engraxar sapatos você terá necessidade do seguinte:

- 1 — Uma faca velha para retirar a lama.
- 2 — Uma escôva dura para tirar a sujeira.
- 3 — Escovinhas para graxa preta ou marron.
- 4 — Latas com graxa, nas côres dos sapatos.
- 5 — Escôva macia para dar brilho.
- 6 — Um pano para o polimento.

Se você possui uma botina especial para fazer excursões, o melhor é não dar nesta polimento, mas sim passar uma graxa ou gordura qualquer nela, principalmente nas costuras, com uma escôva de dentes velha. Qualquer gordura serve: óleo, vaselina, sebo ou sebo de carneiro.

Se você quer ter os pés secos não deve esquecer de passar também a gordura na sola do sapato.

Dobrar e Guardar a Roupas

O lema do Escoteiro é "Sempre Alerta!" o que significa: Sempre pronto a cumprir com o seu dever, e a qualquer tempo, tanto de dia como de noite. Os soldados, os marinheiros, os bombeiros, os agentes de polícia e homens de outras profissões

semelhantes estão sempre prontos a qualquer hora; arrumam a sua roupa ao deitar-se de tal modo que podem encontrá-la, prontamente, mesmo no escuro e vesti-la rapidamente.

Os Escoteiros e Lobinhos devem proceder do mesmo modo, dobrar e arrumar as peças de sua roupa com cuidado e colocá-las na ordem em que tem de vesti-las.

Constitue um ótimo exercício levantar-se à noite, no escuro, e vestir-se; assim é fácil verificar que você andarás mais rapidamente estando a roupa arrumada, do que procurar as peças espalhadas sem ordem alguma.

Quem sabe se este hábito não poderá salvar a vida de alguém algum dia?

Os marinheiros e os soldados dispõem de pouco espaço para guardar seus uniformes.

Um soldado, como você sabe, carrega na mochila uma muda completa de roupa e mais alguma coisa: escôva, pente, sabonete, escôva de dentes, etc. e para que tudo isto caiba em tão pouco espaço é necessário que ele dobre cada peça cuidadosamente, do contrário seria impossível que tudo coubesse na mochila.

Também você Lobinho, deve saber dobrar o que é seu quando vai para um acampamento; só assim levará o que é necessário em um pequeno saco ou na mochila. Mas, é preciso que saiba, que se você não praticar em casa, e se não souber dobrar a sua roupa, é inteiramente impossível fazê-lo com perfeição no momento necessário.

Além disso, o cuidado dispensado à roupa, além de conservá-la por mais tempo, faz com que tenha melhor aspecto quando você a veste.

Ainda tem mais vantagens o hábito de arrumação: se você está fora de casa, e necessita de alguma coisa, é fácil mandar um recado dizendo exatamente onde se encontra o que você deseja, quando você tem tudo em ordem no seu quarto.

Asseio

Para você conquistar a Primeira Estrêla deve mostrar ao Akela que está fazendo o melhor possível para conservar bem limpa a Caverna e para que nela não impere a desordem. Penso que isto é muito importante, você não está de acordo? Muitas pessoas parece que não prestam atenção e jogam, em qualquer lugar pontas de cigarros, pedaços de papel, cascas de frutas, etc.

Esperamos que tanto os Escoteiros como os Lobinhos, agora ou quando adultos, nunca procederão dêste modo. Lançarão tais coisas em cestas ou depósitos reservados para isto, ou levarão seu lixo para casa.

Jogar detritos nas ruas não só as emporcalha como também as torna perigosas, porque alguém poderá escorregar em uma casca de banana ou laranja e quebrar uma perna.

Também é perigoso porque cascas de frutas, apodrecendo, concorrem para o desenvolvimento de germes, os quais, espalhando-se no ar e no chão poderão infectar as pessoas. Ouvi há dias de um Lobinho que, não tendo podido praticar sua Boa Ação, retirou uma casca de banana de uma cesta, e a colocou no meio da calçada, a fim de que um outro Lobinho, que por ali transitasse pudesse fazer a Boa Ação! Que absurdo!

Os Lobinhos que moram no campo nem sempre terão ocasião de encontrar cascas de frutas, papéis, etc. nas estradas, para apanhá-los e praticar a Boa Ação diária, mas poderão fazer um bom e útil trabalho arrancando o cardo, a tasneira e outras ervas daninhas que crescem na beira da estrada. Além disto, arrancando as ervas não só manterão limpas as estradas, como também serão abençoados pelos fazendeiros, porque as sementes de tais ervas são levadas pelos ventos causando prejuízos às lavouras e jardins. O Lobinho que destrói, portanto, uma erva daninha evita o desenvolvimento de milhares de outras.

Do que foi dito conclue-se que é um trabalho útil fazer um passeio, pelas estradas, com uma pá, ou mesmo com uma vara, e cortar às centenas, diàriamente, tão terríveis inimigos dos que trabalham no campo.

No portão de entrada de um parque público da Escócia foi colocado o seguinte cartaz:

Lembre-se por favor, meu caro visitante:
As cascas de banana e os restos do almoço,
Papel de chocolate e sobras de laranja,
Os cacos de garrafa, os pedaços de pano,
Envoltórios de filmes, sacos de papel,
Carteiras de cigarros, fósforos usados,
Caixas de papelão, muito papel rasgado,
Latas e semelhantes, mais papel de estanho,
Este lugar estragam para outros amigos,
Pois sujeira e papel, nêste lindo lugar,
Equivale a bater com o portão no rosto
De outros como você, meu caro visitante.

Você não deve jogar papel de balas e outras coisas na rua e no acampamento. Guarde-os no bolso até que você possa lançá-los no depósito de lixo ou no fogo. Tenha orgulho da sua Caverna, e faça com que todos concorram para que ela esteja sempre limpa e arrumada, para que quando, inesperadamente, chegue uma visita, esta possa ver como uma boa Alcatéia tem limpa e arrumada sua Caverna.

Código de Trânsito

Muitos adultos e crianças morrem, diariamente, em número cada vez maior, nas estradas da zona rural e nas ruas das cidades, em acidentes, e a quase totalidade destas mortes são imputadas a descuidos ou imprudências.

Você, Lobinho, usando seus olhos (e com inteligência) pode ser útil neste caso, não só para você mesmo, mas também para seu semelhante. Akela poderá conversar consigo sobre as partes do código de trânsito que se aplicam especialmente a você e também você poderá praticar alguns jogos que ajudarão a lembrar as regras de trânsito.

Aqui está um deles:

Jogo: Sinalização de Tráfego

Preparam-se 18 cartões para cada Matilha, sendo 6 de cor vermelha, 6 verdes e 6 amarelos. Depois de bem embaralhados cada monte de 18 é colocado, com a cor virada para baixo, no chão, defronte de cada Matilha, formada em fila indiana.

A começar pelo primeiro Lobinho da fila, cada um, a seu turno, pega um cartão. Se ele é de cor vermelha coloca-se atrás da fila de sua Matilha e aguarda a sua vez para novamente pegar um cartão. Se o cartão for amarelo fica ao lado da fila, aguardando um sinal verde, de "siga". Se é verde, o Lobinho correrá e ficará atrás do Akela. O Lobinho que pegou o cartão amarelo antes, e está esperando, também correrá para junto do Akela se um de sua Matilha pegar um cartão verde.

A Matilha que ficar em primeiro lugar com todos os seus componentes atrás do Akela, será a vencedora.

Servir

Espero que em seu Grupo existam alguns Pioneiros (talvez alguns deles auxiliem na Alcatéia). O lema dos Pioneiros é "Servir", e eles procuram sempre fazer algo em benefício dos

outros, seja a serviço fácil ou difícil. Mas os Ploneiros não são os únicos que têm de "Servir". Os Lobinhos também têm de fazer "O Melhor-Possível" para servirem.

Por isto é que você tem de ter no mínimo, 3 meses de boa atividade ou de bons serviços como Lobinho, para ganhar a Primeira Estrêla (mas a maioria dos Lobinhos espera mais de 3 meses, porque Akela quer que você aprenda tudo muito bem antes de deixar que você passe).

Espera-se que você freqüente pontualmente todas as reuniões da Alcatéia e se esforce arduamente participando da reunião. Só o comparecimento regular às reuniões de Alcatéia não é suficiente. Você terá de obedecer às ordens, terá que ajudar sempre da melhor forma possível os outros Lobinhos da Alcatéia, terá de compartilhar nos jogos e trabalhar com a melhor boa vontade. E ainda, por cima de tudo isto, terá de provar que está fazendo o melhor possível para viver de acôrdo com a Lei e cumprir a Promessa dos Lobinhos, não somente quando está com a Alcatéia, mas sempre, quer esteja em casa, na escola ou na rua.

Quando você tiver feito tudo isto, então você receberá o merecido prêmio, ganhará sua Primeira Estrêla e, com orgulho, a usará após ter sido entregue por Akela.

Jôgo: Flechas

(É assim chamado porque as questões representam as flechas que ferem os Lobinhos).

Os Lobinhos sentam-se em círculo, o Chefe de Lobinho no meio dêles. Ele faz perguntas sôbre nós, bandeira, primeiros socorros, etc. O Lobinho que errar a questão dobra o braço como se estivesse na tipóia; se erra uma segunda vez, perde o outro braço; ao terceiro êrro fica em pé com uma só perna; ao quarto, ajoelha-se; ao quinto, deita-se, está morto.

DÉCIMO PRIMEIRO BOCADO

A Segunda Estrêla - Como Acender Fogo - Acender Fogo ao Ar Livre - Fogo no Mato - Como Salvar as Pessoas que se Queimam - Preparar o Chá, Mate ou Café - Nó de Correr - Láis de Guia - Volta de Fiel - Transmissão de Mensagens - Sinalização - Telefone - Pontos Cardeais - Saltar na Corda - Nadar - Jôgos.

Agora você tem um olho aberto, está pronto para começar a abrir o outro a fim de ter melhor visão das coisas. Está crescendo e forte, e talvez desejando progredir um pouco mais. O que você irá agora aprender é um pouco mais difícil, mas isto aumenta o prazer, quando aprendemos as provas e passamos, não é verdade?

A Segunda Estrêla

Para ser Lobinho de Duas Estrêlas e conquistar o respectivo distintivo o Lobinho de Uma Estrêla deve satisfazer às seguintes provas:

1 — **Sinalização** — Conhecer o alfabeto Morse ou de Semáfora e ser capaz de receber e transmitir vinte letras, errando no máximo cinco letras de cada vez.

2 — **Nós** — Ser capaz de fazer os seguintes nós, conhecendo suas aplicações: correr, volta de fiel e láis de guia.

3 — **Rosa dos Ventos** — Conhecer os oito pontos principais da Rosa dos Ventos.

4 — **Hinos** — Cantar em conjunto o Hino à Bandeira.

5 — **Economia** — Ter economizado uma importância estipulada pelo Chefe em tempo determinado, ganha, sempre que possível, com seu trabalho.

6 — **Habilidade Manual** — Fazer, sem auxílio, um objeto em madeira, metal, papelão, argila ou plasticina, com bom acabamento, ou fazer oito desenhos coloridos representando bandeiras, animais, etc.

7 — **Trabalho Doméstico** — Saber varrer, arrumar e espanar o seu quarto e acender o fogão. Mostrar que tem mantido a séde limpa e arrumada.

8 — **Memória** — Ser capaz de transmitir um pequeno recado de cerca de 15 palavras, cinco minutos depois de recebido e após realizar determinado percurso.

9 — **Ginástica** — Fazer corretamente os seguintes movimentos de ginástica:

I — (Para os braços) — corpo ereto, mãos unidas ao peito, cotovelos para trás; estender os braços para frente — voltar à posição inicial; estender para os lados — voltar à posição; estender para cima, voltar. Repetir 8 vêzes.

II — (Para as pernas) corpo ereto, mãos na cintura, cotovelos bem para trás: — ficar nas pontas dos pés, abaixar-se lentamente até ficar de cócoras, levantar-se lentamente e voltar à posição inicial. Expirar ao abaixar-se, inspirar ao levantar-se. Repetir até 12 vêzes.

III — (Para o tronco) — corpo ereto, braços estendidos o mais possível para cima — curvar-se lentamente, descrevendo um semi-círculo, até os dedos tocarem a ponta dos pés, sem curvar os joelhos. Expirar ao abaixar-se; inspirar ao levantar-se. Repetir até 8 vêzes.

IV — (Respiração) — corpo ereto, pernas afastadas, braços ao longo do corpo, inspirar profunda e lentamente, abrindo os braços e levando-os o mais possível para trás; expirar levando os braços para frente e para baixo, até cruzá-los. Repetir até 10 vêzes.

10 — **Equilíbrio** — Caminhar sôbre uma viga de 4 metros de comprimento, com 10 centímetros de largura, colocada a 1 metro do solo.

11 — **Destreza** — Jogar peteca batendo-a 3 vêzes com cada mão. Pular corda rodada pelo próprio Lobinho 20 vêzes para frente e 10 vêzes para trás.

12 — **Primeiros Socorros** — Mostrar como se trata um talho no dedo e uma queimadura, conhecendo o perigo de infecção. Saber onde e como pedir socorro em caso de emergência.

13 — **Observação** — Reconhecer na natureza 3 animais, 3 vegetais e 3 minerais à sua escolha.

14 — **Religião** — Prestar as provas de seu credo religioso.

15 — **Estágio** — Ter pelo menos seis meses de boa atividade como Lobinho.

Serviço

Lembre-se da história dos Anõezinhos Bons que trabalhavam em casa antes de alguém despertar; lembre-se dos Capêtas do Brejo, êstes pequenos diabos que não sabiam senão correr, gritar, desarrumar e deixar, por onde passavam, a sujeira e a desordem.

Os Lobinhos não querem ser Capêtas, êles querem ser semelhantes aos Anõezinhos Bons: serviçais em casa e sempre prontos a auxiliarem os outros, especialmente seu pai e sua mãe. Para ser um bom Lobinho o menino deve saber como preparar e acender um fogo.

Como Acender um Fogo

É muito mais interessante acender fogo ao ar livre do que no fogão da cozinha ou na lareira, mas para isto é necessário um pouco mais de habilidade e mais cautela, porque o fogo é uma coisa muito perigosa se você não sabe como controlá-lo. Quando você fôr Escoteiro, aprenderá como fazer isto bem. Até lá é melhor deixar esta tarefa para um dos Velhos Lôbos quando você participar de uma excursão ao ar livre.

Preparar e acender fogo de carvão de pedra, carvão vegetal ou lenha, no fogão da cozinha, no fogareiro ou na lareira, dentro da casa, rapidamente, necessita prática, e tal prática deve ser aprendida enquanto você é Lobinho.

Para começar é necessário limpar o fogão, fogareiro ou lareira, retirar a cinza, os pedaços de lenha que restam, bem como os carvões velhos.

Muitas pessoas desperdiçam grande quantidade de combustível porque jogam fora todas as escórias do fogo anterior. Deve-se retirar das escórias velhas, e aproveitar, as brasas apagadas e os pedaços de carvão e lenha, porque, além de economizar dinheiro, tal material, com o nôvo carvão ou lenha, constitui um excelente combustível que ainda dará muito calor. Só jogue fóra as cinzas em pó.

Aqui vai um conselho para separar a cinza da parte aproveitável. Use uma peneira grossa, e, se você não a tem, uma tela de arame fina qualquer. Jogue com uma pá, sôbre ela os detritos do fogo antigo, deixe a cinza passar por ela e ir para a lata do lixo e leve o material aproveitável que ficou sôbre ela para usar no fogão.

Prepare cuidadosamente o fogo de maneira certa, porque se você não o preparar convenientemente, êle não acenderá, e você terá de recommear.

Os principiantes metem geralmente muito papel, pouca lenha e excesso de carvão. O que é necessário é colocar um pouco de cada coisa, pouco carvão sobretudo, pois o seu peso abafa o fogo.

Rasque umas fôlhas de jornal velho em tiras e amasse em bolas frouxas ou enrole as tiras em longas e frouxas torcidas e coloque tudo isto em baixo, junto da grelha. Mas você não deve usar muito papel. Por cima, delicadamente, coloque gravetos sêcos finos (lenha branca é a melhor) arrumados com cuidado mas bem firmes (como se você estivesse colocando tijolos para fazer um muro), porque se êles não estiverem bem arrumados, quando você colocar o carvão ou a lenha tudo desmoronará, não deixando espaço para o ar circular. Arrumados os gravetos, comece a arrumar os pedaços de carvão ou lenha mais grossa com os dedos, cuidadosamente. Você não deve jogá-los com a pá porque assim desmoronaria seu fogo. Naturalmente, você começará com pequenos pedaços. Quando tudo estiver bem arrumado, com um fósforo só, acenda os papéis colocados em baixo. Espere e cuide do fogo até que êle esteja bem pegado, o carvão ou a lenha ardendo. Não vá embora cedo demais na esperança de que tudo irá bem. Quando o carvão ou a lenha estiverem queimando bem, você poderá, com a pá, colocar mais carvão ou lenha e só agora os restos aproveitáveis do antigo fogo. É possível que você as vêzes tenha que fazer um fogo com lenha úmida, ou madeira dura, que custe a pegar; talvez o carvão vegetal ou carvão de pedra (coque) seja de má qualidade e o fogão, fogareiro ou lareira sejam mal feitos, difíceis de lidar. Isto é um pouco mais difícil, mas um Lobinho não se deixa vencer. Aqui vão alguns conselhos. Separe um pedaço de lenha mais **sêca**. Corte em **aparas** ou **fitas** finas como faz um Escoteiro quando tem de acender fogo no campo. Comece com um fogo pequeno, com papel, as fitas ou aparas e uns poucos gravetos; assim é certo que acende e então você pode ir colocando aos poucos mais lenha e carvão. Um coto de vela ajuda naturalmente, mas eu não acredito que um Lobinho lance mão de tal processo: é um desperdício inútil e deixa um cheiro horrível! Um bom conselho é aproveitar os papéis impermeáveis, cheios de gordura, como os que vem envolvendo a banha, a manteiga ou a margarina, pois queimam com uma boa chama e, portanto, vale a pena

guardá-los; o papel velho, sôbre o qual estava a lata de querosene ou gasolina também é bom para iniciar o fogo, mas é preciso muito cuidado, pois queima instantaneamente, e isto é um perigo. **Nunca** jogue álcool, querosene ou gasolina no fogo já iniciado!

Acender Fogo ao Ar Livre

Depois de você obter permissão para acender um fogo no local, primeiro deve verificar se o lugar para acender o fogo é seguro, não permite que o fogo venha a alastrar-se pelo campo ou a provocar qualquer dano e, portanto, não oferece perigo de incêndio.

Akela escolherá o lugar, até que você seja Escoteiro e tenha aprendido todas as artes do mateiro.

É necessário saber que se deve começar com um foguinho feito com pequenos gravetos de pau, cortados como palitos ou fitas, tirados de madeira sêca, recolhida pelos arredores. Para iniciá-lo pode-se ajudar com um pouco de palha ou pedaços de papel formando a escorva e por cima dela colocar lascas ou gravetos finos, em forma de pirâmide, aumentando gradativamente de grossura. Quando o fogo estiver bem pegado começa a colocar achas finas e depois achas ou troncos maiores. Um bom fogo para cozinhar é aquele em que se consegue um monte de brasas vivas e para conseguir isto deve-se fazê-lo com boas achas de lenha dura, fogo radiado ou em forma de estrêla, convergindo para o centro. O fogo dispôsto desta forma não se espalha, e à medida que o tição se consome é só empurrá-lo para o centro. Tem a vantagem de produzir pouca chama, quase nenhuma fumaça, e, portanto, êste fogo não trairá sua presença ao inimigo e cozinhará sua comida.

Fogo no Mato

Todos os Escoteiros sabem como é importante apagar completamente o fogo que acenderam para cozinhare, ou para outro mistér qualquer, antes de abandonar o local, jogando água sôbre as brasas e os tições ardentes para que não fique nem uma bracinha ou fagulha capaz de reiniciar o fogo na grama em redor. O perigo é ainda maior no verão, quando a grama está sêca, e, quando o capim sêco pega fogo, você nunca sabe onde êle vai apagar. Velhos mateiros tem o cul-

dado, antes de acenderem o fogo, de cortarem o capim em volta do local, ou então queimarem, com cuidado, o capim, pedaço por pedaço, e somente depois disto feito é que acendem o fogo, certos de que não se espalhará pelo campo em torno.



Fig. 40 — A sotavento do rochedo é o lugar mais confortável

Também, quando acabam de cozinhar sua comida, os velhos acampantes têm muito cuidado em desarmar o fogo, separar as achas e brasas, calcá-las com os pés e lançar água em cima, e só ficam tranqüilos quando nenhuma fagulha pode começar um nôvo fogo.

Incêndio no capim ou na floresta nunca são provocados por verdadeiros Escoteiros, mas somente pelos ignorantes, e pelos descuidados Patatenras.



Fig. 41 — Mas... a sotavento do fogo, a coisa é outra

Um incêndio na floresta alastra-se com uma rapidez incrível. Em poucos minutos espalha-se de tal modo que é impossível a um só homem dominá-lo. Então êle propaga-se em grande extensão queimando bosques e colheitas, devorando na sua passagem, fazendas e animais, e algumas vêzes aldeias e vilas:

Eis porque os verdadeiros Mateiros são prudentes ao fazerem fogo.

Esta prudência é um hábito adquirido e de tal modo enraizado em seu cérebro, que mesmo ao queimar o lixo no quintal, tomam mil e uma precauções e após a queima extinguem-no completamente. Você deve lembrar-se que a terra ou a areia valem tanto como a água para apagar o fogo. Os Patatenras ao quererem apagar o fogo a golpes de saco ou de galhos — que é o meio certo de fazê-lo — colocam-se erradamente a sotavento do fogo. Você sabe o que isto significa?

Barlavento é o lugar de onde vem o vento, de onde o vento está soprando; sotavento é o lugar oposto, para onde vai o vento. Sotavento de uma casa ou de uma pedra é o lugar indicado para se abrigar quando sopra um vento frio, ou chuva com vento. Mas, em se tratando de fogo, é aquele que você não deve procurar, pois nesta direção é que se dirigem as fagulhas, a fumaça e a chama. Mas é isto o que fazem os Patatenras quando querem apagar o fogo. Soube que um rapaz queimou-se gravemente por ter assim procedido.

Como Salvar uma Pessoa com as Vestes em Fogo

Se você ver uma pessoa incendiando-se, lembra-se que a primeira coisa a fazer é cobri-la rapidamente com um casaco, com um tapête, ou com um cobertor, bem em contacto com o corpo. O fogo não pode continuar se não existe ar; quanto mais ar ou vento, mais ele aumenta.

Se uma pessoa incendiou a roupa e põe-se a correr, o fogo aumenta. Deite-a no chão e enrole-a bem apertadamente com a manta, casaco, tapête, etc.; o fogo abafado extingue-se. E depois você deve procurar por socorro.

Preparar o Chá, Mate ou Café

Quando o fogo estiver bem pegado, você pode, é claro, cozinhar algo. Pode assar ótimas castanhas ou batatas nas brasas, mas uma ótima coisa que deve aprender é ferver água para o chá, mate ou café. Um dos Velhos Lôbos ensinará como proceder, principalmente como retirar a chaleira ou panela, quando a água está fervendo, pois você pode queimar as mãos.

Se tiver oportunidade de fazer fogo no campo, poderá aproveitar a ocasião para fazer uma chicará de chá, mate ou café, o que é uma oportunidade de fazer uma boa ação.

Aprender com um Velho Lobo é a melhor maneira de saber fazer um chá, mate ou café bem feito. Também em casa você pode aprender com sua mãe. Ela dirá o que está certo ou errado, e na próxima vez, tenho certeza, você fará tudo direitinho.

Nó de Correr, Volta do Fiel e Láis da Guia

Para você conquistar a primeira Estrêla, aprendeu dois nós muito úteis: o Nó Direito e o Nó de Escota. Nas figuras abaixo você aprenderá mas três, a fim de conquistar a Segunda Estrêla.

Eles não são difíceis de serem feitos, mas é mais fácil aprendê-los com o Akela ou com o Primo, do que quebrar a cabeça sozinho.

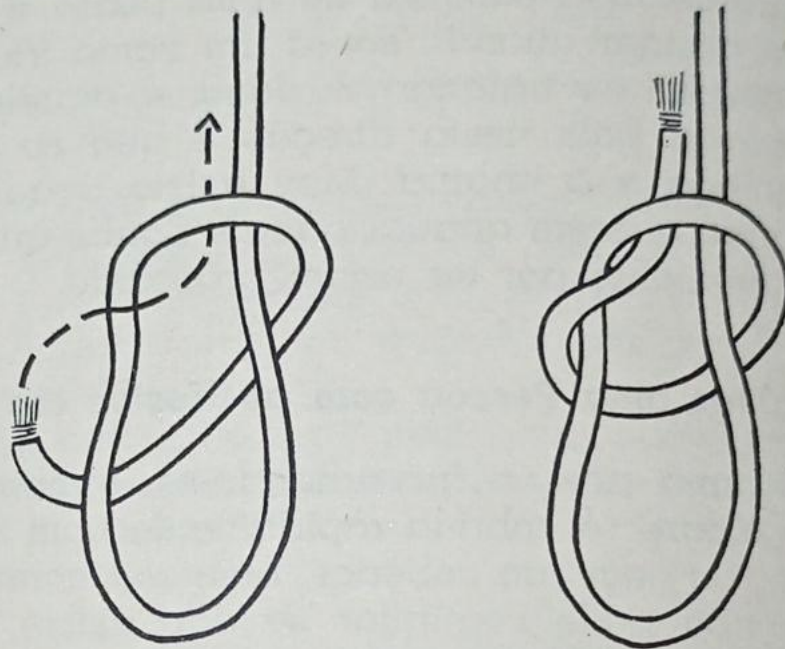


Fig. 42 — Nó de correr — uma alça que aperta quando se puxa

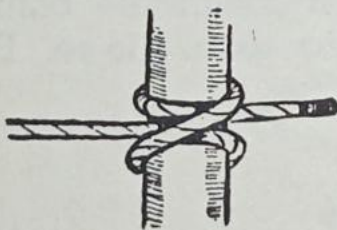


Fig. 43 — Volta do Fiel — Serve para amarrar um cabo a um pau ou vara

Fig. 44 — Láis de guia é uma alça ou olhal que não corre e não aperta, e que é desfeito facilmente. Serve para içar ou levantar objetos e para salvamentos. Depende de você ajustá-lo bem.



Transmissão de Mensagens

É uma das provas para conquistar a Segunda Estrêla. Muitos meninos só pensam em correr, em transmitir o mais rápido possível o recado ou a mensagem, mas não pensam muito na mensagem.

O assunto poderá ser encarado do seguinte modo: pensar em duas coisas 1.º) decorar a mensagem; 2.º) transmiti-la.

Preste atenção ao receber a mensagem, preste atenção às palavras e ao sentido, repita mentalmente o que disseram e depois, alto para quem está enviando. Estando seguro que sabe a mensagem, e que a entendeu, então corra para transmiti-la; mas você deve repeti-la no trajeto a fim de verificar se a tem gravada na memória e tem a certeza de que a transmitirá corretamente. Se você não proceder dêste modo de nada adiantará ser mais rápido que qualquer outro, pois poderá acontecer que quem recebê-la, não a entenderá, então você terá de voltar e ouvi-la novamente. O mesmo cuidado você deve ter quando a mensagem é passada de um para o outro (vários estafetas); procure compreendê-la do seu antecessor e repeti-la bem ao seguinte. Se um ou dois estafetas forem negligentes a mensagem chegará muito alterada.

Sinalização (*)

Muitas vêzes dois grupos de pessoas estão relativamente próximos, mas, além do alcance da voz humana, e portanto sem poder usar êste meio fácil de comunicação. Pode acontecer que também não seja possível mandar um estafeta de um grupo ao outro com uma mensagem urgente. Podemos imaginar uma porção de casos: um grupo está num navio e o outro está na costa; ou dois barcos de Escoteiros do mar; ou dois grupos de Lobinhos tendo entre si um rio caudaloso; ou ainda, dois grupos de Escoteiros em dois picos de montanha, separados por um profundo vale.

Que recurso poderá então ser usado? A sinalização, que é uma maneira de poder conversar à distância. Os índios Peles Vermelhas sinalizavam com colunas e bolas de fumaça. Na África, os nativos usavam tambores feitos com troncos de árvores. Nós podemos facilmente usar a Semáfora e o Morse.

Semáfora — São os sinais feitos com os braços em diferentes ângulos, que se tornam mais visíveis quando você empunha

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

duas bandeirolas cujas côres façam grande contraste com o fundo em que são vistas pelo receptor. Cada sinal representa uma letra do alfabeto, ou um significado convencional, ou um número.

Os Escoteiros aprendem semáfora duas vêzes mais rapidamente que os soldados. As Bandeirantes aprendem um pouco mais rápido que os Escoteiros. E os Lobinhos são mais rápidos na aprendizagem que as Bandeirantes, os Escoteiros e os soldados.

Morse — é um alfabeto em que as letras são representadas por uma combinação de sons curtos e longos que podem ser feitos por um apito comum, por uma busina, por um apito de trem ou navio, por cornetas, etc. Também pode ser usado com luzes que brilham por um só instante ou mais demoradamente. De dia é possível enviar uma mensagem em alfabeto morse utilizando um raio de sol refletido num espelho, ou, melhor ainda, com um aparêlho simples que utiliza o sol e um espelho e se chama Heliógrafo. De noite, podemos enviar uma mensagem com a luz de uma lanterna elétrica, ou então escondendo e mostrando a luz de um lampeão qualquer, ou mesmo de uma fogueira.

O Morse é o alfabeto empregado na telegrafia elétrica ou no telégrafo sem fio, por telegrafistas capazes de transmitir e receber, em altíssima velocidade, o **rítmo sonoro** característico de cada letra ou sinal, entre pausas ou silêncios pequeníssimos.

Você, mesmo quando está sozinho, pode treinar o **rítmo sonoro** de cada letra cantando o som curto como — DI — e o som longo como — DAAA — sendo êste três vêzes mais demorado que o som curto. Também você pode construir na sua casa ou na Alcatéia um aparelho elétrico-sonoro usando pilhas elétricas, uma campainha-cigarra e um manipulador de telegrafia, verdadeiro ou fabricado por você, porque um manipulador não é mais que um meio rápido de ligar ou interromper a corrente elétrica. Se dois aparelhos dêsse tipo, fabricados em casa por você, estiverem convenientemente ligados por fios, você tem um verdadeiro telégrafo elétrico e pode se comunicar de uma sala para outra, ou mesmo de uma casa para outra. Não é formidável?

Mas para tudo isto você tem que aprender primeiro o alfabeto Morse ou então o alfabeto semafórico e ser capaz de receber ou transmitir uma mensagem de 20 letras, não cometendo mais que 5 êrros. Êsse é o primeiro passo e constitue uma das

provas da Segunda Estrêla. Depois você pode conquistar uma especialidade de Sinalheiro em que você terá que mostrar muito maior habilidade na Semáfora ou no Morse.

Para evitar repetições, você encontrará adiante tudo o que tem que aprender, no Capítulo que trata da Especialidade de Sinalheiro.

Telefone

Existem vários meios de transmitir mensagens. Elas podem ser transmitidas por meio de bandeiras, luzes ou apitos. Em várias partes do mundo mensagens são transmitidas por meio de tambores ou trompas. Porém o telefone, o telégrafo sem fio e o rádio são os mais modernos sistemas de transmitirem mensagens. Você pode pensar que tal assunto nada tem a ver com negócios da jangal ou com os Lobinhos, mas erra redondamente. Na jangal, tanto os homens como os animais têm meios de transmitirem mensagens entre si que parecem misteriosas para nós, do mesmo modo que a êles parecerá misterioso você falar com outra pessoa pelo telefone. Portanto é natural que os Lobinhos saibam usar estas modernas invenções. Você deve aprender a utilizar o telefone comum e o telefone público, o mais cedo possível. Seus pais, Akela ou um irmão mais velho poderão ensiná-lo.

É uma aprendizagem útil e para a qual não necessita de livro.

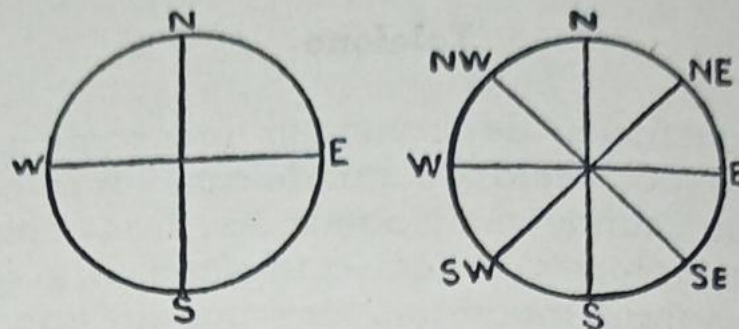
Alguns Lobinhos, entretanto, vivem em lugares em que não existem telefones, mas êles terão de aprender como pedir ajuda se algo acontecer, como em algum caso de acidente ou de incêndio. Esta aprendizagem depende do lugar onde moram, mas é necessário saber como isto é feito para que possam ser úteis, tanto quanto possível, e saibam fazer quando a ocasião exige.

Pontos Cardeais

Quando você é mandado com uma missão ou uma mensagem qualquer, dirão às vêzes: "Em direção ao Norte" ou "Vá para Este". É assim que os marinheiros, os soldados, os exploradores e também os Escoteiros são guiados. É, portanto, necessário que você aprenda os pontos cardeais.

A bússola é que os marca, semelhante a um relógio, mas só tem um ponteiro que é uma agulha imantada com a propriedade de estar com uma das pontas sempre voltada em dire-

ção Norte. Se você olhar esta agulha na direção da ponta preta ou azulada terá o Norte em frente; se você der meia volta e olhar exatamente no sentido oposto terá, nesta direção, o Sul. O Sul é justamente o lugar oposto ao Norte, como Este é o oposto ao Oeste. Quando você olhar para o Norte terá Este à direita e Oeste à esquerda.



Assim temos os 4 pontos cardeais: Norte — Sul — Este — Oeste.

Supondo que você não tem bússola, você poderá então saber as várias direções pelo sol. Decore êstes versos:

"O Sol é uma estrêla da esfera celeste
No Este êle nasce e se põe a Oeste".

Se você se levantar cedo e ver o lado em que êle nasce, ficará sabendo onde é o Este.

Entre os 4 pontos cardeais, existem mais 4 que são os colaterais também fáceis de gravar: Nordeste — Sudeste — Sudoeste e Noroeste.

Saltar na Corda

Vai buscar a corda — não é necessário que ela seja muito bonita e cara com punhos de madeira, mas não deve ser muito fina nem leve — e faz o primeiro ensaio. Se você nunca saltou peça a dois amigos para girar a corda; para começar faça questão de saltar no momento preciso e corretamente. Fique em posição ereta, os braços pendentes, nas pontas dos pés.

Você está pronto? Zás! Eis a corda em cima de sua cabeça, salte, os calcanhares juntos, e ao tocar o chão flexione ligeiramente os joelhos. Entre dois saltos faça um salto pequeno enquanto a corda está em cima, — isto ajudará você a ficar em boa posição e a saltar em tempo útil.

Agora você mesmo deve tentar manejar a corda, segurando-a e fazendo-a girar. Comece com a corda em frente de você e mantenha suas costas retas o tempo todo. Você não deve cair

sôbre os calcanhares como um elefante: procure ser ágil como um cabrito montês (se você puder) e cair sôbre os dedos dos pés, sem choques com o solo. Terá de saltar 30 vêzes para frente e 30 vêzes para trás. É uma das provas para a Segunda Estrêla. Eu, no seu lugar, praticaria em casa.

Alguns meninos pensam que saltar na corda é divertimento para meninas, mas os Lobinhos, que são inteligentes sabem que os jogadores de futebol e os lutadores de box praticam êste exercício para conservarem a agilidade e manterem-se em forma.

Nadar

Se você ainda não aprendeu a nadar já é mais do que tempo de fazê-lo. Isto poderá exigir um pouco de obstinação, mas o mesmo acontece quando você aprende a pular na corda, e nada disto teria graça se fôsse tão fácil como cair de um galho.

Quanto mais mômço se é, com mais facilidade se aprende a nadar, portanto, Lobinho, êste é o melhor momento para começar, e você verá como saber nadar é útil para tôda a vida. Contam-se muitas histórias a respeito de Escoteiros e Lobinhos que salvaram pessoas, porque aprenderam a nadar e eram corajosos. Talvez você precise de coragem enquanto estiver aprendendo, mais isto constitue um excelente exercício, e lembre-se que qualquer um pode aprender a nadar se realmente resolver fazê-lo e imaginar que vai conseguí-lo e continuar persistindo até conseguir.

Sem dúvida você deve aprender a nadar corretamente no mar, nos rios, lagoas ou piscinas, sendo ensinado por alguém qualificado.

Não tente sòzinho, porque senão, antes de você ter a chance de aprender, pode acontecer que morra afogado.

Jogos

Transmissão de mensagens: — Cada Matilha em fila indiana atrás do Primo; o espaço entre cada Lobinho será de 2 metros mais ou menos. Uma mensagem é dada por Akela aos Primos. O Primo sussurra a mensagem ao Lobinho que está à sua retaguarda, êste a um outro, e assim por diante até que o último da fila leva a mensagem de volta a Akela. A Matilha que transmitir a mensagem mais certa é a vencedora.

Bússola: — Faz-se um grande círculo no chão marcando-se 8 pontos cardeais e colaterais, o Norte sendo assinalado por uma flexa. Akela coloca um Lobinho em cada ponto cardinal e colateral, ficando um do lado de fora. Akela sòmente anuncia 2 pontos da Rosa dos Ventos, os Lobinhos que ocupam êstes pontos devem trocar de lugar antes que o de fora ocupe um dos pontos.

DÉCIMO SEGUNDO BOCADO

Tricotar e Tecer - Economia - Modelagem - Coleções - Álbum de Recortes - Bandinha de Lobinhos — Hino à Bandeira - Ginástica para Lobinhos.

Tricotar e Tecer

Uma das coisas que os Lobinhos devem saber fazer, é tricotar. Não é difícil de aprender e é um recurso para fazer uma porção de coisas para si e para os outros.

A utilidade disto será verificada se mais tarde você fôr obrigado a viver isolado em regiões remotas e selvagens como pioneiro ou explorador.

Nas expedições árticas os homens de Shackleton eram capazes de tricotar suas meias e luvas de lã. Eu conheci muitos viajantes, caçadores e soldados, principalmente na Escócia, que sabiam tricotar suas meias.

Tecer e fazer trançagem são também conhecimentos muito úteis. Quando eu viajei em Cachemir, fui obrigado a subir encostas tão íngremes e escorregadias que era impossível fazê-lo com as botinas inglêsas. Fui obrigado a calçar os sapatos usados pelos nativos, chamados "chaplis", que eram feitos com um tecido de capim.

Eram confortáveis e aderiam de tal modo ao solo que permitiam subir e descer as íngremes encostas com tóda segurança e eu acho que, se tentasse, subiria sem hesitação pelas paredes e atravessaria o teto como as môscas. Infelizmente não experimentei.

Mas, como você imagina, os sapatos feitos com capim não duravam muito. Necessitava de um par cada dois ou três dias.

Era portanto necessário que eu os fabricasse para meu próprio uso, por isto eu usava uma espécie de corda de capim enrolada no pescôço e ia entrelaçando meus sapatos enquanto caminhava meu dia de marcha.

Também me foi útil saber fabricar cestas. Nos locais desertos e selvagens não se pode comprar cestas e malas de mão, e no entanto temos necessidade de alguma coisa para trans-

portar a comida, as frutas e vegetais silvestres, bem como a caça. Os cipós, ramos verdes e juncos não faltam na mata. É necessário saber escolher e é só tecer, trançar e fabricar cestas. É fácil de aprender, e fabricar cestas é uma agradável ocupação do tempo.

Nos países civilizados tais coisas podem ser vendidas, e isto trará dinheiro para você, para os seus pais ou para a Alcatéia.

Economia

É uma das provas de classe que talvez, a muitos Lobinhos, ofereça uma pequena dificuldade. Trata-se de compreender o significado da economia em todas as coisas, e estar pondo em prática esta economia na vida diária.

Na realidade a palavra economia em inglês — "Thrift" originou-se na Islândia. O povo desta ilha sabe o que é economia, porque os Islandeses, fortes, resolutos e independentes, vivem aproveitando bem o pouco que eles tem. Há na ilha uma pequena flôr, o cravo do mar — que também se chama Thrift pela mesma razão de poder viver, e fazer os outros felizes pela sua existência, em lugares onde há muito pouco solo e onde sopram ventos violentos e muito frios.

Porém, a palavra "Economia" vem do latim "Oeconomia", que por sua vez vem do grego antigo "Oikonomia", de "Oikos" que significa casa, lar e mais "nemein" que significa manejar, no sentido de dirigir ou controlar; logo, Economia significa dirigir, controlar e cuidar das nossas coisas, de nossa casa ou lar.

Você deve aprender portanto a ser cuidadoso com tudo que você tem: alimentos roupas e uma porção de outras pequenas coisas necessárias à vida, e também com o seu dinheiro. É muito melhor, por exemplo, que você aprenda a fazer a sua espada e outros objetos para brincar, do que comprá-los em uma casa de negócio ou esperar que alguém lhe dê de presente. Da mesma forma a Alcatéia é uma sociedade de **"Um por todos e todos por um"**; por este motivo os Lobinhos devem trabalhar, em conjunto, e fazer uma porção de coisas para o seu próprio uso: cordas para pular, mostradores de relógios para aprenderem a ver horas, bandeiras de sinalização etc. em vez de comprarem estas coisas. Você deve ter orgulho de cuidar bem de seu uniforme, e não estragá-lo ou sujá-lo sem necessidade, porque, como você deve saber, estará dando sempre trabalho a alguém, não só o consertar suas roupas, como o limpá-las. Alimentos não devem ser desperdiçados.

Economize Cruzeiros, êles transformar-se-ão em milhões de Cruzeiros.

Um homem chamado Astor, quando era menino, aprendeu a fabricar apitos e flautas que vendia por algumas moedas. Ele depositava seus cruzeiros no banco e no fim de alguns anos tinha milhares de moedas. Fêz outros negócios e acabou sendo um dos homens mais ricos do mundo.

Os lônbo, no outono caçam mais do que necessitam para sua alimentação. Há Tarâmbolas, uma ave aquática, para serem apanhadas e Patos e Gansos, para serem tocaiados.

À noite os Gansos instalam-se nas margens dos rios em grandes bandos, mas o instinto os diz para ficarem em bancos de areia afastados dos rochedos, das moitas, de tudo, enfim, que possa esconder inimigos, e aí dormem em pequenos grupos. À medida que a noite fica mais escura, quatro vultos tenebrosos saem das sombras, rastejam cuidadosa e pacientemente, em direção ao banco de areia; vão de vagar, o tempo não importa. Avançam silenciosamente, aproximam-se cada vez mais de um lote de Gansos. De repente, um salto rápido, um ruído de azas que batem na água. Um grito terrível de medo. Um minuto mais tarde, as quatro sombras voltam ao bosque em trote rápido, cada um arrasta um fardo preso aos dentes; são quatro lônbo que arrastam quatro belos Gansos.

Outras vêzes os Lônbo procuram aventuras e encontram grandes fôcas que vêm se aquecer ao sol, sôbre os rochedos. Êles rastejam entre o mar ou o rio e os rochedos, e quando o alarme é dado, já estão elas com a retirada cortada.

Um Lônbo raramente segura com os dentes o seu adversário; êle prefere atacá-los e mordê-los várias vêzes até matá-los. No caso das fôcas é necessário lutar para impedir que elas voltem para água. As fôcas gritam e atacam também a dentadas, e, dêste modo, os lônbo tem de combater sèriamente, atacam, defendem-se e ainda tem de impedir a fuga. Com estas caçadas às fôcas e aos patos e gansos selvagens, acontece que os Lônbo ficam com mais alimentos do que podem comer. Mas êles não são tolos. Sabem que o inverno virá; que todo o país ficará coberto de neve, que os lagos, rios e riachos gelarão e que não encontrarão mais a gorda caça. Então fazem a sua colheita enquanto brilha o sol. Matam tôda a caça que podem, ensinam seus filhos a caçarem dia e noite e também a carregarem a caça para depósitos escondidos entre os rochedos em completa segurança.

Ai, em buracos naturais, empilham a caça e cobrem-na com neve, impedindo assim que o cheiro atraia outros animais e, ao mesmo tempo, mantendo a carne fresca e congelada para os momentos de necessidade.

É isto precisamente o que os Lobinhos-meninos devem fazer. Se eles podem ganhar dinheiro, devem procurar ocasiões para ganhar tanto quanto possível e em seguida depositá-lo em segurança na Caixa Econômica, e não gastá-lo atôa. Devem lembrar-se, como fazem os lobos, que os maus dias poderão chegar e assim poderão usar suas reservas. Se estas reservas estão depositadas em lugar seguro, eles estarão preparados para enfrentar os tempos difíceis.

Não é suficiente você pedir uns cruzeiros à sua mãe e depositá-los na Caixa Econômica. Para fazer a prova de Economia é necessário economizá-los "por seu próprio esforço", isto é, esforçando-se para guardar o dinheiro regularmente, separando semanalmente uma parte do dinheiro recebido para suas despesas e pondo-o em um cofre, em vez de comprar doces. Você pode também prestar serviços a alguém e, assim ganhar algum dinheiro. Dêste modo você será capaz de economizar, pouco a pouco, com seus esforços, até que tenha uma boa quantia na Caixa Econômica "para os dias de mau tempo."

Modelagem

Você não deve esperar enriquecer em um só dia. Para que você possa alcançar as grandes coisas, é preciso começar pelas pequenas.

Antes de ganhar 1.000 Cruzeiros é necessário ganhar primeiro um Cruzeiro, antes de ser um adulto você é primeiro um menino.

Antes de ter feito um grande navio, há necessidade de fazer dêle, um pequeno modelo.

Muitos Lobinhos pensam agora em construir algum dia alguma coisa de grandioso: um avião, uma casa, um navio ou uma máquina, mas o primeiro passo para isto consiste em fazer um modelo.

Quando foi construída a grande ponte do Tag, na Escócia, foi feito, em pequena escala, um modelo dela. Antes de ser construído o grande navio **Queen Elizabeth**, foi feito antes um em pequena escala, que mais parecia um navio de brinquedo.

Do mesmo modo, um Lobinho que pretende fazer grandes coisas, deve primeiro, praticar a construção de Modêlos. Se

quizer fazer uma grande caixa, deve primeiro fazer uma pequena.

Se você deseja construir uma casa, comece construindo uma de papelão; ou então fabrique o seu navio de guerra em barro ou madeira, ou a máquina de fôlha, e assim por diante.

Também é útil aprender a fazer um esbôço da coisa, antes de começar a fazê-la. Todo o mundo sabe desenhar um pouco e, praticando, bem cedo um rapaz pode fazê-lo com perfeição.

Todo Escoteiro deve saber fazer um crôquis topográfico ou mapa. O que não souber fazê-lo poderá ser chamado de... tolo.

Coleções

Todos os Lobinhos, eu tenho certeza, possuem uma coleção de qualquer coisa, ou se não tem, estão iniciando uma, seja de selos estrangeiros, conchas ou postais.

É muito interessante possuir-se uma destas coleções, porém mais interessante é colecionar os próprios desenhos. Por exemplo: os meninos que gostam de flôres, podem desenhar com lápis de côr ou aquarela tôdas as flôres que encontrarem. Assim colecionadas, não murcham nunca, e com o tempo terão uma coleção magnífica de tôdas as espécies de flôres que encontraram em sua vida.

Para os que julgam difícil pintar flôres, poderão colecionar desenhos de bandeiras das diferentes nações do mundo, em pedaços de papel e colorí-las com lápis de côr. Poderão adicionar, a estas coleção, as bandeiras dos Estados e as do Código Internacional de Sinais.

Você encontrará mais sôbre coleções quando começar seu esforço para conquistar a Especialidade de Colecionador.

Álbum de Recortes

Os Lobinhos devem ter seus álbuns de recortes. Podem se tornar muito interessantes, contendo desenhos, fotografias e recortes de jornais ou revistas. É preciso arranjar e colar tudo isto artisticamente, para que, após alguns anos, formem um livro deveras atraente para seu dono.

Eu sei disto por experiência própria, pois sempre possuí álbuns de recortes e agora acho-os curiosíssimos, e são também úteis, porque me lembram fatos passados há muitos anos.

Meu primeiro álbum começa com o retrato do meu pai e minha mãe e um desenho que fiz quando tinha só três anos de idade. Como desenho é péssimo, mas tem um valor inestimável, pois mostra o que eu tentei fazer quando era uma criança.

Mas a maior satisfação está no fazer o nosso álbum e colar nele coisas; e é uma arte tê-lo limpo e bem arranjado. Eis alguns conselhos ditados pela minha experiência.

Se possível, arranje um álbum com folhas de cartolina fina, porque o papel ordinário encolhe quando se cola qualquer coisa, mas qualquer caderno vale mais do que nenhum. O melhor formato é de 20 centímetros por 30; um álbum menor fica logo cheio e só cabem fotografias pequenas.

Na primeira página escreva seu nome e data do começo do álbum. É mais interessante iniciar no dia 1.º do ano ou no dia de seu aniversário, de modo a ter um álbum por ano (é o meu caso) ou então um para cada grande período da sua vida.

Por exemplo, se você está na escola ou num internato coloque retratos do prédio da escola, de seus camaradas, os programas da escola, os programas das competições esportivas, dos concertos, etc. Encontrará um imenso prazer em reler tudo isto quando fôr adulto. Poderá fazer um outro álbum destinado à sua vida em casa e nas férias. Mas cuidado com exagêros; fazer um álbum de recortes é só um passatempo e não deve interferir com seus deveres de Lobinho ou suas diversões. Não é necessário passar os dias trancado em seu quarto perpetuamente às voltas com grude e tesoura, cortando papéis e emporcalhando o quarto.

Um bom plano (pelo menos, eu penso assim) é ter um grande envelope no qual você irá pondo tôdas as coisas que julga importante guardar. Retratos de acampamentos escoteiros, histórias interessantes recortadas de jornais, fotografias de toda espécie, serão assim coletadas com cuidado, prontas para entretê-lo nas horas vagas dos dias de chuva.

Se as fotografias forem feitas por você mesmo, a coisa será ainda mais interessante, mais isto custa um pouco caro. O que é mais barato, mais útil e mais bonito é desenhar você mesmo as coisas no seu álbum. Se você fôr bom em desenho dessa espécie poderá, possivelmente, ser capaz de fazer as provas e conquistar a Especialidade de Artista. (Na segunda parte trataremos disto com mais detalhes).

Quando chegar a hora de colar seus "recortes" no álbum terá necessidade de cola. A cola de farinha de trigo, ou melhor, de amido, é fácil de fazer.

Eis a fórmula: em uma pequena panela coloque uma e meia colher de chá de farinha de trigo, (ou cubos de amido); despeje um pouco de água fria e mexa até fazer uma pasta fina. Depois derrame água fervendo, mexendo sempre, até formar um grude espesso. Não se esqueça de pôr alguns pedaços de Cravo da Índia para evitar que o grude azéde.

Além disso é necessário também um pincel pequeno, uma tesoura e algo que sirva como cesta ou caixa de papéis (jogar papel no chão é horrível), um lápis para escrever nomes e datas sob as fotos e um jornal velho.

O jornal velho é um excelente auxiliar, o mais cômodo, por isto eu o recomendo. Coloque a fotografia de face para o jornal e passe bem a cola em toda ela principalmente nas bordas e cantos; depois pregue-a no lugar indicado do álbum. O jornal velho fica cheio de grude mas, dobrado, ainda poderá ser usado. É preciso cortar as margens brancas ou pretas que algumas fotografias têm, pois dêste modo ficam mais artísticas.

Bandinha de Lobinhos

As alcatéias de lobos correndo na jangal também fazem o que êles acham que é música. Ninguém, a não ser êles, acha que aquilo seja música, mas os lobos divertem-se e ficam alegres.

Por que uma alcatéia dos nossos Lobinhos também não fará música possuindo uma bandinha?

Quando digo Bandinha não quero dizer aquelas fanfarras com instrumentos caros, com trompas de metal e tambores ricamente decorados. Uma banda cujos instrumentos nada custam dá o mesmo resultado. Para uma Bandinha, a primeira coisa, naturalmente, será um grande tambor. Isto implica em conseguir uma lata velha de biscoitos ou uma lata de querosente vazia e duas baquetas de tambor. Estas podem ser dois ossos, duas tíbias, pedidos ao açougueiro ou, então, dois paus com trapos enrolados em uma das extremidades.

Os pratos? Bem você os encontra prontos na cozinha, com a permissão da mamãe, sob a forma de duas tampas de caçarolas.

Um triângulo? Naturalmente terão necessidade de um triângulo; e já que está procurando, consiga logo um grande — pen-

dure com uma alça de barbante as tenazes da lareira ou um cano de ferro, ou ferro fino de obras e bata com uma chave velha grande.

As flautas, as cornetas, os pífaros e outros instrumentos de sôpro são tocados pela bôca do músico.

Para que Deus lhe deu a bôca?

Você pode assobiar, trautear com a bôca fechada, ou ulular a melodia no tom certo, porém a coisa sairá melhor se você zumbir a melodia através de um pente coberto com papel de sêda ou papel fino.

O maestro terá um papel importante na apresentação e se fôr um bom ator, brilhará e ficará coberto de glória.

Esta Bandinha não será ridícula, como parece à primeira vista, pois o seu êxito depende dos executantes, principalmente se tocarem com cuidado, com ritmo e em boa ordem. Se você quiser, poderá fazer música em lugar de barulho ou algazarra; cantando muito docemente, em surdina, com a bôca fechada e aumentando, em outras ocasiões, até um côro impressionante, soará bem e alcançará sucesso.

Uma das melhores fanfarras de tambores e flautas que já ouvi, era composta de jovens que tocavam tambor em latas de querosene e assoviavam com fôrça a melodia. O efeito era extraordinário quando desfilavam pelas ruas.

Uma Bandinha comum pode ser organizada com primeiros e segundos pentes, tenazes de lareira ou barra de ferro, um par de canecas de metal, tampas de caçarolas, lata de biscoitos e bandeja de metal. Para obter efeitos realistas dos tambores surdos, use uma bandeja metálica, tendo como baqueta uma banana.

Hino à Bandeira Nacional (*)

Você deve saber cantar em conjunto o Hino à Bandeira Nacional para passar numa das provas da Primeira Estrêla. Como já foi dito antes, quando aprendemos um Hino ou uma canção não basta saber de côr a letra e a música: precisamos saber o significado das frases que estamos cantando, compreendendo o sentido de cada palavra.

Além disso, devemos saber sempre, também de côr, os nomes dos autores da letra e da música. A música do Hino à Bandeira é do Maestro Francisco Braga e a letra é do poeta Olavo Bilac. Saber corretamente os nomes dos autores dos livros que lemos,

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

das músicas que cantamos, dos quadros que apreciamos ou dos monumentos e edifícios que admiramos é a única forma de expressarmos a nossa homenagem e o nosso agradecimento aos que, como criadores de obras de beleza e de arte, tornam a nossa vida mais bela e mais feliz. Damos graças a Deus pelo universo que nos deu; devemos também dar graças aos homens pela civilização e pelas belezas que criaram.

Saudemos, portanto, a beleza da nossa Bandeira e tudo aquilo que ela significa com as palavras de Bilac e a música de Braga:

Salve! lindo pendão da Esperança!
Salve! Símbolo augusto da paz!
Tua nobre presença, à lembrança
A grandeza da Pátria nos traz.

Estrilho:

Recebe o afeto que se encerra
Em nosso peito juvenil,
Querido símbolo da terra,
Da amada terra do Brasil!

Em teu seio formoso retratas
Este céu de puríssimo azul,
A verdura sem par destas matas
E o esplendor do Cruzeiro do Sul

Recebe etc....

Contemplando o teu vulto sagrado
Compreendemos o nosso dever,
É o Brasil, por seus filhos, amado,
Poderoso e feliz há de ser.

Recebe etc....

Sôbre a imensa nação brasileira
Nos momentos de festa ou de dor,
Paira sempre a sagrada Bandeira,
Pavilhão da justiça e do amor!

Recebe etc....

Ginástica Para Lobinhos (*)

Eis aqui alguns exercícios físicos para você praticar. Se você aprendê-los e passar realmente a fazê-los, por sua própria iniciativa, diariamente ou várias vezes por dia — especialmente quando você se levanta pela manhã e antes de ir para a cama à noite — estes exercícios irão ajudá-lo a crescer muito mais depressa do que aconteceria sem praticá-los, e você ficará alto, forte e saudável.

Porém, eles devem ser feitos **diariamente** — e não apenas quando você se lembrar disso, uma vez no mês ou uma vez em cada trinta domingos...

Eles devem ser feitos bem devagar, esticando e contraíndo cada músculo, quer os que estão dentro do seu corpo, quer os mais externos — e assim você será, dentro de pouco tempo, um camarada enorme de forte.

Extensão e flexão dos braços — Os garotos que só jogam futebol e nunca fazem força com os braços ficam em geral com uma figura ridícula: pernas fortes e musculosas como as de um adulto; braços flácidos de criança e finos como palitos, prêsos a um torax estreito e retangular. Para não ficar assim ponha o corpo erecto, una as mãos ao peito e comece uma grande série de movimentos estendendo sucessivamente os braços para frente, para os lados e para cima, intercalando as voltas à posição inicial, de braços contraídos junto ao corpo. Todos estes movimentos devem ser feitos com vontade e com força, até o máximo de estiramento e até o máximo da contração, inspirando cada vez que esticar-se, e expirando cada vez que contrair-se.

Flexão dos joelhos — É para as pernas e os pés, mas também beneficia a parte superior do abdomen. Fique em posição de "Alerta" (de preferência descalço, porque assim fortalecerá mais os dedos, e dedos fortes ajudam você a correr ou a pular). As pontas dos pés para fora. Ponha as mãos na cintura, fique nas pontas dos pés, vire os joelhos para fora e vá flexionando os joelhos levemente, até que, gradualmente, seu corpo baixe para uma posição de cócoras, mantendo os calcanhares fora do solo durante todo o tempo. O corpo ou a cabeça não ficam inclinados para a frente; durante o exercício o corpo fica reto e perpendicular ao solo.

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimos parciais da edição brasileira.

Comece então a elevar o corpo até voltar à posição de pé e de nôvo em "Alerta"

Repita várias vêzes. Para manter o corpo reto você tem que manter contraídos os músculos na parte concava das costas logo acima dos quadris, o lombo ou região lombar. A respiração deve ser aspirada pelo nariz enquanto o corpo sobe e expelida pela boca enquanto o corpo desce. O pêso do corpo deve cair todo sôbre os dedos durante todo o exercício; os joelhos para fora tornam o equilíbrio mais fácil.



Enquanto fizer o exercício você pode se recordar que o seu objetivo é fortalecer os músculos e tendões da coxa, da perna e dos dedos, e também fortalecer o abdômem, de forma que se você fizer este exercício várias vêzes no dia, aproveitando os momentos livres, êle ainda beneficiará mais você. E como este exercício faz você alternativamente abaixar-se e levantar-se, você pode meditar que, quer esteja de pé ou sentado, trabalhando ou repousando, você deve manter-se seguro de si, como as suas mãos na cintura estão fazendo, é só permitir a si mesmo fazer o que é direito.

Tocar os dedos dos pés com os dedos das mãos ou flexão do tronco — Para desenvolver a parte inferior do corpo e a parte posterior das pernas e das coxas. Também é um exercício de respiração que desenvolve o coração e os pulmões e torna o sangue mais forte e saudável. Você simplesmente fica de pé e estende os braços para cima procurando alcançar o mais alto que você possa na direção do céu, e então, sempre esticado, curva-se para a frente e para baixo até que os dedos das mãos toquem os dedos dos pés **sem flexionar os joelhos**.

Para começar, você deve ficar de pé com os pés ligeiramente afastados, tocar a cabeça com as duas mãos e olhar para o céu, inclinando o corpo para trás tanto quanto você puder, tal como se vê na figura 1. Se você combinar suas preces aos seus exercícios, enquanto estiver olhando para cima desta forma,

diga a Deus: "Eu sou Teu da cabeça aos pés" — e aspire o ar de Deus (através do nariz, nunca através da boca). Então estique suas mãos para cima tanto quanto possível (figura 2) e ponha o ar para fora pela boca dizendo o número de vezes que já fez o exercício e curve-se devagar para a frente e para baixo, com os joelhos firmes, até tocar os dedos dos pés com as pontas das mãos. (Figura 3). Então, mantendo ainda os braços e os joelhos esticados, eleve gradualmente o corpo até a primeira posição e repita o exercício várias vezes. Nas figuras, as flexas indicam a inspiração e expiração.



Fig. 1



Fig. 2



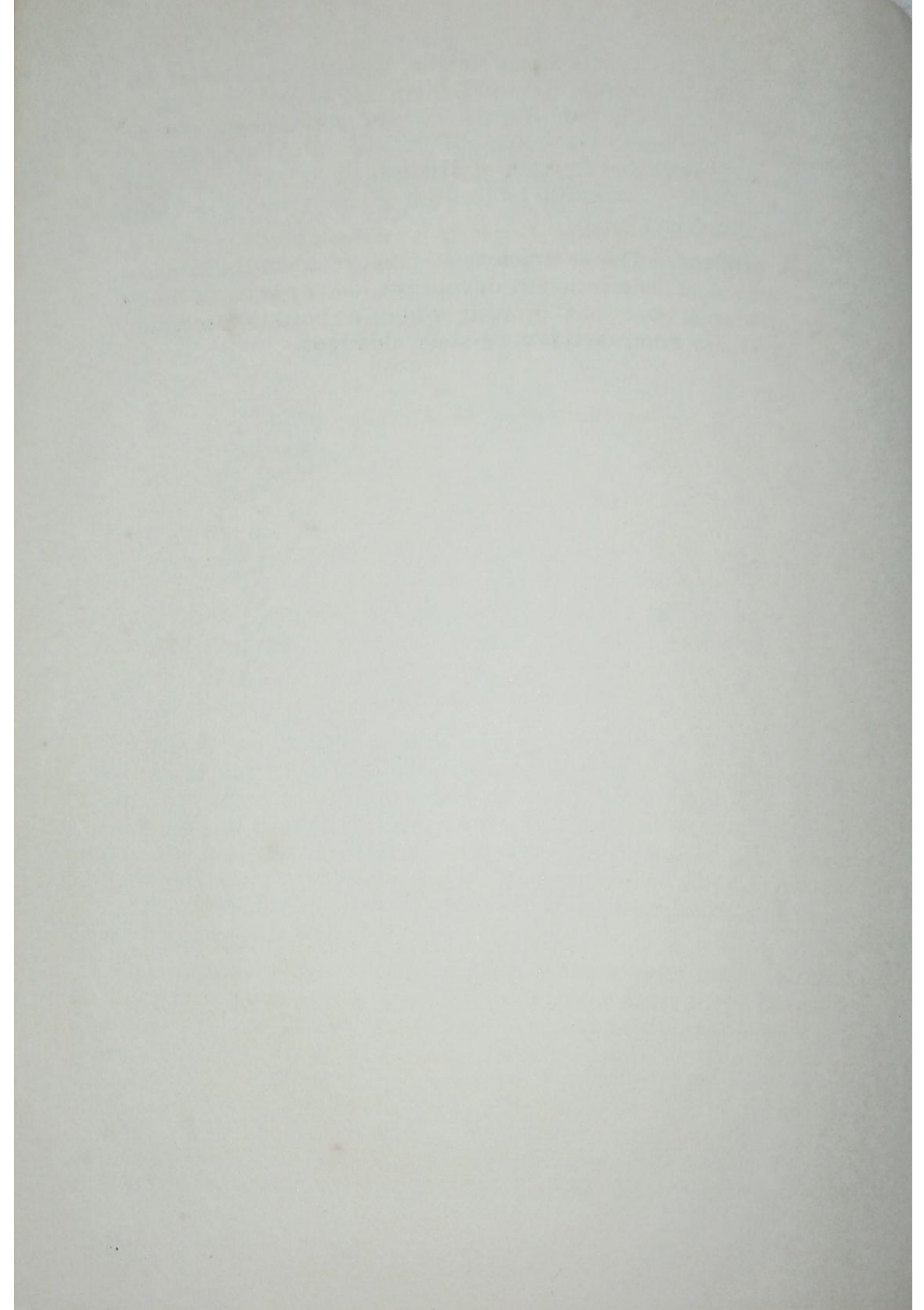
Fig. 3

Alguns camaradas sentem uma grande dificuldade em tocar os dedos dos pés, mas eles devem continuar tentando mesmo que só toque a canela nas primeiras tentativas. Em poucos dias ele irá conseguir tocar os dedos dos pés. Pessoalmente eu toco os dedos dos pés com os nós dos dedos, o que é bem mais difícil do que as pontas, e faz esticar lindamente os músculos e tendões da parte posterior das suas pernas. Veja se você pode fazer isto!

Respiração — Eu já disse quanto, respirar o ar puro, beneficia o nosso sangue dando-lhe mais oxigênio e como este sangue mais rico vai beneficiar tôdas as células do seu corpo. Por isso convém fazer exercícios respiratórios para aumentar a capacidade da sua caixa torácica e a área dos pulmões em que entram em contacto o sangue e o ar. Há meninos que não sabem respirar expandindo o peito: é na barriga que vemos o seu movimento respiratório, tal como nos bebês. Se você é desses, aprenda primeiro a respirar com o peito. Depois

faça este exercício várias vezes no dia, sempre que estiver ao ar livre e principalmente quando estiver em lugar de ar puro, fora das poeiras da cidade: de pé, pernas ligeiramente afastadas, braços ao longo do corpo — inspirar profundamente e lentamente abrindo os braços e levando-os o mais possível para trás. Expirar levando os braços para a frente e para baixo até cruzá-los.

Como praticar estes exercícios — Quero deixar bem claro que os exercícios físicos acima devem ser feitos por cada rapaz individualmente, por sua própria vontade, porque aprendeu como fazê-los e **compreendeu os seus objetivos.**



DÉCIMO TERCEIRO BOCADO

Acantonamento de Alcatéia - Conforto no Acampamento - Como Fazer a sua Cama - Como Arrumar sua Mochila - No Acampamento - Coisas a Lembrar - Dor de Barriga de Acampamento - Caminhar Sobre uma Viga - Observação da Natureza - Código de Trânsito.

Acantonamento de Alcatéia

Os Lobinhos ficam muito felizes quando vão para fora com Akela e outros Velhos Lôbos, nos dias feriados ou nas férias da Alcatéia. Estes curtos acantonamentos são muito parecidos com os acampamentos, sendo a principal diferença que em vez de dormir numa barraca você dormirá numa sede de Grupo Escoteiro, numa escola ou em outros prédios adaptáveis. Isto não quer dizer que você ficará dentro de casa, exceto à noite, porque sem dúvida você deseja estar ao ar livre tanto quanto possível. Você terá que fazer os mesmos preparativos para um acantonamento de Alcatéia que teria de fazer para um acampamento de Lobinhos e como qualquer desses detalhes se aplicam igualmente aos dois, vou começar falando diretamente sobre acampamento de Lobinhos.

Conforto no Campo

Todos os Escoteiros têm como objetivo tornarem-se ótimos acampadores, porque você não pode ser um mateiro ou um pioneiro se não souber cuidar de si, ao ar livre quaisquer que sejam as condições do tempo. Vocês, Lobinhos, terão que deixar o verdadeiro acampamento para quando se tornarem Escoteiros, e que prazer sentirão em ficar esperando por ele.

Possivelmente, se forem bons Lobinhos, Akela arranjará as coisas e poderá levar alguns para acampar no verão. Antes de ir para o campo você terá de aprender uma porção de coisas

que deve saber a fim de poder acampar confortavelmente. Ouve-se falar na rude vida do campo. É verdade, mas isto é história para um Patatenra. Estes poderão achá-la rude e sem conforto, porque quando vão pela primeira vez acampar, metem a barraca sobre um belo e macio capim, em uma depressão do terreno, e à noite vem a chuva e a inundação os expulsa do seu belo local.

O Patatenra provavelmente esticará o mais que puder, os estais de sua barraca; durante a noite o orvalho, ou uma provável chuva, encolhendo os cabos, os esticará ainda mais, e em consequência os espeques serão quase arrancados do chão; uma brisinha qualquer sopra, os espeques saem, lá se vai a barraca do inexperiente.

Existe uma enorme quantidade de coisas e de ocorrências que fazem sofrer um pobre Patatenra em um acampamento. Mas para um Velho Escoteiro não existe nada de ruim ou de rude; ele sabe como tornar sua vida no campo perfeitamente confortável.

Um Lobinho sabe que seu acampamento deve ser instalado em um lugar seco e ligeiramente elevado, protegido dos ventos mais frios ou mais fortes habituais na região; que o melhor local para o acampamento da Alcatéia é o que tem próximo um celeiro ou uma cabana, onde os Lobinhos poderão cantar canções ou jogar à vontade, abrigando-se em caso de mau tempo.

Um Lobinho sabe também que para ter um excelente acampamento deve preparar-se com alguma antecedência, arrumando o necessário, preparando a mochila, e não deixar tudo para a barafunda do último minuto.

Como começar esta preparação com antecedência? Economizando dinheiro? Naturalmente. Se vocês estão se preparando para acampar, devem organizar um "Banco de Acampamento" e cada Lobinho depositar algo nêle. Não faz mal que a quantia depositada seja pequena, desde que você esteja se esforçando para ajudar seus pais; o dinheiro deve ser ganho por seu trabalho, ou sair das suas economias; assim você estará procurando pagar pelos seus prazeres — e acampar é um prazer, não é?

Esta economia é uma das partes da preparação para o acampamento, porém, você também deve aprender algumas das coisas que terá que fazer no acampamento.

Como Fazer sua Cama

O melhor é ter um "saco de dormir".

Mas se você não tem, é muito importante saber fazer a cama, pois só assim, durante à noite e pela manhã, você estará coberto. Primeiro coloque a sua lona de chão, ou seu oleado ou jornais no chão. Sobre ele ponha o colchão de palha — um grande saco de pano que você, ao chegar no campo, encheu de palha, ou de fôlhas sêcas, ou de capim. Um cobertor será dobrado ao meio, ao comprido; o outro também será dobrado do mesmo modo; meta o lado aberto de um dentro do outro, dêste modo você terá duas fôlhas de cobertor sôbrepostas em baixo e duas em cima; nos pés, êles serão dobrados e presos por alfinetes de segurança. Se você olhar o desenho cuidadosamente verá que assim terá um saco e será impossível ficar descoberto; seus dedos não ficarão gelados tendo sob você duas fôlhas de cobertor mais um colchão de palha hàbilmente cheio e mais o plástico, jornais ou lona sôbre o chão.

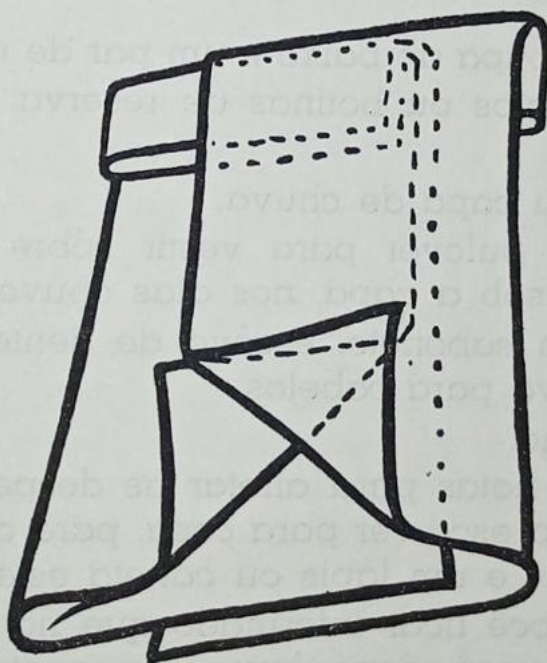


Fig. 50 — Arrumando os cobertores, como foi descrito, você ficará tão aquecido como uma torrada na torradeira e o frio e a umidade fugirão de você

Você estará bem quentinho, e mais feliz que qualquer Pata-tenra Janjão que imagina se aquecer pondo coisas **sôbre si** e deixando que tôda a humidade do solo e sua evaporação o faça ficar congelado.

Como Arrumar sua Mochila

É uma boa idéia praticar a arrumação da mochila em casa antes que chegue o dia em que vai ter realmente de empacotar suas coisas. Você poderá descobrir que precisa de uma mochila maior e é bom saber disso em tempo de comprar ou pedir emprestada.

Para começar, é conveniente fazer uma lista do que você pensa ser o necessário, mesmo que você tenha uma lista dada pelo chefe de Lobinhos para guiá-lo.

Faça da sua cama um mostruário de loja e ponha nela todas as coisas que fôr tirando das gavetas e do armário.

A lista das coisas que estarão sobre sua cama será mais ou menos a seguinte:

Dois cobertores — de lã são melhores que os macios; ou um bom Saco de Dormir.

Pijama ou camiseta de lã, para dormir.

Um par de sapatos de tenis, para os jogos.

Uma roupa comum usada, calção curto e camisa para jogos e trabalhos.

Uma muda de roupa de baixo e um par de meias de reserva.

Um par de sapatos ou botinas de reserva.

Alguns lenços.

Uma pelerine ou capa de chuva.

Uma suéter ou pullover para vestir sobre o uniforme nas tardes frias, ou sob a capa, nos dias chuvosos.

Uma toalha, um sabonete, escôva de dentes, pasta dentífrica, pente, escôva para cabelos.

Calção de banho.

Um caderno de notas para anotar as despesas; papel e envelope, caso queira escrever para casa, para que saibam como você vai passando; e um lápis ou caneta esferográfica.

É conveniente você ficar informado que no campo a fome é canina, portanto, você deve levar um prato (ou dois) uma caneca, e um talher — garfo, faca e colher. Prato e caneca de ferro esmaltado ou alumínio são melhores, pois não quebram se um idiota qualquer sentar-se em cima. Se a Alcatéia não possuir um plástico ou uma lona de chão e vocês estiverem acampando em barracas, você deve levar o seu — e verifique se é de boa qualidade. Você deve convencer o seu Primo a levar um espelho para a Matilha para que você possa repartir o cabelo sem que a risca pareça um relâmpago em ziguezague.

Nesta altura a cama estará cheia e você terá a impressão de que este "mundo" de coisas não caberá em sua mochila. Vamos com calma.

Alguns meninos colocam sua capa para chuva em primeiro lugar no fundo da mochila e ficam loucos se chove e são obrigados a retirar tôdas as suas coisas para encontrá-las. Comece pelos sapatos de ginástica e calção de banho, depois a roupa sobressalente, o pijama e cobertores. Alguma coisa quebrável meta no meio delas. O melhor é você ter um saquinho de matéria plástica para o sabonete. Não coloque nunca êle dentro da caneca; é cômodo, mas depois a água ou o chá terão um gôsto esquisito! Em cima de tudo meta a lona ou plástico do chão e (se tiver lugar) sua capa para chuva ou pelerine e logo abaixo toalha e o material para se lavar.

Não se esqueça de marcar suas coisas, pois assim você saberá se elas são suas ou não.

Nos climas muito quentes alguma coisa desta lista pode ser modificada, substituindo a lã por outros tipos de tecido. Mas não se esqueça que há noites frias e dias de chuva, e o local em que você vai acampar talvez tenha um clima diferente do lugar em que você mora.

No Acampamento

Agora que sua mochila está arrumada e tudo em ordem, vamos partir, não é? Escreva seu nome e o lugar em que você vai acampar em uma etiqueta e amarre-a na sua mochila. Arranje alguém para ajudar você a carregar sua bagagem para a Estação ou para o lugar de reunião marcado por Akela.

Se você fôr de trem ou ônibus não se incline para fóra das portas, nem tão pouco fique debruçado nas janelas com a cabeça para fóra, pois outro veículo, passando poderá decapitá-lo.

Quando você estiver no acampamento, lembre-se que você está ali para se divertir, para passar uma esplendida temporada, logo você não deve nunca esquecer o método patenteado dos Lobinhos para se tornarem felizes: auxiliar os outros e principalmente o Akela.

Você deve fazer o que determinaram e não se comporte como um Bandarlog.

Deixe as coisas em paz dentro da mochila até saber onde você irá dormir; quando fôr designado o seu lugar, então, à vontade, desarrume a mochila e prepare sua cama.

Quando você fôr avisado de que chegou a hora de dormir, feche seus olhos e faça o melhor possível para dormir. Não passe pela sua cabeça a idéia de manter todos acordados, e de convidar os outros para uma dança escoceza, ou de desafiar o seu vizinho para um combate de travesseiros. Se você custar a dormir, ou se você acordar no meio da noite, ou antes da hora de levantar, imagine que você perdeu a língua e não pode, portanto, dar um pio, e fique assim até que toque a alvorada.

Vamos ver, mais ou menos, como você irá passar o dia.

7,30 — Alvorada — Dobre sua cama a fim de evitar que alguém passeie por cima dela. Quando você fizer a toalete matinal faça-a bem feita, nú da cintura para cima. Jogue a água servida no lugar indicado. Estenda sua toalha na corda para secar.

Vista roupa de campo pela manhã e calce o sapato de tênis **sem meias**, pois o capim deve estar muito molhado.

8,15 — O pequeno almôço, ou desjejum, ou café.

8,45 — Trabalhos de acompanhamento. Após o pequeno almôço, cada Lobinho e cada Matilha terá algo a fazer, como seja: arrumar e limpar sua barraca, ou a cabana; verificar se não tem pedaços de papel espalhado por tôda parte ou lixo amontoado nos cantos. Cada Lobinho estenderá suas cobertas nas cordas ou cercas para arejar.

Ponha a lona ou plástico do chão fora da barraca com seu material bem arrumado sôbre êle. Conservando os sapatos de tênis sem meias uniformize-se de modo impecável acima dos joelhos. É nesta ocasião que cada um após a inspeção, recebe o "Tudo perfeito" ou o "Muito bom" do seu Chefe.

10,00 — Inspeção geral, de você, de sua mochila e de todo o acampamento.

10,15 — Orações, hasteamento da Bandeira e o Grande Úivo.

10,30 — Jogos de acampamentos e outras atividades matinais.

12,00 — Banho (talvez, quando há local para isto)

13,00 — Almôço, lavagem dos pratos e talheres. Cada Lobinho lavará seu material com auxílio de um esfregão, uma bacia de água quente com sabão dissolvido e um pano sêco.

13,45 — Repouso. Não deve ser permitido aos Lobinhos movimentarem-se. Quando muito poderão ir à Cantina ou ao Banco do Acampamento. Um Velho Lobo lerá um livro interessante ou qualquer coisa neste gênero.

- 14,45 — Jogos, excursões ou expedições.
17,00 — Merenda. Chá ou café com sanduíches. De novo lavagem do material usado.
17,30 — Preparar a cama. Jogos de acampamento ou tempo livre.
18,00 — Arriar a Bandeira.
19,15 — Jantar e lavagem do material.
20,00 — Fôgo de Conselho.
20,45 — Orações. Lavar-se e estar pronto para dormir.
21,15 — Deitar, apagar as luzes e silêncio.

Coisas a Lembrar

O mais importante é o riso do Lobinho. Não resmungar se o mingau ou arroz queimou, ou se outro companheiro sentou-se sôbre o pão com geléia.

Antes de partir e enquanto durar o acampamento você deve dizer: "Eu devo fazer o melhor possível para que êste seja o melhor e o mais divertido acampamento **PARA OS OUTROS LOBINHOS**"

Quando partir, não deixe atrás de si NADA exceto os seus agradecimentos e um bom nome, isto é, que os moradores do local e os proprietários do terreno guardem dêste acampamento e dos Lobinhos uma agradável lembrança.

Lembre-se que as árvores são sêres vivos, e você não acharia agradável que lhe arrancassem um braço ou uma perna! Você deve ser mais cuidadoso ainda com as árvores frutíferas. Mesmo que existam frutas pelo chão, elas não pertencem a você e será uma ocasião propícia para um boa ação: juntá-las e entregá-las ao dono do pomar. Você só deve ir catar lenha acompanhado por alguém mais velho e com mais experiência, assim você terá certeza de só recolher o que fôr permitido.

O capim, quando crescido, provavelmente vai ser cortado para alimentação dos animais como forragem ou feno. Em pé é fácil de ser foçado ou cortado pela máquina colhedeira, mas se fôr pizado por todos os lados e ficar caído e quebrado, é impossível ser cortado.

Deixe as porteiras e os portões tal como estavam (fechados ou abertos) antes da Alcatéia passar; você não deve esquecer que êles tem uma tendência desagradável: a de se quebrarem quando nós trepamos ou dêles fazemos balanço!

Deixe os cavalos, porcos, vacas e todos os animais em paz. Não, eu não tenho medo de que eles façam mal a você, mas sim que você faça mal a **êles**.

Reconhece-se um mau acampamento pelos papéis, detritos e outras coisas deixadas no terreno ou arredores. Quando você ver qualquer lixo ou sujeira no chão do acampamento, você não deve esperar que o "Zé" o apanhe! Você deve fazê-lo imediatamente e espontaneamente.

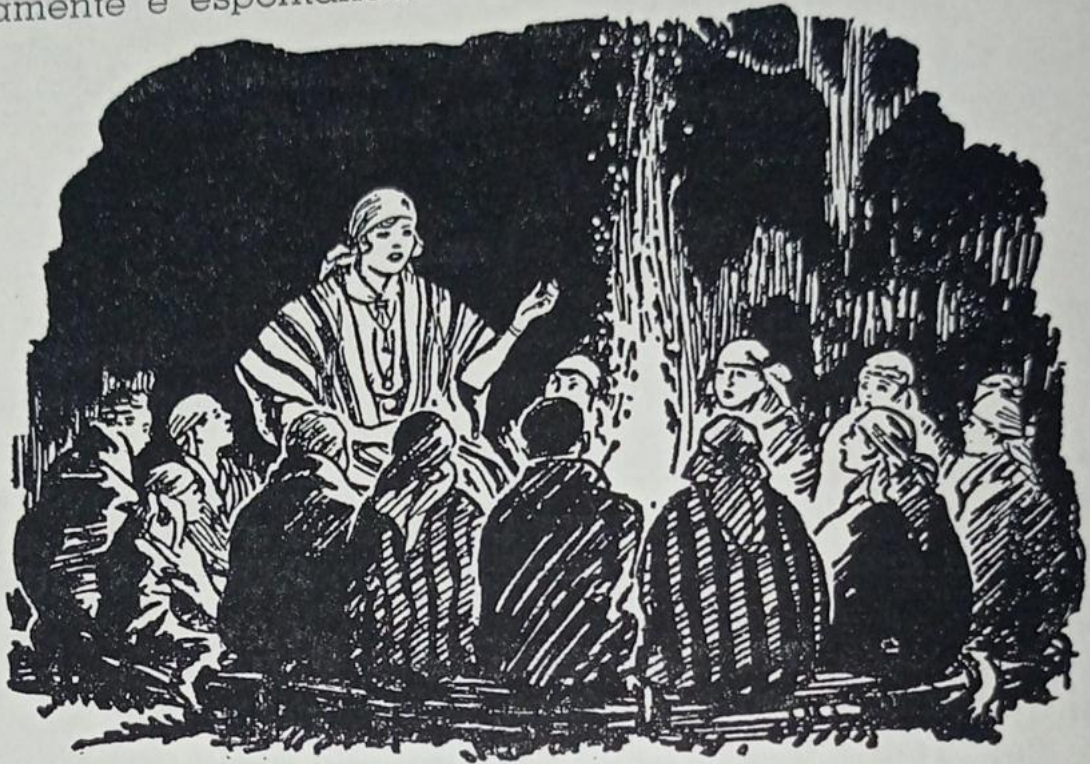


Fig. 51 — Akela conta estória no Fôgo de Conselho

Dor de Barriga

"Que espécie de tortas você gosta?" perguntou um senhor idoso a um menino.

"Oh! eu gosto de torta de ameixas, torta de erva doce, torta de passas, torta de groselhas, torta de gengibre, torta de limão, torta..."

"Chega, já é demais!" gritou o senhor, "Se você continuar desse jeito vai acabar com uma torta que você não gosta — a tortura de dores de barriga."

Porém, mesmo sem comer esta enorme quantidade de doces, você poderá ter esta dolorosa experiência, principalmente quando você está num acampamento, a menos que tenha um pouco de cuidado.

Assim, se você quer passar uma boa temporada no acampamento, e não ter de ser mandado de volta, doente, para casa

depois dos primeiros dias, lembre-se dêstes conselhos e procure cumprí-los.

Frutas — Não coma frutas em quantidade exagerada. Um pouco de frutas constitui um excelente alimento inclusive se forem cozidas ou assadas. Mas, as frutas verdes ou passadas são capazes de dar cólicas.

Água — Pode ser perigosa; se não é de boa fonte deve ser fervida ou filtrada. Desconfie dos límpidos regatos, pois algumas vêzes recebem despejos de granjas distantes. A límpidez é enganadora, pois pode conter violentos venenos ou germes perigosos.

Lavar-se — Lave as mãos antes de cada refeição. Os dedos e especialmente as unhas sujam-se facilmente, e sem que você se aperceba, a poeira ou sujeira aí acumulada poderá conter micróbios causadores de doenças.

Môscas — Você deve fazer o que for possível para não ter môscas no acampamento. Elas gostam de pousar em tôdas as imundícies e depois vêm e pousam na sua comida e trazendo micróbios e venenos nos pés. Lembre-se que uma só môsca poderá transportar uma quantidade de micróbios, suficiente para matar um homem. As môscas não se desenvolvem nos lugares onde impera a limpeza. Não deixe detritos no seu acampamento, varra e queime as imundícies, e dêste modo você não dará chance às môscas.

Não coloque o pote de geléia aberto, à disposição das môscas e outros insetos. Assim êles virão em maior número. Tudo que for doce deve estar coberto e bem guardado.

Latrinas — Seja cuidadoso. Os intestinos devem ser desembaraçados uma vez por dia. Se isto não acontecer, procure Akela e tome algum remédio. Os Lobinhos que acampam devem ter idade e tamanho para cuidar de si mesmo desta maneira.

Fricção no corpo — Quando estive no país dos Zulus não existia água nas proximidades do nosso acampamento em que pudessemos tomar banho. No entanto o banho é necessário para a higiene pessoal e para conservar a saúde. Por isso nós nos acostumamos a levantar muito cedo, enquanto o capim alto estava molhado pelo orvalho e rolávamos nêle. Com isto molhávamos o nosso corpo todo, e então, após uma fricção com uma toalha grossa, ficávamos limpos e revigorados como se tivéssemos tomado um banho. Você pode ter sempre, onde quer que esteja, água suficiente para umedecer uma toalha e com

ela fazer uma fricção em todo o corpo. Isto faz muito bem. Nunca deixe de fazê-lo uma vez por dia, pelo menos.

Roupa seca — Muitos Patatenras resfriam-se nos acampamentos, porém um Escoteiro só fica gripado quando é obrigado a passar uma noite em uma casa mal ventilada.

Quando nos resfriamos no campo não é devido estarmos ao ar livre, mas por ficarmos com a roupa molhada no corpo e ela nos resfriar.

Repare nos velhos acampadores; êles têm a máxima precaução de mudar logo de roupas quando molhadas.

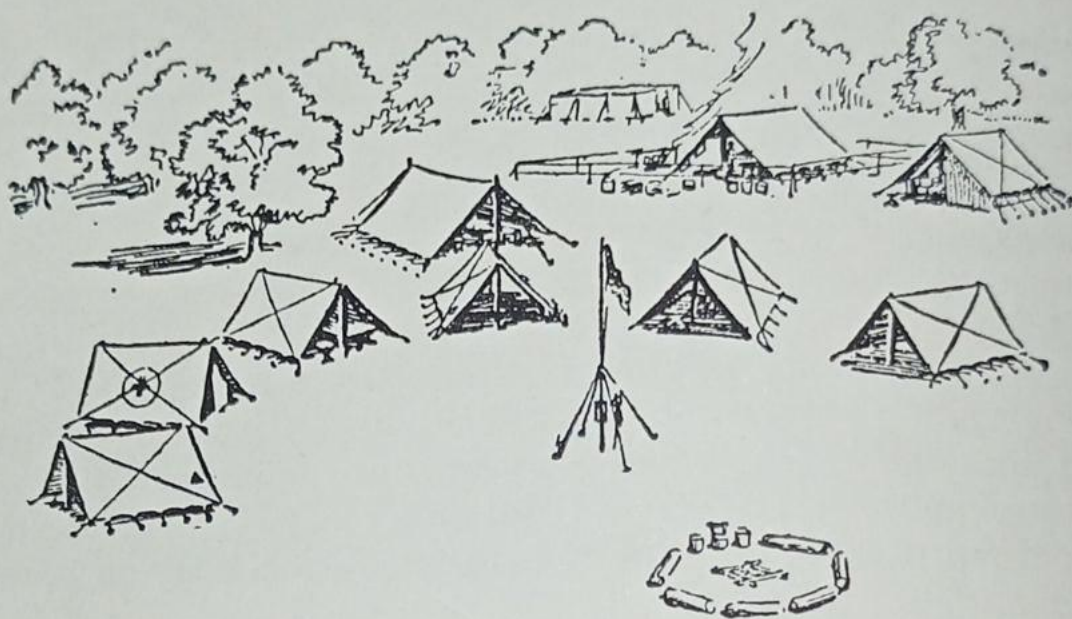


Fig. 52 — Um acampamento de Lobinhos

Na África Ocidental todos adoeciam, mas eu nunca tive sequer uma febre. Eu tinha sempre duas camisas, uma vestida, e outra que trazia estendida nas costas e presa ao pescoço pelas mangas amarradas. Esta secava enquanto a outra molhava-se no meu corpo. Suávamos muito marchando pelo calor infernal reinante.

Cada vêz que fazíamos um alto, mesmo por poucos minutos, eu mudava a camisa molhada pela seca. Dêste modo eu nunca parei com a camisa secando no corpo, apanhando vento e resfriados. O resultado é que eu estava sempre bem e pronto no serviço, quando outros adoeciam e alguns morriam.

Já falei também que você não deve usar meias com o sapato de tênis pela manhã com o capim úmido pelo orvalho. As meias úmidas também são perigosas.

Caminhar Sôbre uma Viga

A prova diz: "Caminhar sôbre uma viga de 4 metros de comprimento, com 10 centímetros de largura, colocada a altura de um metro do solo." Mas os Lobinhos não farão apenas isto — eles irão imaginar todos os tipos e modos mais difíceis de conseguir aprender a equilibrar-se bem. Para praticar, procure um cano de ferro de 4 ou 6 polegadas, colocado sôbre o solo, ou um par de táboas presas no chão pela borda, ou um muro baixo — tendo como prêmio uma maçã ou coisa semelhante no final, para o Lobinho que conseguir não só andar em cima disto, como ficar de cócoras e levantar-se, curvar-se, apanhar o prêmio, dar meia volta e trazê-lo de volta sem cair.

Observação da Natureza

Se você está acostumado a andar com seu olhos bem abertos, tal como eu imagino, não achará esta prova muito difícil: "Reconhecer na natureza 3 animais, 3 vegetais e 3 minerais à sua escolha". Você tem uma grande variedade de escolhas. Entre os animais você pode escolher pássaros como o pardal, o bentivi, a pomba rola, o canário da terra, etc; insetos como formigas, aranhas, bezouros, joaninhas, etc.; pode preferir rãs e sapos, ou lagartixas; se mora perto do mar pode pensar na estrela do mar, no ouriço, e em centenas de peixes; ainda é possível também escolher entre os animais de um jardim zoológico ou os animais de uma fazenda.

A lista de possíveis vegetais também é grande: Coqueiro, Bananeira, Mangueira, Umbú, Cafeeiro, Cana, Jequitiba, Ipê, etc. É claro que também pode reconhecer o capim melado, o trevo e a espada de S. Jorge ou a roseira, o craveiro e o jasmineiro.

Pode ser que à primeira vista pareça mais difícil o reconhecimento dos minerais, mas, pensando bem, eles estão à vista em toda a parte: granito, minério de ferro, mica ou malacacheta, argila, cristal de rocha, mármore. petróleo, galena, etc.

De Nôvo o Código de Trânsito

Como alguns de nós esquecemos as coisas rapidamente, não é? Pois é por isto que Akela vai procurar saber se você ainda se lembra o que aprendeu antes de ganhar a Primeira Estrêla

e também se você está fazendo bom uso de seu conhecimento, ajudando outros Lobinhos ou outras crianças a compreender e a obedecer. Se você tem a sorte de possuir ou poder usar uma bicicleta, estou certo que você deseja mostrar que sabe como cuidar dela e que compreende as regras de trânsito na estrada quando andando de bicicleta.

DÉCIMO QUARTO BOCADO

Trabalho Doméstico - Jogar Péteca - Primeiros Socorros em Casa - O Perigo de um Ferimento - Queimaduras Pelo Fôgo - Queimaduras por Líquidos Quentes - Choque - Jôgo: Caminhando nas Pedras - Práticas - Investidura de um Lobinho de Duas Estrêlas.

Trabalho Doméstico (*)

Creio que você ainda se lembra da história dos Anõezinhos Bons. Agora que você esta mais crescido e mais forte, pode fazer muito mais na limpeza do seu quarto ou para manter a séde da Alcatéia limpa e arrumada. Além disso é possível que sua mãe precise de ajuda na limpeza da casa. Lembre-se: quando mamãe não tem empregada é seu dever ajudá-la a limpar a casa. Na séde dos Lobinhos a limpeza deve ser um privilégio da Matilha de Serviço, antes, durante e depois da reunião ou atividade. Tôdas as Matilhas têm a honra de ser a Matilha de Serviço em um rodízio semanal.

A limpeza, em qualquer lugar, tem 3 regras de ouro que devem ser praticadas por todos:

- 1 — Não sujar sem necessidade para não ter que limpar depois.
- 2 — Não guardar nada sujo, não deixar nada, sujo ou limpo, fora do lugar; limpar e guardar logo depois de usar.
- 3 — Não atirar nada no chão ou pelas janelas — nem em casa, nem na rua, nem nos veículos de transporte, nem nas estradas, nem no campo; guarde seu lixo no bôlso até encontrar na rua uma lata ou cesto de lixo; em casa ou na séde, ponha o lixo na lata de lixo; no campo, queime ou enterre o lixo.

Varrer — além de saber usar as vassouras de pêlo ou de piassava, em casa, e as vassouras feitas de galho de arbustos, no campo, você, deve aprender a usar o aspirador elétrico, a

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

lavar o chão e enxugá-lo, a encerar o chão, quer com o esco-
vão, quer com a enceradeira elétrica, raspando antes com a
palha de aço.

Arrumar — arrumar os móveis e objetos nos seus lugares, assim como arrumar gavetas e armários significa, é claro, também limpar os objetos ou móveis, separar, jogar fóra ou dar a alguém o que não serve, e pôr em ordem o que é útil, tendo um lugar para cada coisa e pondo cada coisa no seu lugar.

Espanar — significa tirar o pó batendo com as penas do espanador. Serve como uma limpeza, mas lembre-se que tirou o pó de um lugar e daí a pouco ele irá cair num outro lugar. O melhor, como limpeza, é sempre passar um pano úmido que recolhe o pó, passar óleo nos móveis, lavar os objetos ou usar o aspirador para retirar o pó dos móveis, tapêtes e paredes.

Jogar Peteca (*)

Não é difícil jogar peteca, mas sem dúvida é necessário treinar para obter um bom contrôlo manual e ser capaz de atirá-la cinco vêzes, bem alto, quer com a mão direita, quer com a mão esquerda. Mas quando você aprender a jogar bem, poderá ser recompensado participando dos jogos de peteca da Alcatéia que Akela deseja organizar, tal como se fôsse o Tênis ou o Voleibol (rêde baixa ou rêde alta) em partidas simples, em duplas ou em equipes de quatro. O campo, de cada lado da rêde, terá 3 por 2 metros (6 m^2) para partidas simples; 4 por 3 metros (12 m^2) para as partidas de duplas; 6 por 4 metros (24 m^2) para partidas por equipes.

Primeiros Socorros em Casa

Todos os dias grande número de pessoas fere-se e algumas morrem em consequência de acidentes caseiros. Êstes acidentes poderiam ser diminuídos se todos fossem um pouco mais cuidadosos.

Lendo-se o Código de Trânsito, encontramos as regras que se deve observar para cuidar de si e dos outros nas estradas. Tais cuidados e precauções deveriam ser empregados, por todos, em casa.

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

Muitos dêstes acidentes caseiros são queimaduras. Tôdas as lareiras devem ter uma proteção na frente, a fim de evitar que alguém, ao aproximar-se delas, tenha as roupas incendiadas, ou que tição ou carvão aceso, bem como óleo, possa cair no assoalho e incendiar a casa. Pode acontecer que o ferro de passar, quente, deixando sôbre algo que pegue fogo em vez de ficar sôbre o descanso apropriado, possa iniciar um incêndio. Muitas vêzes uma simples cabeça de fósforo poderá voar e causar sério acidente, se não for riscado como deve ser. Se for deixada uma caixa de fósforos em lugar em que uma criança possa apanhá-la para brincar, é certo que haverá problema.

As crianças pequenas tem a mania de mexer em tudo que está ao alcance de suas mãos. Se for um bule de chá quente ou o cabo de uma panela com água fervendo, haverá certamente, horríveis e graves queimaduras. Bules e panelas no fogão devem ser colocados convenientemente, para que o cabo não se ofereça para o lado de fora, pois mesmo um adulto pode, com uma batida, fazer com que o conteúdo quente vôle para todos os lados.

As pessoas idosas são quase tão fáceis de se acidentar como as crianças, principalmente se já não se firmam bem nos pés ou estão com pouca visão. Se os outros deixarem coisas jogadas pelo chão, principalmente em lugares escuros e na escada, a vovó pode dar uma feia queda e os ossos dos velhos quebram mais facilmente que os nossos.

Também existe um modo certo e outro errado de lidar com facas e outras ferramentas, como existe também vários modos de uma pessoa cortar-se perigosamente.

A eletricidade, o gaz, os fogões de óleo combustível e os lampêões podem ser assassinos se não forem manipulados como devem.

Os Lobinhos precisam saber tudo a respeito das coisas que poderão produzir acidentes, e ser cuidadosos ao lidar com elas, porque, com conhecimento de causa, evitarão acidentes **em suas casas.**

Perigo de um Ferimento

Nossos soldados são obrigados, pelos regulamentos, a estarem sempre limpos, e são punidos se não tomarem banho diário. Por que, perguntará você, esta severidade? Por que tanta

preocupação, nos países de inverno rigoroso, chegando a pro-
ver até água quente para o banho?

Porque, quando um homem é ferido e está com o corpo sujo,
a ferida infecta-se e é mais grave. Ao contrário, se o corpo está
limpo, o ferimento cicatriza-se em pouco tempo. É êste o motivo
porque você deve estar limpo e lavar, muitas vêzes, as mãos.
Se você cortar por acaso um dedo, se arranhar a pele nos jo-
elhos ou arranjar um outro prazer dêste gênero e se está com
o corpo limpo, isto não será nada, cicatrizará rápido; mas se
deixar entrar sujeira no corte, a feridinha infectar-se-á, ficará
quente, inchará, supurará e levará tempo e dores antes de
curar, tudo isto porque você não teve o cuidado elementar de
limpar a ferida. Portanto, se por azar, você sofrer uma esfolá-
dura ou um corte, passe um desinfetante, tintura de iôdo ou
mercúrio cromo, e tudo irá bem. Ou ponha sulfanilamida em
pó e cubra com um esparadrapo.

Um cavalheiro dançava, certa vez num baile com sua
dama, quando um pente de enfeite caiu dos cabelos de sua
companheira; ela fazendo um gesto brusco para apanhá-lo,
feriu seu par ligeiramente no nariz. Ele não deu importância
ao caso, tão insignificante tinha sido o ferimento, porém, prová-
velmente a poeira da sala penetrou na ferida, infectou o sangue
e uma ou duas semanas depois êle morria de uma infecção
geral do organismo — a septicemia.

Por êste motivo, você deve limpar os ferimentos, por menor
que êles sejam, lavá-los bem, desinfetá-los e vendá-los, a fim
de impedir a entrada de poeiras, e, dêste modo, êles ficarão
curados rapidamente.

Lembro que o curativo deve ser feito com gaze que deve
estar limpa e esterilizada.

Queimaduras pelo Fôgo

Se uma parte da pele for arrancada, acidentalmente, a
carne logo abaixo dela ficará à mostra; aí existem nervos
muitos sensíveis e o contato com o ar dará a sensação de uma
queimadura.

Quando alguém se queima acidentalmente, a pele é des-
truída e a carne fica exposta, ao ar, portanto, é necessário
cobri-la, o mais depressa possível, com um pano bem macio
ou um papel **limpo**. A superfície fica extremamente sensível, e
nela não se deve colocar qualquer coisa áspera ou dura; além
disto, qualquer curativo feito diretamente em cima da ferida

aderirá, e ao ser retirado, a dor será grande. É necessário passar, em cima do ferimento, óleo ou vaselina para evitar isto. A manteiga ou a banha também pode ser utilizada. O melhor é atualmente Picrato de Butezin (Unguento).

Se você estiver numa casa, poderá molhar o pano com água morna adicionando nela um pouco de bicarbonato de sódio (na segunda parte, ao tratarmos de Primeiros Socorros, voltaremos ao assunto) e pulverizar esta mesma substância na parte queimada. Colocado o isolante gorduroso, você deve cobrir com gaze ou um lenço limpo dobrado e fixar com uma atadura.

Queimaduras com Líquidos Quentes

Não é só o fogo que causa queimaduras. Também a água, o óleo ou outra gordura, qualquer coisa quente e úmida produz escaldaduras.

A queimadura produzida por líquidos ou ar quente, assemelha-se à queimadura produzida pelo fogo. Esta variedade de queimaduras deve ser coberta, por um curativo, o mais rapidamente possível; se não houver material especial, um pano limpo ou lenço serve. As queimaduras produzidas por líquidos, quase sempre formam bôlhas, mas estas, em hipótese alguma, devem ser cortadas ou furadas.

Choque

Quando uma pessoa sofre um acidente qualquer, se queima pelo fogo ou líquidos ou sofre outros ferimentos pode entrar em estado de choque. Este termo não significa choque elétrico — é claro, a não ser que a pessoa toque ou seja atingida por um fio carregado de eletricidade.

Quando alguém sofrer um acidente, você deve chamar ou mandar chamar algum adulto o mais rapidamente possível; e você deve assim proceder, por prudência, mesmo que você pense que é capaz de prestar o primeiro socorro.

Até que chegue o adulto, o paciente deve ficar deitado, imóvel e aquecido, e você deve impedir que outros se aglomerem em torno do paciente.

Jôgo: Caminhando nas pedras

Ponha, pregados no chão, pedaços de madeira, ou de papelão, ou risque no chão, num traçado sinuoso, as pedras sobre

as quais vamos andar para cruzar um riacho. Essas pedras, umas são juntas, outras bem separadas, bem espaçadas.

Cada Lobinho, na sua vez, andar ou saltará de pedra em pedra fazendo o percurso duas vezes. Na segunda vez, leva na mão uma tábua de 20 centímetros quadrados, sobre o qual está uma bola de tênis que não deve cair.

Práticas

1 — É dado um alarme de que um menino está com a roupa pegando fogo; enrolá-lo com o material mais à mão: cobertor, casaco, camisas de outros meninos, tapete, etc.

Cada rapaz deve ser treinado a fazer a coisa como se fosse real, para impressioná-lo e fazê-lo reter na mente e na memória o ensinamento.

2 — Tratar um paciente como se tivesse uma queimadura.

3 — Desinfetar e fazer um curativo de um dedo cortado.

Investidura de um Lobinho de duas Estrêlas

Agora você terminou as provas para a conquista da Segunda Estrêla. Além de conhecer bem estas provas, você deve mostrar ao Akela que você se recorda de tudo o que aprendeu quando conquistou a Primeira Estrêla. Você pode agora colocar a Segunda Estrêla em seu boné, e assim os seus olhos estarão abertos como os do Lobo. Você poderá, agora, ser muito mais útil, a Akela, aos outros Lobinhos e também a seus pais e em casa e a todos que encontrar; assim você terá mais responsabilidade na vida. Mas você somente continuará a ser útil se continuar a praticar todas as coisas que aprendeu, não só as que se referem à Segunda Estrêla, mas também as que dizem respeito à Primeira Estrêla e ao Patatenra.

Na segunda parte deste livro você encontrará, detalhadamente, informações sobre uma porção de Distintivos de Especialidades, que agora você está habilitado a conquistar. Mas antes de tratarmos deste assunto, desejo descrever um modelo de cerimonial que Akela poderá organizar para que você receba sua Segunda Estrêla.

A Alcatéia formará um Círculo de Parada como na investidura de um Patatenra, mas os Lobinhos que conquistaram sua Segunda Estrêla estão juntos, sem boné dentro do Círculo. Seus bonés, já com as duas estrêlas colocadas, estão ao lado de Akela, que então fala aos Lobinhos dizendo que terminaram suas provas e agora alcançaram a grande honra de serem Lobinhos completos.

Akela deve lembrar o que representa, para êles, as duas estrêlas, e recordar também que os Lobinhos, ao nascerem, têm os olhos fechados. Nos primeiros dias tateiam as coisas como cegos, mas, aos poucos, as palpebras vão se abrindo, e êles começam a vêr e a entender as coisas. No início, êles aprendem a vêr e a obedecer a chefia dos Velhos Lôbos; depois, como Patatenras, aprendida a Lei da Alcatéia dos Lobinhos e a Promessa, aprendem como os Lobinhos, por si mesmos, a tornarem-se saudáveis, ativos, úteis e fortes.

Então começam a ver como fazer as coisas por sua própria iniciativa, aprendem a saltar, a correr, a sinalizar uns para os outros, a caçar e conquistar o seu alimento, e a ser leal à Alcatéia.

Depois aprendem como fazer ou desenhar uma porção de coisas, como rastejar, como fazer nós, como ser útil aos seus semelhantes e como cumprir seu dever para com a Pátria.

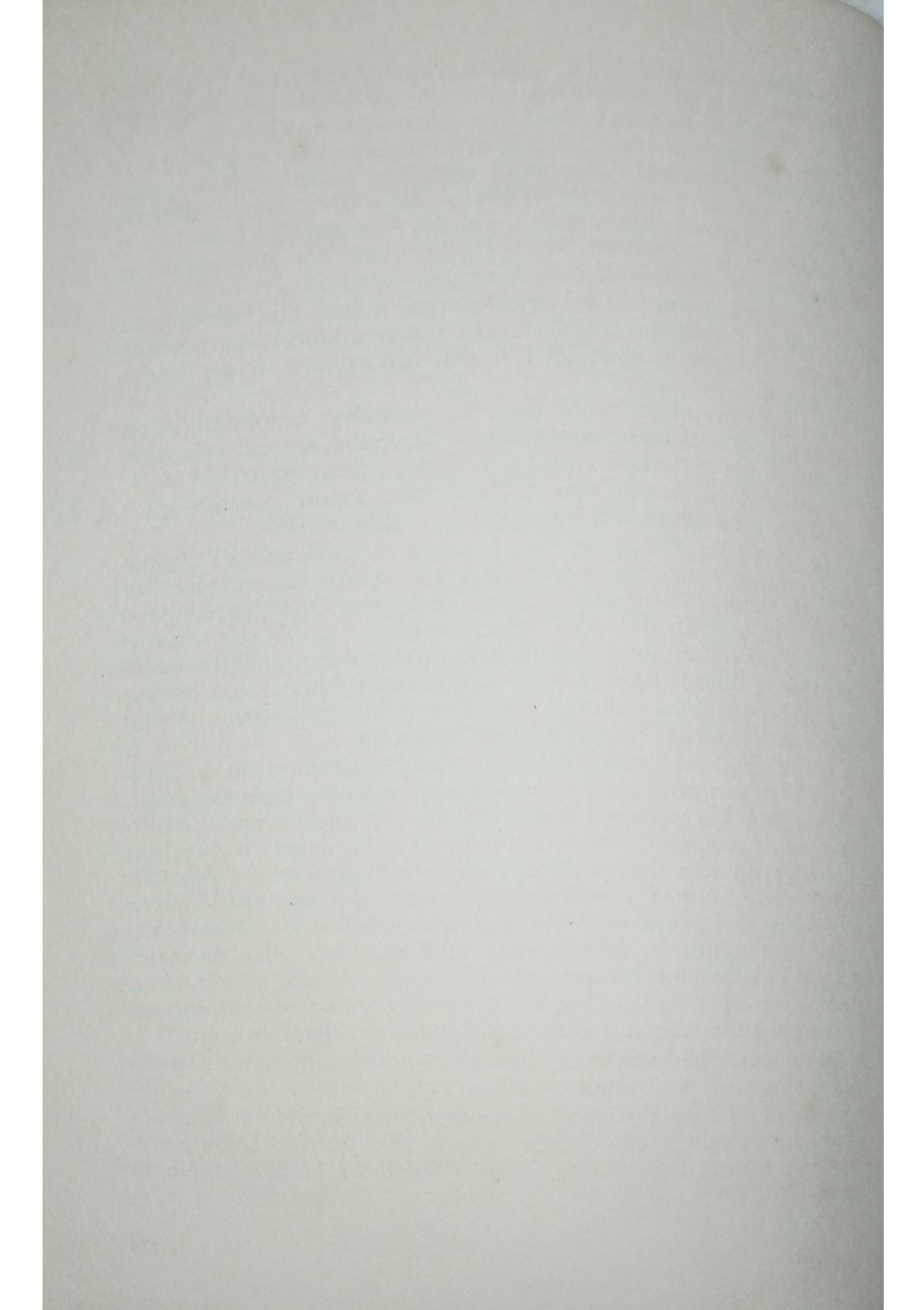
Agora mostram que tem os dois olhos abertos e estão aptos a cumprir os deveres de um perfeito Lobinho.

De agora em diante os seus bonés mostrarão os dois distintivos, os quais significam que seus dois olhos são semelhantes a duas estrêlas brilhantes, que percebem tudo rapidamente e bem, e que nada escapa à observação dêles. Olharão para a frente e para o futuro e estarão preparados para qualquer eventualidade; olharão em volta e verão como ajudar aos outros; olharão para trás e lembrarão o que lhe ensinaram. Assim procedendo serão ótimos e úteis Lobinhos.

Para a apresentação, Akela chamará o Lobinho ou os Lobinhos que conquistaram sua Segunda Estrêla, êles formarão, um ao lado do outro em sua frente no centro do círculo. Akela perguntará se estão aptos a repetirem a Promessa e dirá, em poucas palavras, a importância da cerimônia. Dará a Alcatéia a ordem de "Alerta", cada Lobinho que vai receber a Segunda Estrêla dará um passo à frente, faz a saudação e Akela vai dizendo, por partes, a Promessa, que será, por êles repetida. Quando cada um renovou a Promessa, Akela entregará a boina com as duas estrêlas, e êle mesmo a colocará na cabeça e dará um passo a retaguarda, cedendo lugar a outro.

Akela congratula-se com êles pela nova conquista, e cada um retornará a seu lugar no Círculo.

O Grande Úivo será dado, e, como uma grande honra, êle será comandado pelo ou pelos novos Lobinhos de Duas Estrêlas, que perguntarão em conjunto o "Melhor? Melhor? Melhor? Melhor?"



DÉCIMO QUINTO BOCADO

Progredindo - Distintivo do Cruzeiro do Sul - Cerimônia de Passagem - O Próximo Degrau.

Progredindo

"Qual cipó que o arvoredo circunda,
Tudo em tórno é a Lei que norteia.
Quem dá fôrça à Alcatéia é o Lobo
E a fôrça do Lobo é a Alcatéia"

RUDYARD KIPLING

Podemos parodiar: Quem dá fôrça à Alcatéia é a Tropa é a fôrça da tropa é a Alcatéia.

Agora vem a história de "Os meninos que eram muito jovens mas queriam pertencer à Fraternidade".

... e o Escriba tomando a pena escreveu: "A grande fraternidade Escoteira iniciou-se em 1908 e cresceu como nenhum outro grande jogo para rapazes antes havia crescido. Apareceram tropas ao Norte e ao Sul, a Este e a Oeste, e todos os Escoteiros que a elas pertenciam diziam a seus pais, tios, irmãos e primos: "Sim! esta é a coisa melhor que já fiz".

Alguns anos se passaram, e os Chefes Escoteiros notaram que muitos meninos menores se reuniam às portas das sédes escoteiras, olhavam com inveja o que lá se passava. Esses meninos disseram aos Chefes: "Permita-nos também ser Escoteiros".

— "Não, vocês ainda são muito jovens. Vão embora e esperem mais algum tempo".

Mas os pequeninos não iam embora, de modo que os Chefes procuraram o Fundador e Chefe de todos os Escoteiros, contaram o fato e concluíram dizendo: "Eis a realidade. Que devemos fazer?" e o Escoteiro-Chefe respondeu "Deixem que êles se preparem para serem Escoteiros. Façam dêles Lobinhos, ponham-nos agrupados em Alcatéias."

E os Chefes voltaram para suas sédes e deram a resposta aos pequeninos que queriam participar, e êles responderam unisonos: "Sim, aceitamos! Ficaremos na Alcatéia até que tenhamos idade de sermos Escoteiros".

Anos se passaram e tudo marchou a contento. Então o Escoteiro-Chefe, os Chefes de Escoteiros e os Chefes de Lobinhos disseram: "Agora vocês podem ser verdadeiros Escoteiros", mas muitos dêstes rapazes, esquecendo as razões pelas quais êles foram Lobinhos, começaram a arranjar desculpas, e disseram..."

... Sim isto é verdade. Lobinhos! E vocês sabem o que é que êles dizem:

Que são muito felizes na Alcatéia e não desejam deixá-la.

Que não desejam renunciar a tôdas as suas insígnias e distintivos e tornarem-se membros menos importantes da Tropa.

Que ser Escoteiro não é tão interessante.

Que não conhecem o Chefe Escoteiro e que todos os seus amigos estão na Alcatéia, etc., etc.

Êles só olham o reverso do quadro — as **possibilidades** de aborrecimento e desapontamentos. Êles não dão uma olhada ao lado mais importante, pois se o fizessem compreenderiam que o Escotismo é uma grande e bela aventura; que um Lobinho realmente não deixa a sua Alcatéia, pois ela é uma parte do Grupo Escoteiro e êle poderá fazer mais pela Alcatéia sendo Escoteiro do que poderia fazer enquanto Lobinho, porque os Escoteiros irão julgar a Alcatéia pela conduta daqueles que foram Lobinhos.

Os Cavaleiros antigos corriam ao perigo e lutavam pelo bom renome de seu Patrono, de sua Pátria e de sua Dama.

Os Lobinhos de hoje devem entrar na Tropa pelo bom nome de sua Alcatéia.

Quanto mais perigos e dificuldades êles prevejam, mais devem impertigar, cobrar coragem e marchar para a frente. Se alguém contasse a história de um homem que foi encarregado de uma difícil missão, e que não a cumpriu porque era feliz em sua casa, Você Lobinho, teria uma péssima impressão dêste homem, não é verdade?

Os Cavaleiros corriam ao perigo com a certeza de que o encontrariam — porém, se você olhar "sujeitos" que passaram antes de você para a Tropa, têm êles por acaso ar de infelizes ou de semi-mortos? Acho que não! Pois bem, faça uma tentativa e veja o que acontece. O mêdo é maior se você tremer com antecedência. Tome a firme resolução de manter-se fiel a

seu Grupo, pois você é um membro dêle, mesmo como Lobinho, como você já sabe. Desde que você foi inscrito como Patatena passou a pertencer à Grande Fraternidade Escoteira. Não vá falhar agora quando ela pede para você progredir. Ajude-a a tornar uma realidade as palavras que estão encimando este Bocado — "a fôrça da Tropa é a Alcatéia".

Naturalmente eu não estou dizendo que a Tropa seja igual a Alcatéia. Não é o caso.

Na Alcatéia você está em uma espécie de jangal para crianças, na Tropa você terá de pensar por si mesmo e marchar com seus próprios pés. Deverá **"por si mesmo"** renunciar de seguir uma multidão, se não está convencido que esta multidão executa um trabalho Escoteiro; deverá **"por si mesmo"**, decidir não abandonar uma coisa só porque é fatigante e aborrecida. Você terá necessidade de verdadeira coragem e firmeza.

"Honra todos os homens; teme a Deus; honra e ama sua Pátria e seus patrícios", êste era o código dos Cavaleiros. Veste seu uniforme de Escoteiro (seu Chefe e seu Monitor ajudá-lo-ão a colocar no devido lugar cada peça dêle) e verifique o que você pode fazer.

Cruzeiro do Sul

O Lobinho que conquistou sua Segunda Estrêla e também quatro distintivos de Especialidades, já completou 10 anos, tem mais de um ano de atividade e demonstrou possuir um bom espírito de Lobinho receberá o distintivo do "Cruzeiro do Sul" o qual será usado acima do bolso direito.

Quando você entrar para uma Tropa, tendo o Distintivo do Cruzeiro do Sul, os Escoteiros poderão ver que realmente, você trabalhou bastante durante o tempo em que pertenceu à Alcatéia; porém, vendo só as suas Estrêlas de atividade, por elas dificilmente saberão que espécie de Lobinho você foi, não está de acôrdo?

Nós sabemos muito bem que alguns meninos **são**, ocasionalmente, semelhantes ao Bandarlog.

Quando você chegar a Escoteiro de Primeira Classe, tire da farda o Distintivo do Cruzeiro do Sul, porque então você já demonstrou que é realmente um bom Escoteiro.

Cerimônia da Passagem

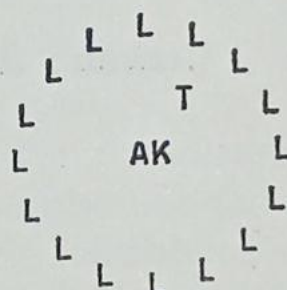
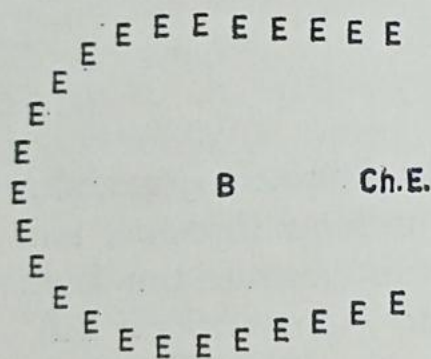
No fim de sua última reunião na Alcatéia, poderá ser realizado algo assim:

A Alcatéia forma o Círculo de Parada numa das extremidades da Caverna ou do campo; a Tropa forma em ferradura na outra extremidade.

A Alcatéia lança o Grande Úivo.

O Lobinho que vai passar sai da formatura e fica em frente ao Akela que lhe deseja "Boa caçada" em nome da Alcatéia. O Lobinho repete a sua Promessa do Lobinho pela última vez. Então, aperta a mão de cada Lobinho da sua Matilha e volta para o centro. A Alcatéia lança o grito de saudação por três vezes. O Círculo de Parada abre-se para dar passagem ao menino e Akela que o conduz até a linha em que o Chefe Escoteiro está esperando. Akela entrega o Lobinho ao Chefe Escoteiro, este o conduz para dentro da ferradura e apresenta ao seu Monitor.

O Monitor conduz o Lobinho para sua futura Patrulha, que lhe dá as boas vindas. A cerimônia pode terminar com o grito da Tropa.



- L - Lobinho
- AK - Akela
- E - Escoteiros
- Ch.E - Chefe Escoteiro
- B - Bandeira
- T - Totem

O Próximo Degrau

Você percorreu toda a jangal e seus olhos foram abertos para ver e apreciar belíssimas coisas. Agora você vai iniciar a grande jornada na terra do Escotismo, e Akela e a Alcatéia se despediram de você com o grito de alegria "Boa caçada"! Você jamais esquecerá o tempo passado na Alcatéia.

Um dia, provavelmente, você voltará a ela a fim de ajudar outros Lobinhos e abrirem os olhos na jangal.

Boa Caçada!

PARTE II

Distintivos de Especialidades e Como se Qualificar para Conquistá-los.

Capítulo I

DISTINTIVOS DE ESPECIALIDADES

O objetivo dos distintivos de Especialidade é ajudar a corrigir os defeitos do menino e ajudar a desenvolver o caráter e a saúde. Portanto, não devem ser vistos da mesma maneira que as provas das Estrêlas. As Especialidades são atividades que os Lobinhos, individualmente, escolhem com o fim de progredir ainda mais nos caminhos do Lobismo. Êles devem ser incentivados a escolhê-las visando o autodesenvolvimento, porém sem prejudicar o seu trabalho normal com a Alcatéia.

Em muitos casos, antes de terem conquistado a Segunda Estrêla, os Lobinhos, por sua própria iniciativa, começam a realizar algumas destas atividades. Se o Lobinho quizer, lhe é permitido conquistar e usar até 2 distintivos de Especialidades, após ter recebido a Primeira Estrêla, mas êle deve, ao mesmo tempo, estar continuando a se preparar para as provas da Segunda Estrêla.

Há 17 distintivos de Especialidades para Lobinhos, que cobrem uma larga variedade de assuntos, entre os quais espera-se que cada Lobinho seja capaz de achar algum que lhe desperte um interêsse especial.

Os Distintivos de Especialidade são concedidos por recomendação de um Examinador habilitado e independente, aprovado pelo Conselho Local. São usados no braço direito, em fileiras paralelas, entre o ombro e o cotovelo.

O Bastão Totem

Cada Alcatéia de Lobinhos tem o direito de possuir um Bastão Totem (ver pág. 67). Uma fita pode ser adicionada ao Totem cada vez que um Lobinho consegue um Distintivo de Especialidade, e o nome do vitorioso é inscrito numa aba ou orelha presa à fita.

DIAGRAMA DOS DEFEITOS DOS MENINOS E DOS REMÉDIOS DO LOBISMO

DEFEITOS COMUNS DOS MENINOS	CAUSAS	NECESSIDADE DE EDUCAÇÃO DO	REMÉDIOS QUE DESENVOLVEM	ATIVIDADES E DIS- TINTIVO DOS LOBINHOS
Exibicionista Fanfarrão Tímido Mentiroso	Inexperiência no proceder	CARÁTER	Inteligência e Perse- verança	Colecionador Observador Jardineiro Leitor Animador Sinaleiro
Travesso Destruidor Descuidado Impaciente	Falta de interesses ou de curiosidades		Trabalhos Manuais	Artista Carpinteiro Tecedor
Desobediente Egoísta Cruel	Descaso pelos outros		Serviço ao Próximo	Enfermeiro Trabalhador domés- tico Guia
Desageitado Subdesenvolvido fisicamente Portador de defeitos físicos corrigíveis	Falta de conhecimen- tos e de exercícios	SAÚDE	Exercícios Físicos Higiene Desenvolvimento Pessoal	Ciclista Nadador Atleta Responsável Desportista

DISTINTIVOS DE ESPECIALIDADES

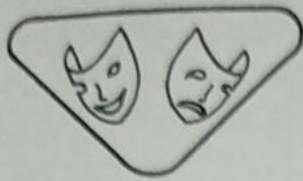


Fig. 54 — Animador

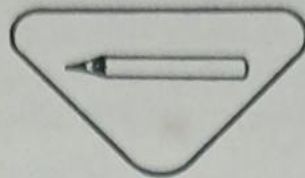


Fig. 55 — Artista



Fig. 56 — Atleta

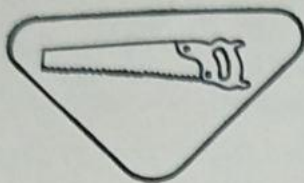


Fig. 57 — Carpinteiro

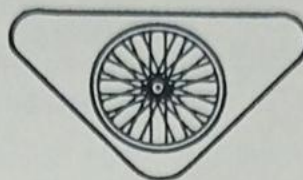


Fig. 58 — Ciclista

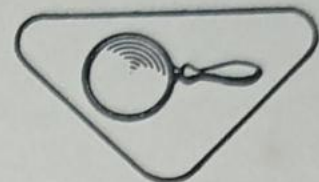


Fig. 59 — Colecionador

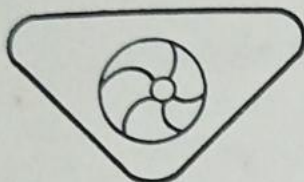


Fig. 60 — Desportista

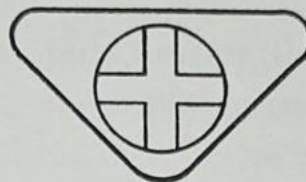


Fig. 61 — Enfermeiro

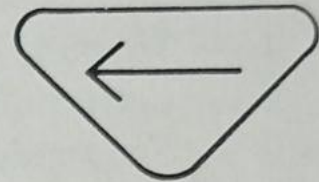


Fig. 62 — Guia

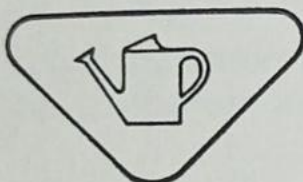


Fig. 63 — Jardineiro



Fig. 64 — Leitor

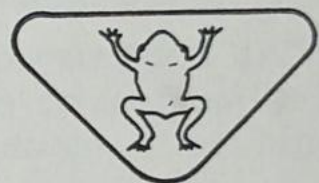


Fig. 65 — Nadador

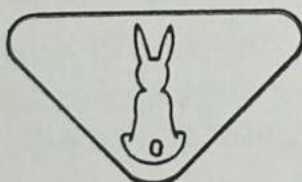


Fig. 66 — Observador

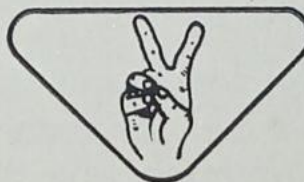


Fig. 67 — Responsável

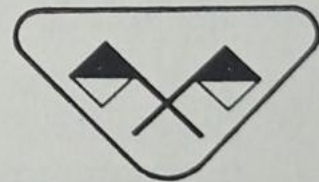


Fig. 68 — Sinaleiro

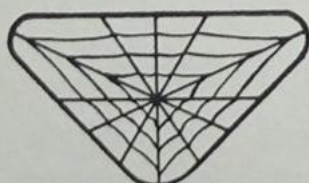


Fig. 69 — Tecelão

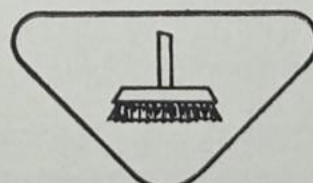


Fig. 70 — Trabalhador Doméstico

Uma das finalidades do Totem é constituir-se num registro permanente das conquistas da Alcatéia; convém lembrar, no entanto, que a eficiência em distintivos não é uma boa prova para medir uma verdadeira Alcatéia de Lobinhos. Um espírito de família feliz vale mais do que qualquer outra coisa.

Provas para os Distintivos de Especialidades

(de acôrdo com o P. O. R. da União dos Escoteiros do Brasil, e com a adição de 3 novas Especialidades)

ANIMADOR — Ser capaz de apresentar uma execução ou desempenho satisfatório em duas exhibições artísticas entre as seguintes:

- 1 — Tocando um instrumento musical (duas melodias);
- 2 — Cantando (duas canções);
- 3 — Recitando;
- 4 — Representando ou fazendo mímica;
- 5 — Atuando com marionetes ou fantoches;
- 6 — Fazendo mágicas.

As músicas das duas primeiras alternativas devem ser bem conhecidas; as outras exhibições (de 3 a 6) devem demorar, no mínimo, 3 minutos.

ARTISTA — - — Desenhar, em presença do examinador, com lápis, pincel ou crayon, uma ilustração original de algum episódio ou personagem de uma história simples (o tamanho não deve ser inferior a 13×18 cm).

2 — Além dêste, fazer um dos seguintes:

- a) Desenhar diretamente da natureza ou de memória qualquer animal ou sêr humano que tiver visto.
- b) Desenhar diretamente da natureza uma paisagem ou natureza morta.
- c) Fazer um cartão simples de parabéns com desenho seu, feito a lápis, pincel, pena ou crayon.
- d) Fazer um modelo em massa, barro, cêra ou plasticina.

Nota — A inclinação natural do rapaz deve ser encorajada de todos os modos; o espírito ou intenção do trabalho contam tanto quando a adesão às regras acadêmicas.

Nota dos tradutores — Na edição inglesa se oferecem mais duas alternativas: ilustrar uma história com uma série de 4 desenhos, no mínimo, com bonecos tipo homem-alfinete; ou possuir um caderno de esboços onde tenha desenhado com regularidade por um período mínimo de 3 meses.

ATLETA — Estas provas estão divididas em duas classes: Classe A para Lobinhos de 7 a 9 anos; Classe B para Lobinhos de 9 a 11 anos. As provas são da mesma natureza em ambas as classes, mas os índices são diferentes. Se o desenvolvimento físico do menino o indicar, ainda que pela idade pertença a Classe A, ele deverá ser julgado na Classe B, e vice versa.

Provas para a Classe A — Ser capaz de:

- 1 — Correr 50 metros em 11 segundos.
- 2 — Saltar em altura 75 centímetros.
- 3 — Saltar em distância 1 metro e 80 cm.
- 4 — Subir numa corda ou vara 2 metros.
- 5 — Atirar uma bola de tênis a 20 metros.
- 6 — Aparar uma bola de tênis atirada de 15 metros.
- 7 — Fazer uma das duas coisas seguintes: equilibrar-se na cabeça e nas mãos (plantar bananeira) ou virar pantaninas (rodar lateralmente sobre as mãos).

Provas para a Classe B — Ser capaz de:

- 1 — Correr 60 metros em 11 segundos.
- 2 — Saltar em Altura 80 centímetros.
- 3 — Saltar em distância 2 metros e 30 cm.
- 4 — Subir numa corda ou vara 3 metros.
- 5 — Atirar uma bola de tênis a 30 metros.
- 6 — Aparar uma bola de tênis atirada de 20 metros.
- 7 — Fazer uma das duas coisas seguintes: equilibrar-se na cabeça e nas mãos (plantar bananeira) ou virar pantaninas (rodar lateralmente sobre as mãos).

Nota dos Tradutores — O item 7 não existe, na edição inglesa, nas duas classes.

CARPINTEIRO — 1 — Conhecer o nome e o manejo das ferramentas usadas para fazer brinquedos ou pequenos objetos de utilidade em madeira.

2 — Fazer um brinquedo ou modelo de razoável tamanho (bote, automóvel, avião, boneco, animal, etc.).

Ou como alternativa, fazer um brinquedo composto, em proporções razoavelmente corretas e bem colorido (uma fazenda, uma floresta, uma arca de Noé com animais, casa com mobiliário, estação, etc).

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa se oferecem outras alternativas: Fazer um objeto aproveitando material imprestável, pregos de roupas, pinhas, etc.; recondicionar dois brinquedos duráveis aprovados pelo Chefe de Lobinhos; fazer dois objetos úteis ou decorativos com bambú, ráfia, lã, couro, madeira, corda, ou materiais semelhantes, aprovados pelo Chefe de Lobinhos. Esta última, no Brasil, pertence à Especialidade de Tecelão.

Nota — O objeto apresentado para a prova de Segunda Estrêla não pode ser aceito como parte das provas desta Especialidade.

Ciclista — 1 — Possuir, ou ter possibilidade de usar, quando necessário, uma bicicleta de tamanho apropriado.

2 — Saber montar e desmontar pelos dois lados.

3 — Saber conservar a bicicleta em boas condições de uso.

4 — Conhecer as principais regras de segurança no trânsito.

5 — Fazer um percurso determinado, por vias de tráfego de veículos e pedestres normais na região, sob observação de outra pessoa que viajará noutro veículo verificando seu conhecimento prático das regras de segurança no trânsito.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa não se exige que o montar e desmontar seja feito pelos dois lados; no item 3 se faz exigência explícita de limpar e olear a bicicleta e saber encher os pneus com a bomba.

COLECIONADOR — Fazer uma coleção de objetos, arrumada com perfeição e sistematicamente, durante um período de pelo menos 3 meses, tendo algum conhecimento sobre o que está colecionando e mostrando um inteligente interesse nisso. A natureza da coleção será escolhida pelo próprio Lobinho. As sugestões são as seguintes: Selos e carimbos postais, cartões postais, figurinhas, caixas de fósforos, moedas, penas, fôlhas, flôres (as duas últimas podem ser em desenhos, fotografias ou impressões com carbono), sementes, pedras e minérios, conchas, bandeiras, lápis, etc. Não será aceita coleção de ovos de pássaros. Ou, como alternativa, manter um livro de recortes de acontecimentos diários sobre determinado assunto, à escolha do Lobinho, pelo período mínimo de três meses.

DESPORTISTA — Ser um dos elementos componentes de um quadro organizado de futebol, basquetebol, voleibol ou outros jogos da mesma natureza, que devem estar sob a direção de um Chefe de Lobinhos, de um professor, ou de uma pessoa aprovada pelo Chefe de Lobinhos. Ter tomado parte, no mínimo,

em 6 jogos, e ser recomendado especialmente pelo responsável pela equipe por ser um leal e dedicado jogador, possuidor de espírito desportivo.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa não se menciona o basquetebol e o voleibol, mas inclui o rugby, o hockey e o rounders (esporte inglês semelhante ao baseball), exigindo o conhecimento das regras de dois destes jogos de equipe, estando jogando um deles (não menciona o número de partidas) com razoável eficiência; exige também que mostre um bom espírito esportivo em todos os jogos e atividades dos Lobinhos.

ENFERMEIRO — 1 — Saber fazer curativos, com os necessários cuidados higiênicos, e aplicar uma atadura na mão.

2 — Saber fazer e aplicar tipóias.

3 — Saber como extinguir fogo nas vestes e como tratar queimaduras leves.

4 — Saber como proceder em casos de desmaio, insolação e hemorragia nasal.

5 — Saber tirar um argueiro dos olhos.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa em lugar dos itens 4 e 5, exige-se saber o que significa Primeiro Socorro e a necessidade de providenciar a ajuda de adultos; e também conhecer as possíveis causas de queimaduras no lar e fazer sua prevenção, assim como conhecer os sintomas e o tratamento do choque resultante de queimaduras.

GUIA — 1 — Saber dar orientação clara a um estranho que deseje ir a um determinado lugar nas proximidades, expressando-se com naturalidade e cortezia.

2 — Indicar onde ficam o Pôsto Policial, Quartel de Bombeiros, Farmácia, Hospital, Telefone Público, Correios e Telégrafos e Pôsto de Gasolina, mais próximos da sede ou da residência do Lobinho.

3 — Conhecer as principais ruas do bairro, bem como as linhas de condução coletiva que por ali transitam, ou como alternativa, nas Alcatéias do interior, onde isso não seja possível, conhecer as ruas, estradas, meios de condução local e para cidades mais próximas.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa no item 2 e 3 pede-se indicar também Estação da estrada de ferro, oficina de automóveis e hotel; saber como chamar os bombeiros, a polícia e uma ambulância; e nas cidades do interior, conhecer as rotas dos ônibus locais, e pelo menos os nomes de dois lugares servidos por eles, em cada direção, em não mais de quatro rotas.

JARDINEIRO — 1 — Plantar ou fazer germinar em água, quatro espécies de vegetais (feijão, milho, alpiste, arroz, batatas, ervilhas, tomate, abóbora, cebola, mamão e outras) à escolha do próprio Lobinho.

2 — Reconhecer e dar o nome de 6 flôres de jardim e 6 legumes (ou hortaliças).

3 — Distinguir e dar o nome de 4 ervas comuns, três inimigos comuns de jardim e 3 amigos comuns de jardim.

4 — Conhecer o nome e o emprêgo de 5 instrumentos de jardinagem.

5 — Cuidar, durante 3 meses, de um pequeno canteiro de jardim, ou, se isto não fôr possível, de arbustos e flôres plantados em vasos ou caixas de terra.

Nota dos Tradutores — Na edição inglêsa o canteiro deve ser de preferência quadrado com 1 metro e 20 de lado (Área 1,44 m²) e deve ser cuidado durante 4 meses; nos vasos ou caixas de terra devem ser plantadas 3 plantas diferentes; os instrumentos de jardinagem são identificados: pá, garfo, enxada, colher e ancinho; o item 1 não está na especialidade porque é prova da Primeira Estrêla.

LEITOR — 1 — Apresentar uma lista de livros que leu no último ano, dar o nome dos seus autores e ser capaz de dizer ao examinador algo sôbre a história de 3 dêstes livros, escolhidos pelo Lobinho. Êstes 3 livros devem ser de razoável qualidade, adequados à idade do Lobinho e ao desenvolvimento de sua capacidade de compreender as narrativas.

2 — Ler alto um trecho simples de prosa ou poesia escolhido pelo examinador.

3 — Mostrar que sabe cuidar dos livros, que sabe encapar e pôr nela o título claro e bem feito.

4 — Mostrar que sabe usar um dicionário.

NADADOR — 1 — Nadar 25 metros em qualquer estilo.

2 — Boiar de costas, durante um minuto em água salgada ou meio minuto em água doce. Ou, como alternativa, manter-se flutuando verticalmente durante dois minutos em água salgada ou um minuto em água doce.

3 — Nadar de costas 15 metros.

4 — Dar mergulho de pato (mergulhar parado nágua ou nadando) ou, mergulhar com as mãos em volta dos joelhos, de um trampolim ou de uma embarcação.

OBSERVADOR — 1 — Conhecer alguma coisa da vida e dos hábitos de 6 animais ou pássaros brasileiros, ou, como alternativa, reconhecer na natureza 6 flôres e 6 árvores.

2 — Achar seu caminho para um local desconhecido situado a cerca de 300 metros de distância, seguindo direções que lhe forem dadas pelo examinador (ou direções de bússola, ou sinais de pista, ou marcos existentes ou ainda, uma combinação de todos êstes meios).

3 — No jôgo do Kim lembrar-se de 9 objetos entre 12.

Nota dos Tradutores — Na edição inglêsa permite-se como terceira alternativa do item 1 apresentar um Diário da Natureza, mantido com razoáveis detalhes por um período de pelo menos 3 meses.

RESPONSÁVEL — 1 — Mostrar que conhece as regras de higiene individual e que nos últimos 3 meses as tem cumprido, pessoalmente, com tôda a regularidade.

2 — Mostrar que está imunizado contra as doenças infecciosas comuns, tem cuidado dos dentes e da saúde, já cuidou dos defeitos físicos corrigíveis e tem um desenvolvimento físico normal.

3 — Mostrar que é capaz de cuidar da higiene do seu quarto e de suas roupas.

4 — Mostrar que é responsável pelas suas obrigações escolares.

5 — Mostrar que sabe administrar o dinheiro que recebe.

6 — Demonstrar que conhece as regras de segurança para pedestres no trânsito das ruas e sabe cumprí-las.

7 — Mostrar que conhece as regras de segurança para: usar um canivete, riscar um fósforo, ligar e desligar, na tomada, aparelhos elétricos domésticos, acender e apagar fogões ou aquecedores a gaz e eletricidade (ou fogões e lampiões de uso local).

8 — Conhecer os perigos de acidentes devidos a cacos de vidro no chão, vidros partidos, pregos em táboas soltas, fios elétricos descobertos, cascas de frutas no chão, substâncias venenosas, inflamáveis ou cáusticas em casa, e o que fazer para evitá-los.

SINALEIRO — 1 — Conhecer o alfabeto Morse de modo a poder transmitir e receber uma mensagem simples de 50 letras, sem limite de tempo, por meio de apito, cigarra ou luz, sem êrro. Ou, conhecer o alfabeto semafórico de modo a poder transmitir e receber uma mensagem nas mesmas condições, por meio de bandeirolas.

2 — Conhecer os principais sinais de serviço para o tipo de transmissão preferido.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa se pede especial atenção para as posições corretas, na semáfora, e para o ritmo, do Morse; a mensagem é de 10 palavras permitindo-se 2/10 de êrros; são indicados os sinais de serviço: chamada geral, números, letras e anulativo; e tem um nôvo item: troca de mensagens usando um "código secreto" escolhido ou inventado pelo Lobinho.

TECELÃO — 1 — Saber enfiar uma agulha, pregar um botão e serzir um rasgão.

2 — Tecer uma sacola ou uma rêde com barbantes.

3 — Fazer em palha ou ráfia um objeto útil.

Nota dos Tradutores — Esta especialidade não consta da 15.^a edição inglesa, mas fazia parte das edições inglesas anteriores, inclusive a 12.^a e consta do P. O. R. da U. E. B. No item 1, o serzir é especificado em dois tipos: um buraco num jersey ou meia e um rasgão num tecido; no item dois, a execução de dois trabalhos entre 7 sugestões: 1 — Fazer um artigo útil de tricô; 2 — fazer uma sacola ou rêde de barbante; 3 — Bordar um desenho em ponto de cruz numa tela ou saco de aniagem; 4 — Fazer um tapête ou capacho com saco de aniagem; 5 — Lavar e passar o seu lenço; 6 — Fazer um cesto; 7 — tecer um objeto útil em ráfia.

TRABALHADOR DOMÉSTICO — 1 — Preparar uma boa chichará de café, mate ou chá, fazer uma torrada e fritar ou cozinhar um ôvo.

2 — Saber descascar batatas e cozinhá-las.

3 — Lavar pratos, panela e utensílios de cozinha; limpar garfos e facas.

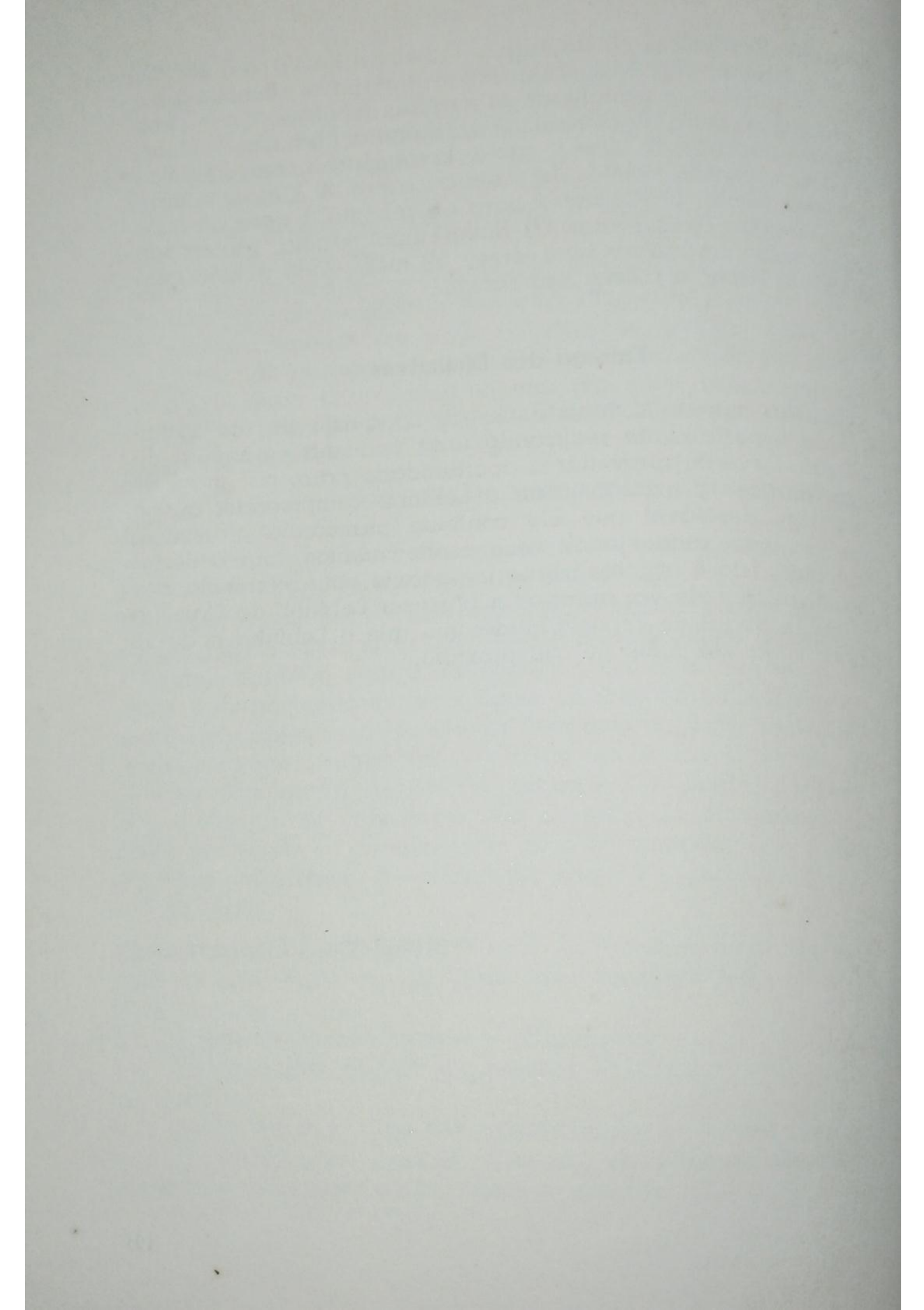
4 — Saber remover o pó dos móveis, varrer e encerar a casa.

5 — Fazer compras, sabendo onde são vendidos os diferentes gêneros; conhecer as várias notas e moedas.

Nota dos Tradutores — Na edição inglesa o item 1 é obrigatório e, além do chá e do ovo, exige fritar bacon (toucinho de fumeiro) ou salsicha, em lugar de torrada; depois, exige-se mais 5 trabalhos entre 7 sugeridos: 1) preparar batatas cozidas, assadas ou fritas; 2) fazer a cama, lavar louças utensílios etc.; 3) Limpar janelas, objetos de prata ou cobre; 4) Limpar e arrumar um quarto; 5) Pôr mesa para no mínimo 3 pessoas para uma refeição de 2 pratos; 7) Enfiar uma agulha, pregar um botão, serzir um buraco num jersey ou meia e um rasgão num tecido; 8) Lavar e passar seu Lenço.

Entrega dos Distintivos

Convém marcar a importância da conquista de um Distintivo de Especialidade realizando uma pequena cerimônia de entrega. Deve-se aproveitar a oportunidade para, por meio de uma amistosa discussão, fazer o Lobinho compreender que é altamente desejável que ele continue praticando o assunto que escolheu, aumentando seus conhecimentos com o correr do tempo. Isto é especialmente importante com referência aos distintivos que ele vai apresentar para ser Lobinho do Cruzeiro do Sul, e naquelas Especialidades em que o Lobinho pode se tornar cada vez mais útil ao próximo.



Capítulo II

ANIMADOR

Nota para os Chefes de Lobinhos

Este distintivo não foi criado para o menino se exhibir. Deve ser usado como uma oportunidade para incentivar e controlar talentos. O espetáculo apresentado no final pelo candidato deve ser realmente tão agradável para a platéia como para o executante.

A bandinha de Lobinhos que já foi sugerida neste livro, além de proporcionar boa diversão, será um degrau para a conquista deste distintivo. Convém cuidar, na bandinha, do ritmo e da expressão, pois este treinamento será de grande ajuda para um Lobinho quando tiver de executar um solo em qualquer instrumento. Uma bandinha que tocar todo o tempo em "fortíssimo" terá certamente fracassado no seu objetivo.

Sugestões para os Lobinhos

O que há de mais importante neste distintivo é o seu nome. Significa que você deve animar e divertir os outros e não apenas a si mesmo.

Assim, qualquer que seja a forma de animação ou diversão que você possa fazer, esteja certo que você terá que aprendê-la cuidadosamente e praticá-la continuamente até que você possa fazê-la de um modo realmente excelente. Tocar mal um instrumento musical, cantar desafinadamente ou inventar mágicas que não funcionam, tudo isto pode fazer o público rir — ou chorar! — mas na verdade não o entretém.

Se você tem uma voz melodiosa ou um bom ouvido para música, estas coisas são dons de Deus e delas você deve fazer bom uso. Procure conseguir alguém que seja bastante caridoso para lhe ensinar como desenvolvê-los e aperfeiçoá-los ao máximo. Assim, se você for realmente bom, terá boas oportuni-

dades para fazer Boas Ações em Reuniões festivas e nos Espectáculos Escoteiros.

Tocar e cantar — Não desista de conquistar êste distintivo pensando que terá que principiari tocando ao piano, ao violino ou no instrumento que escolheu, peças complicadas; ou que terá que cantar longas e difíceis canções. Comece com algo bem simples, algo que você realmente goste, e aplique-se nisso, repetindo muitas vèzes, até sentir que atingiu o máximo em perfeição possível; só então os outros irão gostar.

Se você quizer cantar, há uma porção de canções a escolher, lentas e rápidas, folclóricas, populares e tradicionais. Mas, qualquer que seja a escôlha, **mantenha-se afinado e não grite!**

Recitar — Poesia não é coisa fácil de se ler alto ou de se recitar de memória. Possui um ritmo próprio, mas as palavras fazem isso sem que você precise ficar acentuando muito com a voz o "di-dá di-di-di-dá, di-di-di-dá-di". Tente ler poesia como se fôsse prosa, parando nas vírgulas e nos pontos, dando apenas uma ligeira pausa no fim de cada linha onde as palavras rimam.

É claro que você deve conhecer perfeitamente de cór as palavras. A declamação fica prejudicada se você fizer uma pausa desnecessária, ou começar a gaguejar, ou se parar para coçar a cabeça, mudar a posição dos pés e dar impressão de que está perdido. Contudo, não é por sabê-la bem de cór que você ira despejá-la, como um papagaio, em cima do público. Antes de tudo, você deve compreender o que a poesia deseja dizer e fazer com que sua voz expresse o significado das palavras.

Representação e mímica — Tal como na declamação, na representação teatral não é suficiente conhecer as palavras e saber o que vai fazer enquanto as pronuncia. Na verdade, você deve tentar tornar-se o personagem que lhe coube representar. Cada parte do seu corpo, especialmente o rosto, a voz e as mãos, pertence a êle, personagem, e não a você, e é preciso representar o papel o tempo todo em que estiver no palco, quer esteja falando, quer esteja ouvindo o que os outros atores falam.

A mímica ainda é mais difícil que a representação teatral. Como não há palavras para ajudá-lo a se expressar, é seu rosto, suas mãos e, na verdade, todo o seu corpo que deve contar à platéia o que você está fazendo, pensando, sentindo. Procure observar como os outros ficam quando estão felizes,

ou aborrecidos, ou de mau humor e depois veja se você pode representar tôdas as espécies de expressões ou emoções diferentes em frente a um espelho. Isto não significa fazer carêtas! Você tem que se sentir realmente excitado, ou desconfiado, ou o que quer que seja, antes de encarnar o papel.

Teatro de bonecos — Há duas espécies de bonecos: os Marionetes, que são manejados por cordões vindos de cima, e os Fantoches — bonecos de luva, que você maneja com suas mãos de baixo.

É divertido fazer seus próprios bonecos, montar seu próprio teatro; a biblioteca da sua cidade deve ter livros que ensinam como fazer tudo isto.

A representação com bonecos é uma verdadeira atividade de equipe e por isso será melhor se você puder arranjar outros Lobinhos que queiram realizá-la com você; muito embora seja possível manter um espetáculo sozinho se você praticar arduamente. Se isto acontecer, você irá descobrir que um espetáculo de variedades será mais fácil, incluindo canções, declamações e também um número cômico. Se você tiver um boneco que anuncie os números, ele pode ser enfiado num cabo de vassoura e facilmente levantado e baixado, enquanto você está vestindo a outra mão com a luva ou está apanhando os cordões para o próximo número. Se você fôr vivo e tiver geito aprenderá a trabalhar com bonecos nas duas mãos ao mesmo tempo.

Mantenha os bonecos pendurados em fila no fundo do palco para poder apanhá-los fácil e rapidamente. Você pode também usar um toca-discos para a música, ou conseguir um amigo que toque algum instrumento.

Mágica — Se você quizer tornar-se um mágico ou ilusionista, terá muito que aprender mas também terá uma grande alegria quando conseguir fazer prestidigitações e mágicas.

A primeira coisa a fazer, é claro, é aprender a realizar cada truque com absoluta precisão e perfeição, e isto quer dizer prática, prática e ainda mais prática.

Um membro do Círculo Secreto dos Mágicos escreveu estas observações especialmente para você:

1 — Nunca esqueça que se a platéia puder ver como é feito o truque, o efeito fica completamente prejudicado, portanto, pratique defronte a um espelho até que você possa ver em você mesmo que nenhum dos seus movimentos estrague a brincadeira.

2 — Por mais que os outros insistam, nunca revele o segredo de uma mágica. Todo o valor de um bom truque se perde

quando a platéia descobre o segredo. As pessoas respeitá-lo-ão mais se você gentilmente recusar revelar os segredos, e irão vê-lo em ação novamente.

3 — Quando você puder fazer 3 ou 4 mágicas realmente bem, você deve enfeitá-las com algumas palavras ou uma pequena história (os mágicos profissionais chamam isto de "arenga") de modo a tornar as mágicas mais interessantes para a platéia.

4 — Outra regra de ouro — nunca diga à platéia, previamente, o que vai fazer; se disser, as pessoas ficarão observando você fazê-lo e terão assim mais oportunidades de descobrir o segredo da mágica. Não faça declaração do tipo: "Tenho aqui um baralho de cartas comuns..." ou, "Isto é uma caixa vazia." Isto porque, no mesmo instante, as pessoas começarão a desconfiar que o baralho não é comum e que a caixa não está vazia. Diga apenas: "Gostaria de apresentar-lhes um truque com cartas..." ou, "Na próxima mágica usarei esta caixinha."

5 — Por fim, aproveite tôdas as oportunidades para assistir outros mágicos. Observe como eles fazem suas mágicas e veja como eles as disfarçam para a platéia. Se você conhece alguém que seja um bom mágico, não se acanhe de pedir seus conselhos e ajuda; a maioria dos mágicos inclina-se a auxiliar os iniciantes. Não copie abertamente um mágico que você tenha visto, mas observe-o, aprenda, vá para casa e invente uma maneira de fazer a mágica que melhor se adapte a você. Nunca apresente uma mágica em público enquanto não estiver muito ensaiada e perfeita, e você já tenha perfeitamente decorada a arenga. Quando você **pensar** que já está perfeito, experimente fazê-la primeiro para Mamãe e Papai. Quando você **souber** que a mágica está perfeita, e só então, nunca antes disso, faça-a perante uma platéia.

Um dos maiores mágicos que já existiu, escreveu "O mágico é um ator representando o papel de um verdadeiro mágico." Isto serve para lhe dar uma idéia do que você tem que almejar. Se quiser aprender mágicas, procure ler um bom livro sobre o assunto.

Como você pode ver, êste distintivo de Especialidade oferece a você uma porção de alternativas, muito trabalho qualquer que seja o gênero escolhido para animar e divertir a platéia, e muita satisfação pessoal. Lembre-se, porém, que só será um verdadeiro Animador quando os outros que estão na platéia também se divertam.

Capítulo III

ARTISTA

Nota para os Chefes de Lobinhos

Os Chefes de Lobinhos devem se lembrar que o Distintivo de Artista não é só para Lobinhos que já têm gosto e talento artístico, mas para todos os Lobinhos que tiverem mãos, olhos e sensibilidade. O abjetivo dêste distintivo é incentivar a auto-expressão, a observação, a memória, a habilidade manual e a concentração. Os meninos com qualquer tipo de inteligência devem ser encorajados a tentar obter o distintivo, e qualquer inclinação especial ou aptidão deve ser elogiada e estimulada. Se o Chefe tiver amigos que sejam artistas, deverá convidá-los para dar algumas sugestões e críticas. Cinco minutos de conselhos de um entendido com alma de artista valem mais que cinco horas de conselhos de um amador com apenas uma bem intencionada alma de instrutor.

Embora não se insista numa adesão às regras acadêmicas, espera-se uma certa dose de bom gosto e de execução artística. Por exemplo, um conjunto de grotescas tentativas entregues por um garoto que seja só um "caçador de distintivos", sem possuir nenhum talento artístico, não lhe deve proporcionar a conquista de mais esta especialidade. Porém, um desejo sincero de exprimir idéias pelo desenho, mesmo que êste seja tôsko e primitivo, deve merecer o maior incentivo.

Sugestões para os Lobinhos

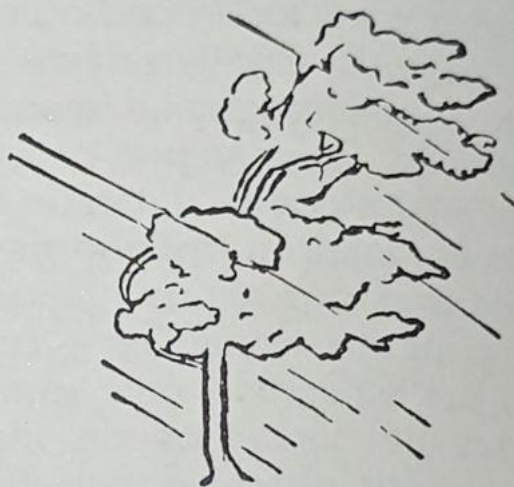
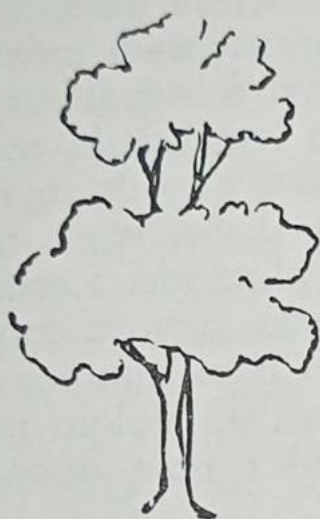
Qualquer um pode desenhar: é só querer tentar. Não há necessidade de uma aprendizagem. Se você praticar um pouquinho e copiar outros desenhos para ver como os artistas conseguem fazê-los, em pouco tempo você verá que está se saindo muito bem.

Na vida de qualquer dos maiores artistas do mundo houve uma época em que êle não sabia desenhar melhor do que os

outros meninos de sua idade. Não espere ser um artista da noite para o dia. No comêço, você só poderá fazer as coisas mal feitas, mas, perseverando, praticando, com o passar do tempo tudo irá melhorar.

Não é assunto para aprendizagem escolar.

Nas regiões mais selvagens da África do Sul, vivem tribos indígenas tão primitivas que são só um pouco superiores aos macacos. Eles não têm uma linguagem própria, moram nos bósques e nas árvores, andam nus, não cozinham e comem os alimentos crus. Você pode chamá-los de autênticos selvagens, no entanto, fazem extraordinários desenhos nas paredes de suas cavernas e nas rochas.



Êles nunca aprenderam a desenhar na escola. Nem sabem o que é uma escola. Ainda assim, usando um graveto queimado como lápis e lama de várias côres como tinta, fazem esplendidos desenhos dos animais selvagens que os cercam.

Se êstes Boximanes, como são chamados, com instrumentos tão primitivos podem fazer bons desenhos nas rochas, sem nenhuma instrução, certamente um Lobinho, com lápis, tintas, pinceis, bom papel e uma porção de conselhos, poderá obter pelo menos resultados semelhantes.

Procure tentar.

Aponte seus lápis bem pontiagudos, porque isto é a metade da batalha para desenhar um esbôço de boa qualidade. Com um lápis de ponta gasta, você nunca fará bons desenhos.

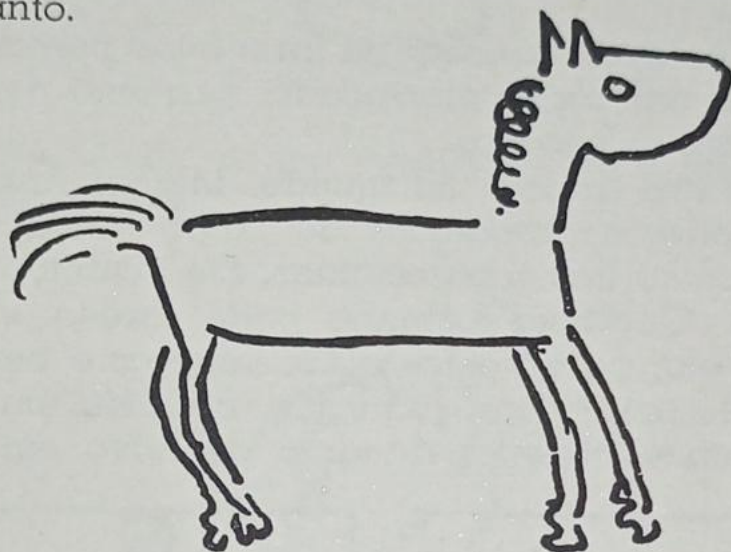
O mesmo se aplica ao desenho com bico de pena. Deve-se usar uma pena fina e dura, e tinta nanquim.

Quando se desenha, nunca se põe uma linha ou uma pincelada sem ter uma boa razão para isto, senão o desenho parecerá confuso.

O que se costuma fazer é pensar no que se quer desenhar e depois fazer o esbôço do contorno em linhas bem leves. Depois, sôbre estas linhas, fazemos o desenho de nôvo com traços mais negros e mais precisos.

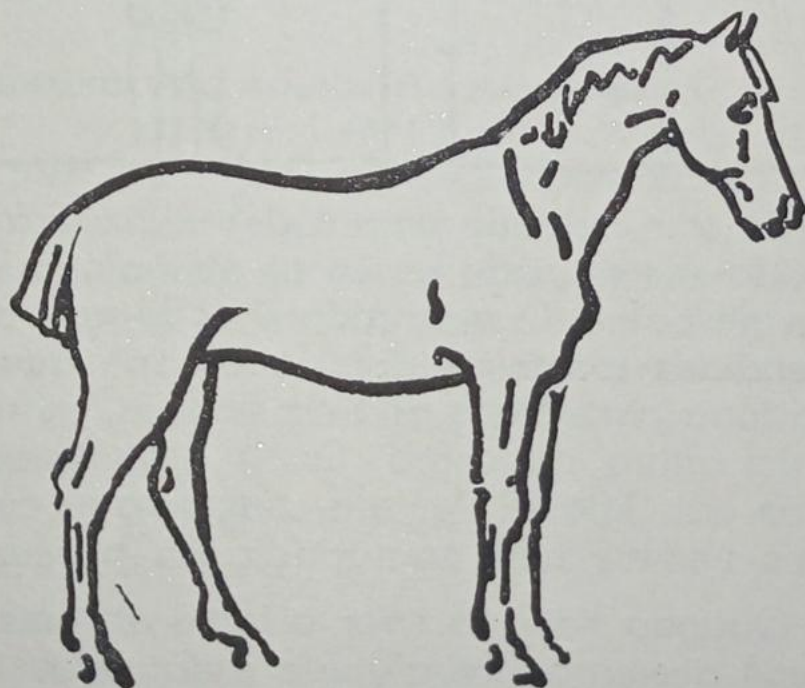
Papel limpo também ajuda a fazer um desenho parecer bom, mas se seus dedos estiverem sujos você não conseguirá manter o papel limpo.

Forma — Pense no que vai desenhar e desenhe isto o melhor que puder. Talvez você tenha pensado num cavalo e fez um corpo comprido, cabeça e pescoço num canto, duas pernas dianteiras no outro, duas pernas traseiras no terceiro e o rabo no quarto canto.



Quando você acabar de desenhá-lo, êle não terá ficado lá muito parecido com o animal que você costuma ver nas estradas.

Então, pegue um desenho de um cavalo por artista e copie.



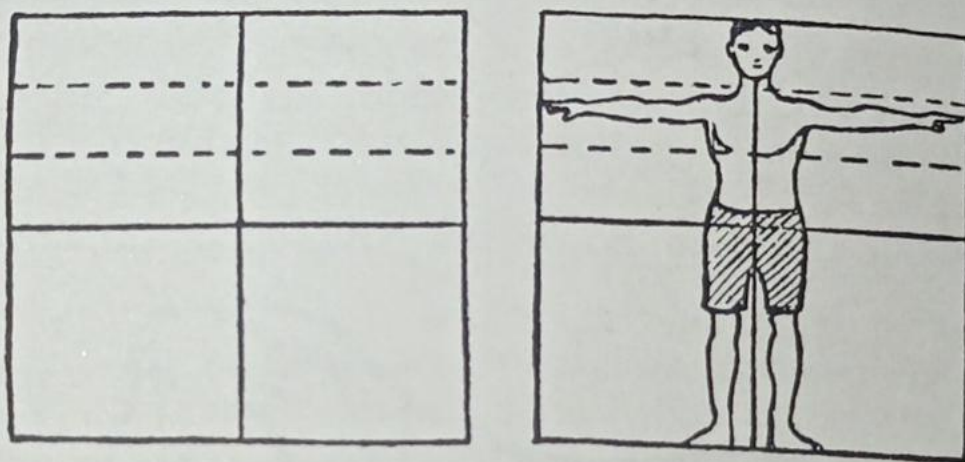
Você descobrirá o que poderia ter posto no seu desenho para fazê-lo parecer-se com um cavalo.

Desenhe uma casa, ou uma árvore, ou um homem, ou qualquer coisa que você quizer. Copie então o desenho de um artista e mostre a si mesmo como fazê-lo melhor.

Há uma série de erros que os principiantes fazem sempre ao desenhar o corpo humano. Um deles é fazer os braços curtos demais. Quando você tiver desenhado os braços de um homem, faça esta pergunta: "Se estivesse com os braços caídos, eles chegariam próximo dos joelhos?" Você provavelmente notará que os braços que fez não chegam nem à altura dos quadris!

Então, você é capaz também de fazer suas pernas demasiado longas, dar-lhe um corpo atarracado, pequeno demais, e provavelmente falta o pescoço.

Um dos maiores artistas do mundo, Miguel Ângelo, era primoroso nas corretas proporções do corpo humano, tanto nos seus quadros como nas suas estátuas. Ele inventou uma escala muito simples. Qualquer Lobinho pode fazê-la e testar seus desenhos com ela, para ver se estão corretos e bem proporcionados. É simplesmente um quadrado, dividido em quatro partes, com a metade superior dividida de novo em três partes.



Se você olhar com cuidado para o desenho, verá que o centro do quadrado corresponde ao meio do homem. As pernas tocam a parte de baixo do quadrado e os braços abertos com os dedos estendidos tocam os dois lados do quadrado. Sua cabeça ocupa toda parte mais alta da divisão, ou um sexto do quadrado e da altura do corpo. Essas proporções do corpo humano são as que Miguel Ângelo considerava certas e, portanto, podemos usá-las com segurança em nossos desenhos.

Expressão — Quando você já tiver o feitiço da coisa, isto é, a sua forma, você desejará pôr alguma vida nela.

Outro dia vi um ótimo desenho feito por um garotinho de cinco anos. Era um retrato da mãe dele. Podia tê-la desenhado assim:



Mas não fez. O dia estava ventoso e ele a fez assim, o que me pareceu excelente.



Ora, como estava ventando o vestido da mãe dele sacudia bastante, portanto, ele não podia desenhar com linhas fixas uma coisa que se movia o tempo todo; mas desenhou aquilo que se **lembrava** das dobras do seu vestido.

É assim que se faz bons desenhos. Olhar com os olhos aguçados de um lobo para a coisa, depois **lembrar-se como** parecia e pôr, então, isto que **lembrar** no papel.

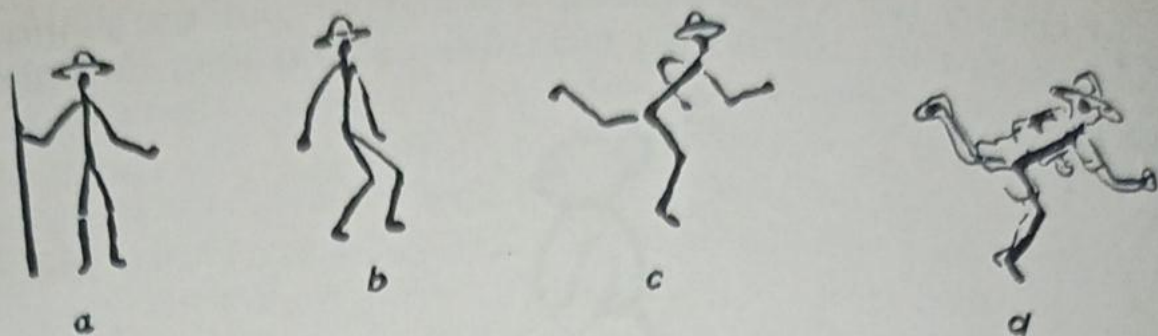
Uma ótima maneira de pôr movimentos ou "expressão" no seu desenho é começar fazendo pequenos esbôços com figuras de homem-alfinete, até que você tenha êsses bonecos fazendo aquilo que você deseja mostrar. Depois é só desenhá-los num tamanho maior.

Aqui está um escoteiro-alfinete (a)

Faça-o se mexer (b)

Faça-o correr (c)

Agora desenhe-o correndo (d)



Côr — É claro que você vai querer fazer desenhos coloridos. Ora, você pode fazer muitos desenhos coloridos, no princípio, só com lápis preto, vermelho e azul. Você pode desenhar um policial inglês, o Bobbie, com seu rosto vermelho, farda azul e botas pretas. É melhor fazer primeiro um contorno de leve, com o lápis preto, e só colorir depois.

Ou você pode desenhar um navio preto com chaminés vermelhas, num mar azul com um céu azul por cima. Faça espuma nas ondas deixando as cristas brancas e faça a fumaça ondulante, bem negra perto da chaminé e menos espessa e mais clara à medida que se afasta.

Quando você tiver uma porção de lápis ou giz de diferentes côres, você poderá então florescer. Pode copiar as flôres que tiver colhido ou desenhar uma história que lhe foi contada.

Se você tiver uma caixa de tintas e pinceis, será muito melhor. Você não precisa ter muitas côres; com vermelho, azul, amarelo e castanho, você vai longe — porque estas côres, quando misturadas com as outras, fazem mais côres.

Vermelho e azul — dá rôxo

Azul e amarelo — dá verde

Castanho e azul — dá preto

Vermelho e amarelo — dá alaranjado.

Uma das coisas que você pode fazer para o Distintivo de Artista é desenhar um cartão de cumprimentos. Será muito divertido e mais interessante do que comprar um cartão. Pode ser para Natal, ou aniversário, ou o que você quizer; pode desenhá-lo, pintá-lo, ou cortar seus desenhos em papel colorido e colá-los, reunidos num cartão ou papel pardo.

Você também pode experimentar vários tipos de impressão: linoleografia ou impressão com ponta de alfinete. Para isso você deve pedir a Akela que lhe mostre como se faz.

Há um sem fim de possibilidades de prazer com a ajuda de seus dedos e um pouco de perseverança.

Capítulo IV

ATLETA

Sugestões para os Lobinhos

Sôbre o assunto de se manter forte e saudável, já disse algo no Décimo e no Décimo Terceiro Bocados. Se você quer ser realmente um atleta, será necessário seguir as sugestões que já lhe dei e fazer o que você puder, usando as várias maneiras que sugeri, para conseguir uma excelente saúde, tornando-se perfeitamente apto.

Ninguém pode ser um atleta a menos que seu coração, seus pulmões, seu estômago e seus nervos estejam realmente em boas condições.

As provas apresentadas para o Distintivo de Atleta são diferentes de acôrdo com a idade do Lobinho porque seria absurdo imaginar que um menino de 9 anos possa saltar tão alto quanto um menino de 11 e também porque desejamos que o menino de 9 se possa interessar por êste distintivo que irá ajudar seu corpo, tornando-se maior e mais forte. Se um Lobinho ganhar o distintivo antes dos 10 anos, naturalmente se espera que depois do décimo aniversário êle procure passar novamente nas provas, agora com o padrão mais alto. É só uma questão de honestidade para com os outros Lobinhos que conquistaram o distintivo com êstes padrões.

Corrida — Há pouca necessidade de dar muitos conselhos sôbre o treinamento. O Lobinho, por si mesmo, terá que praticar, porém não deve tentar correr muito depressa ou saltar muito alto nas primeiras vêzes, ou provàvelmente se esgotará. Aprenda a correr com os dedos dos pés apontando bem para a frente e não virados para fóra; a manter o corpo equilibrado sôbre os pés; a manter os braços bem próximos dos lados do corpo, sem se moverem muito; e a manter a cabeça erguida. Não force muito o passo, mas procure desenvolver uma passada que o faça avançar bem com o menor cansaço possível. Preste uma atenção especial à sua respiração e desenvolva seus pulmões praticando respiração profunda tôdas as manhãs e tôdas as noites.

Salto em altura — Ao praticar o salto em altura, adote o estilo que achar mais fácil, seja o da corrida em linha reta, perpendicular ao sarrafo, seja vindo da esquerda, ou vindo da direita. Mais tarde, haverá bastante tempo para abandonar seu estilo natural de saltar, por outro estilo que venha a produzir melhores resultados. Nunca se lance com ímpeto para o salto em altura: faça sua corrida calma e vagarosamente e salte, como uma mola, com os dedos dos pés. Cedo aprenderá a que distância da barra deverá pular. Seja muito cuidadoso no aterrisar do outro lado, também sôbre os dedos, e em flexionar os joelhos **para fóra** quando tocar no solo. Se você dobrar os joelhos de qualquer outra forma, pode acontecer que venha a quebrar o queixo de encontro a êles, e isto dói à bessa, especialmente se você estiver, ao mesmo tempo, com a língua entre os dentes! Os verdadeiros atletas mantêm a bôca fechada tanto quanto possível e lembram-se de cuidar da língua, mantendo-a bem acomodada atrás dos dentes.

Salto em distância — É melhor ganhar, com uma corrida, uma boa velocidade, antes de pular para o salto em distância. Tente saltar o mais perto possível da linha limite do salto (borda anterior da tábua) mas sem ultrapassá-la. Isto é muito difícil no comêço, mas você deve continuar praticando, sem se esforçar muito no salto, até que possa saltar do lugar certo pelo menos 5 vêzes em 6. Depois aprenda a saltar alto e não apenas para a frente, rente ao chão. Se você espetar um galho na areia a cêrca de 1 metro e meio na frente da linha do salto, e se se convencer que tem que saltar por cima dêle, em breve aprenderá o segrêdo do salto em distância.

Subida na corda — Quando fôr aprender a subir, comece segurando a corda com a mão direita o mais alto que possa alcançar; coloque a mão esquerda logo abaixo da direita e, então, pendurando-se nas duas mãos, levante as pernas para cima o mais alto que puder e aperte a corda entre os joelhos e, mais especialmente, aperte firme a corda entre o peito de um pé e a sola do outro. Quando estiver bem seguro com os pés, flexione os braços, puxando o corpo para cima ao longo da corda. Mova então a mão direita para segurar de nôvo firmemente a corda o mais alto que possa alcançar. Mova a mão esquerda para cima até ficar logo abaixo da direita e agarre firme com ambas as mãos. Relaxe então o aperto dos pés e eleve-os para apertar firmemente a corda de nôvo, o mais alto que puder, como você fez na primeira vez.

Ao descer uma corda, nunca deixe as mãos escorregar por ela, pois isto queimará sua pele. Abaixar o seu corpo com a completa extensão dos seus braços, agarre firmemente a corda com os joelhos e os pés, abaixe a mão esquerda até a altura do peito, faça o mesmo com a direita. Segure-se muito bem com ambas as mãos, relaxe o apêto com os pés, e deixe que eles e o seu corpo deslisem devagar pela corda até que seus braços estejam de novo bem estendidos. Vá repetindo estes movimentos, na mesma ordem, de cada vez, até que seus pés toquem de novo no solo.

Nas perchas ou varas para o trabalho de ginastas, nos mastros e nos postes delgados, a técnica de subir e descer é semelhante; quando mais grossos, o apêto superior se dá entre as mãos, antebraços, braços e peito e o apêto inferior se dá entre coxas, joelhos, pernas e pés.

Subida em árvores — Na subida em árvores, o primeiro cuidado é escolher uma em que tenha permissão para subir e que seja adequada à finalidade. Por exemplo, algumas árvores como o Sicómoro ou Plátano deixam manchas nas roupas, enquanto que outras, como o Carvalho, irão lhe dar pontos de apôio fácil para os pés e lugares para descansar. Tenha cuidado com os galhos mortos e teste cada ramo antes de pôr nêle todo o seu pêso. Lembre-se que você deve tocar na árvore, seja com a mão sôbre um ramo ou com o pé numa saliência, sempre pelo menos em três pontos: com ambos os pés e uma das mãos, ou então com um só pé, mas com as duas mãos, enquanto faz um movimento de subida ou descida com o pé ou a mão livre.

Atirar e apanhar a bola de tênis * — Para atirar a bola a uma grande distância, use o seu braço mais forte. Flexione as costas da mão para trás e deixe a bola repousar sôbre a palma da mão, suavemente segura pelos dedos, cujas pontas não devem estar dobradas para além da metade da bola. Eleve seu braço, flexionado no cotovêlo, até que a bola e mão estejam próximas da orelha. Ponha à frente o pé contrário à mão em que está a bola, com a ponta na direção em que vai atirá-la. Torça o corpo na cintura, pondo a outra perna e pé, que estão atrás, voltados bem para o lado. Eleve o braço livre, quase estendido, para dar equilíbrio à torção do corpo. A cabeça

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

e o olhar devem estar voltados para o ponto em que se quer atirar a bola. No momento de atirar use, em conjunto, toda a força de distorção do corpo a partir da ponta do pé que está atrás e, ao mesmo tempo, toda a força da extensão para a frente e para o alto do braço que está com a bola. A bola é realmente impulsionada pela palma da mão (porque no arremesso os dedos se abrem) numa trajetória ascendente, numa inclinação de cerca de 45 graus. A distorção do corpo tem como eixo a perna da frente.

Para o melhor modo de apanhar a bola atirada com força de longe, leia de novo o Décimo bocado.

Plantar bananeira * — Você vai precisar de treinar bastante até adquirir o equilíbrio necessário e a força para manter o corpo esticado, mas não desista porque, em pouco tempo, mostrar que sabe "plantar bananeira" será sua diversão favorita. No início peça aos Velhos Lâos da Alcatéia ou de sua casa que o ajudem, segurando seu corpo, e comece "plantando bananeira" a um palmo da parede, onde encostará os calcanhares para equilibrar-se, já que estará de costas para ela. Você tem três pontos de apoio no solo: o alto da cabeça e as duas mãos espalmadas fazendo base aos braços semiflexionados. Em pouco tempo, você não precisará mais da ajuda dos Velhos Lobos ou dos companheiros e logo depois não precisará mais da parede.

Virar pantanas * — Para fazer esta proeza que também é chamada de Roda-Marinheiro, além de senso de equilíbrio, você deve ter força nos braços e um pouquinho de coragem. Inclina-se com rapidez para o lado (sem dobrar nada o corpo para a frente) de modo que, rodando com impulso dado; (se por exemplo rondando para o lado direito) fique equilibrando e apoiando sucessivamente todo o corpo que gira, na perna direita, no braço direito, no braço esquerdo, na perna esquerda e, terminando, nas duas pernas abertas. Nos primeiros treinos, será bom ter duas pessoas, uma na frente e outra atrás, ou forrar, na frente e atrás, com um monte de cobertores, ou lonas, ou acolchoados, numa área de 3 metros de comprimento e um e meio de largura de cada lado, deixando no meio da zona de 50 centímetros de largura do chão firme onde você botará as mãos e os pés. O segredo dessa proeza é a rapidez, ou melhor, ter coragem de rodar rapidamente.

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

Capítulo V

CARPINTEIRO

Notas para os Chefes de Lobinhos

Para esta Especialidade de Carpinteiro tal como para o distintivo de Artista, o esforço deve ser levado em consideração e deve ser contado. Seu objetivo é desenvolver a concentração, a imaginação e a paciência tanto quanto a habilidade manual e os conhecimentos técnicos.

Um ponto importante é o seguinte: seja o que fôr que o rapaz venha a fazer, isto deve ter uma finalidade definida: um presente para alguém, algo para a feira de trabalhos em benefício do Grupo, um objeto para ser usado no acampamento ou na Gruta da Alcatéia, ou fazer coisas para uma boa ação.

Para que um Lobinho conquiste esta Especialidade terá necessidade de um instrutor.

Poderá começar usando material imprestável como caixas de fósforos, pinhas, pregadores de roupa, caixas de charuto, etc. Mas quando começar a fazer brinquedos maiores ou modelos, os conselhos de um entendido serão absolutamente necessários — alguém que lhe ensine o nome e o manejo das ferramentas, a madeira a empregar, etc.

Sugestão para os Lobinhos

Fazer coisas é divertido, porém cedo o prazer se acaba se a coisa quebra, ou não funciona como devia, ou ainda se você nunca consegue terminá-la. Comece dispondo-se a fazer coisas bem simples e persista até que a coisa saia tão perfeita quanto seja possível. Depois pode se dispôr a fazer algo mais difícil, com maior chance de terminá-la com sucesso.

Materiais — Cada Lobinho pode coletar sozinho o material imprestável. A melhor maneira de fazê-lo é arranjar caixas de sapatos e dividi-las em seções. Isto pode ser feito com um

pedaço de papelão velho e um pouco de cola. O tamanho desta seção depende do que você tem intenção de guardar. As coisas que você deve coletar são: caixas de fósforo, pinhas, pregadores de roupas, castanhas da índia, fava de amendoim, paus de fósforo grande, rôlhas, carretéis, bolotas de carvalho, combucas, contas de um colar velho, botões chatos, botões moldados, arame, alfinetes e cartolina. Coloque nas caixas, separando cada tipo numa seção, para que estejam à mão quando forem necessárias. Uma caixa grande não é tão útil quanto várias caixas pequenas; as coisas com certeza ficarão misturadas e perder-se-á muito tempo tendo que despejar a caixa cada vez que se quiser um alfinete.

Fazendo bugigangas — Muitos tipos de pássaros maravilhosos podem ser feitos com os cones das pinhas, com arames para as pernas e uma bolota ou outra fava como cabeça. Com lacre também se pode fazer uma boa cabeça, e um pouco de lacre no final das pernas colocará o pássaro firme prêso a um papelão. Êstes pássaros podem ser usados para fazer calendários, prendedores de menú, alfineteiras, estôjos de caixas de fósforo, etc.

Estôjo de dedal podem ser feitos com as duas metades da casca de noz, pintadas numa côr brilhante e mantidas juntas por um pedaço de elástico.

Uma cadeirinha pode ser feita com uma castanha da índia, alguns alfinetes e ráfia ou lã para tecer as costas.

Fazer um castiçal com carretéis, ou com um espetinho de prender toucinho à carne, ou com um dedal grande é coisa perfeitamente possível.

Três carretéis, um pequeno e dois grandes, do tipo que tem bordos arredondados, podem ser juxtapostos de modo a formar uma excelente boneca. O carretel pequeno para a cabeça e os dois maiores para o corpo; os braços e pernas cortados de cartolina ou cartão e colados nos carretéis. A face será desenhada a tinta, um botão moldado será o chapéu, e tôda ela pintada com uma côr brilhante, torna-a uma aceitável bugiganga. Da mesma maneira pode se fazer animais, com um carretel para o corpo e pernas, a cabeça e cauda de cartolina.

Os mais bonitos modelinhos podem ser feitos com paus de fósforos e um pouco de cola. Terão uma melhor apresentação se forem lixados antes de serem usados.

As rôlhas podem ser utilizadas da mesma maneira que os carretéis. São facilmente limadas e lixadas para ficar na forma

desejada. Paus de fósforo fazem bem as pernas dos modelos feitos com rólhas de cortiça.

Caixas de fósforos podem fazer todos os tipos de mobiliário. Botões, principalmente botões de sapatos podem ser os puxadores do mobiliário. Também carrinhos podem ser feitos de caixas de fósforos. As tampas de alumínio dos litros de leite podem ser as rodas destes carros. Paus de fósforos podem ser eixos destas rodas e duas contas prenderão as rodas impedindo-as de sair do carro.

Brinquedo — Um moinho de vento pode ser feito com uma lata, um espetinho de prender toucinho à carne, um carretel, arame, alfinetes, caixas de fósforos e papel.

Para fazer rodas, podemos usar uma fatia serrada de um cabo de vassoura.

Uma locomotiva pode ser feita com uma lata, uma caixa de papelão, dois vidros de pílulas, a parte do fundo de uma caixa de tâmaras, dois pedaços de madeira chata, dois carretéis e um pedaço de cabo de vassoura.

Uma caixa de tâmaras é também muito útil para construir um bonde elétrico, pelo seu formato comprido, chato, com os lados curtos arredondados.

Meias velhas, um pouco de lã, dois botões brancos de linho, dois botões de botina, e uns pedaços de material brilhante, compõe um ótimo boneco do tipo espantalho.

As caixas de sapatos constituem um excelente material básico para fazer casas residenciais, teatros, estações, igrejas, etc.

As caixas redondinhas de empacotamento de queijo tornam possível fazer raquetes para o jogo com a pequena peteca volante, e servem também para fazer um relógio, um carrossel, um tambor, um tamborim. A peteca volante pode ser feita de uma rólha e penas.

Fazem-se árvores com esponja tingida, dilacerada em pedaços e colada a palitos, ou galhos, tendo como base uma tampa de litro de leite. Estas árvores ajudarão você a armar uma jangal.

Trabalhos em madeira * — Com um instrutor, você aprenderá o nome e o manejo das ferramentas para trabalhar em madeira: serrotes, serras tico-tico, plaina, limas, metro de carpinteiro, torquez, formão, esquadro, verruma, pua, etc. Aprenderá inclusive a manter êstes instrumentos bem conservados e cuidadosamente afiados.

(*) Nota dos Tradutores — daqui em diante, adaptação de textos de edições anteriores do "Wolf Cub's Handbook" com alguns acréscimos da Edição brasileira.

Recortes de madeira — Fazendo recortes de madeira com a serra tico-tico, poderá criar um número infinito de coisas como: silhuetas, bonecos, animais, vários tipos de brinquedos (inclusive com movimentos), etc., que depois de pintados serão úteis para decoração de séde, fazer folhinhas, dar presentes e fazer boas ações. Use chapas finas de madeira ou de outro material (compensado, placas comprimidas tipo celotex ou formiplac, etc.) com 1, 3, 5 milímetros, ou no máximo, 1 centímetro.

Carpintaria — Aprendendo a serrar, pregar, fazer encaixes, pôr parafusos, pôr dobradiças, etc., poderá fazer bancos, caixas, prateleiras, brinquedos grandes, armários, etc. Quem sabe fazer isto e algumas juntas simples já pode se considerar um aprendiz de carpinteiro.

Não é difícil fazer um banquinho; fica barato e é de muita utilidade para a séde. Precisa-se de um pedaço de tábuia grossa, cabos de vassouras, cola de carpinteiro e um pote de verniz. Os carpinteiros da localidade poderão, de vez em quando, oferecer de presente à Alcatéia pedaços de tábuia, ou vendê-las por preço barato. Corte as tábuas em pedaços quadrados ou redondos, conforme deseje; aplaine-as de um lado e depois passe lixa. De outro lado abra furos até a metade da espessura da tábuia. Em seguida, serre os cabos de vassouras no comprimento dos pés do banco e meta-os nos furos que você abriu. É preciso que êles se encaixem exatamente; colocando um pouco de cola de carpinteiro êles ficarão prêsos mais sólidamente. Pode-se deixar os bancos sem enfeites ou decorá-los com desenhos feitos com uma ponta de ferro em brasa. Ficarão muito bonitos se forem pintados de verde ou de castanho escuro e ornamentados com pregos de cabeça de cobre, seguindo um desenho. Ou você pode pintá-los de côr da sua Matilha.

Exatamente da mesma maneira, com uma tábuia maior, você pode fazer uma pequena mesa, porém com as pernas de cabo de vassoura mais compridas, para haver mais solidez, será necessário travá-las umas com as outras, com madeira, arame ou mesmo um cabo de sissal ou de algodão.

Uma estante é um pouco mais difícil. Não se esqueça de fazê-la sólida, pois os livros são pesados. Pode ser construída tôda em madeira, ou usar para suportes bambús fortes, ornamentados com pregos de cabeça de cobre, e fazer as prateleiras de madeira.

Um pequeno porta-livros para ser colocado sôbre a mesa é muito fácil de se fazer. São necessárias duas ripas compridas

e estreitas e duas tábuas pequenas para fazer os lados. Uma vez pintada ou envernizada e ornada com pequenos pregos de cobre, faz um bonito efeito.

Um banquinho de abrir se faz com cabos de vassouras, parafusos grossos com porcas e um pedaço de lona resistente que você pode ganhar num colchoeiro ou tapeceiro, ou comprar barato.

Para fazer uma casinhola para o coelho pode-se arranjar um caixote velho e um pedaço de tela. Você poderá comprar dobradiças ou usar pedaços de couro resistente (pontas de cinto ou pedaços de um sapato velho servirão). A coelheira precisa ficar assente sobre pés ou suportes, e não diretamente sobre o chão, por causa da umidade. Pode-se também abrir dois buracos na parede do fundo para pendurá-la em dois pregos colocados no muro. Você deve dar-lhe um acabamento cuidadoso e verificar se a porta fecha bem. Se a coelheira ficar ao ar livre é preciso que o teto seja inclinado e coberto com feltro untado de alcatrão ou breu, ou pôr uma fôlha de lata ou zinco em cima. A coelheira deve ter dois compartimentos: um todo de madeira onde os animais passarão a noite, outro, em comunicação com o primeiro e com as paredes de tela de arame, com pequenas gamelas para o farelo e cenoura, e mangedouras para o feno e capim.

Uma casinhola para pombos ou um pombal são ainda mais fáceis de fazer.

Entalhação e escultura em madeira — Não posso colocar aqui tudo o que se tem a dizer a respeito dêste assunto, porque disponho de muito pouco espaço. Mas se, trabalhando a madeira, você preferir seguir o ramo artístico do entalhe, da escultura, da marcenaria, dos modelos sólidos e das maquetes de arquitetura, você terá que trabalhar sob a orientação de um bom instrutor, e aprender as regras de segurança para os instrumentos de uso, alguns perigosamente afiados.

As madeiras mais empregadas são a do castanheiro, da tília e do limoeiro. Você poderá comprar blocos ou pedaços destas madeiras ou de outras que sejam mais usadas para escultura ou entalhação, no local em que você vive. Os instrumentos podem ser comprados em estôjos ou separadamente. Os mais necessários são: cinzel reto, cinzel oblíquo e goiva. Um buril também é de utilidade. Os modelos poderão ser comprados impressos ou você mesmo desenhará o seu modelo. Um ponto importante é saber cuidar de seus instrumentos e afiá-los cuidadosamente.

A entalhação é, de certo modo, mais fácil do que a escultura na madeira. Ela requer menos instrução; creio que você poderá, depois de uma boa explicação, continuar aprendendo sozinho, se se esforçar.

Aeromodelismo e Modelismo naval — Melhor será começar com modelos muito simples que se vendem nas casas especializadas em caixas com planos e material para armar. Depois vá passando para modelos mais difíceis, comprando as plantas em escala e o material necessário. Você pode também inventar e desenhar seus próprios modelos, passando depois a construí-los. Além dos modelos que se constroem depois a voar ou navegar, utilizando o vento (planadores, barcos a vela) ou motores (a pistão, a jato ou elétricos) existe também o ramo dos modelos sólidos, verdadeiras maquetes em rigorosa escala dos aviões e dos navios existentes.

Maquetes de arquitetura — Comece trabalhando com papelão ou cartolina, celofane para os vidros, papelão ondulado para os telhados, etc. Copie os prédios ou edifícios mais fáceis da sua cidade. Depois use madeira fina (ou compensado) e procure se aperfeiçoar, encontrando inclusive maneiras originais de resolver as maiores dificuldades encontradas. Fazer maquetes de arquitetura, obras de engenharia (pontes, represas) ou maquetes geográficas, não é só passatempo, pois pode tornar-se uma profissão lucrativa.

Capítulo VI

CICLISTA

Nota para os Chefes de Lobinhos

Há muitos acidentes nas estradas devidos, muitas, vêzes a meninos em bicicletas e estas provas foram criadas para ajudar os Lobinhos a dominarem melhor suas máquinas e ficarem mais conscientes das suas responsabilidades para consigo mesmo e para com os outros nas estradas. É importante que estas provas sejam estritamente observadas e seja mantido um alto padrão de exigências para ser aprovado.

É necessário também que o Lobinho que obtém esta Especialidade compreenda a importância de continuar sendo cuidadoso e de se aperfeiçoar na arte de andar nas estradas, mesmo depois de ter ganho o distintivo.

Sugestões para os Lobinhos

Uma bicicleta pode ser um objeto muito útil e pode lhe dar muita satisfação, mas pode também, se não fôr adequadamente usada, ser uma arma muito perigosa, não só para você, mas para outras pessoas.

Se você tem a sorte de possuir uma bicicleta, não é suficiente aprender a equilibrar-se nela, dar a saída e pensar que é um ciclista. Você precisa aprender como cuidar dela, como mantê-la em boas condições mecânicas e como andar bem, para conseguir o máximo de utilidade e satisfação.

O Código Nacional de Trânsito traz as regras de como andar no tráfego, quer na estrada como na cidade, mas é claro que isto não é o bastante porque nêle não se fala sôbre a parte técnica da bicicleta, nem sôbre a arte de dirigí-la.

Você já deve saber que não se deve andar oscilando e serpenteando pelas estradas e ruas. Como os principiantes normalmente não controlam suas máquinas para andar em linha reta, você deve procurar um lugar bem calmo, longe de tráfego, onde possa praticar.

Uma das causas do oscilar e do serpentear é andar em bicicleta que é muito grande para você. O selim pode ser um pouco ajustado e deve estar bastante baixo para que permita você pousar um pé no chão enquanto ainda está sentado nêle. Isto diminui muito a necessidade de montar e desmontar, embora, é claro, você não deva pôr o pé no chão enquanto ainda estiver em movimento.

Outra causa possível de cambalear é pedalar com o meio do pé no pedal, em lugar de pôr nêle só os dedos, isto é, a ponta do pé. Em baixa velocidade ou dobrando uma esquina a ponta do pé pode bater no paralama dianteiro e causar uma virada inesperada.

Três coisas são necessárias para manter o contrôlo da bicicleta: primeiro, que a máquina esteja mecânicamente em boas condições; segundo, que seja do tamanho adequado; terceiro, que o ciclista tenha capacidade e juízo para andar bem na estrada, o que significa — bom senso, mais um conhecimento especial.

Não é sensato andar numa bicicleta maior do que o seu tamanho porque você não conseguirá controlá-la numa emergência. Parte das provas dêste distintivo exige que você seja capaz de montar e desmontar corretamente e você não poderá aprender isto bem se a bicicleta fôr muito grande.

É preciso você saber como fazer a manutenção e como consertá-la quando necessário. Você não saberá fazê-lo, quando precisar, se nunca tiver aprendido. A bicicleta necessita, com muita freqüência, de limpeza, lubrificação e verificação da pressão dos pneus. De tempos em tempos se torna necessária uma revisão geral cuidadosa. Você deverá aprender tôdas estas coisas para poder se orgulhar de sua bicicleta e não maltratá-la.

Uma porção de coisas pequeninas pode se desarranjar em qualquer máquina por puro desgaste causado pelo uso, e em tudo isto você deve procurar o defeito, consertar e testar a bicicleta: pneus, freios, corrente, campainha e luzes.

Tôdas as bicicletas precisam de cuidado e, se não são mantidas como devem, podem deixar você numa má situação na ocasião mais imprópria, causando um acidente. Não vale dizer depois — "Não foi por **minha culpa**. A corrente partiu-se... ou o pára-lama caiu..." Você deveria saber disso antes e tomar as providências. Se a bicicleta é sua e se você a dirige, qualquer coisa que aconteça de errado **é sua culpa**.

Espera-se que qualquer pessoa que possua qualquer espécie

de veículo e que se utiliza das estradas públicas conheça o Código Nacional de Trânsito e saiba portar-se com respeito ao próximo e boa educação. A parte do Código de Trânsito referente aos ciclistas você deve aprender e compreender bem, pois mostra como os ciclistas são importantes. Você deve saber de cór os Sinais de Tráfego, que previnem sôbre o que vem à frente, e os sinais manuais, que você e os outros devem usar. São muitos e você deve se lembrar dêles num instante, sem parar no meio do tráfego para pensar sôbre o seu significado.

Você deve evitar fazer tolices que tão freqüentemente ocorrem e produzem acidentes. Muitas vêzes são feitas por meninos de bicicleta que querem exhibir sua habilidade, em velocidade excessiva, mudando de repente de direção e derrapando de propósito. Na verdade, êles só estão mostrando como são ignorantes e néscios, porque os bons ciclistas não fazem tais coisas, e ninguém admira os que fazem tolices.

Outros acidentes são causados por meninos que não se importam com ninguém ou com coisa alguma, ou por meninos que, talvez, simplesmente nunca pensam em nada. Um Escoteiro ou Lobinho deve sempre ser cortez e educado e, portanto, não deve assumir riscos desnecessários, fazendo alguém dar um salto, ou usar os freios, ou aborrecer-se indevidamente.

Qualquer Lobinho que usa êste distintivo deve ser um bom ciclista e assim, tanto êle como os outros, darão valor a esta especialidade.

Capítulo VII

COLECIONADOR

Nota para os Chefes de Lobinhos

Os detalhes que se referem ao arranjo dos selos, ou a listas de escudos d'armas, ou a instruções sôbre fôlhas e flôres não podem ser incluídos aqui. Devem ser procurados em livros que tratem dêstes assuntos. Entretanto, podemos dar algumas sugestões sôbre os métodos que ajudarão aos Lobinhos a organizarem bem suas coleções e álbuns de recortes.

O importante é que os meninos sejam ensinados a trabalhar dentro de um sistema, e melhor ainda se fôr o seu próprio sistema, com clareza e precisão na rotulagem descritiva das coisas colecionadas.

Sugestões para os Lobinhos

Naturalmente você sabe como colecionar cartões postais. Selos, você aprenderá a organizá-los se conseguir um álbum — é uma das melhores coisas que um Lobinho pode colecionar porque ensinam muito sôbre os outros países.

Não prenda logo os selos com cola, mas peça ao seu Chefe de Lobinhos que lhe ensine como remover o envelope e como usar etiquetas gomadas para montar os selos.

Até aqui muito bem — mas há outras coisas que você pode colecionar antes destas.

Se você vive perto do mar, pode colecionar conchas. Uma boa maneira de arrumá-las é prendê-las firmemente sôbre cartolina com colatudo — com seus nomes escritos por baixo.

Espécimes geológicos, isto é, fósseis e diversas espécies de pedras, devem ser colocados em caixas ou gavetas, num pequeno armário ou estante. Além de escrever seus nomes, você deve também escrever quando e onde os achou.

Flôres e fôlhas devem ser comprimidas e secas antes de serem postas dentro de um álbum. Você deve descobrir o nome

certo da planta em algum livro e escrevê-lo corretamente debaixo de cada exemplar, e depois colocar entre parênteses o nome local, isto é, o nome que as pessoas do lugar dão à planta.

Quando guardamos folhas, elas ficam muito secas, quebram e, muitas vezes, se esfarelam em pedacinhos. Por isso uma boa idéia é fazer aquilo que se chama "reprodução" destas folhas, usando papel fotográfico ou papel carbono.

Se você usar papel fotográfico, coloque a folha no papel sensível com um pedaço de vidro plano por cima; depois exponha ao sol ou à luz até que o papel fotográfico sensível fique castanho escuro. A folha terá então se fotografado a si mesma no papel, mas esta fotografia deverá ser fixada. Qualquer pessoa hábil em tirar fotografias lhe dirá como fazer isto.

Se você fôr fazer "reprodução" por impressão a carbono, use este papel empregado para fazer cópias na máquina de escrever. Coloque a folha da árvore, com a face para baixo, sobre uma superfície bem lisa; ponha o papel carbono com a face copiadora para baixo, sobre a folha; coloque sobre tudo isto, uma folha de papel comum forte, e, com a ponta dos dedos, com cuidado, mas firmemente, esfregue toda a zona correspondente à superfície da folha, prestando atenção especial para ultrapassar as bordas. Assim você cobrirá a parte de trás da folha com carbono. Em seguida, separe as três coisas, apanhe com cuidado a folha pelo talo e a coloque com as costas para baixo sobre uma folha de papel limpo, cartolina ou folha de álbum, na qual você queira fazer sua "reprodução". Ponha outro papel forte sobre a folha e esfregue como antes, prestando muita atenção para não mover a folha, do contrário a reprodução sairá manchada. Desta maneira, o carbono que está nas costas da folha é transferido para o papel limpo e você terá assim um desenho da folha, que deverá ser corretamente rotulado.

Se o papel carbono não estiver disponível ou fôr muito caro, resultados semelhantes podem ser conseguidos pelo mesmo processo usando-se uma impressão com fuligem. Mantenha uma folha de papel pardo, com cuidado para que o papel não pegue fogo, sobre uma vela acesa, até que ele fique bem coberto de fuligem. Use este papel assim preparado da mesma maneira que usaria o papel carbono.

As moedas fazem também coleções interessantes mas são mais difíceis de se conseguir.

Caixas de fósforos — Conheço alguns Escoteiros que colecionaram mais de 150 espécies diferentes. Possuíam caixas de

fósforos de quase todas as marcas inglesas e também várias da França, Suíça, Itália, Noruega e até Japão.

Quando viajei pelo mundo, prometi que guardaria para eles as que eu encontrasse e, realmente, penso que fui tão esperto quanto eles tinham sido antes, e o mesmo fizeram, a meu pedido, meus amigos. Apanhamos caixas de fósforas velhas nas ruas da Suíça e compramos outras nos vendedores das ruas de Florença. E durante muitas semanas meus amigos, quando me escreviam, costumavam colocar caixas de fósforos dentro das cartas. Você ficaria surpreso com a quantidade de estampas diferentes que conseguimos dêste jeito.

Você não conseguirá seu distintivo se não se dedicar à sua coleção. Não adianta colecionar coisas só por uma semana ou duas. Experimente fazê-lo por três meses pelo menos, e se então ainda estiver interessado na sua coleção, leve-a adiante, e será realmente um colecionador.

Sugestões para fazer um álbum, para recortes ou coleções — Já falamos um pouco sobre o álbum de recortes diários no Décimo Segundo Bocado.

O álbum — Se você vai guardar gravuras, fotografias, cartões postais, flôres ou quaisquer outras coisas em um livro, não use um simples caderno escolar como álbum. Muitos meninos costumam fazer isto e quando completam o caderno, ele fica gordo e massudo. Existem álbuns fabricados especialmente para se pregar coisas, com amplas lombadas, de modo que quando estão completos, o álbum fica com aspecto normal, sem se deformar. Economize o suficiente e compre um álbum para colecionar, numa papelaria ou casa semelhante. Ou então compre folhas soltas de cartolina, e cole uma tela forte para ser a charneira da lombada, que você unirá para formar o álbum, quando as folhas estiverem cheias.

Para colecionar selos é preferível ter um álbum próprio e usar etiquetas gomadas invisíveis para colar os selos, de modo a poder retirá-los se quizer sem que sofram estragos.

A cola — Não use grande quantidade de goma-arábica, amarela e forte, pois sujará as mãos, a mesa e a página. Há muitos tipos de colas e gomas. No décimo Segundo Bocado ensinamos como fazer em casa uma cola simples. Você pode também comprar um vidro de pasta branca com pincel. O colatudo Duco também é bom. Quando lidar com goma ou pasta tenha cuidado em manter as mãos limpas, do contrário deixará marcas de dedos em tudo. Quando apertar alguma

coisa para colar, não use os dedos, use um pano ou lenço velho. Seja especialmente cuidadoso se tratar de colar fotografias.

Rotulagem — Nunca escreva o nome de um objeto sem antes traçar debaixo dêle, a uma distância suficiente, uma linha a lápis para a escrita sair reta. Você pode apagar a linha depois. Acostume-se a fazer as letras de imprensa bem claras. Uma boa sugestão é desenhar a letra a lápis, primeiro, bem de leve, e em seguida cobrir com tinta. A clareza da rotulagem é o que impressiona bem quando abrimos um álbum. Se puder usar tinta nanquim será melhor do que usando tinta comum. Procure escrever o nome corretamente. Sem dúvida mais importante do que a clareza e a ortografia é saber se você está dando o nome certo à coisa certa.

Procure sempre encontrar o nome exato do exemplar. Faça as coisas na ordem certa — e não tudo misturado: é o que se chama ser **sistemático**: É uma palavra difícil mas é uma coisa muito importante e que devemos ser sempre. Nada no mundo funciona sem **um sistema**.

Lembre-se disto — "planeje seus trabalhos — trabalhe de acôrdo com seu plano."

Capítulo VIII

DESPORTISTA

Nota para os Chefes de Lobinhos

O mais importante fator para decidir qualificar um Lobinho para o Distintivo de Desportista é o seu comportamento pessoal durante os jogos.

Quem já lidou muito com meninos (e mesmo com rapazes mais velhos) deve ter notado o terrível hábito de alguns de discutir e chicanar quando disputando jogos de equipe. Isto acaba por destruir o espírito do jogo, e algumas vezes, em brigas. Esta tendência deve ser tratada com severidade pelos Chefes de Lobinhos, bem como as tendências de fazer jogo sujo (bruto, desleal ou burlando as regras) e de mostrar mau gênio quando derrotado. São destas duas últimas faltas que nascem todas as discussões. Após duas ou três advertências claras o Lobinho deve ser "expulso de campo". Bem cedo ele aprenderá qual é o espírito dos jogos. Uma adequada severidade no julgamento da discussão, mau gênio, etc. promoverá a disciplina, a obediência instantânea e o auto-contrôle.

Outro assunto para o qual os Chefes de Lobinhos devem dar atenção é a falta de auto-contrôle e de coragem mostrada por muitos meninos quando ficam machucados nos jogos. Os Chefes de Lobinhos devem esperar e incentivar uma demonstração de espírito Espartano. O Estoicismo será uma idéia absolutamente nova para os Lobinhos — porém é uma excelente idéia! Não devem ser permitidas "as agonias da morte" em campo e as saídas debilhado em lágrimas. Devemos começar cedo inoculando o espírito espartano nos rapazes e isto é possível com os Lobinhos. A diferença de comportamento será bem grande.

Os Lobinhos deverão saber que se um menino desmaia ou sente-se mal (o que as vezes acontece com eles em algumas ocasiões, como Concentrações) eles não devem ficar excitados, mas continuar como normalmente, deixando o Chefe de Lobinhos tão livre quanto possível para cuidar do rapaz.

Qualquer dramática demonstração de angústia por parte de um menino que fez um talho no queixo ou qualquer outro machucado accidental no jogo deve ser terminada com troças, desde que, é claro, o ferimento seja coisa ligeira.

Nós temos com este distintivo uma excelente oportunidade de treinar o rapaz em varonilidade, portanto devemos fazer dêle o melhor uso.

Os Chefes de Lobinhos devem ver também a Nota sobre Jogos na parte III dêste livro.

Sugestões para os Lobinhos

Se você deseja ser um bom jogador de futebol ou de qualquer outro desporto, você deve cuidar muito de si, todos os dias, e não apenas quando está em campo jogando. Se você não tiver cuidado disto, se não tiver fôlego, ficará respirando e bufando como um cavalo velho de carroça, enquanto o "inimigo" avança para o "goal" com a bola. Se você não tiver feito o melhor possível para tornar-se forte e sadio, sentirá as pernas doendo, esgotado de cansaço, e, de fato, não prestando para nada quando comparado com outros meninos que foram mais sensatos e cuidaram de si.

Qual a causa de você estar sem fôlego, pequeno, fraco, cansando-se facilmente, etc.?

Aqui estão as causas mais comuns: comer alimentos pouco úteis, às pressas, sem mastigar; não fazer regularmente exercícios; uma maneira preguiçosa de caminhar e se sentar; fazer tolices como, por exemplo, comer maçãs verdes; ir dormir tarde e dormir com as janelas fechadas.

Desde que você sabe o que faz de você um jogador de equipe sem qualidade, não é tão difícil remediar isto. Você achará tudo sobre como tornar-se forte, sadio e grande no Décimo e no Décimo Terceiro Bocado. Siga as instruções que encontrará ali — lembre-se de respirar profundamente; comer bons alimentos e mastigá-los bem, em lugar de se tornar um leitãozinho com balas e chocolates; ir cedo para a cama e levantar-se cedo dormindo com as janelas abertas. Se você fizer o melhor possível em tôdas estas coisas, você verá que pode jogar dez vezes melhor.

Jogos de Equipe — O Futebol, Futebol de Praia, Futebol de Salão, Basquetebol, Voleibol, Hockey, Cricket e Rounders são os principais jogos de equipe em que os Lobinhos procuram, em todos os países, obter o seu Distintivo de Desportista.

Portanto, para principiar, alguns conselhos sôbre Futebol, na modalidade de Futebol mais jogado pelos Lobinhos, isto, é, o "Football Association", chamado na Inglaterra de "Soccer" — para diferenciá-lo do "Football Rugby" ou do Futebol Americano, mais popular na América do Norte.

A primeira coisa é aprender a chutar bem. Um bom jogador nunca chuta com a ponta do pé, exceto se está batendo um tiro livre, com a bola colocada num ponto. Sempre chuta com o **dorso do pé!** Se você naturalmente, chuta com seu pé direito, aprenda a chutar também com o pé esquerdo; isto é muito fácil, **desde que você se esforce para fazer isto sempre que a bola vier do seu lado esquerdo ou para o seu pé esquerdo.**

A próxima coisa a aprender é a atirar no "goal" ou meta. **Nunca atire em "goal"** (isto é, procurando marcar um tento) **com a ponta do pé,** mesmo que seja um tiro livre com bola parada, colocada no campo.

Lembre-se que, exceto quando você bate os tiros-livres para a sua equipe, jamais você terá a chance de colocar a bola como você gosta, e, então, fazer uma corridinha para poder chutar. Portanto não perca tempo fazendo isto quando você está "chutando para treinar", mas procure praticar sempre o chute **enquanto você está correndo e sempre com a bola em movimento.** Um bom recurso é imaginar que estão gritando aos seus ouvidos a palavra "Baixo" sempre que você estiver se preparando para chutar, porque é muito mais difícil para a maioria dos rapazes, chutar a bola baixa, por baixo do travesão, do que mandá-la por cima das traves.

Driblar — Qualquer que seja a posição em que você jogar, você tem que aprender como **driblar.** Mas se você fôr um atacante, então tem que aprender a **driblar muito bem.** Não chute a bola para além do seu adversário, correndo depois para alcançá-la! Neste jôgo de "chutar para a frente e atacar", mesmo um rápido corredor de velocidade é facilmente dominado se não puder fazer outra coisa. **A GRANDE REGRA é: Mantenha a bola o mais próximo possível do seu pé enquanto estiver correndo.** Se um adversário aparecer no seu caminho, será então muito fácil tocar a bola ligeiramente para um lado e continuar correndo.

Escolhendo sua posição — Se você tiver a oportunidade de escolher a sua posição numa equipe, os conselhos abaixo irão ajudá-lo a fazer a melhor escolha; mas lembre-se sempre que jogar em algumas ocasiões numa posição totalmente diferente,

faz de você um jogador de futebol mais completo, e dessa forma poderá descobrir que realmente você joga melhor na nova posição.

Um **Atacante** deve ser capaz: 1 — de driblar muito bem; 2 — de chutar, atirando ao "Goal", forte e com direção; geralmente ele é de peso leve.

Um **Médio** deve ser: 1 — bom em deter o adversário e bom em "plantar-se no caminho" — de um adversário, é claro, atrapalhando-o; 2 — um driblador razoavelmente bom; 3 — capaz de usar sua inteligência quando está no campo, afim de passar bem a bola para seus atacantes, armando o ataque; 4 — um jogador de grande fôlego. Se você acha que não está especialmente capacitado para qualquer das outras posições, tente ser um médio.

Um **Zagueiro** deve ser: 1 — valente e excelente em pressionar o adversário e detê-lo; 2 — capaz de dar chutes fortes a grande distância. Geralmente ele é um rapaz bem pesado para a sua idade, mas há exceções.

Se você é bastante alto, tente usar suas mãos como **Arqueiro ou Guarda-meta**; você está na obrigação moral de melhorar com a prática e poderá usar tanto as suas mãos como os seus pés.

Combinação — Você terá pouca utilidade para uma equipe se não souber passar a bola bem. Qualquer que seja a sua posição, lembre-se que você não é o único jogador do seu lado, mas que é, por assim dizer, parte de uma máquina, e, portanto, quando largar ou perder a bola, procure fazer com que ela vá para alguém da sua equipe. Um jogador egoísta é sempre um obstáculo para sua própria equipe e uma vantagem para os adversários. Se você é bom driblador será um atacante muito útil, EXCETO se tenta sempre levar a bola para além do adversário por meio de um drible e nunca tenta passar para um homem "desmarcado" do seu próprio lado. Porque se o seu adversário sabe que você **sempre** dribla e nunca passa, ele vai firme em cima de você para pressioná-lo e detê-lo; porém se ele sabe que você é tão capaz de driblar como de passar, isto irá fazê-lo, hesitar, vacilar, e você terá mais probabilidades de batê-lo.

Esportividade — ter espírito esportivo, é "jogar limpo, dando tudo pela vitória", e mais "saber ganhar sem vaidade e perder sem despeito". Só é um Desportista quem tem esportividade.

Capitão da equipe — Faça sempre de boa vontade e imediatamente o que quer que o seu capitão da equipe lhe disser. Nunca discuta com ele, nem fique resmungando, nem se queixe dêle; se ele explodir com você porque você não está jogando como ele esperava que você o fizesse, lembre-se que fazer isto é parte do seu dever como Capitão, da mesma forma que ele deve dizer: "Foi má sortel" ou "Belo chutel" quando você está jogando bem. O capitão que não lhe disser nada quando você estragar jogadas boas e fáceis, pode ser um excelente camarada, mas é um péssimo capitão.

Mau gênio — Um desportista nunca perde a calma e sempre contém o seu gênio mesmo nas circunstâncias mais excitantes e provocantes. Os jogos de equipe são bons para você, não só fisicamente como moralmente, porque **se você jogá-los limpa e esportivamente**, eles irão desenvolver o seu auto-controle. Ainda que você esteja em situação de desvantagem, nunca desespere até o jogo terminar, porque há sempre uma chance de uma reviravolta antes que se passe o último minuto.

Em qualquer jogo — e não apenas no futebol, você deve aprender a não se zangar, ou a não mostrar mau gênio, se perder. Durante o jogo inteiro, procure fazer o melhor possível, mas nunca diga, nem mesmo se permita pensar: "Os outros venceram, mas nós fomos a melhor equipe!" Isto às vezes acontece, pois em todos os jogos há um pouco de sorte, mas um bom desportista recebe as derrotas sem resmungar ou se aborrecer, e, quando derrotado, está sempre pronto para dar ao vencedor a glória que ele merece.

Se você fôr o Capitão, faça com que a sua equipe dê um "hurra" cordial aos adversários no fim da partida, e se você não fôr o Capitão, leve esta sugestão a ele, se sua equipe não estiver procedendo assim: talvez ele não tenha pensado nisto.

O Juiz ou Árbitro — Nunca critique as decisões do juiz. Todos os juizes cometem erros; de fato, todos os seres humanos cometem erros, pois mesmo Lobinhos, às vezes, fazem erros. Se você sentir rancor contra o juiz, tente ser juiz em um ou dois jogos, e bem cedo você irá se compadecer dêle pela tarefa que tem.

O Futebol e o Lobinho * — É evidente que duas equipes de Lobinhos não devem jogar num campo oficial, cujo comprimento vai de 91 a 119 metros e cuja largura se estende de 41,50 a 45,75 metros e cujas balisas têm 2,40 por 7,30 metros. O campo ideal talvez tenha 2/3 destas medidas — 62 por 28

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

metros — tendo as balisas $\frac{3}{4}$ das dimensões oficiais ou seja 1,80 por 5,40 metros. Talvez a melhor solução seja remarcar com cadarços ou cabo branco este campo menor dentro do campo oficial e usar balisas portáteis. A bola não deve ser oficial de cerca de 70 cm de circunferência e 400 gramas — devendo ser usadas a número 3 ou número 4. Mas aconselha-se não abrir mão do uniforme oficial com meias e chuteiras, pois só assim as equipes de Lobinhos serão equipes de Futebol de verdade. Deve também ter, conforme exigem as regras, um juiz e dois bandeirinhas. Serão jogados 2 tempos de 20 minutos com 10 minutos de intervalo. Todas as demais regras do "Football Association" serão cumpridas a risca. Não jogar mais do que uma vez por semana, seja treino ou partida.

O Futebol da praia e o Lobinho * — Jogar futebol na areia, principalmente quando a areia é fina, solta, mole, é um exercício tão violento, que não parece ser realmente indicado para Lobinhos, pelo menos como prática regular. Os músculos das coxas e pernas ficam tão desenvolvidos e endurecidos com estas corridas num solo frouxo, que mesmo para adolescentes é contra-indicado, pois o exercício violento e os músculos fortes acarretam uma ossificação prematura e uma diminuição e parada de crescimento nos membros inferiores — dando adultos com o tipo físico desproporcional, tronco e braços grandes e pernas relativamente menores — lembrando um gorila. Incluir Futebol num programa de praia, duas vezes por ano com tempos de 10 a 15 minutos não trará êsses extensos prejuízos. Mas mesmo nestas ocasiões, devem ser exigidos o espírito desportivo e o fiel cumprimento das regras.

O futebol de Salão e o Lobinho * — Dois recursos de adaptação são possíveis: 1) diminuir o tamanho do campo, da balisa e usar bola semelhante, menor e mais leve; 2) usar o campo e balisa oficial, bola de futebol n.º 3 e pôr 7 jogadores em cada equipe. Os tempos da partida serão dois, de 15 minutos e 10 de intervalo. Uniforme, juizes, e regras como nas partidas oficiais.

Exercícios compensatórios do Futebol * — Todos êsses tipos de futebol só desenvolvem as pernas, às vezes excessivamente, mais deixam o tórax e os braços tão pouco desenvolvidos que, nalguns adolescentes parecem pertencer a outra pessoa. Só o "goleiro" é um tipo elegante e bem desenvolvido porque pode usar braços e pernas. Há outros defeitos que marcam as várias posições do Futebol: os zagueiros ficam com as pernas mus-

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

culosas, arqueadas e pé espalhados: os que, principalmente, só atiram com o pé direito ou esquerdo têm esta coxa e perna sensivelmente mais desenvolvida que a outra e o seu "pé bom" virado para dentro! Não pense que atirar bem com os dois pés melhora muito a situação: às vezes o jogador tem os dois pés virados para dentro, andando como papagaio!

Isto mostra que você, se joga futebol e quer se desenvolver normalmente, isto é, o corpo todo, precisa fazer muito exercício compensatório com os braços e tórax, para que não fique com um corpo de criança numas pernas de adulto. Exercícios de flexão dos braços sustentando o corpo estendido sobre o solo, subir em cabos, perchas e árvores, flexões na barra ou na paralela, exercícios com pequenos altéres de 1/2 quilo, natação, etc., devem ser usados para manter idêntico o desenvolvimento do andar superior do corpo. E preste muita atenção ao seu modo de andar, não permitindo acostumar-se a andar com as pernas arqueadas ou com os pés para fóra ou para dentro. E procure chutar com as duas pernas para que ambas fiquem fortes.

Voleibol * — É um bom jogo de equipe pois desenvolve pernas e braços. Para ser jogado por equipes de Lobinhos exige rede mais baixa (1,80 a 2,00 m) e bola menor. Permite também a adaptação para equipes de 9 jogadores (três fileiras de 3 jogadores) em lugar de 6 jogadores, em campos oficiais (15 a 22 metros de comprimento por 9 a 11 de largura). Para 9 jogadores, a rotação das posições continua sendo no sentido dos ponteiros do relógio com uma pequena adaptação: depois de ocupar a última posição na fila de frente (extrema direita) o jogador vai para o centro da segunda fila, depois para a extrema direita da segunda fila, de onde passa para a extrema direita da fila de trás, ocupa sucessivamente as três posições desta fila passando desta extrema esquerda para a extrema esquerda da segunda fila, e daí para a extrema esquerda e depois centro da fila da frente. Uniformes, juízes, regras e espírito esportivo — 100 %.

Basquetebol * — Também excelente para desenvolver todo o corpo do menino. Todo o problema de adaptação está em se conseguir cestas e tabelas mais baixas para que os meninos tenham possibilidade de jogar bem, tornando o jogo interessante. As cestas oficiais estão a 3,05 m. do solo; para Lobinhos não deveriam estar senão entre 2,30 a 2,50 m do solo. Em lugar

(*) Nota dos Tradutores — Acrescimos da edição brasileira,

da bola de basquete oficial (80 cm de circunferência e 650 grs. de peso) usar a bola oficial de futebol (70 cm de circunferência e 400 grs. de peso) conservando as cestas oficiais de 45 cm de diâmetro para tornar mais fácil o encestar. As equipes de 5 jogadores podem, entre os Lobinhos, serem de 7 jogadores, permitindo a participação de maior número e menos cansaço de cada um. Não há nenhuma vantagem em tentar organizar torneios internos de Basquetebol (ou Voleibol) tendo como base as Matilhas de 6 meninos. A unidade no Lobismo é a Alcatéia — uma família — e seria prejudicial desenvolver um espírito de competição muito forte entre as Matilhas, pois isto destruiria a Alcatéia. Melhor será fazer nestes dois desportos, 2 equipes com reservas, misturando tôdas as matilhas. Também no Basquetebol os uniformes, juizes, adesão às regras oficiais e o espírito esportivo devem ser integrais. As quadras de Basquete costumam ter entre 25 a 28 metros de comprimento por 12 a 15 de largura. Em geral são usadas também para o Futebol de Salão.

Rounders — Com referência a esportividade, os conselhos para o Futebol continuam válidos. Eis uma planta do campo para Rounders. As distâncias entre as bases, 40 pés, representam 12 metros.

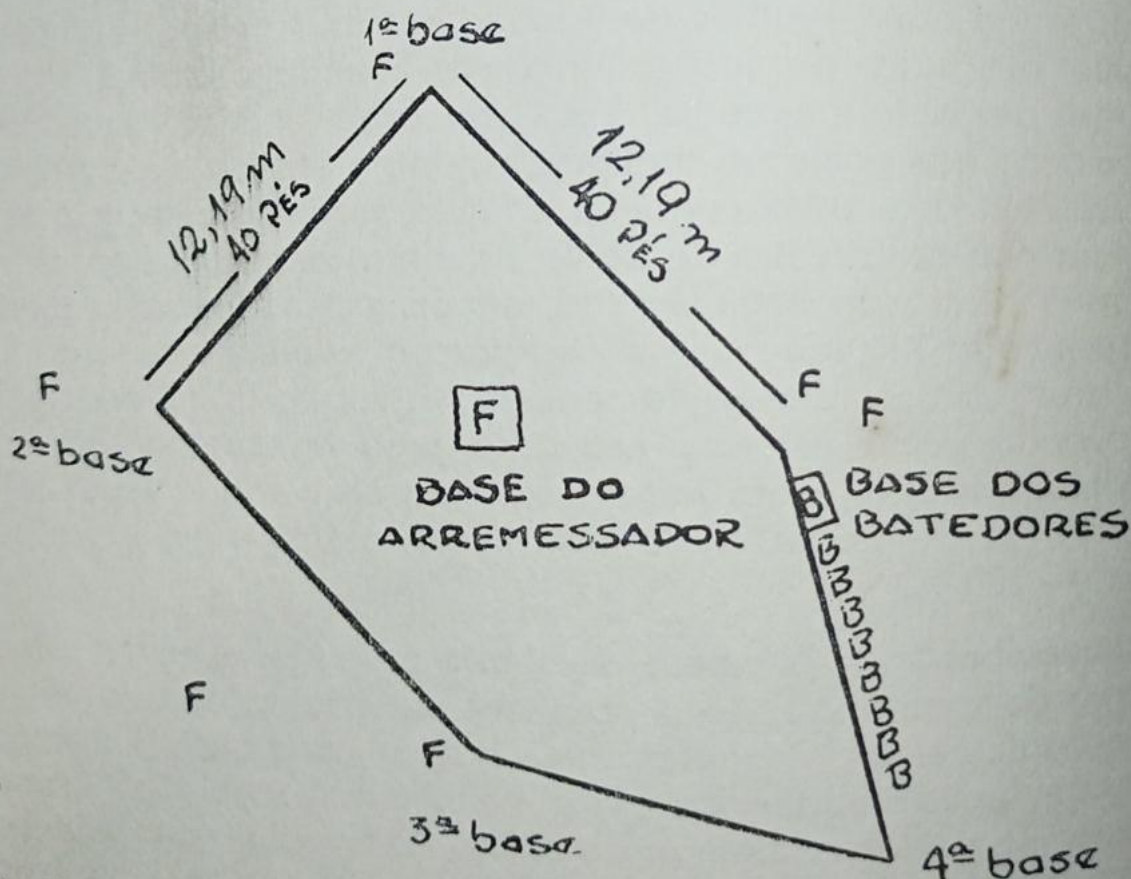


Fig. 78 — B — a equipe que está rebatendo com o bastão. F — a equipe que está no campo procurando apanhar a bola

Há, geralmente, 9 jogadores em cada equipe. As bases devem ser bem marcadas e você deve correr ao redor, por fora das marcas.

Rebatedores — Os membros da equipe que está esperando para rebater com o Bastão a bola enviada com a mão pelo jogador adversário que está na Base de Arremessador, ficam em fila entre a Quarta Base e a Base de Rebater estando representados pela letra B.

Quando chega a sua vez de rebater, você deve segurar o bastão redondo com muita firmeza, porque se você o deixar escapar das mãos quando estiver dando o golpe violento na bola, ele poderá ferir muito seriamente um dos jogadores que estão no campo.

Então, observe a bola todo o tempo em que ela está vindo em direção a você, mantenha os olhos nela e não pense em mais nada senão em rebatê-la.

Costuma geralmente ser perigoso rebater a bola bem alta no ar, porque você poderá ser apanhado, exceto se está bem seguro que poderá rebater bem longe, para além dos jogadores da equipe que está no campo.

Se você consegue rebatê-la atrás da Base do Rebatedor, não lhe será permitido correr além da Primeira Base. Você tem o direito de escolher entre 3 bolas atiradas mas na terceira deve correr. Quando você alcança uma base, deve tocá-la ou então será eliminado. Só uma pessoa, pode estar numa Base, em cada momento. Marca-se um ponto, ou uma Rodada (Rounder) em qualquer tempo que um jogador consegue alcançar a Quarta Base sem ter sido eliminado ou sem a bola ter voltado para as mãos do Arremessador.

Apanhadores — Esta parte do jogo é geralmente desprezada pelos meninos, porém nunca pelos que são realmente bons jogadores, pois para estes, é a parte mais divertida do jogo.

Se você só gosta de ser Rebatedor ou Arremessador, muitas vezes você terá má sorte num jogo e não se divertirá; porém, se você também gosta de ser Apanhador, poderá ter certeza de que todas as vezes que jogar, o jogo será divertido.

Todas as vezes que você tiver a oportunidade de arranjar alguém que atire bolas para você apanhar, bolas longas, altas, curtas, quentes, aproveite para treinar até que você possa pegar quase tudo que vier na sua direção; também arranje alguém que atire a bola para você com força, no sen-

tido do comprimento, para você correr e apanhá-la, devolvendo-a imediatamente para ele com um arremêso, alto executado por cima do ombro e da cabeça (mas não pratique isto senão num terreno nivelado, porque outros relvados de turfa são demasiado acidentados!).

Para eliminar um jogador adversário, você tem que agarrar um tiro direto ou tocar uma Base com a bola em sua mão, antes que o corredor (um dos bateadores que está agora correndo as bases) a alcance. A bola não fica morta quando um jogador é eliminado, mas pode ser usada para eliminar alguém mais que esteja fora de uma base.

Arremessador — O Arremessador tem sempre que manter pelo menos um dos pés em sua base. Uma bola "Não valeu" quando é atirada pelo Arremessador mais alta que o ombro ou mais baixa que o joelho, e se você arremessar três bolas desse tipo, uma após outra, os adversários contam 1/2 ponto ou 1/2 Rodada.

Há muitas variedades de "Rounders" — o Baseball americano é uma delas, a "Grande Théque" francesa é outra — portanto trate de conhecê-las e experimentar na sua Alcatéia.

Hockey — Há 3 tipos de Hockey: de campo, de gelo e de patins. Aqui também os conselhos sobre esportividade são os mesmos dadas para o Futebol. A idéia geral do jogo é semelhante ao Futebol, usando o Estique (adaptação portuguesa de "stick") como uma Pá de Cricket. Por esta razão a maioria dos bons jogadores de Futebol, com um pouco de prática, cedo se tornam pelo menos, razoáveis jogadores de Hockey. Tal como no futebol, chutar uma bola em movimento é obrigatório para melhorar o jogo, e também no Hockey o trabalho com o "estique" irá melhor se você praticar a corrida com a bola junto do seu Estique. **Não bata a bola para frente e corra atrás** quando está driblando! Isto é a mesma coisa que o "chutar e correr" do Futebol, e também não dá resultado. Você irá melhorar a sua técnica de driblar se praticar bater de leve (dar tapinhas) na bola, na frente de seu corpo, do lado direito para o esquerdo e fazendo voltar para o direito com o Estique ao reverso, e repetindo o processo muitíssimas vezes. Isto irá desenvolver o seu contrôle da bola.

O jogo começa, e recomeça após cada "goal" ou quando a bola é atirada no "goal" antes da linha de partida (22,86 m)

com um "bully" (bravatear). Ocorre o "bravatear" quando dois jogadores, um de cada equipe, se defrontam com a bola entre eles, parados e com as pernas abertas, e batem, alternadamente, com o seu Estique no chão e no Estique do outro três vezes antes de poder botar a bola em jogo.

Pratique o "bravatear" inteligentemente; é uma arte, e um bom jogador pode vencer um "bully" praticando cada vez que se defronte com um "bravateador" comum.

Cricket — O desenho abaixo dá uma idéia dos lugares em que os Apanhadores do Cricket podem ser colocados num Campo de Cricket. Você vai descobrir logo que há 17 lugares de apanhadores no desenho quando você sabe muito bem que só há 11 numa equipe. Mas todos estes lugares não precisam estar ocupados no mesmo momento. O capitão é que decide em que colocação pode usar melhor os seus homens.

• ÁREA COMPRIDA

• CANAL

• ÁREA CURTA

3.º HOMEM • 1.º DESLIZADOR • GUARDA-GRADE • ÁREA QUADRADA
 2.º DESLIZADOR •
 3.º DESLIZADOR •
 PONTA • BATEDOR

• GUARDA-PONTA

• MEIA-GRADE

• EXTRA-GUARDA

MEIA DE FORA • BATEDOR • MEIA DE DENTRO
 LANÇADOR

FUNDO

Fig. 79 — Esquema do jogo "Cricket"

Regras — Todos êstes jogos de Equipe que foram aqui mencionados tem Regras que cada jogador deve conhecer, compreender e, sem dúvida, obedecer. Um jôgo não teria nenhuma graça sem as Regras.

Qualquer bom jogador dêstes Desportos poderá explicá-las a você, e você terá que explicá-las ao Examinador da Especialidade, na ocasião; coisas como a regra de "off-side" em Futebol, o que constitue uma falta ou "foul", o número de jogadores do desporte e onde êles jogam no campo.

Uma lei que você deve lembrar em cada jôgo é a Lei do Lobinho, porque um verdadeiro desportista conhece a importância de nunca se entregar aos seus caprichos e **fazer sòmente aquilo que deve.**

Capítulo IX

ENFERMEIRO

Notas para os Chefes de Lobinhos

Aqui a capacidade de manter-se calmo num caso de acidente é muito mais útil do que qualquer conhecimento prático. Se ocorrer uma situação de emergência no meio de uma multidão, em um cinema ou lugar semelhante, o Lobinho deve ser ensinado a manter-se calmo tanto quanto possível, a ficar alerta e a atender as instruções dos adultos, rapidamente e sem pânico.

Se, em qualquer ocasião, o Lobinho estiver só ou com outras crianças e alguém fôr ferido, novamente êle deve saber ficar calmo, manter o paciente quente e procurar ajuda de um adulto.

Primeiro Socorro é um assunto difícil e importante — difícil enquanto requer grande cuidado e precisão, exatidão e bom senso — atributos que, em geral, os meninos não possuem! O Distintivo de Primeiros Socorros é um dos mais importantes entre as Especialidades Escoteiras, mas, para os Lobinhos, a Especialidade de Enfermeiro é uma árdua responsabilidade. As provas simples requeridas aos Lobinhos "enfermeiros" sem dúvida ensinarão aos meninos meios simples e práticos de ajudar nos acidentes de menor importância, enquanto que Akela, por meio de histórias, jogos sobre situações de emergência e conversas, deve tentar proporcionar a cada Lobinho a confiança que é de tanta ajuda para se evitar o pânico e a confusão em situações inesperadas.

Sugestões para os Lobinhos

Todo o Lobinho desejará dar o melhor de si para ajudar alguém que esteja ferido. Nestas poucas páginas você aprenderá como se pode ajudar em alguns acidentes simples.

A primeira coisa a lembrar num caso de acidente é ficar calmo, não perder a cabeça e não ficar excitado. Se se trata de um ferimento ligeiro você será capaz de tratar dêle, mas, em qualquer caso, se você estiver sozinho quando alguma coisa acontecer, faça o que puder, tão bem e tão rápido quanto fôr possível. Cubra o paciente para mantê-lo aquecido, depois procure o auxílio de alguém mais velho, que conheça melhor o assunto; fique pronto para atendê-lo e ajudá-lo para apanhar alguma coisa, levar uma mensagem ou fazer qualquer outra tarefa que seja necessária.

Cóрте na mão ou no joelho — Se alguém sofreu um cóрте na mão e você tem que prestar o 1.º socorro, há duas coisas em que pensar: 1 — Se o cóрте sangra muito, isto é se o sangue sai em esguicho ou jôrrô, você deve tentar imediatamente pará-lo. Faça o paciente sentar-se e diga para mantêr sua mão ferida bem alto, acima da cabeça, enquanto você apanha um lenço ou trapo limpo ou o que você tenha para fazer um penso ou curativo, inclusive ataduras de pano ou de gaze. Coloque este material limpo sôbre o cóрте e amarre-o, comprimindo bem, com outro lenço. 2 — Normalmente o sangue não sai em esguichos, mas se esvai suavemente, e neste caso você terá mais tempo de preparar uma bandagem e também de **limpar** o ferimento. Sempre que a pele é cortada ou mesmo arranhada, produz-se uma abertura para dentro do corpo por onde a sujeira pode entrar. A palavra **sujeira** não quer dizer aqui o que se entende geralmente como tal — lama e pó; sujeira, aqui, significa qualquer coisa que contenha micróbios ou germes das doenças. Os micróbios são sêres vivos tão pequenos que não se pode vê-los, a não ser usando grandes microscópios, mas que se entrarem no nosso corpo por um cóрте, podem inflamar a ferida, envenenar os tecidos e tornar o ferimento realmente perigoso, terminando às vêzes pela perda de um dedo ou da mão. A pior espécie de micróbios é a que vem da terra — dos canteiros de jardim ou da lama das estradas. Podem causar uma doença terrível chamada Tétano, capaz de matar, por isso deve-se tomar muito cuidado com alguém que, por exemplo, se cóрта quando está tratando do jardim, porém, qualquer objeto em contacto com o solo ou sujo de poeira contém micróbios.

Por isso, antes de fazer um curativo num corte (exceto, como já disse, quando sangrar muito, porque perder muito sangue é um perigo urgentíssimo), procure limpá-lo dos micróbios que possam ter entrado no corte, lavando-o, se possível com água morna, ou mesmo com água fria. Há alguns remédios (a serem comprados na farmácia) que podem ser postos nessa água para matar todos os germes que não se conseguem lavar. Alguns deles você achará provavelmente na Caixa de Primeiros Socorros dos Escoteiros ou da Alcatéia, ou sua mãe pode ter num armário em casa. Às vezes têm nomes compridos como "Cristais de Permanganato de Potássio". Lance alguns desses cristais numa bacia d'água e você verá formar-se uma bela cor violeta nesta água. Ou então você poderá encontrar um vidro de "Água oxigenada", que também é excelente como "antisséptico" — palavra que quer dizer: contra micróbios. Você pode achar um vidro de "Mercúrio Cromo", muito útil para pequenos cortes e arranhões, que se usa puro, sem misturar com água, depois de ter lavado o ferimento; basta passar um pouco sobre o ferimento. Se não tiver "Mercúrio cromo", talvez encontre um vidro de Tintura de Iôdo — que arde um pouco, mas destrói os micróbios. Use também pó de sulfanilamida.

Em seguida você deve procurar a coisa mais limpa que você possa imaginar para colocar diretamente sobre a ferida. A parte de dentro de um lenço dobrado, ainda não usado será talvez melhor coisa que você tem com você. Mas se não tiver isso, pode usar uma folha de papel de dentro de um bloco ou caderno, que esteja limpa, ainda não usada; ou ainda a parte de dentro de um envelope novo. Não ponha algodão sobre a ferida, ainda que pareça limpo.

Tendo coberto o ferimento com algo desta espécie, coloque um enchimento por cima — algum lenço, ou pedaços de pano. Depois amarre tudo bem firme para o ferimento parar de sangrar. A melhor coisa para amarrar o curativo é sem dúvida uma atadura de pano ou rolo de gaze, e você deverá aprender como usá-la sem desenrolar e cair no chão, e especialmente como amarrá-la, no final, firmemente. Mas você também pode usar tiras de pano ou um lenço grande dobrado.

Faça com que o paciente mantenha a mão elevada ou, o que é melhor, coloque o braço numa tipóia feita com o lenço

do uniforme ou um cachecol. Lembre-se que a sua ajuda é apenas o Primeiro Socorro e por isso você deve levar o paciente a algum adulto que cuidará do corte com maior acêrto.

Uma **esfoladura ou escoriação** é um largo arranhão que destrói a pele e que está, habitualmente, coberto de sujeira, poeira da estrada, etc. Geralmente não sangra muito. O tratamento deve ser — lavá-lo bem com água quente previamente misturada com permanganato ou água oxigenada, ou iôdo, esfregando até a sujeira sair e limpando com um pedaço de pano limpo ou gaze. Quando tôda a sujeira fôr removida, passe Mercúrio-cromo, cubra a ferida com um pedaço de pano limpo e aplique uma atadura com firmeza, mas não aperte muito para não ficar incomodando.

Uma tipóia grande — Há muitas maneiras de se aplicar um lenço ou atadura triangular. Quando você se tornar um Escoteiro, aprenderá tôdas. Uma delas é usar um lenço ou atadura Triangular para fazer uma tipóia grande.

A tipóia é usada para servir de apóio para o antebraço e a mão. Aqui está como se faz uma: abra a faixa triangular; coloque-a atravessada sôbre o peito do paciente de modo que a ponta A (ver diagrama) fique sob o cotovêlo da pessoa ferida.

Uma das extremidades ficará então sôbre o ombro corres-

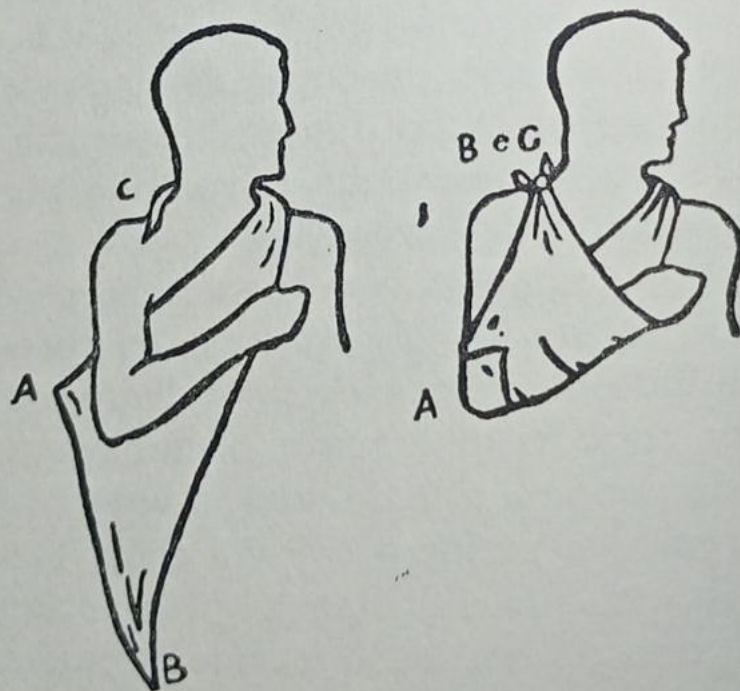


Fig. 80 — Tipóia grande

pendente ao braço são. Puxe esta ponta (C) ao redor da parte de trás do pescoço e traga-a para a frente sobre o ombro do lado ferido. Agora levante a extremidade inferior (B) até a extremidade que vem de cima (C) e amarre dando um nó direito de tal modo que este fique justamente à frente do ombro. Antes de fazer o nó, verifique se a tipóia está bem ajustada e esticada de modo que a mão do paciente fique ligeiramente acima do nível do cotovêlo.

Agora arrume a frente de sua tipóia, puxando todo o tecido de sobra para trás do cotovêlo; dobre a ponta A e traga-a para a frente (como está no diagrama) ou, se ficar melhor, para trás do cotovêlo e prenda-a com um alfinete de segurança grande.

São estes os pontos que você deve prestar atenção:

- 1 — O nó que une as extremidades B e C deve ficar na frente do ombro. Se ficar atrás do pescoço, o peso do braço irá pressionar o nó sobre o pescoço e incomodar muito.
- 2 — As pontas dos dedos devem aparecer fóra da tipóia.

Sangue Pelo Nariz — Geralmente isto não faz mal nem é perigoso. Algumas vêzes, contudo, não quer parar, o que faz o paciente perder um bocado de sangue. O velho costume de colocar o paciente no chão e deixá-lo só, não é bom porque o sangue pode não parar; não o vemos apenas porque escorre para a garganta.

A maneira correta de parar uma sangria pelo nariz é a seguinte: faça o paciente sentar-se numa cadeira, num lugar arejado e peça que incline a cabeça para trás e fique respirando só pela bôca. Coloque uma esponja ou pano molhado com água gelada no nariz entre os olhos, e pode oferecer gelo para chupar. Há quem recomende mergulhar os pés em água bem quente (escalda-pés).

Apagar fogo nas vestes — Quando acontece que as roupas de alguém pegam fogo, um Lobinho pode ser de grande ajuda, se não perder a calma, souber exatamente o que fazer e agir rapidamente. A melhor maneira de apagar as chamas é apagar um cobertor grande, um tapête ou pano de mesa, um casacão, ou qualquer outro tecido espêss, e envolver a pessoa fazendo pressão para ajustar o pano ao corpo, obrigando-a a deitar no chão. Isto impede que o ar alimente as chamas e assim as extingue de uma vez. A água, sem dúvida, é depois desta,

a melhor coisa. Além disso, se o que está pegando fogo é álcool ou querosene, a melhor coisa a fazer é jogar areia em cima.

Queimaduras — Certamente você já sabe que uma queimadura é muito dolorosa; mas você já sabia que o que causa a dor é o ar frio em contacto com a pele queimada? Assim o que se deve fazer é cobrir a pele rapidamente para o ar não tocá-la. A melhor coisa à usar é um lenço limpo, trapos macios e limpos, e papel branco limpo, não usado. Por cima coloque algum enchimento e depois enrole cuidadosamente. Não tente lavar a queimadura.

Se você está em casa é possível que sua mãe tenha Bicarbonato de Sódio. Ponha duas colheres de chá numa vasilha com água quente, mergulhe um pano limpo, esprema o pano e coloque-o sobre a queimadura. Sobre o pano molhado, coloque um lenço limpo dobrado, e enrole uma atadura sem apertar. Se você não tiver uma atadura enrole uma toalha em torno da parte queimada. Agora você deve se lembrar que sendo as queimaduras tão dolorosas, muita gente se sente indisposta e fraca, não podendo permanecer de pé. Faça o paciente sentar-se ou deitar-se e se a indisposição continua, o rosto fica muito branco, a pele fria e flácida — isto quer dizer que está sofrendo de Choque. Quando tratamos da Segunda Estrela (Décimo Quarto Bocado) já mostramos o que se deve fazer neste caso e assim você se lembrará de aquecer o paciente enrolando-o em cobertas e chamando ou mandando chamar algum adulto o mais rápido possível.

Escaldaduras — São simplesmente queimaduras causadas por líquidos quentes. Na maioria dos casos, por água fervente. Devem ser tratados da mesma maneira que as queimaduras comuns, mas seja muito cuidadoso para não romper nenhuma das bôlhas que possam aparecer. Use em queimaduras e escaldaduras o Ungrento de Picrato de Butesin.

Práticas e demonstrações — Uma boa maneira de praticarem primeiros socorros e que pode também constituir uma demonstração interessante é escrever uma peça curta e fácil, tratando de primeiros socorros, e deixá-los ensaiá-la.

Um exemplo: dois moleques da rua estão brigando (esta parte será um sucesso!) Um, com um soco, joga o outro no chão, causando-lhe um ferimento na mão, ao cair sobre pedras, e ferindo-se também no queixo devido a um selvagem pontapé.

Uma Matilha de Lobinhos chega, separa os brigões e presta os primeiros socorros.

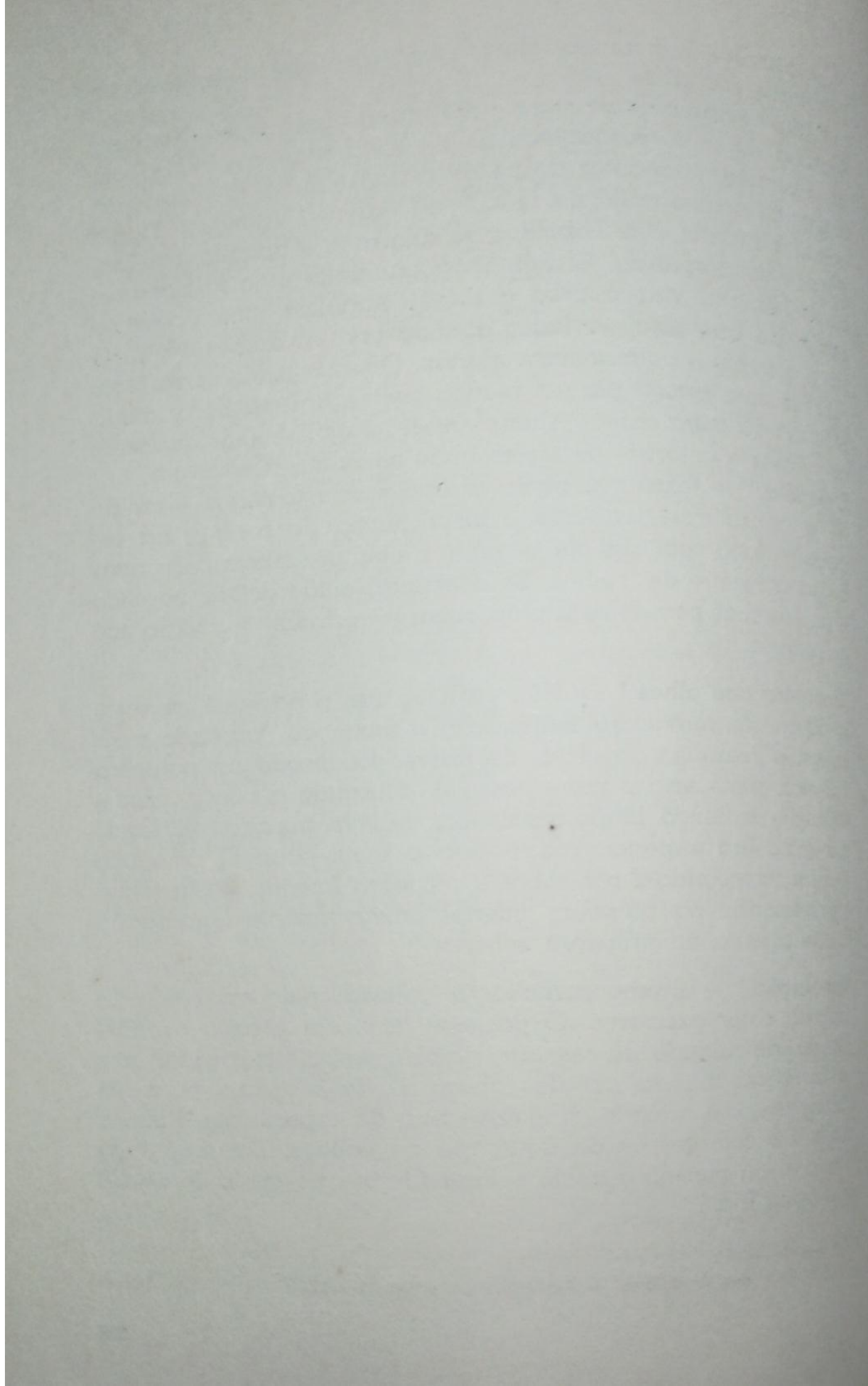
Outro exemplo de demonstração própria para exhibições: uma Matilha ou mais permanece de pé encarando a platéia com uma atadura triangular ao pé de cada Lobinho. O Primo fica à direita, com o apito na mão e dá ordens: "Atenção! Tipóia grandel! Pronto!" Os Lobinhos se abaixam e apanham a atadura e se preparam. O Primo dá um apito e imediatamente cada Lobinho vira-se para a direita e aplica uma tipóia no braço do que está ao lado; quando pronta, ambos viram-se para a frente e permanecem alertas. Quando todos estão prontos, há uma pausa para a platéia ver as tipóias. Em seguida o Primo dá outra ordem "Como antes!" e os Lobinhos desfazem as tipóias e colocam as faixas onde estavam, a seus pés.

Desmaio * — Caso seu paciente esteja com tonteiras e pálido — a causa dos desmaios é insuficiência de sangue na cabeça — faça com que êle se sente e empurre sua cabeça para baixo até entre os joelhos. Se desmaiar, então deite-o no chão e ponha suas pernas bem para cima, encostadas a uma parede ou árvore.

Argueiro nos olhos * — Não permita que o paciente esfregue o olho; isto provocará inflamação e inchaço, tornando mais difícil a remoção do cisco. Se estiver localizado na pálpebra inferior, puxe esta o mais possível, e usando a ponta umedecida de um lenço, limpe a pálpebra de leve, para fóra. Estando na pálpebra superior, afaste esta o mais possível do globo ocular, colocando-a por sobre a pálpebra inferior. Desta forma as pestanas da pálpebra inferior provàvelmente limparão a parte interna da pálpebra superior.

Insolação * — É uma perturbação causada pela exposição ao sol ao calor excessivo. O paciente fica com o rosto avermelhado, dificuldade de respirar, palpitações, inércia, sonolência e às vêzes intensa dor de cabeça. Levar o doente para um lugar fresco e arejado onde deve ficar de cabeça alta. Colocar gelo ou compressas de água fria na cabeça. Desapertar as roupas, ou mesmo despí-lo e fazer fricções no corpo com gelo ou água fria.

(*) Nota dos Tradutores — Acréscimo da edição brasileira.



Capítulo X

GUIA

Sugestões para os Lobinhos

Para conseguir o Distintivo de Guia é preciso que você explore cuidadosamente as vizinhanças da sede da Alcatéia e da sua própria casa. Não se contente apenas em saber, por exemplo, o endereço do médico, mas verifique como você mesmo poderá achá-lo a qualquer hora do dia ou da noite. Não é suficiente apenas conhecer uma lista de nomes e endereços de memória, que você seja capaz de dizer de uma enfiada como um papagaio, mas é necessário que você mesmo saiba exatamente onde ficam tais lugares e como se vai até lá. O mesmo se aplica para as cidades e vilas vizinhas. Você precisa saber a estrada certa que leva até elas e, se possível, alguma coisa acerca delas próprias.

Orientando pessoas estranhas — Se alguma pessoa estranha lhe pedir orientação, lembre-se que ele se dirigiu a um Escoteiro ou a um Lobinho porque espera, de certo, que eles saibam e possam ajudá-lo a achar o caminho. Ela sabe também — ou pelo menos espera — que terá uma resposta rápida e educada, com orientação segura e clara; tudo isto tal como deve ser feito, com um sorriso e sem idéia de recompensa.

Se uma pessoa estranha lhe dirigir a palavra, não fique, nem pareça encabulado, tímido ou embaraçado. Tente, ao contrário, parecer satisfeito, atento e vivo; ouça com cuidado o que ela diz para no final você não parecer um idiotinha e perguntar: — "Hein?"

Se ela pergunta como se vai para alguma casa ou para algum lugar, pense com cuidado, veja onde você está, procure lembrar-se onde o local pedido é; em seguida procure lembrar-se de lugares próximos que sirvam de pontos de referência, tais como igrejas, hotel, estação, lagoa, portico, árvores, etc. Olhe-a de frente e fale clara e pausadamente enquanto indicar como se chega ao lugar. Informe também sobre quanto

tempo leva ir até lá e qualquer outra coisa que possa ajudá-la. Trate-a de "Senhor" (ou se fôr mulher "Senhora" ou "Senhorita"). Se ela oferecer dinheiro, sorria alegremente, agradeça, mas diga que você é um Lobinho, está muito satisfeito em ajudá-la e por isso não quer gorgeta. Quando se retirar faça com garbo a saudação.

É muito possível que ela pergunte onde fica o telefone mais próximo, o Distrito Policial, etc. Você deve fazer questão de saber, exatamente onde todos êsses lugares se acham de modo que possa informar, simples e claramente, com chegar até lá e a que distância estão.

Você também precisa saber como se faz para chamar a Polícia, uma Ambulância ou os Bombeiros, embora você não deva fazê-lo se houver algum adulto que possa tomar essa responsabilidade. A maneira normal de fazer êsses chamados é por telefone, coisa que você já aprendeu a fazer para conseguir sua Segunda Estrêla (Décimo Primeiro Bocado).

O Akela lhe dará outras instruções especiais necessárias para prestar ajuda.

Rótas de Ônibus — Às vêzes as pessoas desejam saber onde devem ficar para apanhar determinado ônibus. Se você vive no interior onde os ônibus são poucos, você deve saber onde eles param e a que horas; para onde vão e com que intervalo passam.

Se você vive na cidade, deve conhecer os pontos de parada de pelo menos quatro ônibus ou Troleys e saber o itinerário dêles.

Jogos e práticas — Damos a seguir um jogo que serve para os Lobinhos praticarem a arte de orientar pessoas estranhas, tendo ao mesmo tempo o prazer de participar de um verdadeiro jogo.

Ajuda de uma pessoa estranha — A Matilha senta-se em círculo. O Chefe de Lobinhos fica no meio e diz: "Sou um pobre Senhor de idade. Cheguei da Capital e não sei como se vai a uma vila (ou como chegar a uma casa). Alguém pode me ajudar?"

Um dos Lobinhos se adianta fazendo a saudação e diz: "Sim, Senhor, eu posso." — "Muito obrigado, diz o Chefe de Lobinhos, "Estou agora em _____ e quero ir para _____" (Os supostos lugares onde está e para onde deseja ir, êle segreda no ouvido do Lobinho sem que nenhum dos outros ouçam).

O Lobinho então começa a orientar com precisão o estranho, **sem mencionar também os lugares supostos** em que está ou para onde vai.

A Alcatéia ouve com atenção e tenta descobrir, da orientação que êle está dando: 1.º — O lugar onde êle supostamente está parado; 2.º — o lugar aonde o estranho quer ir.

Assim que o Lobinho terminar de falar, cada Lobinho que tenha compreendido e souber estas duas respostas, fica de pé. O Lobinho que orientou ganha um ponto por Lobinho que tenha compreendido o que disse, mostrando que a orientação que deu estava clara, enquanto que o Chefe de Lobinhos dá-lhe mais dois pontos — por ter falado claramente; mais dois — pela polidez; e um ponto extra — por alguma informação original que o Lobinho lhe tenha dado.

Também os Lobinhos que tenham sabido as duas respostas corretas ganham dois pontos.

A contagem de pontos se torna simples se o Chefe de Lobinhos tem um saco de contas ou de feijões e dá uma conta ou feijão por ponto. Parece difícil julgar quais foram os Lobinhos que estando de pé, acertaram nas respostas. Mas isto pode ser feito fazendo-os responder todos juntos (de forma que não possa copiar o outro) e acreditando que cada Lobinho está jogando limpo, e se sentará de nôvo se verificar que estava errado.

A conversação deve soar mais ou menos assim:

Chefe de Lobinhos — "Estou em _____ e quero chegar em _____".

Lobinho: — "Siga por esta rua em que estamos, senhor, nesta direção, cerca de 100 metros. Quando chegar à Escola Feminina, vire a esquerda e desça por essa rua passando pelo açude e pelo posto policial. Isto o leva para uma passagem de nível da estrada de ferro. As cancelas devem estar fechadas, mas poderá atravessar facilmente pelos portões pequenos. Verá então a igreja que fica defronte. Quando chegar na igreja verá uns degraus para travessia de uma cerca, defronte do portão do cemitério. Passe sôbre a cerca e siga a trilha cerca de 400 metros através do campo, até o lugar em que o senhor deseja ir. Oh! a propósito, senhor (lembra o Lobinho, ganhando seu ponto extra) "há um touro no campo próximo, portanto tome cuidado em não sair da trilha".

Oito Lobinhos ficam de pé, e estão ansiosos para mostrar que sabem o que ouviram com atenção.

"Obrigado, moço" (diz o velho senhor que veio da Capital) "Estou muito agradecido pela sua ajuda e clara orientação. Muito bom dia."

"Bom dia!" responde o Lobinho fazendo a saudação.

"Agora, vocês, camaradas", diz o Chefe de Lobinhos, "De onde eu parti? — todos digam juntos."

"Da Estação, senhor!" gritam os oito Lobinhos de um só fôlego.

"Certo. E para onde eu fui?"

"Para a Fazenda do Salgueiro, senhor!"

O Lobinho que orientou ganhou 13 pontos. Tivesse êle esquecido de dizer "Senhor" durante tôda a conversa, perderia um dos seus pontos por polidez. E perderia outro ponto se tivesse murmurado indistintamente as palavras, ou dado risadinhas, ou esquecido de fazer a saudação. O chefe de Lobinhos pode também aproveitar a ocasião terminando desta forma: "Obrigado, menino, eis aqui 20 centavos para você" — como uma prova da memória do Lobinho para os ideais do Lobismo. Ou então, "Suponho, meu jovem amigo, que você é um Escoteiro?" — para provar a habilidade do Lobinho em responder esta pergunta. Ou alguma outra questão que possa ocorrer à fértil imaginação do Chefe de Lobinhos.

Correio Geral — usando os nomes das cidades, vilas e localidades vizinhas, é um jôgo muito popular e muito útil para gravar os nomes locais nas mentes dos Lobinhos. Aumentará a excitação do jôgo se as varias espécies de entrega postal forem indicadas da seguinte forma:

Uma carta — anda.

Um telegrama — corre.

Uma encomenda postal — se arrasta.

Um cartão postal — pula.

Perguntas — Quando estiverem praticando sôbre os nomes de diversos locais, direções, localizações do Posto Policial, etc., ou perguntas sôbre a história local — com os Lobinhos sentados no chão num círculo — verão que aumenta muito o interêsse se dermos uma conta ou um milho por resposta certa.

Blocos — Uma boa maneira de provar (e melhorar) o conhecimento da localidade pelos Lobinhos e das relações entre duas localizações, é ter blocos de madeira (como os tijolinhos

das crianças) cada um dêles com as iniciais de locais, da seguinte forma: PP — posto policial; OA — oficina de automóveis; H — hospital, e assim por diante. O Chefe de Lobinhos então define uma área, representada por uma mesa ou um espaço no chão. Ele coloca no centro desta área um grande bloco, como um ponto de referência central — a igreja, ou a séde da Alcatéia — e deixa o Lobinho (ou dois Lobinhos trabalhando juntos) colocar os outros blocos nas suas relações corretas com o ponto de referência central e uns com os outros. Se a Alcatéia está também fazendo vários modelos em papelão, os Lobinhos poderiam fazer modelos de várias casas, lojas e edifícios públicos locais e usar estes modelos em lugar dos blocos, aumentando o interêsse e o pitoresco do jogo.

O caminho mais curto — É muito fácil assegurar o conhecimento dos caminhos mais curtos, pedindo à Alcatéia que dê a via mais curta entre dois pontos das vizinhanças. Certos Lobinhos irão preferir um trajeto, que consideram mais curto, do que outro, dado por outro Lobinho, que consideram mais comprido. Isto é uma ótima oportunidade para a Matilha seguir os diferentes trajetos mencionados e marcar cuidadosamente o tempo de suas jornadas em cada um dêles, de forma a achar qual é realmente o mais curto.

Os jogos sugeridos acima são apropriados para adestramentos dentro de casa. Mais a maior parte do adestramento para êste Distintivo deve, é claro, ser feita ao ar livre; por meio de jogos, como a Corrida de Estafetas, as várias localizações podem ser verificadas e tornarem-se familiares para os Lobinhos.

Conhecimento da história local — A história local (principalmente em cidades pequenas) pode ter pouco interêsse, por isso é melhor procurar algum edifício ou local de interêsse histórico nas vizinhanças — uma igreja antiga, umas ruínas, um campo de batalha — e tecer em tôrno disto o romance do passado. Irá fascinar os Lobinhos e dar-lhes idéias novas. Irá abrir seus olhos (que são tão capazes na visão próxima e atual) — para um mundo grande e desconhecido — o passado e suas glórias. Uma igreja antiga pode dar ao Chefe de Lobinhos a oportunidade de fazer uma curta palestra sôbre a arquitetura das igrejas, suas mudanças, suas fases. Conheço Escoteiros que têm um enorme interêsse nisto. O mesmo pode ser feito com uma ruína — e aqui a história pátria pode pôr-se em evidência,

com oportunidade, para descrever a vida do povo nos dias em que aquela construção era nova e importante.

Mesmo pequeninas cidades do interior, se alguém se der ao trabalho de procurar na história da região, estão cheias de romance e de narrativas curiosas que trazem especial interesse e tem singulares usanças.

Se uma curta dramatização (ou mesmo um desfile histórico) pode ser feita baseada nas lendas e na história local, será excelente para os Lobinhos nela atuarem, e será um número de sucesso numa demonstração ou num espetáculo organizado para inverno.

Ser ator, para os Lobinhos, é uma delícia; é puro romance; é o verdadeiro faz-de-conta; e tem a vantagem de ser organizado por adultos e com todos os tipos de trajes e de fantasias fascinantes à disposição! Mas além do prazer real que dá ao Lobinho, dá-lhe também confiança em si nos ensaios e na exibição pública final. Ensina-o a falar distintamente; treina sua memória e solicita dele um esforço real, auto-contrôle, paciência e perseverança.

Vejam também na Parte III o que é dito sobre a representação e dramatização.

Capítulo XI

JARDINEIRO

Nota para os Chefes de Lobinhos

Os Chefes de Lobinhos devem se lembrar que o passatempo de jardinagem desenvolve diversas qualidades que gostaríamos de ver em todos os Lobinhos — paciência ou perseverança, previsão, observação, amor pela natureza e habilidades manuais.

É possível interessar igualmente os Lobinhos vindos de todos os tipos de lares, quer da cidade, quer do campo, em alguma forma de jardinagem. Alguns têm a sorte de possuírem jardins, mas as provas alternativas tornam possível a qualquer Lobinho, sem um pedaço de terra, conhecer as alegrias da jardinagem, seja como fôr, num sentido limitado.

E os Chefes de Lobinhos que incentivam suas Alcatéias com a paixão pela jardinagem, terão a satisfação de saber que iniciaram os Lobinhos num passatempo que provavelmente irá durar a vida inteira; pois a febre da jardinagem é, praticamente incurável!

Sugestões para os Lobinhos

Os Lobinhos que têm a sorte de possuir seus próprios jardins sabem que a jardinagem é uma ocupação interessantíssima durante o ano inteiro. No fim do inverno e comêço da primavera a terra tem de ser revolvida, adubada ou estrumada e preparada para o plantio das sementes de verduras e flôres. Em seguida, vem a sementeira e o replantio — depois, no verão, o transplante, a limpeza das ervas daninhas e a rega ou irrigação. No outono, há um bocado a ser feito como preparação para o ano seguinte. A terra não usada deve ser escavada profundamente e deixada aberta para a geada desfazer-se. As fôlhas mortas e detritos miúdos devem ser varridos e postos num canto sem uso para, quando estiverem apodrecidos, serem enterrados de volta. O lixo maior deve ser queimado e a

limpeza deve ser total, do contrário os nossos jardins no verão não terão boa aparência. Assim, todos os jardineiros devem fazer previsões, pensar antecipadamente, planejar o trabalho anual.

Além de simplesmente planejar é muito importante também a persistência; não negligencie seu jardim por umas poucas semanas porque vai ser difícil depois recuperar o tempo perdido. As ervas daninhas sempre arranjam um jeito de crescer mais depressa do que as próprias plantinhas semeadas.

Outro bom conselho é — observar os jardins dos outros, quando se tem a oportunidade, e ouvir a conversa dos jardineiros, porque você pode colher um sem fim de sugestões desta forma.

Você conseguirá os melhores resultados se começar a sua jardinagem na primavera. Se puder escolher, separe um pedaço de terra que não fique à sombra das árvores. Cave bem fundo e arranque as ervas daninhas. Enterre algum estêrco ou fertilizante, se você puder arranjá-los, e também fôlhas de árvores já apodrecidas. Desfaça a terra em pequenos torrões e amacie passando um ancinho sôbre ela. Só então você estará pronto para plantar alguma coisa no chão.

Plantio de sementes — Tôdas as espécies de sementes podem ser compradas em pacotes pequenos e baratos; geralmente êsses pacotes trazem instruções sôbre quando e como as sementes devem ser semeadas.

Há sementes de plantas ditas **anuais**, como o goiveiro dos jardins, a centáurea azul e o resedá. Há flôres chamadas **bienais**, pois demoram dois anos para florescer. Há ainda as flôres **perenes** que florescem todos os anos e duram muitos anos. O melhor é ter um pouco de cada.

Quando plantar as sementes, se a terra estiver muito solta, bata ou pise a terra um pouco, porque as sementes vão crescer melhor num solo ligeiramente firme. Se as sementes forem muito grandes (como as da ervilha de cheiro e da chaguinhas) enterre-as uma a uma a um pouco mais de 1 cm do nível do solo. Se as sementes forem pequenas (como as da papoula) lance-as sôbre o solo e depois aperte ligeiramente a terra para baixo. Não plante sementes pequenas em dias de muito vento porque elas podem ser sopradas para fôra do seu jardim.

Algumas sementes germinam em poucos dias, mas dependem do tempo que tiver havido, e por isso você não deve ficar impaciente se depois de uma ou duas semanas não aparecer nenhum sinal verde no seu jardim.

Depois que as plantinhas crescem um pouco, algumas devem ser arrancadas; é o que se chama dar "espaçamento" e a razão é que essas plantas pequenas precisam de muito sol e ar. Talvez seja preciso repetir a operação novamente porque às vezes as sementes são enterradas juntas e assim nenhuma cresce como deve. Quando estiver muito quente, as plantinhas devem ser protegidas do sol.

Transplante de plantas — Se, ao invés de sementes, você decidiu transplantar plantas use sempre uma pá e cave um buraco bem grande para permitir que as raízes de sua planta se espalhem bem. Cubra-as com terra pura e aperte firme a terra ao redor das raízes, de modo que a planta não saia, mesmo puxada por dois dedos. Mantenha a superfície da terra escavada em torrões para matar as ervas daninhas e permitir que o ar e a umidade penetrem, especialmente depois que se tenha regado.

Colocação de estacas — Muitas plantas precisam de suporte para impedir que o vento as derrube. Para plantas delicadas é melhor usar uma vareta de madeira fina que sustente a planta sem aparecer. Quando fôr necessário um suporte mais pesado, faça com que as estacas apareçam o menos possível.

Água e ervas daninhas — Quando você achar que o jardim precisa de água, regue-o no fim da tarde; não fique apenas salpicando água nas plantas porque as raízes descem muito na terra e portanto é necessário regar com muita água.

Arranque tôdas as ervas daninhas sem piedade. Só pela experiência você dirá quais são as ervas daninhas. É verdade que todo o mundo conhece o dente de leão e a urtiga e também as ervas que pertencem a diferentes espécies de gramas e capins. Mas há muitas mais e as piores são as trepadeiras e a grama do campo; estas possuem raízes tortuosas que se envolvem em redor das outras plantas e acabam com elas.

Plantas em vasos — As plantas em vasos necessitam ainda mais de cuidados do que as que crescem nos jardins e você precisa conhecer muitas coisas sobre elas. Por exemplo, não é fácil descobrir quando é que necessitam de água. Mas se você bater no vaso pelo lado de fora e se o som sair claro é sinal que a planta está muito seca; assim derrame água varias vezes enquanto ela fluir livremente pela terra. Se o som sair abafado, a planta já não está muito seca. Se o Lobinho tem bom ouvido, breve perceberá a diferença. Nunca regue com água de torneira (se estiver tratada com muito cloro) — prefira

a melhor, que é a água da chuva. Nunca deixe, o vaso num pires com água.

As vezes as samambaias e outras plantas gostam de ficar mergulhadas num balde de água por uma ou duas horas; você pode colocar as samambaias e os vasos com outras plantas do lado de fora de casa num dia quente e chuvoso. Mas tome cuidado com os ventos frios lá fora e com as correntes de ar dentro de casa. As plantas gostam do sol e ar, mas detestam correntes de ar. As vezes é bom lavar com uma esponja com água tépida as folhas das plantas para eliminar a poeira, mas isto tem de ser feito com muita delicadeza.

As plantas que se dão bem em vasos são: brincos de princesa e os bulbos como os narcisos e jacintos.

Jardineiras de peitoril das janelas — Pode-se armar umas boas jardineiras com bulbos na primavera e dois ou três gerânios no verão, da espécie côr de rosa. As chaguinhas crescem bem em jardineiras. Lembre-se que ensopar bem de água, uma vez ou outra, é melhor do que uns salpicos todos os dias.

Cultivo de bulbo na água, turfeira, areia ou solo — Apanhe uma jarra com o "pescoço" menor do que o tamanho do bulbo, de modo que ele não caia para dentro dela. Então encha a jarra com água, escolha um bulbo bonito e firme e coloque-o no "pescoço" da jarra. Ponha a jarra no escuro até que as raízes comecem a aparecer e então traga a jarra para a luz. O peitoril da janela é um bom lugar para isto. Mude a água uma vez por semana. Não mantenha o bulbo num lugar muito quente no princípio.

Se você quer cultivar bulbos num vaso maior, peça a alguém que lhe explique como se faz porque é importante manter a turfa ou a terra nem muito úmida nem muito seca. Lembre-se de colocar o vaso no escuro, num lugar que não seja muito quente, até que o bulbo tenha crescido quase três centímetros.

Cultivo de mostarda e agrião numa flanela — Apanhe um pires ou um prato e um pedaço de flanela que dê para cobri-lo. Umedeça a flanela com cuidado, espalhe-a no prato e coloque as sementes sobre ela. Vigie constantemente para que a flanela nunca fique seca.

Ferramentas — Um bom jardineiro cuida sempre de suas ferramentas. Limpe-as com cuidado depois de tê-las usado e guarde-as arrumadas num local coberto.

Capítulo XII

LEITOR

Notas para os Chefes de Lobinhos

Este é um distintivo que o Lobinho só pode pretender se tiver o hábito de ler algo mais que histórias em quadrinhos e goste realmente de ler. Ao mesmo tempo pode servir para incentivar o menino a iniciar-se nessa fascinante ocupação e perseverar nela.

Sugestões para os Lobinhos

Os livros, em conjunto, são como uma enorme arca do tesouro, recheiada de ouro, pedras preciosas e moedas antigas, mas contendo também um bocado de bobagens sem valor. É tremendamente divertido examinar o conteúdo desta arca e separar o que é de valor e o que não é; o que você quer guardar e o que não aprecia.

Não é bom começar com livros para adultos, porque quando você realmente não compreende um livro, não poderá gostar dele, e a leitura é uma coisa que deve ser apreciada. Comece com livros que foram escritos para camaradas de sua idade. Há centenas deles: histórias de aventuras, histórias verdadeiras de heróis, histórias de animais, histórias de espiões, histórias do mar, etc. Há livros demais para se poder fazer uma lista, mas deve haver alguém, entre os seus conhecidos, capaz de lhe sugerir um livro; e, em último caso, se houver uma biblioteca na sua cidade, sempre haverá alguém lá que gentilmente poderá aconselhá-lo.

Faça uma lista dos livros que você fôr lendo de modo que, de cada livro, você possa se lembrar do assunto da história, quem o escreveu e se você gostou dele ou não.

Se você quer ser um amigo dos livros, você deve tratá-los bem, especialmente se o livro fôr tomado por empréstimo. Deixar um livro aberto onde ele possa ser pisado, não é, por exemplo, tratá-lo bem, assim como deixá-lo aberto com a face

para baixo, porque isto pode destruir a encadernação. Marcas de sujo nas páginas irão aborrecer o próximo leitor, da mesma forma que você se aborrece quando encontra num belo local que escolheu para seu passeio, o lixo que sobrou do último pic-nic. Se você dobra os cantos das páginas para marcar onde você parou, mais cedo ou mais tarde êstes cantos cairão, estragando o livro.

Você pode fazer facilmente um marcador de livro para seu uso, ou mesmo para dar de presente a outros apreciadores de livros. Você também deve ser capaz de encapar seus livros de modo a evitar que fiquem expostos à ação da poeira. Use papel forte e mãos limpas. Se você não souber realmente como fazer uma capa bem feita, peça a um adulto que lhe ensine. Depois, é claro, deve pôr o nome do livro e do autor na capa e na lombada, de modo que possa ser identificado quando estiver na estante, que é o lugar próprio para guardá-lo.

Mesmo que você saiba ler muito bem para você mesmo, verá que ler alto é uma coisa muito diferente e requer um bocado de prática. As melhores histórias podem perder seu encanto se forem lidas com uma voz que não seja natural, parecendo falsa, principalmente se você faz pausas nos lugares errados, dando um sentido confuso. As vírgulas e outros sinais de pontuação são colocados para indicar onde se deve fazer pausas e as partes sem pontuação devem ser lidas correntemente, mas com expressão. Se você estiver lendo uma história sobre um tigre selvagem, não deixe parecer pelo tom de voz que você está descrevendo um pudim de arroz!

Uma boa leitura em voz alta, ou a declamação de uma poesia, pode ser, quando bem feita, um divertimento de primeira classe, podendo ser também uma boa ação se a leitura é feita para pessoas doentes ou cegas.

Quando você fôr recitar uma poesia, não é bastante conhecer as palavras de cór, embora, é claro, você deva sabê-las tôdas. É preciso também saber o que significam a dar à voz uma expressão que corresponde a êsse significado. Faça com que sôe como se você estivesse apreciando a leitura também!

O melhor livro do mundo é a Bíblia e por isso você deve lê-lo, de vez em quando, um pouquinho de cada vez.

O mais útil dos livros é o dicionário. Você verá que é divertido procurar palavras que não se conhecem, descobrir o que significam e como devemos pronunciá-las.

Quanto mais você ler, mais gostará dos livros e descobrirá que é, sem dúvida, uma das melhores manias do mundo.

Capítulo XIII

NADADOR

Notas para os Chefes de Lobinhos

Para sua própria proteção e sossego, tanto como para a segurança dos seus meninos, você deve ter uma dupla de bons nadadores, constituindo um Piquete de Salvamento, que estará sempre de serviço enquanto o banho no mar ou no rio estiver sendo realizado. Eles deverão estar de calção de banho, protegendo-se, caso esteja frio, com algo que não seja com mangas vestidas, num bote ou na praia, prontos para, em qualquer momento, se lançarem para salvar alguém que esteja em dificuldades.

A menos que você saiba que o lugar é perfeitamente seguro, os banhos não devem ser permitidos.

Muitas vidas já foram salvas por serem estas precauções uma Regra para todos os ramos do Escotismo. (Ver Regras 28-5, até 28-8 do P. O. R.).

Eis alguns comentários úteis explicando a razão da escolha das várias provas desta Especialidade.

Natação — A distância escolhida foi 25 metros, porque, se um menino pode nadar 10 metros bem, com poucos dias de prática será capaz de nadar 25 metros ou mais. Se ele apenas desloca-se 10 metros debatendo-se na água, então ele não sabe nadar!

Boiar — Muito fácil e bastante útil. Uma grande ajuda para ganhar bom equilíbrio na água. A prática desta prova irá ajudar o Lobinho enormemente na prova de natação: mas como boiar de costas é sem graça, os meninos muitas vezes não ligam a isto, e lutam desesperadamente para nadar antes de aprender a ter bom equilíbrio na água.

Nadar de costas — Isto não é nada difícil depois que o menino aprendeu a boiar; traz mais interesse e variedade à natação; é importante para a aprendizagem do salvamento de vidas quando se tornar um Escoteiro.

Mergulho de pato — Também não é realmente difícil, tal como o mergulho da margem do local do banho. Quando um Lobinho aprende a mergulhar, conquistou uma vitória sobre o "terror" da água e sobre o absurdo medo de "ir para o fundo".

Mergulho com as mãos em volta dos joelhos — Não é preciso habilidade para fazer isto — só um pouco de "coragem", que falta a muitos Lobinhos (e Escoteiros) quando na água. Se um Lobinho não tem bastante coragem para este mergulho, ele não merece o Distintivo de Nadador!

Estas provas trazem enorme disciplina moral. Um aterrorizado Lobinho pequeno terá dado um grande passo e, em grande escala, vencido a si mesmo, quando tem a audácia de fazer o mergulho com as mãos nos joelhos e aprende a mergulhar da prancha.

Sugestão para os Lobinhos

A primeira coisa a aprender é a ter confiança — não ter medo da água. Não imagine que vai se afogar se acontecer ir para o fundo — requer muito esforço afogar-se alguém! Quando você aprender a mergulhar, você descobrirá que a coisa mais difícil é **ir para o fundo e manter-se debaixo da água** — e que você está sempre subindo para a tona como uma bola de borracha. Se acontecer engulir um pouco de água, não ligue — água não é veneno.

Não se agarre às pessoas que estão ensinando você a nadar, como se fôsse um ratinho que se afoga. Faça de conta que você é um peixe. Desde que você se sinta "em casa" quando estiver na água, metade da batalha está ganha.

Boiar — A próxima coisa a aprender é a ter equilíbrio na água — como manter-se na tona da água. Portanto, comece aprendendo a boiar. Boiar faz você ficar confortavelmente deitado na água — como se estivesse numa cama. A cabeça é posta para traz até que as orelhas fiquem debaixo da água. Os dedos dos pés apenas aparecem em cima da linha da água. Mas não fique duro como se fôsse um pedaço de madeira; equilibre-se confortavelmente e ponha a cabeça bem para traz — é muito difícil flutuar se você mantiver as orelhas fora da água. Pratique o boiar, porque na prova você terá que se manter boiando por um minuto inteiro, no mar, ou por meio minuto, em água doce.

Natação — Não comece suas tentativas de nadar até que já possa boiar bem. Logo que você souber como se sustentar e

como se equilibrar você não achará difícil nadar, desde que procure se lembrar dos conselhos que agora vou dar a você. Trata-se do nado de peito.

1 — Não se debata, não faça força e não procure nadar em grandes braçadas como se você estivesse querendo vencer uma corrida. Isto não sustentará você dentro da água. Faça braçadas longas, vagarosas e suaves, atirando seus dois braços para frente de você, uniforme e calmamente, depois levando-os ao mesmo tempo para trás, como se você estivesse empurrando a água para fora com as mãos abertas. Este movimento irá levar os seus cotovêlos de volta para os lados do seu corpo. Então, atire seus braços para frente e assim por diante. Alguns rapazes acham mais fácil no princípio nadar como um cão. Eu aprendi desta maneira, — que é muito usada entre os rapazes australianos.

2 — Não dê pontapés de qualquer maneira, para se impulsionar com as pernas. Lembre-se do modo que já viu a *rã* nadar e faça com suas pernas exatamente como ela faz. Mantenha suas pernas para baixo, bem sob a água. Seus pés não devem espadanar a água acima da superfície.

3 — Não prenda a sua respiração ficando como se fôsse estourar a qualquer momento. **Ninguém** pode nadar assim. Não bufe e sople como um velho cavalo asmático; respire devagar e com regularidade, sempre mantendo os pulmões cheios, porque isto faz você boiar como uma bola cheia de ar. Um bom nadador pode falar, cantar ou assobiar enquanto nada.

4 — Não use boias, de qualquer tipo. Elas fazem parar a sua aprendizagem de **sustentar-se na água** pelo seu próprio **esforço**, dando também uma falsa noção de equilíbrio. Você, com bóia se arrisca muito mais a virar ou dar uma cambalhota, súbitamente, com um inesperado mergulho, do que se aprender sem bóia.

5 — Não procure se sustentar nadando durante muito tempo no comêço. Duas boas braçadas e depois pôr o pé no fundo, seguida de outra tentativa, é melhor do que dez apressadas e desordenadas braçadas, terminado, provavelmente, com um mergulho, jogando água para todos os lados! Pratique suas braçadas suave e vagarosamente, mantendo um pé no fundo, até que se sinta suficientemente confiante para levantar o pé e nadar umas poucas braças.

Se você seguir estas regras cuidadosamente e alguém ajudá-lo um pouco, no princípio mantendo-o em cima e dan-

do-lhe confiança, não demorará muito você poder nadar. Mas lembre-se que isto exige persistência e procurar fazer o melhor possível.

Mergulho de Pato — É mesmo muito fácil, ainda que pareça difícil. Não tem as dificuldades do mergulho de uma prancha porque você tem que fazer exatamente o que o pato faz quando mergulha. Portanto, se tiver uma oportunidade, observe os patos e saberá como fazê-lo. No caso de você não ter nenhum pato à mão para aprender com ele, aqui estão alguns conselhos.

1 — Para começar, não fique aterrorizado. Acredite em mim, é agradabilíssimo ficar debaixo de água, principalmente se ficar de olhos abertos, quando tudo adquire uma bela cor verde pálida cheia de milhares de bolhas. Resolva que vai gostar e procura sentir-se como um pato ou como um peixe.

2 — Mantenha-se de pé com a água pelas axilas. Encha o peito de ar, incline a cabeça para baixo, queixo batendo no peito, impulsione a cabeça para dentro da água e ao mesmo tempo impulsione suas pernas para cima (elas realmente virão sair fora da água, atrás de você). Faça um esforço com suas mãos para ir até o fundo: toque nêle, se puder. Depois aponte suas mãos para o alto, dê um impulso com suas pernas e eis que você está de pé novamente. Lembre-se que sua cabeça está, por natureza, vinculada ao subir e os seus pés, vinculados ao descer para alcançar, com firmeza, o fundo, portanto, não há razão para ter medo. Tenha confiança e mantenha os olhos abertos — pois isto torna tudo diferente:

Mergulho com as mãos em volta dos joelhos — Se você achar que o mergulho de pato é algo impossível de você fazer — não pode ser impossível se você seguir os conselhos que eu dei e fizer o melhor possível — você pode tentar o mergulho com os braços e as mãos em volta dos joelhos para passar a sua prova. Este mergulho qualquer um pode fazer, porque não é uma questão de habilidade, mas apenas de coragem — e nenhum Lobinho se atreve a dizer que ele não tem coragem! Tudo o que você tem a fazer é dar um grande salto para fora, de lado, encolhendo os joelhos e pondo os braços em volta deles, as mãos se segurando uma à outra. Veja a que distância você vai e que enorme explosão de água você pode provocar! Se você fizer uma boa corrida por um trampolim ou mesmo na borda do cais ou da piscina, você será capaz de ir muito

distante. Mas basta um simples pulo, abraçando os joelhos, do lado da piscina ou da borda de um barco, para que você passe a prova. Um Lobinho que passa esta prova mostra que não é um apavorado, mas um desportista, e por isso merece o Distintivo de Nadador.

Sôbre o seu banho de mar, ou de rio, ou de piscina, preciso dar mais algumas palavras de conselho.

Lembre-se de obedecer fielmente ao seu Chefe de Lobinhos que dirá quando e onde você pode tomar banho.

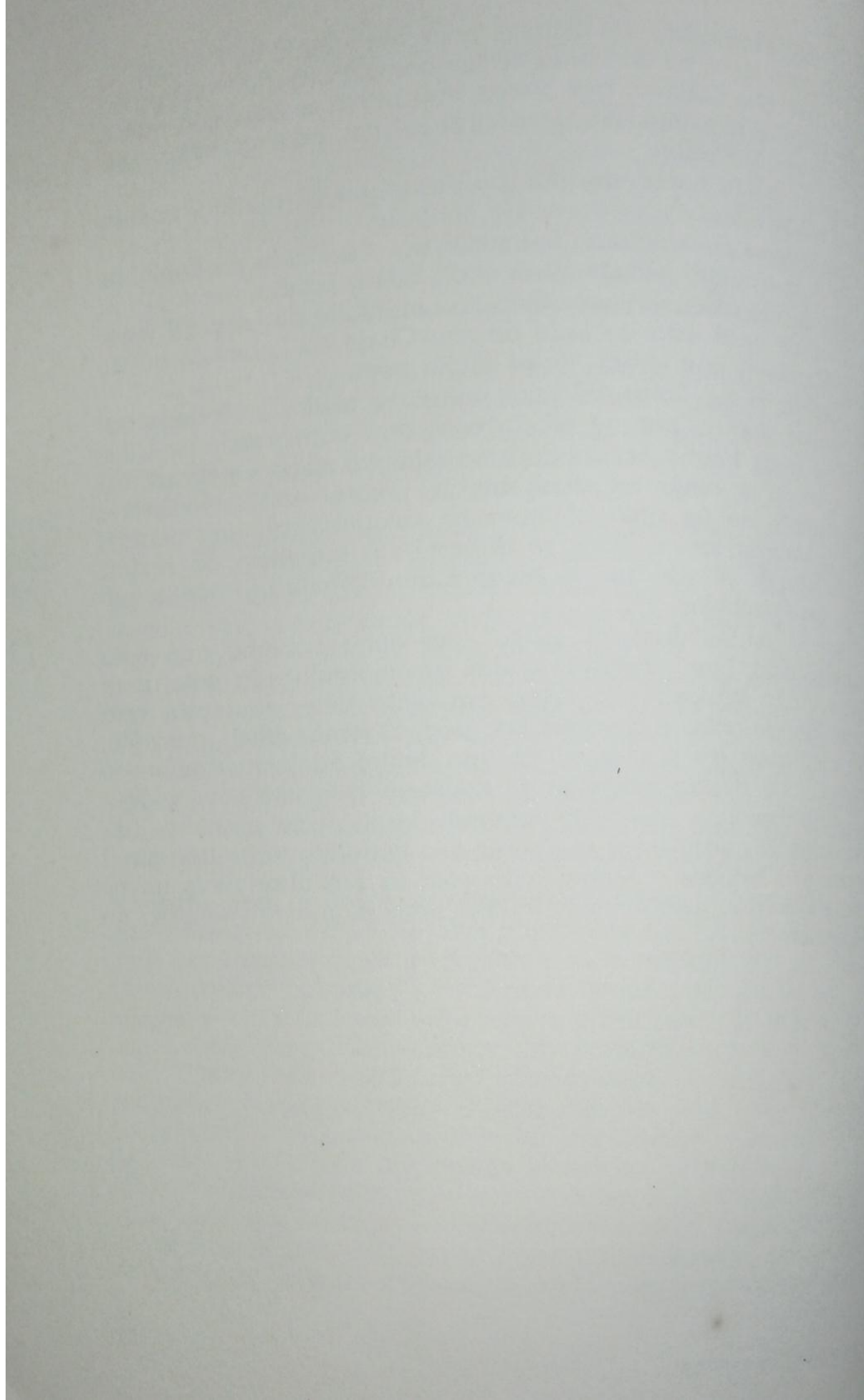
Não nade além do lugar cuja profundidade dê pé para você, exceto se você está ao lado do seu Chefe de Lobinhos ou de um Escoteiro que saiba nadar muito bem.

Não fique na água até ficar gelado e azul, tremendo e batendo os dentes, porque senão você terá câimbras.

Não tome banho depois de uma refeição. Espere pelo menos uma hora e meia ou duas horas, porque senão você fica ameaçado de ter uma câimbra no estômago ou nas pernas. As câimbras fazem você se dobrar e o impedem de nadar. Uma porção de rapazes se afogam anualmente por não seguirem este conselho.

Nunca tente "dar um caldo" em outro Lobinho que está aprendendo, nem obrigá-lo a dar um mergulho de pato, nem fazer uma explosão de água em cima dêle; se ainda está aprendendo boiar e a nadar, isto poderá tornar difícil, para êle, ter confiança em si mesmo quando dentro da água. Lembre-se como você ficaria zangado se tivessem feito isto com você.

Lembre-se que você está tomando banho com o objetivo de aprender a nadar ou a melhorar seu nado, portanto não fique tentado a brincar o tempo todo com os Lobinhos mais novos que ainda não estão se esforçando para ganhar o Distintivo de Nadador.



Capítulo XIV

OBSERVADOR

Notas para os Chefes de Lobinhos

Deixamos ao critério do Chefe de Lobinhos e aos desejos do Lobinho a escolha dos pássaros, animais, árvores e flôres que serão estudados; as espécies mais comuns na localidade serão as mais adequadas à observação. Sendo assim, as instruções sôbre êste assunto não podem ser incluídas neste livro. As informações necessárias devem ser procuradas nos livros práticos publicados sôbre o assunto ou com pessoas competentes.

Devo frisar que apesar dos livros serem necessários para um conhecimento acurado e detalhado, êste assunto deve ser estudado, tanto quanto possível, diretamente na natureza.

Os Lobinhos irão achar que a tocaia ou espreita dos pássaros e animais é uma coisa fascinante — mas precisarão de paciência, persistência e auto-contrôle.

Ainda que se permita aos Lobinhos interessar-se pela busca de ninhos de pássaros e capacitar-se para reconhecer os seus ovos, proíbe-se fazer coleções de ninhos ou de ovos.

Isto, quando feito por meninos, é realmente uma crueldade; já que as coleções de ninhos dão causa a tanta crueldade e destruição, o melhor é ensinar aos Lobinhos a deixar os ninhos em paz, e aproveitar tôdas as oportunidades para atuar sôbre suas mentes e imaginações fazendo-os sentir a crueldade que é roubar os ninhos, os ovos e, especialmente, os filhotes dos pássaros. Procurem substituir o desejo de possuir os ovos pelo desejo de observá-los e de proteger a ninhada, para que as aves possam ser úteis aos homens, quer cantando, quer devorando insetos e lagartas.

Veja também o que foi dito no Oitavo Bocado.

Sugestões para os Lobinhos

Tocaiando — Sôbre o assunto — tocaiar ou espreitar — já falamos algo no Oitavo Bocado, mas é de extrema importância

que o candidato a Observador, saiba como espreitar ou tocar animais, porque senão não haverá pássaros ou animais que possa ver; todos fugirão espantados.

A principal coisa a lembrar é mover-se suave e tranquilamente, e ser capaz de "gelar", permanecendo completamente imóvel, em qualquer momento. Aprenda a andar de forma que o seu pé inteiro repouse igualmente no chão; as pontas dos pés devem ficar retas, dirigidas para a frente, pois assim não encontrarão tantos obstáculos; mantenha os braços e o corpo tão quietos quanto seja possível quando você se movimentar. O "jogo da tocaia do cervo" que damos em páginas adiante, irá ajudá-lo a aprender a se mover silenciosamente; há outros jogos de tocaia para serem feitos na sede que poderão lhe dar uma enorme prática preparando-o para a tocaia real ao ar livre. Além de manter seu corpo bem equilibrado (e nisto as provas de equilíbrio das Estrêlas irão ajudá-lo), você terá que manter seus olhos e seus ouvidos bem abertos, para ver e ouvir qualquer coisa, em qualquer momento.

Quando você localizar um pássaro ou um animal ao ar livre, fique imóvel um instante, e depois mova-se cautelosamente em sua direção, curvando-se e agachando-se conforme for avançando, até ficar próximo para observá-lo cuidadosamente.

Mentalmente tome nota do seu tamanho, cores, movimento, sons, etc. É inútil tentar tomar notas num papel ali mesmo porque os movimentos e o barulho que você fará irão fazê-lo fugir assustado. Mas estas notas escritas deverão ser feitas logo depois, tão cedo quanto possível.

Bem cedo você compreenderá que a observação real, na maioria das vezes, terá que ser feita por você sozinho. É um erro sentar-se quieto num lugar; você será capaz de ver mais se mover-se silenciosamente por uma região. Você perceberá logo que a observação real é uma coisa fascinante e será capaz de ocupar completamente algumas de suas tardes com este feliz passatempo.

A melhor coisa que um Observador pode fazer é escrever um Diário da Natureza, no qual lançará tudo que ele observou de algum interesse, sobre a natureza, enquanto está ao ar livre. Nos dias de chuva, quando não tiver mais nada que fazer, poderá ilustrar o diário com seus desenhos, fotografias ou gravuras dos animais, pássaros, etc., recortados dos jornais e revistas. Assim você terá um completo e duradouro registro de tudo o que viu. Também é possível que uma Matilha inteira, ou mesmo a Alcatéia inteira, mantenha um diário desta espécie,

com as contribuições que cada Lobinho dará de tempos em tempos.

Explorando — Há muitas maneiras de se fazer uma exploração de um local desconhecido. Um destes modos é seguindo sinais de pista.

Seguir pistas pelos sinais no solo — Enquanto um rapaz comum só irá procurar uma



um Lobinho mantém seus olhos abertos e sua mente alerta e nota uma porção de pequenas coisas que lhe dizem qual o caminho seguido por alguém que vai à frente.

Mas tenho reparado que os Patatenras muitas vezes fazem pequenos erros, o que significa que eles perdem o "faro" e o rastro ou desperdiçam muito tempo. Mesmo os bons Lobinhos fazem erros porque esquecem de ficar bastante alertas, ou estão com tanta pressa que passam sem ver coisas e no final acabam perdendo mais tempo do que se tivessem ido com mais vagar.

Um Jôgo que os Lobinhos podem jogar é o "Seguir a trilha". Um bando de vaqueiros vai começar uma longa jornada pelas pradarias. Eles esperam que um bando de companheiros venha a segui-los dentro de uma semana. Portanto, decidem fazer sinais de pista e deixar mensagens durante o caminho todo.

Os Lobinhos são divididos em dois bandos. Um dos bandos começa a se afastar através dos campos e das florestas, de preferência ao longo de uma picada ou trilha. Eles fazem setas apontando a direção em que estão seguindo, quer no chão quer nas cercas e pedras. Escondem mensagens escritas em papel, ou em pedras brancas, ou em pedaços de madeira, dizendo como vão indo, ou onde podem encontrar água, ou avisando seus camaradas de vários perigos. O sinal "Não siga por este caminho" ou seja, "Caminho a evitar" também pode ser feito, quando necessário.



O segundo bando de Lobinhos começa a seguir o caminho 10 minutos depois dos vaqueiros. Mas eles não são o bando esperado de camaradas, mas índios, que descobriram a pista

e estão encarniçadamente seguindo os rastros dos "caras pálidas". Seguem destruindo tôdas as pistas e sinais dos vaqueiros e lendo suas mensagens. Exploradores índios são enviados isoladamente (rápidos corredores) para conhecer e relatar o número e o comportamento dos vaqueiros. Mas os exploradores índios fazem isto correndo todos os riscos. Se são vistos pelos caras pálidas tornam-se prisioneiros e devem seguir com êles. (Qualquer vaqueiro que veja um explorador inimigo dá o grito dos Lobinhos e o índio deve fazer "jôgo limpo" e se render.) Os caras pálidas podem estar eventualmente com poucas provisões, de forma que depois de 800 metros ou mais são obrigados a fazer um alto. Acreditando que os índios os perseguem, se escondem. Os índios vendo que a pista terminou, passam a procurar os vaqueiros. Para êles **vêr e chamar pelo nome** o vaqueiro visto é igual a matar. Mas se algum Cara Pálida conseguir arrastar-se fóra de seu esconderijo e **tocar** num índio sem ser visto, mata-o, isto é, põe o índio fóra do jôgo. O jôgo é ganho pelo bando que tiver o maior número de sobreviventes quando o Chefe de Lobinhos soar o apito.

Pontos de reparo — Achar o caminho por meio de pontos de reparo que sejam marcos naturais do terreno é muito diferente de achar o caminho seguindo sinais de pista. Em lugar de olhar para o chão, você olhará em volta de você. Um ponto de reparo ou de referência é algo na paisagem que permanece no lugar, que não se modifica, que todos conhecem que pode ser visto facilmente, tais como colinas e outeiros, grandes açudes, árvores isoladas ou rochedos. Igrejas e grandes edifícios também podem ser pontos de reparo e são muito úteis para achar o caminho. Você deve conhecer todos os pontos de reparo em tôrno de sua casa por duas razões: 1 — assim você está capacitado para ajudar as pessoas estranhas a encontrar o caminho; 2 — se você se perder quando estiver ao ar livre, será capaz de reconhecer aonde está. Talvez você se encontre numa floresta e não saiba nem um pouquinho qual caminho a tomar para voltar. Bem, então você sóbe numa árvore e vê ao longe, à esquerda, uma linha prateada que é o rio brilhando ao sol. Você dirá, pensando: "Se o rio está à minha esquerda, devo ir **nesta** direção para voltar para casa. Vi o moinho que está na margem do rio, portanto devo estar a cerca de 8 quilômetros de casa".

Ou talvez você veja uma torre de igreja, ou uma montanha que fica por trás de sua casa. Pois é isto encontrar o caminho por meio de pontos de reparos. Quando você está perto de

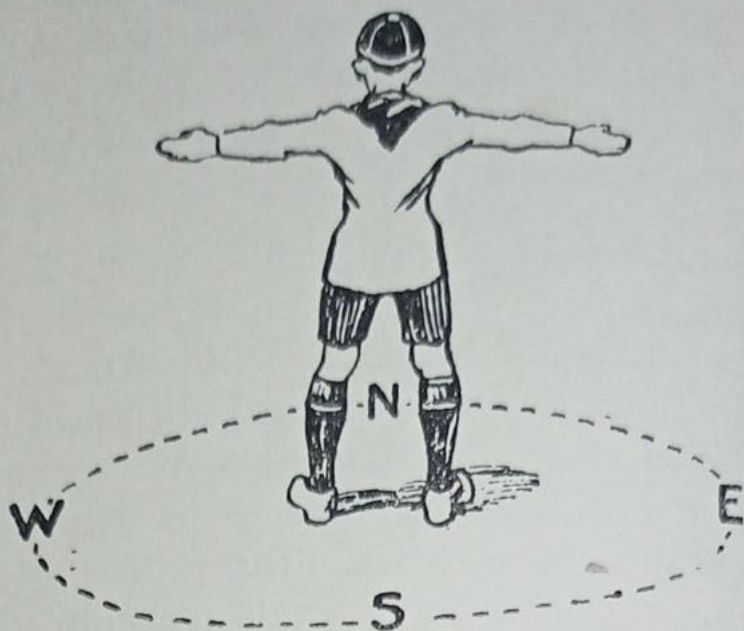
casa é fácil, mas quando estiver num lugar desconhecido isto é muito importante. Quando você acampar, a primeira coisa que você deve fazer é notar os marcos naturais em torno que possam servir de pontos de reparo. Assim você poderá achar o caminho de volta ao acampamento, se tiver sido mandado uma missão. Um Lobinho não deve ter necessidade de perguntar onde fica o seu caminho.

Orientação pela bússola — Sem dúvida, você sabe como é importante uma bússola para orientar um navio em pleno oceano; lá não há pontos de reparo para ajudar. Talvez você pense que uma bússola não vale grande coisa em terra. Nos países muito habitados você encontra marcos indicadores de caminhos, e uma porção de pontos de reparo: igrejas, ruínas, montanhas, florestas. Mas nos outros países é diferente. Nas matas australianas, por exemplo, onde o capim através do qual você tem que cavalgar é mais alto que a cabeça de um homem, e onde, muitas vezes, não há estradas e só trilhas pouco visíveis, uma bússola é muito útil. Talvez não haja nenhum ponto de reparo, senão uma montanha à distância, e esta pode ser oculta por um nevoeiro ou pela chegada da noite. Os estranhos ao lugar as vezes cavalgam por horas, crentes que estão indo em uma linha reta, quando na verdade estão andando em círculo através do capim grande, e chegam de volta, horas mais tarde, ao mesmo lugar onde começaram! Se tivessem uma bússola tal não aconteceria. Você achará no Décimo Primeiro Bocado a maneira de ler uma bússola.

Mas há outras maneiras de saber onde estão o Norte, Sul, Este e Oeste além de olhar para uma bússola. Quando você se tornar Escoteiro você aprenderá como achar o Norte pelo seu relógio e o sol. Ou como se orientar pelas estrêlas. Mas há alguns meios fáceis que todos os Lobinhos podem usar. Lembre-se primeiro que se você pode indicar um dos pontos cardeais — digamos: o Este — você pode indicar todos os outros facilmente.

Se você sabe onde é o Este, estique a mão direita, o braço prolongando a linha reta do ombro, apontando para a direção dêle. Abrindo os braços em linha reta você estará de face para o Norte, o Sul estará nas suas costas, e o seu braço esquerdo estará apontando para Oeste. O mesmo ocorre, sem dúvida, qualquer que seja o ponto cardinal que você saiba. Se é o

Oeste que você conhece com certeza, estique o braço esquerdo em sua direção; se é o Sul, dê suas costas para este ponto. Em todos estes casos a sua face estará voltada para o Norte.



A melhor maneira de achar a orientação é pelo sol. Todos sabem que o sol nasce a Este, move-se na direção de Oeste e lá se põe. Pois bem, se o sol está muito baixo, está nascendo, você sabe que lá é Este. Ou se ele já nasceu há algumas horas, você pensa no caminho que ele faz para se movimentar na sua ronda, fazendo um grande arco, e então você pode deduzir (aproximadamente) a região em que ele nasceu e aí será o Este. Se está na hora do crepúsculo, sem dúvida é mais fácil — você pode dizer logo onde é Oeste.

Mas há uma grande bússola que sempre está pronta para você consultar e que não se esconde como o sol. Cada vila tem uma e nas cidades há uma porção delas. Sempre que você vê uma delas você pode indicar os pontos cardeais na hora. Sabe o que é? A igreja. A maioria das igrejas antigas, principalmente as isoladas no campo podem indicar o Este. Isto é, o altar fica voltado para o lado do Este. Sabe porque as igrejas olham para a direção Este ou para o Oriente? Porque a Terra Santa fica a Este, no Oriente. É a terra em que Jesus Cristo nasceu, viveu e morreu. É por isso que sempre olham para o Oriente as nossas velhas Igrejas.

Lembre-se portanto que a maioria das igrejas velhas é uma bússola, e se você a aponta para a região fronteira à sua fachada, com sua mão direita, você está de face para o Norte (*).

(*) Nota dos Tradutores — No Brasil só algumas igrejas coloniais guardam esta orientação.

Mas quando olhar para uma igreja para se orientar, lembre-se que alguém, certa vez disse que tôdas as flechas das tôrres das igrejas apontam para o Céu. E, afinal, esta é a mais importante direção da vida.

Jogos para você jogar

1 — **Jôgo do Kim** — O jôgo do Kim não é difícil, e para se tornar bom nêle só se precisa de prática. Você pode jogá-lo com sua Matilha. Coloque numa bandeja (ou num círculo, ou no chão) alguns objetos — botões, facas, penas, lápis, fósforo, tinteiro, caixa de fósforos, etc., não mais de 12 coisas. Faça sua Matilha se sentar em círculo onde os Lobinhos possam ver a bandeja, e deixe que observem durante 1 minuto ou até que você conte até 50. Cubra a bandeja e faça uma lista de todos os objetos num pedaço de papel.

Quando lhe fôr dado olhar para a bandeja, note imediatamente quais são os objetos que possivelmente você esquecerá e grave-os em sua memória, deixando que os mais fáceis cuidem de si próprio e da sua memorização. Por exemplo, a faca escoteira, e o tinteiro se instalam na sua memória por si mesmo, enquanto o botão de linho, a pena e a caixa de fósforos seriam esquecidos com facilidade.

A mesma técnica se aplica a qualquer outro jôgo de observação e memória.

2 — **Tocaiando o cervo** — O Chefe de Lobinhos atua como o Cervo, sem se esconder, mas de pé e ocasionalmente se movendo. A Alcatéia inteira sai para procurar o Cervo; cada um dos Lobinhos tenta, ao seu modo, se aproximar dêle sem ser visto. Logo que o Cervo vê um Lobinho, ordena-lhe que fique de pé pois falhou no seu objetivo.

Depois de um certo tempo o Chefe de Lobinhos grita "Tempo" e todos se levantam no lugar que haviam alcançado. O que estiver mais próximo do Cervo, ganha.

O mesmo jôgo pode ser realizado para pôr a prova os Lobinhos na arte de andar sem fazer barulho.

O árbitro fica vendado. Esta atividade é realizada melhor ao ar livre, onde haja galhos sêcos, pedras, cascalhos etc., pelo chão. Cada Lobinho, na sua vez de aproximar-se do inimigo cego, começa de um ponto distante 100 metros e deve fazer isso rapidamente — digamos em 1 minuto e meio. O

Lobinho que consiga se aproximar mais do árbitro, antes de ser ouvido e mandado parar, vence.

3 — **Jôgo do ataque naval** — Uma porta aberta representa a entrada do pôrto. Dois Lobinhos vendados, um de cada lado, representam os Cruzadores que defendem o pôrto. Os outros Lobinhos são os navios inimigos que procuram entrar no pôrto — através da porta — um por um, tão silenciosamente que não sejam apanhados pelos sentinelas.

4 — **Prática em emboscar-se** — A Alcatéia se divide em dois bandos, um dos quais sai antes e se esconde nas matas, etc. junto a estrada. O outro bando segue depois e chama, eliminando do jôgo, aquêles Lobinhos que puder ver **sem sair da estrada**. Continuam por quanto tempo quizerem, alternativamente, um bando se escondendo e o outro procurando. No princípio deve ser dado algum tempo para que os que se escondem possam se ocultar; mais tarde êles já devem ter habilidade de fazerem isso rapidamente.

Também pode ser aproveitada a oportunidade, quando alguém se afasta, para o resto do grupo se esconder tão rapidamente quanto possível, de forma que quando êle volta todo o grupo desapareceu como se fôsse por mágica. Esta brincadeira sempre diverte muito os Lobinhos.

5 — Quando os Lobinhos já estão eficientes em emboscadas, podemos dividí-los em 3 Matilhas, uma é um bando de exploradores e as outras representam os "nativos". O bando de exploradores parte em perfeita forma e em cada prédio, vila ou grupo de árvores que encontrar, faz um alto e manda esclarecedores para se informar, tal como faria um verdadeiro explorador. Umas das Matilhas "nativas" que se esconderem atuará às vêzes como amiga, outras vêzes como tribo hostil. Enquanto uma das matilhas "nativas" está cumprindo a sua missão, a outra pode ir para mais longe para se preparar.

Se fôr bem arranjado, êste jôgo é capaz de dar muito divertimento; ao mesmo tempo uma grande variedade de atividades dos Lobinhos podem ser ensinadas com êle.

6 — **Saltar num pé só** — Um "rio" é marcado no terreno com dois traços, tendo alpondras (isto é, pedras que dão passagem de uma para a outra margem de um rio) e um váu. O Lobinho

tem que, pulando num pé só, atravassá-las do princípio ao fim. Não pode repousar em nenhuma das margens, mas ficar saltando o tempo todo.

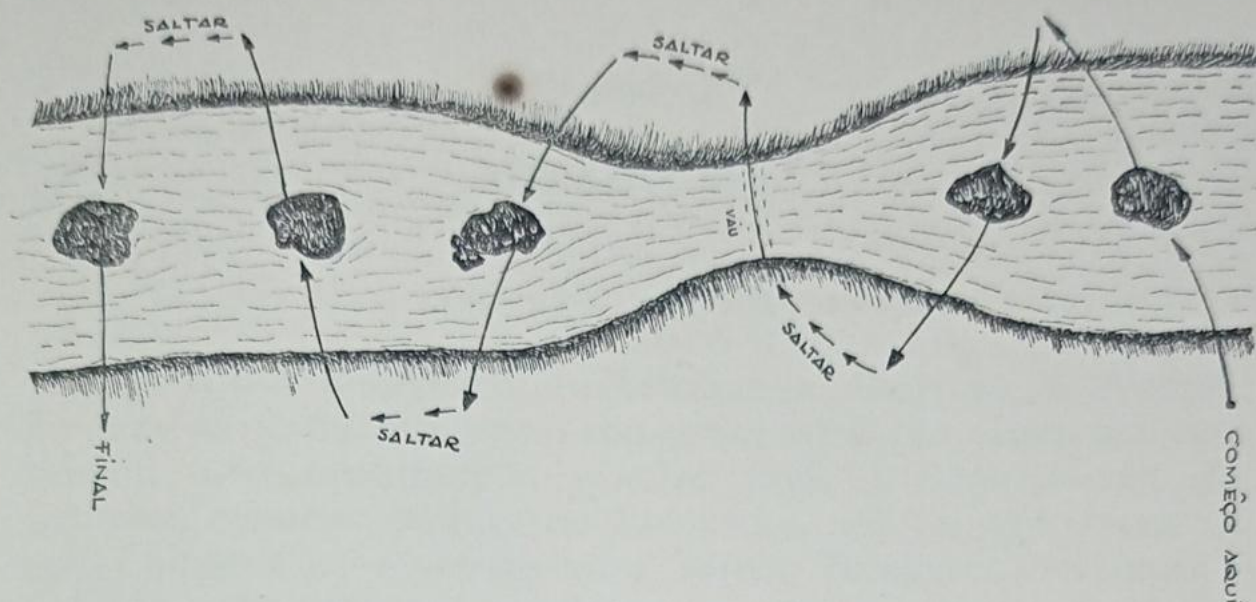


Fig. 82b — Saltando o rio com um pé

Êstes vários jogos lhe darão prática em tocaiar e em manter sua inteligência, tal como os olhos e os ouvidos de tal modo alertas que irão se tornando gradativamente um melhor observador, e hábil em reconhecer rapidamente diferentes pássaros e animais e descobrir flôres, árvores e arbustos diferentes. Os assuntos que seleccionar para estudo, neste Distintivo devem ser praticados ao ar livre por você mesmo sem ficar dependendo dos livros ou de que os outros dizem. Um observador é alguém que descobre tudo sòzinho, mesmo que isto leve uma porção de tempo e exija paciência e persistência. Mas descobrir as coisas sòzinho é realmente uma formidável diversão.



Capítulo XV

RESPONSÁVEL *

Nota para os Chefes de Lobinhos

A principal finalidade do Movimento Escoteiro é produzir homens de caráter, que pelo seu comportamento e seus esforços tragam uma contribuição positiva para a humanidade. Ao Lobismo, primeiro degrau do Escotismo, não se pede mais do que preparar os meninos para serem Escoteiros, fornecendo à Tropa uma corrente contínua de rapazes virís, adestrados, entusiastas e responsáveis. O Lobismo, sozinho, nada vale, pois não é trabalho completo.

Cada pessoa é um ser humano diferente de todos os outros, e cada rapaz, ao crescer tem seu próprio ritmo de desenvolvimento e sua maneira peculiar de amadurecer física e mentalmente. Mas em cada etapa de sua vida podemos avaliar grosseiramente se está progredindo em boa direção para a finalidade a atingir.

O que caracteriza melhor a maturidade adulta é a plena responsabilidade por si mesmo e a consciência de sua responsabilidade pelos outros. O crescimento nessas duas responsabilidades é uma das maiores preocupações do Escotismo, estimulando o rapaz a cuidar de si mesmo sem precisar depender de ninguém e também a prestar serviços ao próximo e à comunidade.

Nesta especialidade os Chefes de Lobinhos devem trabalhar intimamente ligados aos pais, esclarecendo-os da necessidade de permitir que o rapaz assuma, gradativamente, as responsabilidades de modo que aos 11 anos o rapaz seja 50 % responsável por si mesmo e possa aos 18 anos ser legalmente e praticamente 100 % responsável. Receio que não seja possível conferir esta especialidade ao Lobinho cujos pais não queiram compreender e colaborar.

(*) Nota dos tradutores — Acréscimo da edição brasileira.

Sugestões para os Lobinhos

Todos os Lobinhos desejam progredir nisto ou naquilo e ficam muito orgulhosos quando alcançam os resultados ambicionados. Você gosta de se medir e saber que está crescendo em peso e em altura. Você gosta de passar de ano na escola. Você deseja ter o seu próprio dinheiro com a liberdade de comprar exatamente o que você quer, ou guardá-lo no cofre. Quando sua mãe confia em você e dá liberdade de ir sozinho a casa de um amigo, ou fazer uma compra na cidade, ou ir ao Club, ou ir ao cinema, você fica naturalmente satisfeito porque está deixando de ser criança e começa a ter a liberdade de um rapaz. Se você pensar um pouquinho, compreenderá que na soma de todos êsses progressos, crescimentos e liberdades está o desenvolvimento completo de você como pessoa, pois daqui a 10 anos você será um homem adulto e daqui a 15 anos estará exercendo a profissão que escolheu, que lhe dará o dinheiro necessário para ter um lar confortável para sua esposa e seus filhos.

Para crescer fisicamente você precisa comer bem, estimular o corpo com exercícios e atividades e ter boa saúde, pois as deficiências físicas e as doenças são as piores prisões. Para crescer mentalmente você precisa aumentar seus conhecimentos, estudando muito, lendo muito, observando muito e conversando muito com pessoas mais cultas; porém, isto não basta, pois, para crescer mentalmente, você precisa aprender a pensar; raciocinando para resolver problemas; examinando, criticando e julgando o valor e a verdade dos conhecimentos adquiridos, aprendendo a formar opiniões e a mudar quando melhor informado; aprendendo a tomar decisões optando entre duas ou vinte escolhas possíveis, depois de ter examinado os prós e os contras de cada uma delas, cuidadosamente. Se você não crescer mentalmente ficará sempre infantil como uma criança, sendo um Maria-vai-com-as-outras, que segue como bobo tudo o que os outros dizem, e que só faz o que os outros fazem; sendo enganado por todos, porque acredita piamente em tudo o que ouve ou lê; não tendo opinião, nem confiança no seu próprio juízo, para tomar uma decisão ou fazer uma escolha. Saber pensar bem é o que normalmente se chama — ter juízo. Tendo saúde e juízo você pode também crescer socialmente.

Para crescer socialmente você precisa ter responsabilidade, porque o preço da liberdade é a responsabilidade, e só com liberdade você poderá aumentar a sua experiência da vida

conhecendo outras pessoas e freqüentando muitos grupos sociais, amando e respeitando o próximo como a si mesmo e ajudando a todos os que necessitam de qualquer auxílio.

A sua primeira responsabilidade é saber cuidar de si mesmo e de suas coisas, ou seja, numa palavra só, auto-responsabilidade, que é o significado dêste Distintivo de Especialidade. Será que você já progrediu bastante, já se desenvolveu bastante para poder conquistá-lo? Esta especialidade é bem fácil desde que você seja um Lobinho com a Segunda Estrêla, se sinta realmente um rapazinho de 10 anos e converse sobre cada uma das suas provas com Akela e com seus pais.

Responsabilidade pela sua saúde — Você já aprendeu muito sobre como cuidar da saúde lendo o Décimo e o Décimo Terceiro Bocado dêste livro. Espero que você já cumpra pessoalmente as regras de higiene individual sem que sua mãe precise obrigá-lo, fiscalizá-lo ou lembrá-lo a fazer isso ou aquilo, Eis algumas regras de saúde que você deve cumprir pessoalmente:

- 1 — Tomar banho diàriamente, lavando inclusive a cabeça;
- 2 — Usar os cabelos escovados e penteados, e cortá-los quinzenalmente;
- 3 — Escovar os dentes com escôva pessoal dura e dentifrício de manhã, à noite e após as refeições sempre que puder, bochechando e gargarejando com água limpa;
- 4 — Respirar sempre pelo nariz;
- 5 — Usar o lenço para tossir, assoar e cuspir, e nunca cuspir no chão;
- 6 — Não cansar os olhos trabalhando com pouca luz ou com muita luz direta;
- 7 — Evacuar diàriamente e urinar freqüentemente, lavando depois as mãos com água e sabão;
- 8 — Limpar e escovar as unhas diàriamente e cortar semanalmente as unhas dos pés e das mãos;
- 9 — Lavar as mãos antes das refeições ou de pegar em alimentos, e depois de pegar em objetos sujos ou de uso comum, como dinheiro;
- 10 — Comer bem, sem excessos, com intervalos de 3 ou 4 horas, sendo 2 a 3 refeições principais e as demais, merendas;
- 11 — Descançar um pouco antes das refeições, não comer apressado, mastigar bem os alimentos, comer tudo, principalmente carne, leite, ovos, legumes e frutas, e não beber muito nas refeições;
- 12 — Evitar apertos de mão e beijos com desconhecidos e contactos muito íntimo com animais;
- 13 — Viver o mais possível ao ar livre e dormir de janelas abertas;
- 14 — manter o corpo direito e esticado, andando, parado ou sentado; não torcer ou curvar o corpo quando escrevendo, lendo ou estudando; não levar pastas pesadas numa só mão;
- 15 — Usar roupas e abrigos de acôrdo com a temperatura e as obrigações sociais;
- 16 — Mudar diàriamente camisas, cuecas

e meias e **nunca** usar roupa de baixo, calções de banho, chapéus, toalhas, pentes e escôva de outros; 17 — Usar roupas e calçados folgados e nunca ficar com roupas, meias e sapatos molhados no corpo; 18 — Dormir de 8 a 10 horas por dia, sem cobrir a cabeça e sem se curvar muito, levantando-se logo que acordar; 19 — Fazer os exercícios de ginástica pelo menos uma vez por dia; 20 — Ser alegre e limpo de alma, evitando ler, pensar e falar em coisas tristes, sujas ou imorais.

Você deve também fazer um exame médico geral sempre com radiografia e com exames de laboratórios, exames elétricos e reações que o médico julgar necessários, pelo menos uma vez por ano. Ao dentista deverá ir para o exame da boca, pelo menos de 6 em 6 meses. Num caso e no outro deve fazer rigorosamente, e até o fim, os tratamentos que forem recomendados. Sempre que sentir dor, febre, frio, qualquer sintoma desagradável ou anormalidade de funcionamento, avise imediatamente seus pais, o professor, o médico do colégio e procure tratar, logo no princípio, qualquer doença, mesmo que pareça um simples resfriado.

Você deve procurar corrigir todos os defeitos físicos do seu corpo: Estrabismo (ser vesgo) e deficiência de visão; deficiências de audição; deficiências de respiração por adenoides ou desvio do septo; defeitos nas arcadas dentárias, defeitos do esqueleto, principalmente das curvaturas da coluna vertebral, pernas e pés (pé plano); quistos cebáceos, hernias, criptorquidia (testículo escondido), fimose, etc.

Além disso, você deve provar que está imunizado contra doenças infecciosas comuns e mais aquelas que existem onde você mora ou para onde costuma viajar; pergunte à sua mãe que vacinas tomou desde que nasceu (algumas são de dose única, algumas são em várias doses, outras necessitam de doses de reforço ou revacinação de tempos em tempos) e, se fôr possível, faça um quadro ou lista consignando as vacinas e os anos e meses em que tomou, para submetê-lo à apreciação de um médico que possa aconselhá-lo. As vacinas mais usadas são as seguintes: B. C. G. (anti-tuberculose); Salk ou Sabin (anti-poliomielite); Tríplice (contra difteria, coqueluche e tétano) ou, separadamente, anti-diftérica, anti-coquelúchica e anti-tetânica; anti-variólica; T. A. B. (anti-tífica e paratífica A e B) ou Tetab, com adição da anti-tetânica. Quando há epidemias ou pequenos surtos de doenças na localidade, reforçam-se estas

vacinas com novas doses ou se fazem vacinações especiais para febre amarela, meningite cerebro-espinhal, peste, tifo exantemático, desintéria bacilar ou amebiana.

Quando fôr viajar para o interior, mesmo por dias, ou para o estrangeiro, procure previamente se imunizar contra possíveis doenças locais. Cada 5 anos faça a revacinação antivariólica e cada 2 anos a revacinação antitífica injetável (T. A. B.). Sempre que houver ferimentos abertos faça uma dose de refôrço da anatoxina tetânica, verificando **antes** se há reação. Quando mordido por cachorro ou outro animal, faça observar o animal e só tome a vacina quando houver nêles sinais de raiva (hidrofobia); porém, se o animal não é identificado, tome logo uma série de 15 vacinas. Nos lugares em que há malária devemos fazer a prevenção medicamentosa com cloroquina (Aralem), 2 comprimidos por semana. Nalguns países se adota o sal de cozinha com iôdo para prevenir o bocio (aumento da tiróide) ou com cloroquina, para prevenir a malária. Também a água que se fornece nas cidades é normalmente filtrada e tratada com cloro para torná-la potável e relativamente isenta de micróbios, e nalguns países se adiciona fluor para prevenir a carie dentária. Quando há contaminação da água dos encanamentos, com perigo de tifo ou desintérias, deve-se ferver a água antes de usá-la para beber.

Uma outra coisa que você deve perguntar à sua mãe para ficar informado é: quais as doenças que você já teve desde criança ou que você é portador ainda. Há algumas doenças infantís que só se tem uma vez porque conferem imunidade: difteria (crupe) coqueluche, sarampo, varicela (catapora), variola, alastrim, rubeola, escarlatina, parotidite (cachumba). Outras doenças podem ser tratadas ou às vêzes ficam pelo vida tôda: asma, alergias, eczêmas, doenças ou deficiências cardíacas ou respiratórias, má função das glândulas de secreção interna, disritmias cerebrais (com ou sem sintomas epilépticos), doenças nervosas e mentais. Só você sabendo realmente o que tem, poderá tomar os cuidados necessários para que elas não se agravem ou sejam causa de acidentes mortais; controladas, permitem uma vida ativa e feliz, com pequenas restrições.

Responsabilidade pela boa apresentação de seu quarto e suas roupas — Um Lobinho de Duas Estrêlas já deve saber isso bem. Volte a ler o Quinto, o Décimo e o Décimo Quarto Bocados.

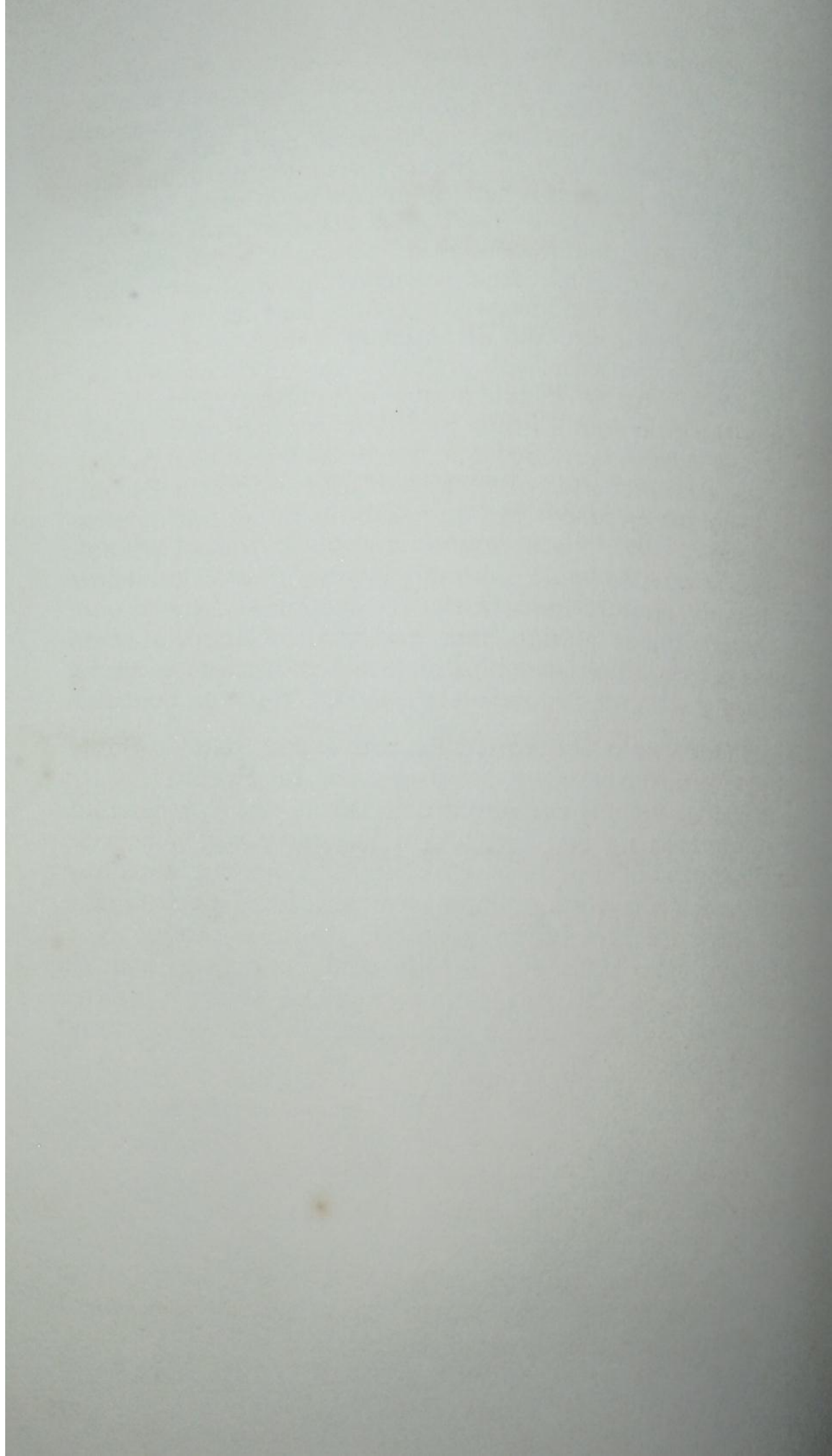
Responsabilidade pelo seu estudo — Assim como os Lôbos e outros animais da jangal tem que caçar para poder comer e

viver, da mesma forma todos os seres humanos têm a obrigação de trabalhar, e é pelo trabalho que ganham o direito à vida e ao respeito dos outros. Os que não trabalham são os párias da sociedade, os vagabundos e os mendigos que nada produzem e vivem fóra da lei ou explorando a bondade humana, mas também merecendo o desprezo de todos. Seu trabalho, Lobinho, é o seu estudo. É compôsto de dois períodos: certo número de horas trabalhando na Escola, em conjunto com sua turma, sob a direção da Professôra, e certo número de horas em casa, **sòzinho**, fazendo seus deveres escolares, isto é, trabalhos entregues para serem feitos em casa, e leitura dos livros e revisão das anotações na aula. Quem é interno ou semi-interno, êste segundo período, de estudo individual, para melhor compreensão e fixação dos conhecimentos, também é feito no prédio escolar. Só depois de cumpridos êstes **dois períodos de trabalho escolar diário** é que você ganhou o seu dia, e pode empregar as horas livres que sobraram para os passatempos e recreação que você gosta, inclusive as reuniões e atividades da Alcatéia, ou mesmo algumas horas de **trabalho extra**, que você dá voluntariamente, ajudando no seu lar, ou preparando provas de Estrêla e Especialidades.

Porém, as 14 horas por dia em que você está acordado nem assim ficam esgotadas, pois quando bem dividido, o tempo rende muito. Além das horas destinadas às refeições, aos dois períodos de trabalho escolar, ao trabalho extra para o lar e para o Lobismo, ainda sobra bastante tempo para ir ao clube, fazer esportes, encontrar com os amigos, passear, ir ao cinema ou ao teatro infantil, ouvir rádio ou assistir televisão, ler jornais, revistas e livros, etc, principalmente quando você aproveita bem os dias santos e feriados, os dias de folga escolar, os fins de semana, e os períodos de férias escolares. Tudo é uma questão de boa divisão diária, mensal e anual do seu tempo, entre recreação, trabalho e estudo, com uma única condição — esta programação do tempo deve ser feita prèviamente e cumprida à risca. Faça um plano para o bom aproveitamento de cada dia, dos feriados e das férias e mostre a seus pais e a Akela que podem dar algumas sugestões úteis. Registre num diário como empregou cada hora dos seus dias. Mostre através do aproveitamento escolar, das suas notas e dos cuidados com os livros e cadernos que é um trabalhador responsável e cuidadoso, que ganha, eficientemente, seu direito à vida e ao respeito de todos.

Responsabilidade com o seu dinheiro — Quer seja o dinheiro semanal ou mensal que seus pais lhe dão, quer seja o que você procura ganhar fazendo pequenos trabalhos extras ou vendendo produtos de sua fabricação, você deve aprender a usar o dinheiro útilmente e economizar e juntar para um dia de necessidade ou para empregá-lo em coisas ou ocasiões que exijam maiores gastos. O dinheiro não aparece sem esforço. Dinheiro é trabalho acumulado, quer seja pelos esforços de seus pais, quer seja pelos seus esforços. Se você está cumprindo com responsabilidade seu trabalho escolar, seus pais lhe dão uma pequena parcela do dinheiro ganho pela família, para seus gastos pessoais, sob a forma de uma mesada ou semanada. Mas não se esqueça que é também gastando o dinheiro ganho pela família que você tem a casa onde mora, a comida que come, as roupas que veste, os livros e cadernos que compra, os transportes que usa e o que é pago à Escola. Você já imaginou quanto teria que trabalhar, se não tivesse seus pais, para pagar tudo aquilo que você gasta, mensalmente, para viver? Aprenda portanto, desde já, a administrar o seu dinheiro, equilibrando gastos e economias, para que, daqui a alguns anos, quando tiver que viver sozinho, ou com sua esposa e seus filhos, já tenha bastante prática do assunto. Leia também o Décimo Segundo e o Décimo Terceiro Bocados.

Responsabilidade pela segurança na rua e em casa — Sobre as regras do Trânsito você já fez as Provas de Estrêla. Leia o Décimo Bocado e volte a conversar com Akela sobre o assunto. Sobre a segurança no seu lar, leia o Décimo Quarto Bocado e procure treinar com seus pais e Akela cada um dos itens que são mencionados nas duas últimas provas desta Especialidade. Em todos eles você precisa de instrução direta e prática real. Inspeção sua casa para ver se tudo está de acordo com as regras de segurança. Na rua, tenha os olhos sempre abertos para fazer Boas Ações e evitar acidentes, não só seus, como de outras pessoas.



Capítulo XVI

SINALEIRO

Notas para os Chefes de Lobinhos

A finalidade das provas de Sinaleiro é desenvolver a concentração da atenção, a rapidez do golpe de vista a acuidade visual e a ortografia. É importante lembrar, ao ensinar a sinalização aos Lobinhos, que devemos ter por objetivo um alto grau de perfeição na transmissão. Não se exige, nem se deseja a velocidade ou as frases longas. Porém, enviar sinais mal feitos, ou sinais errados, é pior do que não saber sinalizar, mesmo quando se trata de Escoteiros.

As indicações que vamos dar foram escritas para serem compreendidas pelos próprios Lobinhos. São baseadas na experiência adquirida no ensino da sinalização aos meninos; insistem nas dificuldades que mais atrapalham os Lobinhos e os jovens Escoteiros.

Sugestões para os Lobinhos

Antes de aprender sinalização, você deve pensar cuidadosamente no que significa transmitir sinais. Significa que você está enviando uma mensagem para alguém que está fóra do alcance de sua voz. É muito difícil transmitir a alguém uma mensagem realmente clara, com detalhes, quando não se pode falar à viva voz. Portanto, a sua tarefa é sinalizar corretamente e com clareza, tornando tão fácil quanto seja possível para a outra pessoa compreender você.

Desde o princípio faça o melhor possível para sinalizar bem; não pense que pode enviar uma letra de qualquer maneira só porque você ainda está aprendendo.

Aqui estão algumas indicações úteis para aprender a sinalização pela Semáfora e pelo Morse, mas a Especialidade de Sinaleiro não exige que você aprenda ambos.

Semáfora — Em lugar de começar se preocupando com as letras ou palavras que está transmitindo, aprenda a manter você mesmo e os seus braços na posição correta.

1 — Fique de pé, parado, firme, seus pés ligeiramente separados, bem de frente para o receptor, isto é aquele que vai receber a transmissão.

2 — Se estiver usando bandeiras, agarre com firmeza os seus cabos, logo abaixo das bandeiras, com seu indicador apontando o prolongamento do cabo em que está presa a largura da bandeira, e o resto do cabo de madeira seguindo colado ao braço.

3 — Mantenha sempre seus braços bem esticados; não os deixe ficar tortos, nem os cabos das bandeiras oscilar.

4 — Aprenda as sete diferentes posições em que as bandeiras podem ser usadas isoladamente e seja capaz de fazer os movimentos com muita correção e vivamente.

5 — Ao praticar os movimentos, rode sempre no sentido dos ponteiros do relógio, isto é, começando com sua mão direita.

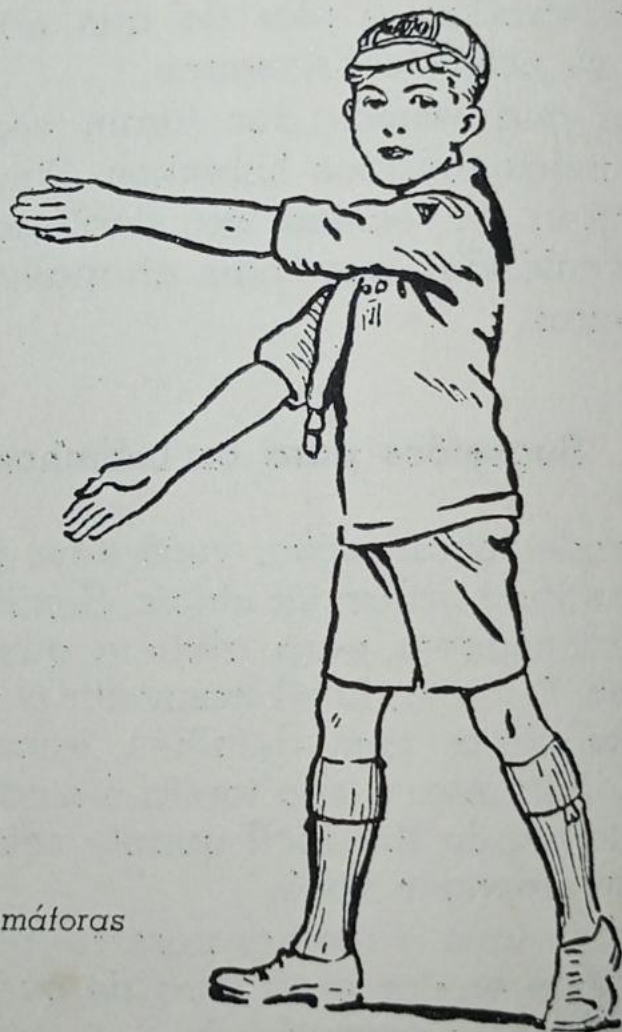
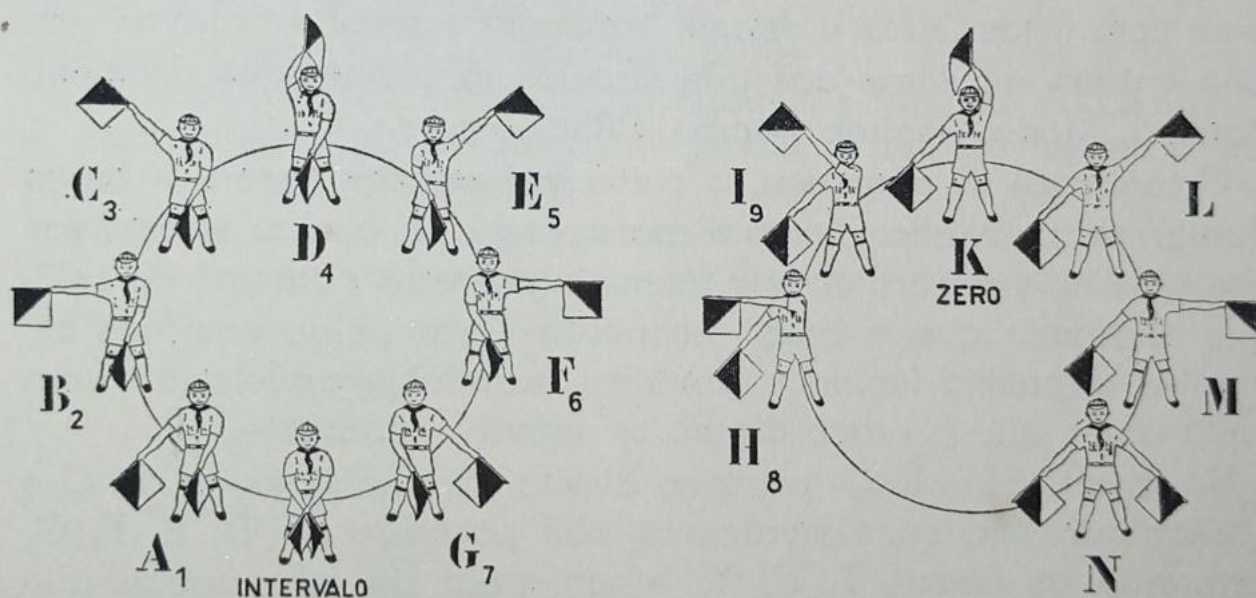


Fig. 83 — "H" em semáforas

Agora que você sabe **a maneira de sinalizar**, chegou o momento de aprender o alfabeto em Semáfora. Isto significa que você terá que fazer o melhor possível e dar toda a sua atenção.

O primeiro círculo — de A até G — você faz com a sua mão direita até D (que é uma reta bem em cima da sua cabeça), e o resto com a mão esquerda. Você deve saber estas sete letras perfeitamente bem, seguidas ou salteadas, de qualquer maneira, antes de aprender qualquer das outras. Você pode mesmo fazer algumas palavras fáceis com elas, como: Aba, Baba, Cabe, Dada, Ada, Acabe, Café, Faca, Baga, Fede, Ceda, Fada, Face, Gaba, Facada, Adaga, etc. Faça estas palavras e peça aos outros Lobinhos que as leiam; depois peça a eles que façam algumas para você ler, e para você se habituar a vê-las no sentido inverso, pois quando você está recebendo, a posição das letras fica invertida com relação as que você faz para transmitir. Quando estiver absolutamente senhor destas letras, continue.

O segundo círculo — H até N vai necessitar dos seus dois braços, ou seja, das duas bandeiras. O braço direito ficará, em tôdas as letras dêste círculo, como se estivesse fazendo a letra A. Torça um pouco seu corpo para o lado direito (sem mover o braço direito) e cruze o braço esquerdo, sôbre o peito, de modo que a mão esquerda e sua bandeira fiquem na posição da letra B, bem em cima da mão e da bandeira direita.



Esta é a letra H. Para a posição ficar mais cômoda, você pode levantar um pouquinho o calcanhar do pé esquerdo.

Nas demais letras dêste círculo você vai movendo o braço esquerdo no sentido dos ponteiros do relógio, de modo que êle ocupe, sucessivamente, as posições das letras B (já vista), C,

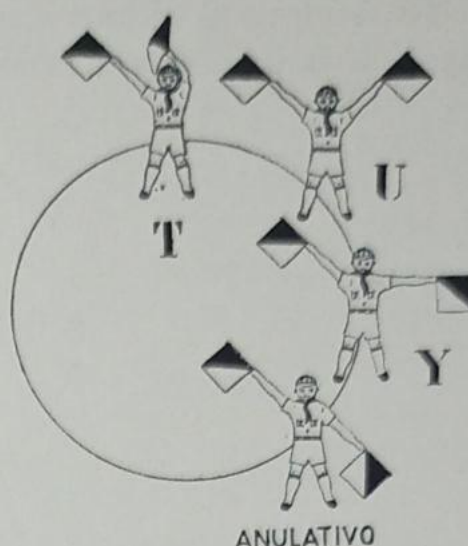
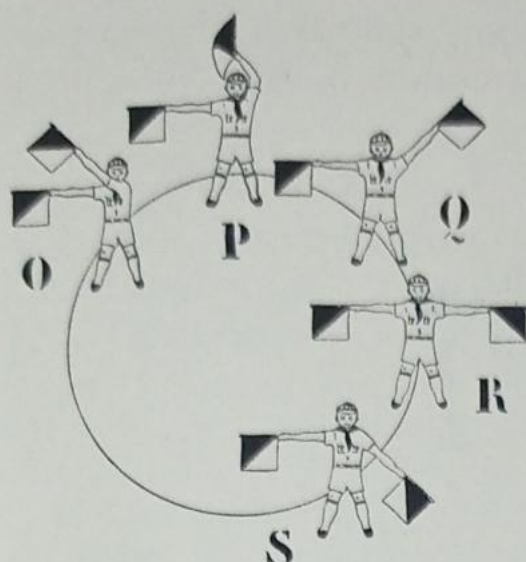
D, E, F, G, enquanto você mantém **o braço direito parado**. Você estará fazendo assim, sucessivamente as letras H (já vista), I, K, L, M, e N (você já notou que o J está fóra dêste círculo — ele aparecerá mais tarde). É claro que a partir da letra K você não precisa mais torcer o corpo para a direita, pois cada braço está no lado do corpo que lhe corresponde! Pratique estas letras tal como você fez com as do primeiro círculo, e quando souber tôdas bem, continue para o círculo seguinte. Mas faça antes algumas palavras fáceis para os outros lerem usando **as letras dos dois círculos** que você já sabe, e procure ler igualmente palavras feitas por êles: Cheia, Chica, Bilha, Cadela, Cidade, Lama, Minima, Kaa, Kalifa, Camelo, Chá, Bife, Goma, Bica, Gelada, Chaga, Idade, Fila, Bala, Bem, Mal, etc. Você já pode até fazer pequenas frases: "Cândida chega amanhã à cidade".

O terceiro círculo — de O até S — exige que seu braço direito fique parado na posição de B, enquanto o braço esquerdo roda a partir da posição de C, onde forma a primeira letra do terceiro círculo que é como já dissemos, O. Com o braço esquerdo nas posições de C, D, E, F, G, mantendo o braço direito parado em B, você forma as letras — O, P, Q, R, S. Pratique bem com estas letras e depois transmita e receba palavras em que entrem as letras dos três círculos já conhecidos: Homem, Barriga, Modo, Senhor, Pombo, Pilha, etc.

Como você já percebeu, a coisa vai sempre assim, o braço direito se movendo devagar para cada uma das sucessivas posições do primeiro círculo (como o ponteiro pequeno do relógio) enquanto que o braço esquerdo corre pelas posições seguintes depressa (como o ponteiro grande) completando uma volta antes que o braço direito se mova novamente.

No quarto círculo — o braço direito fica na posição de C e o esquerdo fica sucessivamente nas posições de D, E, F, G, formando as Letras T, U, Y, e um sinal de informação que significa — **Anulativo** — isto é, "Errei. Apague ou anule a última letra."

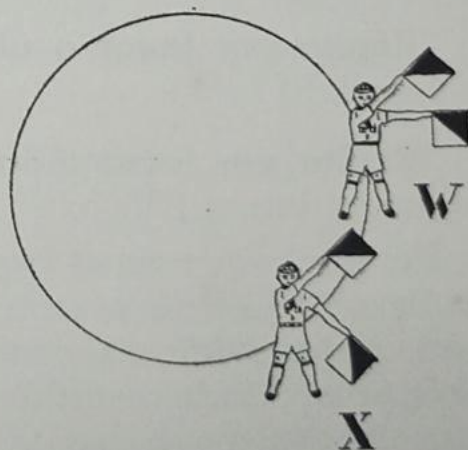
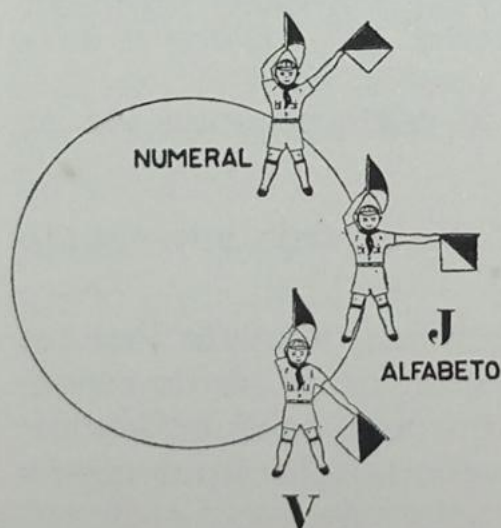
Tudo foi simples até a letra U neste quarto círculo. Mas depois da letra U a dificuldade começa porque as letras não seguem, nos círculos, a mesma ordem em que você as aprendeu no alfabeto. Você terá, portanto, de aprender cada uma



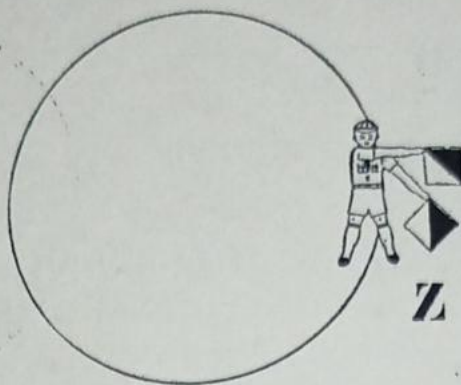
separadamente e ir praticando até que saiba a posição de cada letra ou dos sinais de informação que também vão aparecer.

No quinto círculo — o braço direito fica parado na posição D e o esquerdo vai ocupando sucessivamente as posições de E, F e G, formando o sinal de informação (ou sinal de serviço, como também é chamado) NUMERAL e as Letras J e V. Numeral — significa — "Agora vou escrever números." — e a partir dêste sinal as letras A, B, C, D, E, F, G, H, I e K passam a ser, respectivamente, os algarismos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, com os quais você pode fazer qualquer número. Quando acabar o número avise — "Vou escrever letras" — fazendo a letra J que também é um sinal de informação chamado ALFABETO. A partir dêste sinal as letras de A até K deixam de ser algarismos e voltam a ser letras.

No sexto círculo — o braço direito fica parado na posição de E e o esquerdo vai ocupar as posições de F e G para fazer as letras W e X.



No sétimo e último círculo — o braço direito fica na posição de F e o direito na posição de G, formando a letra Z.



Além dos sinais de serviço ou de informação que você já aprendeu — Anulativo, Numeral e Alfabeto — há outros sinais que você deve aprender:

"Atenção. Vou transmitir" — agitar as bandeirolas, entrecruzando-as sobre a cabeça. O pôsto receptor, estando pronto para receber, responde com o mesmo sinal, agora com a significação de uma resposta: **"Pode transmitir"**.

"Fim da mensagem" — agitar as bandeirolas em baixo entrecruzando-as sucessivamente do lado direito e do lado esquerdo. O Pôsto receptor responde da mesma maneira, significando: **"Recebi a mensagem"**.

"Intervalo" — entre uma palavra e outra, ou entre um sinal de serviço e as palavras ou números, as duas mãos ficam juntas no ângulo das pernas, com as bandeirolas caídas apontando para o chão.

"Recebido" — O pôsto receptor faz a letra R para significar que recebeu corretamente a palavra.

"Repita por favor o último sinal" — o pôsto receptor faz as letras RP.

"Repita por favor toda a mensagem" — o pôsto interessado faz as letras RV.

Há também nomes especiais para as letras, visando facilitar o ditado, quer no pôsto de transmissão quer no pôsto de recepção, para evitar as confusões das letras com sons parecidos, pois um ditado errado ou confuso estraga uma transmissão perfeita.

A — Afir (Afirma)	I — Inter	Q — Queijo
B — Bala	J — Jaula	R — Rato
C — Cruz	K — Kilo (quilo)	S — Selo
D — Dedo	L — Lua	T — Terra
E — Éco	M — Mesa	U — Urso
F — Fita	N — Nega	V — Vento
G — Gato	O — Ostra	W — Wilson
H — Homem	P — Prep (Preparar)	X — Xadrez
Y — York	Z — Zarcão	

Já que você conhece o alfabeto, sabe como fazer as letras e os sinais de serviço e já sabe como ditar e receber um ditado, tudo que você precisa agora é prática. Só se deseja que você mande palavras curtas e simples, devagar, mas corretamente.

Uma bobagem que os Lobinhos costumam fazer quando estão sinalizando, e que torna impossível, para qualquer um, ler suas mensagens, é agitar os braços enquanto estão pensando na próxima letra. Mantenha-se absolutamente parado na posição de uma letra até que você se tenha lembrado da próxima, e faça então a nova letra, calmamente, mas vivamente.

O camarada que está recebendo, assim não vai pensar nada, esperando enquanto você pensa; mas, ficará procurando adivinhar o que é que você está transmitindo, se você mover seus braços para baixo e para cima como um moinho de vento!

Quando você já tiver atingido o ponto de transmitir palavras e frases, há uma coisa a lembrar. No final de cada palavra leve suas bandeiras para a posição de **Intervalo**, bruscamente — cruzando-as em baixo, na frente de você. Mas não volte para a posição de Intervalo depois de cada letra da mesma palavra — faça a letra, e fique quieto por um momento na letra feita, antes de continuar, passando vivamente para a letra seguinte.

Morse — Você achará que sinalizar no código de Morse é um pouco mais difícil do que em Semáfora. Porém, êle tem muitas vantagens. Por exemplo: mais tarde você será capaz de sinalizar em Morse de muitas maneiras; com bandeiras, com o manipulador do telégrafo, com apito, com luzes (heliógrafo, luz elétrica ou lanterna elétrica) etc. Se você fôr bom em "piscar" é mesmo possível "falar em Morse" com os seus olhos!

Portanto, como você vê, para aprender Morse você não precisa pensar em bandeiras logo no princípio como você fez em Semáfora. Quando você se tornar um Escoteiro, terá muito tempo para fazer o Morse com bandeiras.

Agora vou explicar o Morse tão claramente quanto puder — mas preciso de toda a sua atenção e uma enorme quantidade da sua boa vontade para você fazer o melhor possível e entender a explicação.

No código Morse as letras são formadas por sons ou luzes demoradas, longas, e sons e luzes rápidas, curtas. Se fôsse escrito, o som demorado ou longo seria —DAAA—e o som rápido ou curto seria —Dí—; mas também escrevem o som longo como um **traço** e o som curto como um **ponto**. As letras são formadas por um ou mais sons curtos, ou um ou mais sons longos, ou ainda por uma combinação de sons curtos e longos. A pergunta que surge é a seguinte: Qual a diferença entre som longo e o som curto? Bem é uma questão de demorar mais ou demorar menos. Sempre que você estiver transmitindo, lembre-se que um som longo demora três vezes mais do que um som curto — por isso representamos o som longo por DAAA e som curto por Dí. Se você ver escrito por traços e pontos também se lembrará disto facilmente porque um traço (—) é três vezes mais longo que um ponto (.), como se vê.

Mas antes que eu diga mais qualquer coisa você deve aprender o Alfabeto Morse.

Tudo o que já disse a você é só para ficar bem claro na sua cabeça que qualquer que seja a maneira pela qual você está transmitindo (som ou luz) e qualquer que seja a sua velocidade, **o som ou a luz demorada é sempre três vezes mais demorado que o som ou luz curta.** Se você não se lembrar disto, ninguém jamais será capaz de lêr as suas mensagens, seja qual for a maneira que empregue para transmití-las.

A maneira mais simples de aprender o alfabeto é a seguinte:

Letras formadas por pontos ou Dí

E — Dí .
I — Dídí . .
S — Dídídí . . .
H — Dídídídí

Letras formadas por traços ou DAAA.

T — Daaa —
M — Daaadaaaa — —
O — Daaadaaadaaaa — — —

Letras opostas (1.º grupo)

A — Didaaa . —	N — Daaadi — .
U — Dididaaa . . —	D — Daaadidi — . .
V — Didididaaa . . . —	B — Daaadididi — . . .

Letras opostas (2.º grupo)

G — Daaadaaadi — — .	W — Didaaadaaa . — —
Q — Daaadaaadidaaa — — . —	Y — Daaadidaaadaaa — . — —
F — Dididaaadi . . — .	L — Didaaadidi . — . .

Letras sanduiches

P — Didaaadaaadi . — — .	X — Daaadididaaa — . . —
R — Didaaadi . — .	K — Daaadidaaa — . —

Letras sem opostas

C — Daaadidaaadi — . — .	Z — Daaadaaadi — — .
J — Didaaadaaadaaa . — — —	

Agora que você já sabe fazer as letras, tente as palavras.

Lembre-se que no fim de cada letra você tem que fazer uma pausa tão longa como um DAAA ou traço.

Eis aqui uma palavra em Morse: Didaaadidi, daaadaaadaaa, daaadididi, daaadaaadaaa.

Perfeito: Lobo.

Continue praticando as palavras até que seja bastante capaz de transmitir e receber várias palavras. Pratique dizendo palavras para você mesmo na língua do DI-DAAA, enquanto você viaja para a escola ou enquanto você está na cama.

Outra coisa importante a lembrar, qualquer que seja o meio que você estiver usando para transmitir, é ir em frente, **continuamente**, do princípio ao fim, quando fizer uma letra. Se você parar no meio, a pessoa que está recebendo e lendo pensará

que você fez duas letras. Por exemplo: se você está enviando um C — daadidaadi — e fizer a metade, parar e depois fazer outra metade, quem está recebendo vai pensar que você transmitiu — daadi, daadi, isto é, N, N.

No Morse também há uns sinais especiais ou sinais de serviço que você deve aprender para poder mandar com sucesso uma mensagem em Morse.

Chamada geral

— A, A, A ou VE, VE, VE.

Pode transmitir

— K (resposta a VE)

Espere um pouco

— Q (resposta a VE quando não está pronto para receber)

Erro (para anular)

— E, E, E, E, E, E, E, E; (8 vezes E)

Fim de mensagem

— AR

Recebido corretamente

— (R resposta a AR)

Repita a mensagem

— RP (resposta a AR) ou IMI

Socorro!

— S O S.

Você pode também escrever mensagens usando o Código Morse de Traço e Ponto, dando um traço vertical depois de cada letra e dois traços verticais depois de cada palavra, assim:

— — — // — — / . / . — . . / / — — — / . — . // . —
— . / — — — / / / . . . — / . / . — . . //

Códigos — Este tipo de escrita pode ser lido por qualquer sinaleiro, mas há muitos outros códigos que ninguém pode ler, exceto a pessoa que conhece a "chave".

Para o Distintivo de Sinaleiro você deve enviar e receber mensagens de um amigo num código que você deve escolher.

MU É ETSE

Sem dúvida você pode lê-lo, não é? UO ETSE?

Neste, as palavras estão só escritas de traz para frente e qualquer um pode lê-las. O seu, deve ser mais difícil.

Se o seu nome é José, seu alfabeto secreto pode começar com o J em lugar de começar com A. Superpondo um alfabeto completo você tem a chave onde procurar as letras e escrever a mensagem secreta para seu amigo que a traduzirá com uma "chave" idêntica.

A B C D E F G H I J L M N O P Q R S T U V X Z
J L M N O P Q R S T U V X Z A B C D E F G H I

Seu nome, sempre imaginando que você se chama José, com esta chave, seria escrito assim — T Z D O — e ninguém poderia entender, a menos que conhecesse a chave.

Aqui está outra forma simples de código que você terá de decifrar sozinho:

B E O E A E S E O E R E T E E I

Agora "fabrique" uma espécie diferente de código para seu uso e você terá muitas ocasiões divertidíssimas.



Capítulo XVII

TECELÃO

Notas para os Chefes de Lobinhos

Este Distintivo não tem, à primeira vista, atrativos para o Lobinho, porque muitas outras Especialidades parecem mais empolgantes para o menino; mas se Akela disser que todos os marinheiros e a maioria dos soldados tem que pregar os seus botões, serzir e remendar suas roupas e levar em suas mochilas (como também os Escoteiros e os Pioneiros) um pequeno estôjo de costura com agulhas, linhas, botões etc., para enfrentar qualquer necessidade, insinua-se um toque de romance e a especialidade se torna mais atrativa.

Também pode-se dizer que pregar um botão, serzir uma meia ou um tecido de malha, remendar um buraco, pode ser uma "Boa Ação" para Mamãe em casa, ou para o Chefe de Lobinhos, ou para qualquer outra pessoa, dando ao mesmo tempo o direito de ganhar um Distintivo.

Um ponto importante é que, faça o que fizer, a obra deve ter uma finalidade definida. Um presente para alguém, um consêrto em sua roupa, algo para usar no campo, para uma boa ação, ou para vender na Feira em benefício do Grupo. Um Lobinho, não está interessado em fazer algo sem saber com que finalidade está fazendo. Também não espere que um Lobinho se concentre neste tipo de trabalho por muito tempo.

Sugestões para os Lobinhos

O Distintivo de Tecelão é muito útil, pois ensinará a você como usar os dedos para poder pregar os próprios botões e fazer outras coisas úteis, em lugar de estar aborrecendo sua mãe ou sua irmã para fazer isto. Saber fazer remendos e serzidos não é coisa de mulher ou de criança. Todos os exploradores e aventureiros têm que consertar as suas próprias roupas durante as suas jornadas, para poder conservá-las. Robin-

son Crusoe não teria vivido muito confortavelmente na sua ilha se não tivesse a habilidade de fazer as suas próprias roupas com peles.

Cada Lobinho que desejar conquistar êste Distintivo tem que ser capaz de enfiar uma agulha e pregar um botão, serzir um buraco numa meia ou num tecido de malha (como o seu sueter) e remendar um rasgão. Além disso, êle pode escolher duas coisas para fazer entre sete sugestões. Há amplas possibilidades de escôlha para satisfazer a todos: tricô, rêde, ponto de cruz, um tapête ou um cesto, lavar e passar seu lenço ou tecer algo útil em ráfia. Mas o Lobinho não é obrigado a parar quando sabe fazer duas destas coisas; êle deve ter orgulho de ser capaz de fazer tantas quanto possa.

Não vou fazer longas descrições de como realizar as várias provas. Seria tolice porque você não vai aprender estas coisas do livro, mas arranjar alguém que possa ensiná-lo. O seu Chefe de Lobinhos ou algum dos Assistentes pode ser capaz de ensinar muita coisa. Mas sua mãe, suas irmãs e alguém mais em sua casa, estarão prontos a ensinar, principalmente quando verem que você está honestamente querendo aprender. Portanto não hesite em pedir, e rapidamente você entenderá a maneira de fazer o que estão ensinando a você.

Talvez uma palavra ou duas sôbre o que se espera de você possa ajudá-lo um pouco.

Agulha e botão — A agulha a ser enfiada não é uma agulha de saco, com um ôlho enorme, mas a espécie de agulha que é usada para pregar um botão numa camisa. Precisa ter, de sua parte, boa visão, não firme e... pronto! a coisa está feita. Mas você vai ver que precisa de prática para estar certo de fazê-lo. Deve usar linha branca porque assim você pode ver se a mantém limpa! O botão deve ser bem pregado de forma que tenha um "pescoço" de linha que o afaste do pano, possa passar pela casa e resista ao uso. A tarefa deve ser feita com a maior perfeição que fôr possível, de forma que a roupa em que o botão foi pregado fique limpa, lisa e bem dobrada. Depois de aprender isto, você será capaz de pregar no acampamento e, espero, também na sua casa, os seus botões.

Tricô — Eu costumava, quando tinha a sua idade, fazer, de tricô, mantas, luvas e outros artigos tão úteis como êstes. Agora, velho, estou já quase esquecido de modo de fazê-los. Há outras peças úteis que você pode escolher, como um pegador para a asa do bule de chá. Será melhor você trabalhar com

lã fina ou algodão, e duas agulhas de ôsso ou de madeira. As agulhas de metal só serão usadas se você se tornar muito ambicioso e quizer fazer meias de lã, curtas ou compridas.

Rêde ou filele — Não procure fazer com ponto de rêde uma coisa muito grande. Demorará muito tempo fazer uma rêde para uma quadra de tênis ou uma rêde para dormir. Um saco de rêde para mamãe, ou para guardar as bolas de sua Matilha ou Alcatéia, ou uma rêde pequena para o tênis de mesa já será bastante. Deve tomar muito cuidado para que a rêde seja uniformemente feita e que o cordão usado seja forte.

Ponto de cruz — É muito fácil fazer o Ponto Cruz numa tela, porém você deve compreender que nesta prova há um pouco mais do que isto. Por exemplo, a escôlha do desenho, seu tamanho, formato côres e padrões são também de importância. Em todos êstes detalhes é você próprio quem tem que escolher. Além de sua utilidade, são as côres e padrões que valorizam um desenho.

Tapête ou capacho — Aqui, novamente, devo avisá-lo para não ser muito ambicioso e começar a fazer um tapête grande. Você verá que é um trabalho demorado e cansativo. Com as ferramentas apropriadas, um tapête de lona é fácil de fazer quanto à mão de obra, mas devo lembrar que a côr e o desenho também entram no julgamento. Um tapête de aniagem habitualmente é enfeitado com pedaços de fazenda, etc., prêsos à tela.

Você pode, se quizer, combinar com outro camarada e os dois juntos fazerem um tapête maior do que aquêle que cada um poderia fazer sòzinho.

Serzir — Não esperamos que você seja capaz de fazer um "serzido invisível" mas você pode ser capaz de serzir com perfeição um buraco no seu jersey ou em suas meias. Naturalmente você irá escolher a lã ou fio da mesma côr para fazer o concerto e trabalhará cuidadosamente, da maneira que lhe foi mostrada. Não é bom querer fazer apressadamente um trabalho como êste. "De mansinho, de mansinho, se pega o macaquinho", como eu sempre digo aos Escoteiros. Será formidável se você puder cuidar e souber consertar o seu uniforme de Lobinho sòzinho, em lugar de ter que arranjar alguém que faça isso por você.

Remendar um rasgão — Isto é sem dúvida a coisa mais útil que podemos aprender. Somos animais saudáveis e ativos, es-

tamos sempre rasgando as nossas roupas nas matas, árvores, etc., e nos tornamos uma "peste" pedindo aos outros para remendar as nossas roupas. Façamos os nossos próprios remendos no futuro! Se começarmos com esta intenção, bem cedo vamos aprender que devemos ser cuidadosos e perfeitos nesta tarefa, porque senão, o remendo sairá de nôvo e o rasgão ficará pior do que era antes.

Lavar e passar — Qualquer Lobinho gosta de sentir que é habilidoso e agora vou dizer-lhe como fazer o simples, mas necessário, serviço de lavar e passar o seu lenço.

Arranje uma bacia e encha de água quente, numa temperatura que suas mãos suportem bem. Atire na água um punhado (tamanho Lobinho) de sabão em pó ou em escamas; agite com os dedos para fazer espuma. Apanhe seu lenço aberto e ponha-o na água. Quando bem molhado esfregue o pano entre os punhos dentro da água de sabão, até que tenha esfregada todo o lenço. Se não tiver sabão em escamas, use sabão comum. Mergulhe várias vezes na água e suspenda-o para ver se não deixou de esfregar nenhuma parte e tirou tôdas as marcas de sujo. Quando estiver limpo, tire fora da água e esprema-o para ficar o mais livre possível de sabão. Esvasie a bacia e encha-a de nôvo com água limpa fria. Enxague seu lenço nesta água agitando bem para tirar todo o sabão. Feito isto, segure o lenço e esprema-o com ambas as mãos, deixando-o tão sêco quanto possível. Se você tiver um espremedor de roupa é claro que pode utilizá-lo. Pendure o lenço numa corda de roupa, de preferência ao ar livre, e deixe secar.

Agora vamos para a técnica do "passar a ferro". Você começa seus preparativos para passar a ferro logo que o seu lenço já esteja suficientemente sêco. Pode-se passar ainda bem úmido, mas não molhado.

Se você tem uma tábua de engomar, prepare-a. Se não têm, ponha um cobertor numa das extremidade de uma mesa e cubra-a com um pano velho limpo ou uma toalha limpa. Talvez você tenha a sorte de possuir um ferro elétrico. Se tem, não precisa dizer como aquecê-lo, mas, lembre-se, você deve desligar a corrente elétrica logo que o seu ferro esteja realmente quente. Ele se manterá quente o tempo suficiente para você passar o seu lenço e, se você não desligar a corrente, estará não só desperdiçando eletricidade, como também você pode, ao terminar de passar, ir embora e esquecer que deixou o ferro ligado. Muitos incêndios começam desta maneira.

Se você tem um ferro a carvão, trata-se em primeiro lugar de acendê-lo como já foi ensinado antes (Décimo Primeiro Bocado) como se fôsse um fogareiro a carvão. Quando os carvões estiverem bem rubros, você pode fechar o ferro e ele estará suficientemente quente para passar o seu lenço. De vez em quando, é claro, você deve reavivar a combustão dos carvões com o abano.

Quando o ferro estiver quente, abra o lenço sôbre a taboa de engomar ou a mesa. Ponha o descanso do ferro, ou uma larga peça de metal plano, de um lado da mesa, pronta para descançar o ferro, pois você não pode deixar um ferro quente sôbre o pano senão irá queimá-lo. Verifique a temperatura do seu ferro segurando-o cuidadosamente a uns três centímetros da sua face. Se você sentir o calor, ele está pronto. Com um ferro elétrico você podia começar logo passando, mas com um ferro a carvão é bom limpar a chapa de ferro esfregando com força um pedaço de pano velho ou de papel branco para remover qualquer sujo que esteja na parte de baixo. Agora você está pronto. Ponha o ferro numa ponta do lenço e movimente-o com longas passadas, acima e abaixo e às vezes transversalmente, mantendo a fazenda esticada com a sua mão esquerda. Agora você deve parar com o ferro para rearrumar a fazenda, mas não se esqueça de pôr o ferro no descanso, como já disse.

Quando o lenço estiver livre de rugas, e bem passado, você pode pendurá-lo de nôvo por pouco tempo para arejá-lo e para que fique completamente sêco antes que você o guarde.

Fazer cestos — Alguns de vocês já aprenderam a fazer cestos na Escola, e portanto não irão querer repetir o que já fizeram lá. Mas acharão muito interessante fazer cestos, de maneira semelhante, com juncos e galhos verdes. Isto não é, afinal, uma coisa tão ruim de fazer num dia de chuva do acampamento, por exemplo. Salgueiros, lilazes e papoulas têm galhos que podem ser usados para fazer bons cestos. Você deve tomar cuidado para que o cesto seja terminado com perfeição e para que as alças sejam postas com firmeza. Se você fizer um cesto pequeno com juncos ou galhos e revesti-los com musgo, terá construído um cesto muito seguro para carregar ovos. Também pode revestir de musgo encher de terra, plantar uma samambáia e levá-lo para sua casa.

Tecer — Rafia é um excelente material para se trabalhar. Vem habitualmente de uma palmeira que cresce em Madagascar e

pode ser tinto com tôdas as espécies de côres brilhantes. Você pode, inclusive, tingir o material côm de palha com os corantes para tingir em casa que se encontram à venda nas lojas. Uma grande quantidade de artigos úteis pode ser feita com rafia: capachos, descansos para o bule de chá, cestos, etc. Teça a rafia tão uniformemente quanto possa e faça sua escôlha pessoal das côres.

Utilidade — Agora você já pode ver que tôdas estas provas da Especialidade de Tecelão lhe dão oportunidades de ser útil a outras pessoas no lar, de, fazer boas ações ou de ajudar a você mesmo. Persista nisto portanto.

Capítulo XVIII

TRABALHADOR DOMÉSTICO

Notas para os Chefes de Lobinhos

Este Distintivo oferece uma excelente oportunidade de cooperação com a mãe do menino. Sem dúvida é necessário que ela compreenda o objetivo do Distintivo e o padrão em que deve ser julgado, levando em consideração o esforço e o desejo de ajudar, e, ao mesmo tempo, os requisitos exigidos pela Especialidade.

Para alguns pais será necessário explicar que não façam dela uma oportunidade de impôr ao menino desnecessários trabalhos forçados, e menos ainda, usar a Especialidade como uma ameaça ou um suborno. Para outros pais teremos que avisar que as provas não devem ser um esforço simulado simplesmente para obter o distintivo.

Sugestões para os Lobinhos

O Distintivo de Trabalhador Doméstico é muito útil, primeiro porque você se torna capaz de fazer muitas coisas para você mesmo, tornando-o menos dependente dos outros; em segundo lugar, porque você pode fazer boas ações para a sua família e auxiliar, em casa, seus pais.

Exceto para a primeira prova, que é obrigatória, há muitas outras coisas que podem ser escolhidas entre várias possibilidades. Você deve fazer seis das oito provas, mas, sem dúvida, você pode, por uma questão de orgulho, tornar-se capaz de fazer todas elas.

Ajudando mamãe — Ninguém pode ensinar a um Lobinho como "ajudar mamãe". É uma lição que só o amor ensina. Além disso, as mães são diferentes e gostam de ser ajudadas de maneira diferente. Cada mãe, quando souber que seu filho está querendo fazer o melhor possível dentro do lar, encon-

trará um trabalho para êle fazer. Portanto, você tem que aprender, primeiro, a ter um verdadeiro desejo de "ajudar mamãe" e depois, fazer com que ela saiba disto. Ela fará o resto.

Você já aprendeu muitas maneiras boas de ajudar em casa quando se esforçou para ser útil conforme exigia a prova de Segunda Estrêla (Décimo Primeiro Bocado), mas agora que você é mais velho e mais forte há mais um ou dois outros modos de ajudar.

Fazer chá — Qualquer um pode fazer uma chávena de chá comum, mas pouca gente parece capaz de fazer um chá realmente bom. O que você tem que fazer é esvaziar a água velha que ficou na chaleira e enchê-la de nôvo com água potável tirada da torneira. Ponha-a para ferver. Veja se o bule de chá está limpo e sêco; — aqueça-o com um pouco de água quente, pouco antes da chaleira ferver. Se o chá fôr para poucas pessoas ponha uma colher de chá, de um chá de qualidade, para cada pessoa e mais uma "para o pote"; se fôr para um grande número de pessoas, ponha um pouco menos de uma colher de chá por pessoa. Observe sua chaleira cuidadosamente e no momento em que ferver — ferver realmente, borbulhando bastante e deixando sair vapor pelo bico — ponha a água rapidamente sôbre as fôlhas de chá que estão no bule. A melhor maneira de saber se uma chaleira está fervendo é encostar um pauzinho ou uma colher na sua alça. Se você sentir que está palpitando e vibrando como um automóvel em miniatura, você sabe logo que está fervendo.

Deixe o bule de chá ficar por alguns minutos próximo do fogo e então sirva.

Fritando bacon ou salsichas — O "Bacon" é normalmente tão gordo que necessita pouca ou nenhuma gordura na frigideira, mas comece cozinhando devagar até que tenha "engordurado" a si mesmo. Frite os dois lados das fatias, virando-as cuidadosamente com um garfo, porque senão salpicará de gordura quente em volta.

As salsichas precisam que, primeiro, se ponha na frigideira um pouco de gordura e que esta fique quente. Devem ser bem furadas com um garfo, antes de pôr na frigideira, porque, se não, elas podem explodir.

Fritando ovos — Quebre o ôvo cuidadosamente num copo. Quando a gordura da frigideira está fervendo bem, despeje o ôvo delicadamente para que não se quebre. Mantenha a gordura fervendo em tôrno do ôvo, com uma faca levantando as

pontas em que a clara "pegar" na frigideira e deixando a gordura entrar por baixo. Não ponha muita gordura na frigideira: o suficiente para cobrir o fundo, quando derretida.

Para fazer ovos escaldados, quebre o ovo num copo e depois despeje-o cuidadosamente na água fervendo. Retire-o, deixe a água escorrer, e ponha-o numa torrada. Uma gôta ou duas de limão adicionada a água fará com que o ovo fique mais firme.

Preparar, cozinhar e fritar batatas — A maneira certa de preparar as batatas é a seguinte: lave as batatas bem; depois raspe a pele das batatas novas ou descasque as batatas mais velhas, tirando os "olhos" com a ponta da faca. Cada batata que você terminar de descascar ponha numa tigela com água limpa, onde pode mantê-las enquanto desejar.

Para cozinhar batatas, ponha as batatas novas em água fria com um pouco de sal; as batatas velhas devem ser postas em água fervendo com sal. Cozinhe até que sinta que estão macias quando você as espeta com um garfo. Despeje a água e mantenha a panela, meia coberta pela tampa, ao lado do fogo por alguns minutos. Com isto você secará as batatas e as fará tornarem-se farinhentas. Não se esqueça que as batatas cozidas com a pele são melhores como alimento, mas lave-as, esfregando bem antes de cozinhá-las.

Para fritar batatas, descasque-as e corte-as em fatias bem finas. Enxugue-as bem com um pano, porque as batatas estão sempre molhadas quando cortadas. Aqueça um bocado de gordura na frigideira e espere até que pare de fazer bôlhas e você vê uma fina fumaça azul. Ponha as batatas na gordura, nesta ocasião. Seja bem cuidadoso para não deixar que elas queimem. Fique virando-as até que estejam douradas, crispadas e com um lindo aspecto.

Batatas cozidas, já frias, podem ser fritas da mesma maneira. Corte em fatias finas e cozinhe da mesma forma.

Lavar Louça — Lavar louça parece uma tarefa simples e desagradável, mas há sempre uma maneira certa de fazer, mesmo nas coisas desagradáveis. Use uma bacia limpa ou a pia da cozinha cheia de água bem quente. Tenha um pedaço de sabão, ou bicarbonato de sódio dissolvido, ou um detergente para fazer a lavagem. Também use um esfregão e um pano de pratos limpo. Comece sempre lavando as coisas mais limpas, colheres e garfos, pratos pequenos, chécaras, etc. Depois lave os pratos e as facas. Por último os pratos e travessas en-

gorduradas. Os copos devem ser lavados em água fria e polidos com um pano seco.

Limpar janelas — Se os vidros das janelas estão muito sujos passe um sapólio ou saponáceo em pó em todo êle com um pano úmido. Quando secar, tire o saponáceo com um pano seco e dê um polimento no vidro com uma camurça.

Outros meios de limpar as vidraças é esfregar bem com uma camurça molhada e secá-la com uma camurça seca. Não limpe as janelas enquanto o sol está brilhando nelas porque senão você não poderá ver se limpou ou não tôdas as nódoas.

Limpando pratas, bronzes e metais — Ponha um pouquinho de liquido ou pó polidor em um trapo macio e esfregue com isto, meticulosamente, todo o objeto a ser limpo. Apanhe então outro trapo macio e dê um polimento até que fique realmente brilhando. Quanto menos polidor usar, melhor, pois às vêzes êles deixam marcas brancas nas gretas. O melhor de todos os polidores é "Fôrça na mão e suor na testa"!

Varrer um quarto ou sala — Possivelmente sua mãe tem um aspirador. Se não tem, é assim que deve fazer. Lave as fôlhas de chá ou mate até que não saia mais nenhuma côr. Escorra a água e deixe-as preparadas num prato. Ou molhe uma fôlha de papel de jornal com água, escorra o pique em pedacinhos. Tire o mobiliário do caminho e espalhe as fôlhas ou o papel por sôbre o chão. Varra tudo, dos cantos e dos lados para o centro da sala. As fôlhas de chá ou mate, ou o papel úmido, irão colher tôda a poeira enquanto varre e impedirão que o pó se levante e se espalhe por todo o quarto ou sala. Quando tôda a poeira está varrida para o meio do assoalho, é muito fácil apanhar o monte com uma pá de lixo e uma escôva. Cuidado para não deixar as fôlhas de chá ou o papel atrás de você. Muitos usam serragem molhada com o mesmo fim.

Limpando um quarto ou sala — Use um pano de pó, e não um espanador ou escova que só sacudirá ou varrerá o pó para outro lugar. Apanhe a poeira com a pano, conforme fôr limpando e sacuda o pano na lata de lixo constantemente. Seja bastante cuidadoso, indo até os cantos e limpando as pernas das mesas e cadeiras tão bem quanto a parte de cima. Tire a poeira de todos os enfeites, quadros e não-sei-que que houver na sala, da mesma forma que da mobília.

Mas, por melhor que você tenha varrido e limpado uma sala, o trabalho não estará feito enquanto você não deixar a sala

arrumada. Há, provavelmente um lugar certo para cada coisa e aí é que ela deve ser posta. É isto que faz toda a diferença quando se olha uma sala e vemos que tudo está bem arrumado: tapetes esticados, almofadas fôfas, pano da mesa bem pôsto, etc.

Pôr a mesa — Procure pensar antes no que cada um vai precisar durante a refeição e ver qual é o lugar certo para cada coisa antes de iniciar. Veja como sua mãe põe a cutelaria e a louça, os copos e o sal, a pimenta e a mostarda, e procure fazer a mesma coisa na próxima vez. Um vaso com flôres pode ser o toque final, mas não é tão importante como ter o número certo de facas, garfos e colheres para todos.

Fazendo a cama — Esta é uma das coisas que você deve aprender, e o melhor modo de aprender é, no princípio, ajudar alguém que saiba como fazê-la. Bem cedo você aprenderá o jeito de fazer a cama, mas seja cuidadoso em prender bem os cantos. Os lençóis, colchas e cobertores, devem ficar absolutamente lisos.

As provas desta especialidade — A melhor prova de que o Lobinho é um bom Trabalhador Doméstico é o estado em que se encontra sua Matilha na séde da Alcatéia. Deve ser uma maravilha de limpeza e de arrumação. Deve ser a inveja e o desespero dos Chefes de Escoteiros — que já estão começando a desejar que haja uma Especialidade de Trabalhador Doméstico para os Escoteiros, para ensiná-los a fazer tudo isto e dar-lhes uma real capacidade para cumprir as tarefas da Patrulha de serviço.

Mas melhor prova ainda será, quando chamamos a mãe do Lobinho na Alcatéia, se ela diz ao Chefe de Lobinhos que não há nada no mundo melhor do que uma Alcatéia para tornar os meninos úteis, cortezes e desejosos de ajudar.

Estas provas citadas acima são verificadas continuamente, sem haver exames. Mas, é claro, deve haver também exames. Nesta ocasião, Lobinho, veja se o examinador realmente gosta da chávena de chá que você vai fazer. Isto irá deixá-lo de bom humor para examinar os metais que você limpou, ou as janelas, ou mesmo as batatas!

Praticamente não há necessidade de sugerir jogos pelos quais os Lobinhos possam praticar tudo isto. Sabemos que as crianças brincam de "donos de casa". Mas os Lobinhos não precisam brincar dessa forma — eles fazem o trabalho real.

E isto é mais fascinante que qualquer jôgo!



Parte III

Objetivos e Métodos do Adestramento dos Lobinhos

Sugestões para os Chefes de Lobinhos

Não fique espantando com o tamanho destas sugestões. Elas só pretendem aconselhar e ajudar aos que estão começando.

Objetivo do Adestramento dos Lobinhos

Nosso objetivo, lançando o Adestramento dos Lobinhos, não foi inventar um passatempo agradável para os Chefes de Lobinhos ou para os meninos, mas aumentar a eficiência dos futuros cidadãos do nosso país.

A educação que lhes foi dada no passado, não está adequada para exigências atuais. Se é insuficiente para hoje, o será ainda mais para amanhã, e é no amanhã que devemos pensar.

CARÁTER: Todo mundo reconhece ser o caráter mais importante do que a simples instrução livresca para a eficiência de um bom cidadão. Entretanto, estamos longe de dar a êle, em qualquer programa existente, um lugar de destaque.

Robert E. Meadows, disse que "a eficiência de um homem é inversamente proporcional à quantidade de vigilância de que êle tem necessidade." Isto aplica-se evidentemente à eficiência moral, mas a eficiência física é também de extraordinário valor para completar a eficiência cívica de um homem.

A SAÚDE (ou a arte de desenvolvê-la) deveria fazer parte da educação no mesmo nível da erudição, das ciências e da técnica.

As milhares de horas e os milhões de cruzeiros que se perdem, cada ano, em greves e "lock-out", nada representam em comparação aos milhões de horas e os bilhões de cruzeiros perdidos devido a ineficiência física e moléstias que se poderiam ter prevenido e evitado.

Nosso adestramento para Lobinhos tem êstes dois fins prin-

cipais, como mencionamos no diagrama inicial da II parte: *Caráter e Saúde*.

É iniciado na época mais importante de suas vidas, quando são maleáveis, de corpo e espírito, para receber uma boa orientação.

Iniciando cedo com esta base, podemos esperar melhores resultados no futuro desenvolvimento, especialmente porque a educação que ministramos faz parte de um sistema progressivo que será continuado e mantido durante o período de adestramento Escoteiro. Assim, quando eles atingirem a idade da razão, a saúde e os exercícios atléticos, juntamente com o caráter serão hábitos, não de alguns, mas da maioria.

As Alcatéias de Lobinhos são o Ramo Júnior do Movimento Escoteiro para satisfazer o desejo ardente de grande número de meninos que aspiram ser Escoteiros mas são ainda muito jovens.

Não tem as mesmas tarefas e provas dos rapazes mais velhos, nem são colocados junto aos mais velhos, porque os pequenos esgotar-se-iam nos seus esforços para acompanhar os índices dos resultados dos grandes. Também os mais velhos, por outro lado, não gostariam de se misturar com "gúris", nas suas conquistas. Há, portanto, por várias razões, necessidade de separá-los.

O Adestramento dos Lobinhos é diferente do Adestramento dos Escoteiros, mas é uma preparação, um passo para atingir o ramo Escoteiro.

O caráter do menino não está rigidamente formado aos 11 ou 12 anos de idade, e os Chefes de Lobinhos devem compreender que se o trabalho da Alcatéia realmente não conduzir para o trabalho que é feito na Tropa, estarão em larga escala prejudicando o menino. É perfeitamente possível para um menino, perder, em pouco tempo, muito do bom que ganhou por ser Lobinho, se o trabalho educacional não fôr continuado até que ele chegue à idade de poder opinar entre o bem e o mal.

Uma Alcatéia de Lobinhos normal não é uma organização separada, mas uma parte do Grupo Escoteiro. O Chefe de Lobinhos deve trabalhar em estreita cooperação com os Escotistas, com os Escoteiros, com os Escoteiros Seniores e os Pioneiros. O Chefe de Lobinhos deve sempre explicar, a cada um dos meninos que entra para a Alcatéia, e aos seus pais, que a Alcatéia é apenas uma "ante-sala" para os Escoteiros, e diante dos Lobinhos, deve apontar sempre o ideal de ser um "bom Escoteiro".

Na direção de um Grupo Escoteiro existe um Chefe de Grupo que exerce a supervisão sobre todas as seções do Grupo, mas delega a responsabilidade dos detalhes, na gerência de cada seção, ao Escotista encarregado. O Chefe de Lobinhos é portanto, responsável perante o Chefe do Grupo pelo funcionamento e direção da Alcatéia. Ele é um membro do Conselho de Chefes do Grupo, formado por todos os Escotistas nomeados para o Grupo, cuja função é ditar a política geral do Grupo como um todo.

A Promessa e a Lei dos Lobinhos são, naturalmente, mais simples do que as dos Escoteiros. Não seria correto pedir aos meninos para cumprirem deveres e promessas que eles não podem compreender nem cumprir.

Os Chefes de Lobinhos devem ensinar aos meninos, de maneira simples e prática, e após consultar seu capelão, o que significa sua Promessa de "Dever para com DEUS". Darão também a instrução moral e religiosa que julgarem necessária afim de preparar o Lobinho para ser um bom Escoteiro. (Ver, no apêndice, "Orientação Religiosa").

Método — Nosso método de Adestramento consiste em fazer antes uma educação vinda de dentro do menino do que uma instrução vinda de fora; em dar jogos e atividades que, enquanto atrativas para o menino, irão seriamente educá-lo moral, mental e fisicamente.

Nosso fim, como escreveu Fisher, é promover "não tanto a aquisição de conhecimentos, mas o **desejo** e a **capacidade** de adquirir conhecimentos".

Em outros termos: a tarefa do Chefe de Lobinhos é entusiasmar o menino na direção certa. Agindo de acordo com este princípio ele poupará a si mesmo muitas dificuldades para atingir seu alvo e produzirá uma bela Alcatéia de meninos vivos e capazes.

Este processo constitui a grande vantagem do mestre moderno sobre os seus colegas antigos; ele desenvolve o rapaz antes para ser eficiente do que sábio, mais para ter caráter do que erudição, e justamente isto é o que conta, para se obter sucesso na vida.

Por "eficiência" eu não quero definir apenas a habilidade de ganhar dinheiro, mas a inteligência geral e a capacidade de viver uma vida independente, próspera e feliz.

Dizer sempre "não pode" é incitar o mal ou "o fazer o que não se deve". É preferível incutir o "bom espírito" ou "o fazer

o que é certo"; o espírito é para a ação, o que a pólvora é para o tiro.

Instrução moral diretamente inculcada — tal como a ordem unida e a disciplina militar, produz um belo verniz, mas se não existir por baixo de tudo isto, um caráter firme, bem amadurecido, isto de nada valerá, pois o verniz não dura.

Lord Morley disse. "É coisa bem conhecida pelos sábios, mas um perpétuo enigma para os néscios, que a moral diretamente inculcada é, invariavelmente, um instrumento sem força, um método estéril".

O velho e sábio Platão há muito tempo já nos deu a orientação certa em educação, que só hoje é que começamos a seguir, quando disse que em cada menino existe o bem inato e que o objetivo da educação deve ser — "desenvolver os seus instintos naturais de virtude por meios de exercícios apropriados". Lêr, escrever, contar, não são aqui mencionados, como essenciais, mas, sim, ampliar os instintos naturais, isto é, o caráter, por meio de exercícios e não somente por preceitos.

O menino comum (se é que existem meninos comuns) não deseja ficar sentado recebendo passivamente uma instrução teórica. Ele deseja estar de pé e realmente na prática de fazer coisas. Isto constitue uma ótima alavanca para se progredir no trabalho, se, ao menos, o mestre reconhecer que êste desejo é um instrumento útil em suas mãos.

A primeira coisa a fazer é, portanto, estudar o próprio menino, descobrir o que êle gosta e o que o desgosta, suas boas qualidades e defeitos, e orientar seu adestramento pelo resultado desta pesquisa.

Atitude do Chefe de Lobinhos

Dois são os pontos essenciais que devemos levar em conta quando nos ocupamos de Lobinhos. O primeiro é que o único homem que pode esperar um verdadeiro sucesso com os Lobinhos é aquêle que sabe ser "o seu irmão mais velho". O "Oficial Comandante" é péssimo e o "mestre-escola" estará condenado ao insucesso (apesar de, provavelmente, nos dois casos, a pessoa não queira reconhecer ou admitir o seu fracasso). O fato vem sendo provado diàriamente pelos excelentes resultados obtidos pelos nossos Chefes de Lobinhos, muitos dos quais, é claro, são senhoras.

Eu entendo por "irmão mais velho" alguém que sabe viver com seus Lobinhos em íntima camaradagem, tomar parte em

seus jogos e rir com êles, conquistando a confiança dêles e pondo-se naquela posição que é essencial para ensinar — aquela em que, pelo próprio exemplo, orienta na direção certa, em vez de ser um poste indicador, muito alto, sôbre suas cabeças, apenas apontando o caminho.

Mas não me interpretem mal, e não imaginem que eu peça ao Chefe de Lobinhos para ser "mole" ou "agua morna". Longe disto; a camaradagem necessita de firmeza e retidão de caráter se pretende ser de valor duradouro.

A Formação do Lobinho

A segunda coisa a saber, e isto é muito importante, é que um menino de 8 a 10 anos é psicológicamente muito diferente de um de 11 a 15 anos. Eu não quero dizer que aos 10 anos haja uma mudança brusca, mas devemos saber que o menino se desenvolve tanto no corpo como na mente relativamente com mais rapidez do que o rapaz mais velho e, para a média dos meninos, o período de transição é mais ou menos naquela idade.

Fases da Infância e Juventude

6 a 8 anos: Instinto dramático e faz-de-conta.

8 a 11 anos: Afirmção da própria individualidade e rivalidade.

11 a 15 anos: Culto dos heróis e solidariedade (lealdade na cooperação).

Pode-se admitir que os meninos na idade de Lobinho, tem as seguintes tendências: mentir, ser egoísta, ser cruel, e ser pretencioso ou hipócrita; mas é também preciso reconhecer que êstes atributos não são originários de instintos malignos. São mais demonstrações naturais da atitude característica da mente nesta idade.

Se mais tarde, na idade de Escoteiro, o menino tem o culto dos heróis, a vontade de fazer parte de um bando conduzido por um bom líder e de competir com outros bandos, inclusive em serviços cavalleirescos, é necessário reconhecer-se que, na idade do Lobinho, saiu apenas da crisálida da infância, é mais individualista, mais concentrado em si mesmo, que êle apalpa o solo para tomar pé, que pela primeira vez se julga capaz de fazer coisas e está ansioso por fazer algo sòzinho. E desde que tenha executado bem, não importa o que seja, sobe um degrau no conceito de si mesmo e quer se exhibir.

Saído apenas da idade dos brinquedos e ainda vivendo muitíssimo na terra do faz-de-conta, deseja tudo possuir e nada quer dar. Está, entretanto, no período mais moldável da sua vida.

Nesta idade existem várias sementes do mal que começam a brotar, como flexíveis gavinhas, aptas a tomarem uma má direção, mas muito fáceis de serem corrigidas e bem dirigidas.

A questão que nos perturba é: "Como poderemos fazer o máximo em benefício do menino?"

Um Chefe de Lobinhos, é evidente, deve saber reconhecer sem maior tardança, os defeitos onde eles se mostrem. A atitude normal dos pais, que esqueceram sua infância, consiste em reprimir de imediato estas tendências, nos raros casos em que são perpicazes bastante para descobri-las, mas a repressão é a pior de tôdas as atitudes.

Cortar os brotos é desviar ainda o crescimento dos ramos; e leva o menino a mentir com mais habilidade, a esconder o egoísmo, a encontrar uma melhor máscara para sua hipocrisia.

As qualidades que se mostram nestes três estágios podem ser resumidas do seguinte modo: —

Até aos 8 anos	Dos 8 aos 11 anos	Acima de 11 anos
DRAMATICIDADE	RIVALIDADE PESSOAL	COOPERAÇÃO
Aparecimento da construtividade, Faz-de-conta. Histórias de fadas, etc. Humor extravagante	Individualismo. Construtividade. Curiosidade inquisitiva. Ânsia por novas experiências. Paixão pelos novos jogos. Coleção de selos, recortes, etc. Traquinagem e jogos barulhentos. Incapacidade de repouso mental. Incapacidade de repouso físico. Crueldade. Irreflexão e descortezia. Gosto pela exibição. Histórias de atos de bravura.	Construtividade Engenhosidade inventiva. Jogos de Equipe Jogos com regras Disciplina Culto de heróis Romantismo Aventuras Virtudes atuantes. Sensibilidade Aparecimento da consciência. Senso de patético Senso de humor Senso de simpatia e compaixão.

Os meninos têm tendência a serem fanfarões e, por consequência, a mentirem sem segundas intenções, entretanto, é prudente curar este hábito nos primeiros estágios, evitando-se piores consequências.

Para curar de mentir é bom, quando se nota a mentira, não ralhar nem castigar o menino, mas apenas fazê-lo vêr que você não foi enganado. O desprezo dá muito bom resultado com alguns, e o ridículo, para curar outros é melhor ainda. Se ele ainda insiste em mentir, umas suaves palavras trocistas para mostrar-lhe que a mentira anterior não foi esquecida, com toda probabilidade, dará um bom efeito. Mas, por outro lado, você deve ter cuidado de não rememorar a toda hora, contra ele, as faltas antigas, mas mostrar que confia nêle e que acredita na sua vitória sobre êsses sinais de fraqueza.

A maneira prática de ensinar-se o desprendimento é a de habituar os meninos a darem objetos seus aos outros ou seus brinquedos aos camaradas.

É impossível a um menino ficar naturalmente quieto dez minutos, e muito menos por horas, como algumas vêzes se exige dêles na escola.

Devemos lembrar que ele sofre, mental e fisicamente, a "crise de crescimento".

O melhor remédio é mudar freqüentemente de assunto, deixá-lo correr um momento, ou organizar uma dança guerreira.

Para seus exercícios físicos não se contente em permitir apenas que ele corra fazendo coisas, porém ajude-o com conselhos, e se você não fôr muito gordo, com exemplos, mostrando ou ensinando:

Como correr

Como saltar em altura e extensão

Como pular

Como jogar bola.

Como arremessar

Como lutar, etc...

Isto é melhor para ele física e mentalmente, que a ginástica sueca, porque estas atividades são também boas para desenvolver seus órgãos e músculos de maneira natural, e são uma preparação direta para a prática de jogos

As relações entre o Chefe de Lobinhos e o Lobinho tem alguma analogia com os cuidados da Loba para com os seus Lobinhos, descritos no livro de W. J. Long, NORTHERN TRAILS (Trilhas do Norte), um livro, diga-se de passagem, no qual encontrarão os Chefes de Lobinhos, lindas histórias de lobinhos animais para serem contadas aos Lobinhos pessoas nas reuniões na caverna. Eis o trecho que ele descreve a loba:

"Nas belas e longas tardes ensolaradas de verão ela conduz os lobinhos a pequenas expedições onde êles caçam para si mesmo. Não caçam o grande caribú, nem tampouco a esperta rapôsa, mas ratos, camundongos e pequenos veados, a isto chega a ambição da mãe loba para com os seus filhotes... É surpreendente a rapidez com que os Lobinhos aprendem que não se caça com a mesma delicadeza com que se colhem morangos e como verificam que é preciso mudar de método de acôrdo com a caça, rastejar e não trotar diretamente sôbre um ouriço cacheiro, escondendo-se atrás das pedras ou moitas, até o momento preciso quando procuram pegar o açor ou a ptarmiga.

"Um Lobo que não souber caçar um gafanhoto, não aspirará a pegar um coelho — parece ser esta a intenção pela qual tôdas as tardes de sol, a velha loba conduz os lobinhos a passearem nas planícies junto as Tundras do Caribú. Lá na planície, durante horas esquecidas, caçam êles ágeis gafanhotos, precipitam-se sôbre as ervas seca, saltam para abater a caça volante fazendo das patas bastões, ou então saltam no ar com a bôca aberta e abocanham a presa, fazendo verdadeiros saltos acrobáticos a fim de evitarem uma cambalhota.

Depois com o riso cômico do focinho e o nariz afilado em ponto de exclamação, partem novamente à procura de outros gafanhotos.

"Trabalho ruim e mesmo ridículo é a caça aos gafanhotos..."

Esta é a impressão que nós temos; e talvez também tenha a velha loba que conhece todos os truques da caça, do grilo ao caribú, do pardal ao ganso selvagem.

Mas **o jogo é o primeiro e o maior educador** — isto é uma grande verdade, tanto para os animais, como para os homens — e para os lobinhos, sua louca correria atrás do gafanhoto, é tão apaixonante como para a Alcatéia dos velhos lobos a caça do javali, e também fértil em surpresas, como a cautelosa marcha sôbre a neve fresca à procura de um bando de lince.

Sem se aperceberem, êles, nestas horas ensolaradas de uma tarde de verão, brincando, aprendem muitas coisas que serão úteis mais tarde na vida.

O mesmo acontece com os nossos Lobinhos. Nós os ensinamos brincando, pequenas coisas que os tornarão capazes de fazerem, sèriamente, grandes coisas quando chegar a ocasião.

O grande princípio, quando nos ocupamos de uma Alcatéia de Lobinhos, o que mais os atrai e pode solucionar os seus

defeitos, é fazer da Alcatéia uma família feliz — repito, não somente uma família, mas uma **família feliz**.

Os meninos gostam de fazer barulho; deixá-los fazer. Quando brincam, que brinquem franca e sinceramente; ao Chefe de Lobinhos compete fazer o programa adequado para isso.

O riso é essencial — No adestramento do Escoteiro aconselhamos o desenvolvimento do sorriso como coisa útil e indispensável.

Quando se trata de Lobinho o sorriso não é bastante: o que é necessário é o **riso franco**. O riso vai de encontro a maior parte dos defeitos dos meninos porque ele é sinónimo de boa camaradagem e da franqueza. **O menino que ri muito, mente pouco.**

Como dirigir uma Alcatéia

Após ter dito alguma coisa a respeito da formação do menino e do modo de tratar com ele (e isto é muito importante se quisermos obter resultados no seu adestramento) vamos agora dar algumas sugestões sobre a organização e adestramento de uma Alcatéia.

No início, fique contente com um pequeno número de meninos. Alguns são tentados a começar com uma grande Alcatéia.

Isto constitui um erro.

Você precisa antes de tudo, em um quadro restrito, estabelecer uma norma de conduta, dar o tom certo; ter um punhado de fermento para levedar a massa quando você a tiver. Mesmo então não vise uma Alcatéia grande. Baseado em minha experiência dezoito é o número máximo que pude dirigir dando adestramento individual. Admitindo que você seja mais capaz, sugiro que vinte e quatro é o efetivo da maior Alcatéia que qualquer pessoa pode adestrar bem. Sem dúvida, você poderia fazer exercícios em massa com cento e vinte e quatro, mas isto não é adestrá-los.

Organização

O Sistema de Matilhas — As Tropas são divididas em Patrulhas. As Alcatéias em Matilhas.

As Matilhas são seis meninos sob o cuidado de um Primo que é auxiliado por um Segundo. Estes meninos têm a responsabilidade de ajudar a instruir e guiar os outros sob a **supervisão direta** do Chefe de Lobinhos.

Um Primo não é um Monitor mirim e não pode ser considerado capaz de cuidar e treinar sozinho a sua Matilha. A maioria dos Chefes de Lobinhos acha que os Primos devem ser Lobinhos de Duas Estrêlas e que os Segundos devem possuir uma Estrêla.

Aconselho aos Chefes de Lobinhos a convocarem o Conselho de Primos e dirigirem Reuniões de Instrução de Primos. O Conselho dos Primos compreende o Chefe de Lobinhos, os Assistentes do Chefe, os Primos e, algumas vezes, os Segundos. Estas reuniões devem ser feitas com regularidade, mas devem ser informais, uma espécie de reunião familiar. Nela se discutem os planos da Alcatéia e o Chefe de Lobinhos tem a oportunidade de corrigir, elogiar e aconselhar seus auxiliares.

A reunião de Instrução dos Primos geralmente será feita logo após o Conselho de Primos — as duas devem durar uns três quartos de hora a uma hora, no máximo. Na ocasião, as instruções antigas serão revistas e dadas novas atividades. A maioria dos Lobinhos tem curta ou péssima memória, por isto um Chefe de Lobinhos que deseja ter bons auxiliares — o que os Primos realmente são — deve dedicar a eles algum tempo.

REUNIÕES: Reunir a Alcatéia tantas vezes quanto seja possível, em dias e horas fixas. A pontualidade dos meninos provará, não tanto o desejo de obedecer, mas a ânsia de não perder algo interessante. De sua parte, a pontualidade deve ser absoluta, pois é muito necessária.

Seu programa deve ser preparado com antecedência.

Não deve haver interrupções para pensar o que vai fazer depois, e os meninos devem aprender nas reuniões alguma coisa, exceto preguiça e ociosidade.

Nunca deixe os meninos como espectadores ou esperando a vez. Cada Lobinho deve estar ocupado o tempo todo, seja trabalhando ou brincando.

Lembre-se que nesta idade a mente dos meninos não pode estar muito tempo com a atenção voltada para a mesma coisa. O seu programa deve, portanto, ser caracterizado por frequentes mudanças e deve existir variedades e contrastes.

Brincar é, para o menino, a coisa mais importante na vida, portanto, lance mão de muitos jogos.

Deve-se insistir sobre a perfeição nas minúcias, o cuidado nas pequenas coisas, sempre por meios de elogios, nunca por punições, nos detalhes da roupa, a limpeza do calçado, a colocação do lenço e, sobretudo, a sua vivacidade no andar e na postura e sua presteza na saudação.

Evite qualquer forma de exercícios ou formatura militares. "Formar em coluna por quatro" exceto para jogar "Baloo disse" deve ser "Tabu". A formação da Alcatéia é sempre em círculo, nunca em fileiras e você não terá o menor trabalho em formar o círculo, se seus Lobinhos compreenderem o grito "Lôbol! Lôbol! Lôbol!".

As reuniões devem começar a terminar com o Grande Úivo, e o seguinte esboço de programa, é um exemplo do que já foi verificado ser a maneira de trabalhar com sucesso.

Abertura — Grande Úivo, hasteamento da bandeira.

5 minutos — Inspeção dos uniformes, etc. Recebimento das contribuições.

10 minutos — Jogos ativos físicos ou mentais; por exemplo: um jogo em círculo de Matilha, uma corrida de revesamento.

15 minutos — Trabalho das Matilhas sob a direção dos Primos, supervisionados pelos Velhos Lôbos.

10 minutos — Jogos tranquilos, Dramatizações, Danças da Jangal.

10 minutos — Instrução sob a direção dos Velhos Lôbos.

5 minutos — Jogos tranquilos.

5 minutos — Uma palestra ou uma história.

Encerramento — Qualquer Cerimônia. Grande Úivo, Arriamento da Bandeira, Orações da Alcatéia.

CERIMÔNIAS — As duas cerimônias mais importantes do Lobismo são: a Investidura e a Passagem. Estas cerimônias não devem nunca ser improvisadas. O Esquema geral delas pode ser encontrado no 6.º e 15.º Bocados. A Chefe de Lobinhos poderá fazer quaisquer pequenas variantes para sua Alcatéia de acôrdo com seu gosto e dos seus Lobinhos, contanto que a estrutura geral seja mantida, e se tome todo o cuidado para que a cerimônia seja acessível à compreensão do Lobinho. Complicá-la muito, em geral significa confusão. A **simplicidade** e **solenidade** devem ser as notas dominantes em tôdas as Cerimônias para Lobinhos.

Pais — Um grande auxílio para obter bons resultados é manter-se em contacto com os pais dos Lobinhos, consultando seus pontos de vista e, principalmente, interessando-os pela explicação das razões das diferentes medidas que você adota. Você deve visitá-los pelo menos uma vez por ano, o convidá-los para

as festividades e acampamentos da Alcatéia e solicitar o auxílio no que concerne às atividades do Lobinho em casa.

Registros e Arquivos — Cada Alcatéia deve ter o seu arquivo mostrando a história de cada membro como Lobinho — e um simples Diário da Alcatéia que será interessante para lêr no futuro. Cada Matilha deve ter seu Livro de Matilha no qual será registrada a frequência e as contribuições, mas um dos Velhos Lôbos deve dar, de vez em quando, "uma olhada" nêle.

Contabilidade — O Chefe de Lobinhos deve fazer com que haja um Livro da Contabilidade da Alcatéia e, com referência às contribuições, os meninos têm o direito de verificar a sua contabilidade. É melhor designar alguém como encarregado dêsses aspectos da organização da Alcatéia e coordenar êstes assuntos com as outras seções do Grupo. Se a Alcatéia receber contribuições de estranhos, uma Comissão deve ser organizada, em conexão com o Grupo, para se ocupar dêstes assuntos.

Adestramento

Contar histórias — Um Chefe de Lobinhos pode, em qualquer ocasião, obter a atenção embevecida dos Lobinhos, contando-lhes uma história e, por meio dela, comunicar a lição que êle quer inculcar. A pílula assim dourada nunca falha se o contador de histórias é realmente bom. A história deve ser contada de maneira fácil, sem afetação, com alguma interpretação dramática — a voz aguda da velha, a voz lamurienta do chacal, a voz rosnada do tigre e o movimento das mãos para ilustrar o andar ondulante das serpentes, ou punho do lutador esmurando, etc... Mas não exagere a mímica porque senão o Lobinho presta mais atenção às suas ações do que às suas palavras.

Sobretudo, não se deixe interromper quando todos estão na expectativa para ouvir o climax — nenhuma pergunta da audiência ou a ela — continue a história até o grande suspiro da excitada satisfação no final.

Ocasionalmente, pode ser conveniente lêr uma boa história. Se isto é bem feito, os Lobinhos irão se habituando a apreciar o valor dos bons livros. Uma história contada é, entretanto, sempre melhor do que uma lida.

REPRESENTAÇÕES — Um outro processo valioso e muito popular de educação do caráter é o de caracterizar-se e representar pequenas peças.

Às vezes isto é útil em ligação com as histórias contadas aos Lobinhos.

É quase desnecessário apontar as vantagens para o desenvolvimento do menino ligadas à representação teatral: auto-expressão, concentração da mente, desenvolvimento da dicção, imaginação, a essência das emoções e das paixões, humor, pôse, disciplina, instrução moral e histórica, a perda da inibição, etc... O Chefe de Lobinhos reconhecerá tudo isto pela experiência, no momento em que compreender que mina de auxílios está na dramatização e como os meninos, estando na idade do drama, do faz-de-conta e da ficção, vêm ao encontro de seus esforços.

As brincadeira de adivinhação por mímica e as dramatizações improvisadas são também tão boas, ao seu modo, quanto as representações minuciosamente ensaiadas e elaboradas.

Jogos: Na primeira parte apenas cingí-me a dar, em cada etapa do adestramento, um ou dois exemplos de jogos ou práticas; não tive a pretensão de fornecer uma lista completa. À engenhosidade dos Chefe de Lobinhos compete inventar todos os jogos necessários.

Mas é preciso compreender-se que nesta orientação se encontram os grandes meios ou recursos para o sucesso, principalmente se os jogos forem considerados em relação aos benefícios físicos e morais para os meninos e se os jogos e exercícios forem grupados obedecendo a tais princípios:

Para disciplina e cooperação: — Jogos de equipes — Basquetebol, Futebol, Voleibol, Rounders, Hockey, etc.

Concentração da mente e do esforço: agarrar a bola, bola de gude, marcha sobre alpondras, pular carniça, etc.

Observação: — Jôgo do Kim, caça ao dedal, seguir pistas, caçar fôlhas, etc.

Construção: — Pandorga ou papagaio, aeromodelismo, modelagem na matilha etc.

Habilidade manual: — Nós, desenhos, montagem de ilustrações (para painéis e álbuns de recortes), artesanatos caseiros, etc.

Desenvolvimento físico: — Trepas, subir na corda, pular num pé só, salto em altura ou em extensão, pular corda, peteca, atirar a bola, cambalhota, corridas de revesamento de todos os tipos.

Golpe de vista: — "Longe e perto", "Padrões", "Quantos somos?" e outros.

Quando usados tendo em vista estas finalidades, os jogos valem tanto, para a educação, como as horas passadas nas escolas.

Acantonamentos de Férias da Alcatéia e Acampamentos de Lobinhos

Não existem oportunidades mais valiosas para estudar os Lobinhos, pois em poucos dias você aprenderá mais sobre eles do que em muitos meses de reuniões comuns, e você pode influenciá-los em matéria de caráter, higiene e saúde de tal modo que criará neles hábitos permanentes. É necessário, entretanto, não esquecer que os acantonamentos e os acampamentos são a mais séria responsabilidade que pode assumir um Chefe de Lobinhos. Não constitui coisa fácil, tirar meninos de suas casas e ser inteiramente responsável por eles enquanto estão consigo. O Acampamento, indispensável para os Escoteiros, não é essencial para os Lobinhos; **é até melhor não tentar acampar**, se não houver tôdas as facilidades e muita experiência de nossa parte. De qualquer modo é preferível levar somente uma parte da Alcatéia, os meninos mais velhos e mais responsáveis. Acantonamentos de Alcatéia e acampamentos de Lobinhos, não devem durar muitos dias. Um acampamento longo representa um enorme esforço para os responsáveis e o seu prolongamento arriscará deprimir e prejudicar a alegria instintiva natural dos meninos. Uma semana será o máximo, sendo muito melhor um fim de semana alongado, da noite de 6.^a feira até 2.^a ou 3.^a feira pela manhã. Também não é aconselhável levar os Lobinhos a acampamentos muito longe de casa. Uma curta distância representa para eles uma enorme aventura, e se acamparem longe de seus lares você enfrentará realmente dificuldades sérias em caso de doença ou qualquer tipo de acidente.

Nas férias da Alcatéia, quando os Lobinhos acantonam dormindo em um prédio, as coisas são mais fáceis do que quando dormem em barracas, mas sempre devem ser acompanhados, no mínimo por dois Escotistas qualificados com o Certificado de Nomeação, devendo um deles ser Chefe de Lobinhos ou o Assistente Distrital de Lobinhos. Quando os Lobinhos dormem em barracas, é necessário ter mais auxiliares e estabeleceu-se que deve existir no mínimo, um adulto para cada seis Lobinhos, além do Escotista encarregado.

Um mínimo de três adultos Escotistas nomeados, é desejável no acampamento de Lobinhos. Um Velho Lobo, assim, pode arcar com a responsabilidade geral do campo, outro fica encarregado da cozinha e um terceiro, será encarregado dos jogos e folguedos dos Lobinhos.

Acampamento misto de Lobinhos e Escoteiros não é em absoluto aconselhável, pois é inconveniente, para a Alcatéia e para a Tropa.

É aconselhável ler bons livros sobre acantonamentos e acampamentos de Lobinhos (existem em línguas estrangeiras) para aprender o que fazer e o que evitar.

Lembre-se que está, por vontade própria, se tornando o responsável pela segurança, saúde e conforto dos seus Lobinhos, e que eles não devem, em hipótese alguma, serem prejudicados e sofrerem pela sua inexperiência.

Aprenda como as coisas devem ser feitas, planeje tudo com antecedência: cuide de cada detalhe; não deixe nada para ser resolvido pela chance e o que fôr humanamente previsível, deve estar previsto, não esquecendo nunca os acidentes ou situações de emergência. Um bom acantonamento pode exercer uma influência duradoura sobre os seus Lobinhos.

Um mau acampamento, mal organizado ou dirigido, será um permanente descrédito para você, sua Alcatéia e todo o Movimento Escoteiro. É preferível adestrar os seus meninos por métodos possivelmente menos atraentes e mais lentos, do que correr o risco de lhes causar danos.

Finalmente, não tente dirigir uma Alcatéia antes de adquirir experiência e poder avaliar e compreender as dificuldades e as responsabilidades. Você deve ter o necessário conhecimento e experiência prática antes de aceitar os seus primeiros meninos.

Resumo

A idéia é: —

- Por meio da **Habilidade Manual**, desenvolver a aplicação e a construtividade.
- Por meio do **Estudo da Natureza**, desenvolver a observação, a religião e a bondade para com os animais.
- Por meios dos **Jogos**, estimular o riso, o bom gênio e a camaradagem.

- Por meio dos **Exercícios atléticos**, tirar partido da emulação individual para o desenvolvimento físico.
- Por meio dos **Jogos de Equipe**, desenvolver a generosidade, a disciplina e o espírito de grupo.

Para concluir, direi que o esquema por mim sugerido, foi deixado em esboço em muitos detalhes, e isto foi deixado assim de propósito.

Nada mais é do que um esquema, e o Chefe de Lobinhos, nêle baseado, poderá organizar seu programa de adestramento.

O essencial é que se compreenda perfeitamente o fim e o espírito aqui indicados.

Não desejo que os Chefes de Lobinhos se sintam estorvados pelas tradições, regras e programas.

Sua experiência pessoal e sua imaginação, seu próprio ardor juvenil e sua simpatia pela natureza dos meninos, serão os seus melhores guias.

Um ponto importante: não introduzir nunca o adestramento do Escoteiro diretamente no adestramento do Lobinho. O Escotismo não se adapta ao menino de menos de 11 anos e tende a roubar sua mais cara ambição: a de ser promovido à suprema dignidade de Escoteiro.

Espero, portanto, que êste Manual seja útil aos Chefes de Lobinhos, não só sugerindo-lhes as linhas gerais das atividades e as razões pelas quais elas são realizadas, mas também mostrando-lhes as dificuldades, que, no início, parecem montanhas, não passam de montículos, quando debatidas e resolvidas. Espero também que o trabalho propôsto seja fascinante para o instrutor e valioso para as jovens vidas que lhe são confiadas, que serão os futuros cidadãos de nossa Pátria.

APÊNDICE 1

Todos os Comissários, Assistentes e Escotistas do Grupo, inclusive o Chefe de Lobinhos e seus Assistentes, devem possuir um exemplar dos "Princípios, Organização e Regras" da União dos Escoteiros do Brasil, onde se concentram tôdas as regras sôbre o Lobismo.

As instruções gerais abaixo são baseadas no P. O. R.

O Grupo Escoteiro

Um Grupo Escoteiro completo é constituído de quatro Seções, uma de cada Ramo: Alcatéia de Lobinhos, Tropa de Escoteiros, Tropa de Escoteiros Seniores e Clã de Pioneiros. Mas, em qualquer época um Grupo pode ter apenas uma seção ou mais de quatro seções, de Ramos e Modalidades (básica, mar ou ar) iguais ou diferentes, ainda que seu primeiro objetivo deva ser tornar-se um Grupo completo, com uma seção de cada Ramo, para poder oferecer aos seus membros todo o programa progressivo e contínuo do Escotismo. Cada Grupo é administrativamente dirigido por uma Comissão Executiva, mas o adiestramento escoteiro dos Escotistas de Grupo, dos rapazes e dos meninos das várias seções é dirigido e supervisionado por um Chefe de Grupo.

O Chefe de Lobinhos

O Chefe de Lobinhos (ou o Assistente do Chefe de Lobinhos) é uma pessoa que possui um Certificado de Nomeação para êste cargo expedido pelo Comissário Regional em nome da União dos Escoteiros do Brasil para dirigir, ou co-dirigir a Alcatéia de um Grupo registrado, expressamente indicado no seu Certificado de Nomeação. Quando um Chefe de Lobinhos ou um Assistente deixa de dirigir ou co-dirigir a citada Alcatéia, deve devolver o Certificado de Nomeação ao Comissário Regional, através dos canais competentes.

As qualificações para o Chefe de Lobinhos ou o Assistente de Chefe de Lobinhos são as seguintes:

- a) uma completa compreensão dos objetivos morais e religiosos que servem de base ao plano do Escotismo.
- b) aceitar e estar disposto a fazer pessoalmente, ou a renovar, a Promessa do Escoteiro.
- c) ter posição social e cultura relativa às da Seção que vai dirigir para que possa ter a natural ascendência necessária ao exercício da Chefia.
- d) ter, pelo menos cultura de nível secundário.
- e) possuir relativa independência financeira, proporcionada por emprego ou outras fontes de renda que lhe garantam nível decente e estável de vida.
- f) estar em boas condições de saúde e possuir capacidade física para o cargo.
- g) ter entusiasmo pela vida ao ar livre, força de vontade e dedicação necessária à continuação da obra com energia e perseverança.
- h) ser capaz de consagrar à Seção o tempo necessário para reuniões e instruções, bem como para poder fazer excursões, bivaque, acantonamentos e acampamentos durante o ano.
- i) ter a idade mínima de 17 anos para ser Chefe de Lobinhos (ou Assistente de Chefe de Lobinhos).
- j) conhecer os livros do Fundador — "Escotismo para Rapazes", "Manual do Lobinho", "Caminho para o Sucesso", "Guia do Chefe Escoteiro", e também o P. O. R. e a literatura oficial básica sobre o Escotismo.
- l) ter o sincero desejo de aproveitar-se de qualquer oportunidade oferecida para fazer o curso de Adestramento de Chefes apropriado para o Ramo que dirige.

O Chefe de Lobinhos (e o Assistente) deve ser aprovado pelo Comissário Distrital e recomendado pela Comissão Executiva Local para a nomeação, após terem absoluta certeza, que a pessoa indicada, pelo seu caráter e vida pregressa, pode ter o encargo de dirigir rapazes, pois exercerá uma boa influência moral sobre eles. As mesmas autoridades devem agir, firme e prontamente, no caso de pessoa já nomeada que se revele depois moralmente incapaz. O Chefe de Grupo e o Chefe de Lobinhos não devem aceitar a ajuda nem mesmo em caráter provisório ou de estagiário, de qualquer pessoa que entre em contato com os meninos, sem antes informar ao Comissário Distrital deste oferecimento para que este possa investigar de quem se trata e permitir ou não a sua admissão. Este cui-

dado deve ser tomado mesmo quando a pessoa exibir algum documento que prove sua participação no Movimento em outro Distrito ou Região.

Pessoas de ambos os sexos podem ser Chefes de Lobinhos ou Assistentes de Chefe de Lobinhos, desde que tenham as qualidades morais e as qualificações exigidas. Normalmente o candidato a Chefe de Lobinhos ou o Assistente de Chefe de Lobinhos, antes da nomeação, deve fazer um estágio probatório de 3 meses numa Alcatéia ou fazer previamente um curso de Estágio e Orientação.

Uniforme de Chefe de Lobinhos

Os Chefes de Lobinhos do sexo masculino usam os uniformes da Modalidade do Grupo Escoteiro a que pertence a Alcatéia que dirige, conforme estão descritos no P. O. R.

Os Chefes de Lobinhos do sexo feminino usam o uniforme descrito no P. O. R., qualquer que seja a modalidade do Grupo a que pertence a Alcatéia.

Iniciando uma Alcatéia

No caso de um Grupo Escoteiro já existente, a Comissão Executiva do Grupo e o Chefe de Grupo, solicitam licença para formação de uma Alcatéia (ou de mais uma Alcatéia) no seu Grupo, ao Conselho Local e ao Comissário Distrital, indicando a pessoa ou pessoas idôneas, com as qualificações exigidas, para serem Chafe de Lobinhos e Assistentes de Chefe de Lobinhos.

No caso em que a criação da Alcatéia é também o passo inicial para a fundação do Grupo Escoteiro, a entidade (Igreja, Clube, Escola, Fábrica, etc.), a pessoa, ou o grupo de pessoas interessadas na criação do Grupo devem, em primeiro lugar, procurar um entendimento pessoal ou por escrito com o Comissário Distrital ou seu Assistente para a área, ou, na inexistência destes, diretamente com o Comissário Regional. Daí em diante cabe a estas autoridades darem toda a orientação para a formação de um Grupo Escoteiro (no caso iniciado por uma Alcatéia) de acordo com o P. O. R. Nenhum passo deve ser dado para reunir os meninos para praticar o Lobismo sem prévia Autorização Provisória do Distrito ou da Região, e aprovação das pessoas que irão exercer a Chefia.

Maiores informações, ver o folheto "Como organizar uma Alcatéia", obtido grátis, na União dos Escoteiros do Brasil — Direção Nacional.

Adestramento de Chefes

Os candidatos aos postos de "Velhos Lôbos" têm atualmente excepcionais oportunidades para aprender suas tarefas na direção de uma Alcatéia de Lobinhos.

O melhor adestramento inicial é trabalhar como Assistente de um Chefe de Lobinhos com bastante experiência pelo menos durante 3 meses. A leitura dos livros do Fundador e outros livros publicados sobre o assunto, a leitura do P. O. R. e a troca de comentários sobre livros e regulamentos com outros Chefes experimentados, aprofundam esse adestramento. Aprender as provas das Estrêlas tal como devem ser realizadas pelos Lobinhos e os requisitos para algumas das Especialidades, completam o adestramento inicial, que também pode ser realizado por um Curso de Estágio e Orientação.

Os próximos passos serão os Cursos Preliminares para Chefes de Lobinhos que são realizados anualmente em quase tôdas as Regiões. Esses Cursos colocarão o nôvo Chefe no caminho certo do Lobismo pela interpretação e aplicação das bases assentadas pelo Fundador neste Manual do Lobinho.

Depois virá o Curso da Insígnia de Madeira, nas suas 3 partes, Teoria (resposta a um Questionário), Prática (um Curso em Acampamento com a duração de 5 dias) e Aplicação (verificação do trabalho do Chefe de Lobinhos em sua Alcatéia) — que é a meta que cada Chefe de Lobinhos deve ter o sincero desejo de alcançar.

Espera-se que um Chefe ou Assistente,, ao aceitar a sua nomeação, esteja decidido a aproveitar tôdas as chances para se equipar melhor para a tarefa de orientar a formação dos meninos através do Lobismo.

Alcatéias

O Chefe de Lobinhos deve ter pelo menos um Assistente de Chefe de Lobinhos para assegurar a continuidade. Se Alcatéia tiver mais de três Matilhas deve conseguir mais um Assistente. Uma Alcatéia não deve ter mais de 24 Lobinhos, mesmo possuindo mais de 3 Escotistas. As Alcatéias não têm Modalidade.

A Comissão Executiva do Grupo Escoteiro deve dar assistência à Alcatéia em assuntos como: finanças, propaganda, obtenção da sede para as reuniões semanais, obtenção de material para adestramento. Dentro da Comissão Executiva do Grupo, pode ser formada uma Sub-Comissão encarregada de dar toda essa assistência à Alcatéia.

Matilhas

Uma Matilha é formada por 5 Lobinhos e um Primo. Elas têm os nomes das cores dos Lobos, (cinzentos, brancos, pretos, castanhos, vermelhos, fulvos, etc.) e os Lobinhos são marcados como pertencentes às diferentes Matilhas usando um pequeno triângulo de fazenda da cor da Matilha, cozido firmemente na parte superior do braço esquerdo, logo abaixo da costura do ombro. Este triângulo tem a ponta para cima. Os Primos usam dois cadarços amarelos em torno da manga esquerda. Os Segundos, auxiliares dos Primos usam um cadarço em torno da manga esquerda.

Uniforme do Lobinho

O uniforme oficial dos Lobinhos é o seguinte:

Boné tipo jóquei, azul marinho com frisos de cordão amarelo, botão no topo e pala curta, tendo na frente o distintivo da Cabeça de Lobo em pano tecido.

Camisa — azul marinho, de mangas curtas ou compridas de acordo com a Região; ponta da gola e passadeiras abotoadas; dois bolsos macheados com portinholas e botões pretos. Usada por dentro das calças.

Calção — Azul marinho, da mesma fazenda da camisa, sem bolsos laterais, com dois bolsos trazeiros aplicados, com portinholas e botões pretos, passadeira para cinto.

Lenço — triangular, com 60 cm de cateto, com a cor ou cores do Grupo, passando por cima da gola da camisa e fechando na gola com um anel.

Cinto — da mesma fazenda do uniforme, tendo um fecho de metal amarelo com a Cabeça do Lobo.

Meias — cinzas, compridas, com canhão.

Sapatos — pretos.

Abrigos — adequados para a chuva, frio ou mau tempo, de preferência do mesmo estilo e cor para os membros da mesma Alcatéia.

Equipamento — (quando necessário) bernal ou mochila de brim ou de lona; cantil pequeno, levado a tiracolo, privativo de seu dono.

Os Lobinhos, em nenhuma hipótese, usam apitos, cantis ou facas escoteiras no cinto.

Distintivos e examinadores

O distintivo de Lobinho (Cabeça de Lobo) usado no bolso esquerdo e no boné é concedido pelo Chefe de Lobinhos em nome do Escoteiro-Chefe após ter o menino completado as provas de admissão como Pataterra e feito a Promessa; sua concessão é completada com o Registro do Lobinho e o recebimento da Carteira de Identidade assinada pelo Escoteiro-Chefe. O Lobinho usa este distintivo durante todo o tempo em que fôr Lobinho.

A Primeira e a Segunda Estrêla são entregues ao Lobinho por aprovação do Chefe de Lobinhos, por ter passado no conjunto de provas respectivas, feitas uma a uma perante um Velho Lobo.

Uma Especialidade só pode ser outorgada quando o Lobinho passou em tôdas as suas provas, sempre que possível, perante um examinador independente e qualificado, designado pelo Conselho Local. Quando isto não fôr possível, o Conselho Local deve dar a permissão a Escotistas do Grupo, ou, em última hipótese, da Alcatéia, para atuar como examinadores. Esta recomendação visa valorizar as Especialidades aos olhos dos próprios Lobinhos. Depois de ter ganho o distintivo de Primeira Estrêla, o Lobinho pode conquistar até duas Especialidades; depois da Segunda Estrêla pode conquistar qualquer número de Especialidades.

Os Distintivos de Especialidades só podem ser usados por autorização do Comissário Distrital ou, em sua falta, pelo Comissário Regional.

O Distintivo do Cruzeiro do Sul, sempre que possível deve ser autorizado pelo Comissário Regional por recomendação do Comissário Distrital. Após a passagem, pode ser usado pelo Escoteiro até que conquiste a 1.^a classe.

As Estrêlas de Atividade do Lobinho — (com fundo amarelo) serão concedidas pelo Chefe de Grupo, após contagem de tempo de atividade de acôrdo com o P. O. R. As Estrêlas de Atividade conquistadas pelo Lobinho continuam a ser usadas durante tôda a sua vida Escoteira.

Orientação Religiosa

A Orientação Religiosa do Escotismo é aprovada pelas Autoridades Religiosas das principais religiões existentes, e deve ser cumprida por todos os Grupos Escoteiros.

1 — Todo o **Escoteiro** deve ter uma religião e seguir fielmente seus preceitos.

2 — Quando o Grupo fôr compôsto de **Escoteiros** de uma mesma religião, seus chefes devem ser, obrigatòriamente, da mesma religião e têm, como obrigação indeclinável, zelar pelas práticas e instrução religioso dos mesmo, de acôrdo como o Assistente Religioso.

3 — Quando o Grupo fôr compôsto de **Escoteiros** pertencente a diversas religiões, seu Chefes deverão respeitar as religiões de seus **Escoteiros**, verificando que cada um observe seus deveres religiosos. Nos acampamentos e reuniões tôdas as preces serão de caráter simples e assistência voluntária.

4 — Nos Grupos de denominação religiosa, os Escoteiros prestarão provas de religião, estabelecidas pelo Assistente Nacional Religioso do respectivo credo, como condição para ser promovido às diversas classes; nos demais Grupos, deverão ser exigidas as mesmas provas de religião, cabendo a instrução e tomada de provas de religião aos Assistentes religiosos do Grupo, ou sucessivamente, aos sacerdotes, às autoridades religiosas da igreja freqüentada pelo rapaz, ou aos seus pais.

5 — Os **Escoteiros** têm o dever de assistir as cerimônias religiosas do seu próprio culto e o direito de isolar-se no próprio acampamento para as orações coletivas e individuais, bem como para o estudo da sua religião.

6 — É vedado aos Chefes tornar obrigatório o comparecimento dos **Escoteiros**, a cerimônias religiosas que não as do seu próprio credo.

7 — Quando a religião de um **Escoteiro** proibir-lhe assistir as cerimônias ou práticas de outra religião, os Chefes devem zelar pelo estrito cumprimento dêste preceito.

Em suma — o Escotismo é um movimento franqueado a todos os que creem em Deus. A U.E.B. respeita e estimula a prática da religião de seus associados e Grupos Escoteiros e afirma que nenhum dos seus membros pratica o verdadeiro Escotismo sem cumprir seus deveres para com Deus através da sua própria religião. Inclui e facilita em todos os programas

de reuniões gerais, acampamentos e ajuris o culto e a prática das confissões religiosas dos participantes.

Quando, em qualquer tempo, um Escoteiro estiver afastado de qualquer religião, o seu Chefe deve fazer todos os esforços para pô-lo em contato com a religião a que seus pais pertencem ou àquela em que êle foi possivelmente batizado ou admitido em criança; o consentimento dos pais deve ser obtido em todos êstes casos e principalmente se o Escoteiro, não estando ligado a qualquer igreja, manifestar desejos de ser pôsto em contato com uma denominação religiosa.

Acantonamento de férias de Alcatéia e Acampamento de Lobinhos.

Nenhum Lobinho deve ir para acantonamento ou acampamento sem prévia autorização do Comissário Distrital. Salvo em circunstâncias excepcionais e com o consentimento específico do Comissário Distrital, Lobinhos e Escoteiros não podem acampar juntos.

Nos acantonamentos, os Lobinhos devem dormir em um prédio adequado (Séde de Grupo, casa paroquial, colégio, residência de uma família, etc.). Quando acampados, uma grande barraca, um toldo permanente, um páteo ou galpão cobertos, bastante grande para acomodar todos os Lobinhos acampados em caso de chuva, deve estar à disposição. Qualquer dêste abrigos mencionados devem ser adicionais às barracas em que os Lobinhos dormem.

Deve haver um número suficiente de sacos de dormir, ou cobertores adaptados em sacos de dormir, que permitam a cada Lobinho dormir num leito separado.

Os ataques ao acampamento são totalmente proibidos.

As regras do P. O. R. sôbre o aviso prévio de acampamento ou acantonamento devem ser rigorosamente cumpridas pelos Chefes de Lobinhos, e o Comissário Distrital não deve conceder autorização para acampamentos se não está certo que o Chefe de Lobinhos conhece e fará cumprir as regras do P. O. R. referentes ao assunto e também tôdas as regras de Segurança estabelecidas pelo P. O. R.

No caso de um Chefe de Lobinhos que esteja desejoso de levar os seus Lobinhos para um acantonamento ou acampamento pela primeira vez, ou daquele que em seu acantonamento ou acampamento anterior teve uma atuação deficiente,

com um relatório adverso da autoridade que o inspecionou, reclamações dos pais, ou quaisquer outras queixas, o Comissário Distrital deve exigir que uma comunicação seja feita antes de qualquer aviso aos pais ou aos Lobinhos, de preferência 90 dias antes da data prevista para seu início, para que possa inspecionar o local pretendido, conhecer as providências adotadas e designar, se fôr o caso, um seu Assistente ou outro Chefe de Lobinhos para fazer parte da equipe de direção do acantonamento ou acampamento.



APENDICE 2

OS SANTOS PATRONOS DO ESCOTISMO

São Jorge

Segundo o historiador Metafrestes, Jorge nasceu em Capadócia, uma província romana na parte central da Ásia Menor, habitada pelos Sírios. Era de ascendência nobre; depois da morte do pai, parece que se mudou com sua mãe para a terra natal desta — a Palestina.

Pouco se sabe sobre a sua vida, exceto que desde moço era cristão e pertencia à cavalaria do exército romano onde chegou a ocupar altos postos. Parece que esteve com as tropas romanas na Gália e nas ilhas Britânicas, na época do Imperador Aureliano (270-275) sob o comando de seu amigo e companheiro d'armas Diocles.

Quando Diócles, ou melhor, Gaius Aurelius Valerius Diocleciano (245-313) foi aclamado Imperador Romano, em 284, reformou a organização do Império (Tetrarquia com dois Augustus e dois Césares), adotou para reforçar sua autoridade a religião e as pompas das côrtes dos reis orientais e, como consequência, declarou guerra à religião cristã, Jorge renunciou à sua carreira militar e pública e enérgicamente censurou o Imperador pela crueldade das medidas contra os cristãos. Encarcerado, resistiu às pressões e às torturas, mantendo-se constante na sua fé. Não conseguindo a sua apostasia, o Imperador viu-se obrigado a condená-lo à morte pela espada. Foi martirizado em Lida (em hebreu Lud ou Lod, cidade em que hoje está o principal aeroporto de Israel, entre Tel-Áviv e Jerusalém) no ano de 303. Parece que Alexandra, esposa de Diocleciano, tocada pela fé do mártir, converteu-se logo a seguir ao Cristianismo, sendo uma das possíveis causas que levaram Diocleciano a renunciar o trono, fato inédito entre Imperadores Romanos, em 305, retirando-se para sua terra, Diocléa, próximo a Saloma, na Dalmácia.

Imediatamente após ao martírio, Jorge passou a ser venerado pelas igrejas cristãs do Oriente pelos grandes milagres e vitórias conseguidas sob a inovação do seu nome. Flavius Valerius

Aurelius Constantino, o primeiro Imperador Romano de fé cristã, que reinou de 313 a 332, antes que completassem 30 anos de sua morte, inaugurou uma igreja dedicada a S. Jorge, na nova capital do Império Romano, Constantinópolis ou Constantinopla (antiga Bizâncio e atual Estambul) e construiu outra sobre o seu túmulo na Palestina, cujas supostas ruínas são até hoje mostradas em Lida. Georgia, uma nova região romana, entre o mar Negro e o Mar Cáspio, vizinha da Armênia, hoje na U. R. S. S., recebeu êste nome em honra do santo mártir. O Imperador Justiniano, codificador das Leis Romanas, que reinou no Império Romano do Oriente de 527 a 565, construiu uma igreja dedicada a S. Jorge em Bizanes na Armênia. Nesta época já havia em Constantinopla seis igrejas dedicadas ao mártir, sendo a mais célebre a de S. Jorge Manganes (braço de S. Jorge), talvez chamada assim por possuir esta relíquia.

Na igreja ocidental também seu culto era intenso. S. Gregório de Tours, bispo e historiador (544-594) menciona as peregrinações dos cristãos do ocidente ao túmulo de S. Jorge. A cidade de Gênova o elegeu então seu patrono. Na Espanha, nesta época, sua festa era dia santo.

Porém, na devoção de S. Jorge, nenhum país se distinguiu como a Inglaterra. No século VIII tornou-se patrono da Ordem da Cavalaria dos ingleses. Parece que já no tempo dos reis normandos, no século XI, como se vê em antigos monumentos, S. Jorge era considerado padroeiro do país. A bandeira de S. Jorge — um retângulo branco com duas faixas vermelhas de lado a lado, formando uma cruz — era a bandeira dos Cruzados — os cristãos da Europa que do século XI ao século XIII fizeram muitas expedições militares para libertar a Terra Santa do domínio dos muçulmanos — e êste desenho era muitas vezes repetido, principalmente pelos ingleses, nas túnicas ou jaquetas que vestiam sobre as cotas d'armas. Dizem que na Primeira Cruzada, durante o sítio de Antíóquia, em 1098, os Cruzados tiveram a visão de S. Jorge, montado num cavalo branco e lutando ao seu lado. Na Terceira Cruzada (1189-92) os ingleses sob o comando do Rei Henrique II e depois sob o comando de seu sucessor Ricardo I (Coração de Leão), passaram a usar a bandeira de S. Jorge como Bandeira da Inglaterra. É certo que ainda no tempo das Cruzadas, por decisão do Concílio Nacional de Oxford, em 1222, S. Jorge tornou-se oficialmente o Patrono da Inglaterra. Eduardo III da Inglaterra pôs sob a prote-

ção dêste Santo a Ordem da Jarreteira, por êle criada em 1340. Também Frederico III da Alemanha, em 1468, criou a Ordem Militar de S. Jorge.

Todos conhecem a lenda e as imagens alegóricas de S. Jorge — um jovem, numa armadura de cavaleiro, montado num cavalo branco, matando um dragão para salvar da morte uma princesa ou uma donzela — uma maneira dramática de mostrar a vitória do bem sôbre o mal, representando a figura feminina a fé ou a igreja de Cristo. No entanto, nas mais antigas Atas da vida de S. Jorge da igreja oriental e nos hinos antigos da liturgia da igreja grega, nunca esta lenda ou o dragão são mencionados, parecendo, portanto, que a imagem e legenda, tal como a conhecemos hoje, foram criadas na época das Cruzadas, talvez ligada à visão do sítio de Antióquia.

A bandeira de S. Jorge, representando a Inglaterra, unida à bandeira da Escócia (Cruz de Santo André) em 1602, e a bandeira da Irlanda (Cruz de São Patrício) em 1801, vieram a formar a "Union Jack", atual bandeira da Grã-Bretanha e da Comunidade Britânica.

Muito naturalmente, ao unir os ideais da antiga Cavalaria ao Escotismo, Baden-Powell tornou S. Jorge — Patrono dos Escoteiros. O dia 23 de Abril, dia de São Jorge, é em muitos países e no Brasil o dia do Escoteiro. Uma das medalhas de mérito da União dos Escoteiros do Brasil é a Cruz de São Jorge.

São Paulo

Saul ou Saulo, judeu, filho de judeus, segundo a Lei circuncidado no oitavo dia, da geração de Israel, da Tribo de Benjamim, nasceu na cidade de Tarso, pôrto bem conhecido da Província Romana da Cilícia, na Ásia Menor. Declara-se Fariseu isto é, do ramo do judaísmo que acredita na ressurreição, anjos e espíritos, enquanto que os Saduceus não acreditam em nada disto. Declara-se também cidadão romano, e talvez por isto também se chama Paulo ou Paulus, nome comum em cidadãos romanos da Ásia Menor. Tarso era uma cidade oriental helenizada em que havia uma escola de filosofia grega dirigida por Estoicos; sua população judia conservava sua identidade pela religião, centralizada na Sinagoga e pela satisfação orgulhosa de pertencer ao povo eleito de Deus. Saulo deve ter nascido mais de 10 anos depois do natal de Jesus, mas não se sabe com que idade veio aprimorar seus estudos em Jerusa-

lém, como discípulo do famoso mestre da Lei, Gamaliel; é certo que não conheceu Jesus, o que talvez indique sua chegada a Jerusalém após a crucificação.

Inteligente, culto, falando hebreu, aramaico, latim e grego devia estar, como estudante, entre aqueles da "Sinagoga dos Libertos... e dos que eram da Cílicia e da Ásia Menor", que, por pura provocação, discutiram com o diácono Estêvão, e que derrotados pela sabedoria e espírito que falava nêle, amotinaram o povo, levaram-no ao Príncipe dos Sacerdotes e mataram Estêvão por apedrejamento. Os que apedrejam deixam suas mantas guardadas aos pés do jovem Saulo, chocado ainda pelas perigosas doutrinas de Estêvão contra o templo e denunciando a infidelidade tradicional do povo judeu aos ensinamentos de Deus, e assombrado agora com a fé e alegria de Estêvão diante da morte. Para Saulo, com seu pensar retilíneo, parece que se o crucificado, condenado pelos Sacerdotes da Lei, ressurgiu dos mortos, como dizem, então os judeus estão condenados. Porém, judeu fiel e estrito cumpridor da Lei que era, Saulo acredita que é loucura aceitar êsses testemunhos humanos contra o julgamento do Sinédrio, que declara Jesus um impostor. Convence-se, portanto, que é preciso esmagar êsse perigoso bando de fanáticos que inventou esta ressurreição. E Saulo com os outros começa a invadir com violência a casa dos cristãos para levá-los para o cárcere. Não contente com isto quer esmagar os seguidores do Crucificado nas cidades próximas, pede cartas ao Príncipe dos Sacerdotes para a Sinagoga de Damasco e para lá segue com seu bando.

Um clarão vindo do céu joga por terra Saulo e seus companheiros, próximo a Damasco, e êle ouve uma voz: "Saulo, Saulo, por que me persegues?" Saulo, cegado por uma luz intensíssima pergunta: "Quem és tu, Senhor?". Responde-lhe a voz: "Eu sou Jesus a quem persegues. Dura coisa é para ti recalcitrar contra o aguilhão."

A revelação deixa Saulo atônito: não há mais dúvida, o Crucificado realmente ressuscitou; agora a testemunha humana é êle mesmo. E entrega-se à vontade de Deus: "Senhor, que queres tú que eu faça?" E recebe a missão: "Levanta-te, entra em Damasco e aí te será dito o que deves fazer". Saulo levanta-se do pó da estrada, de olhos abertos, mas cego pelo intenso clarão, é levado pela mão dos companheiros até a casa de Damasco em que ia se hospedar, onde passa três dias sem ver, sem comer e sem beber, em contínua oração. Ananias, cristão de Damasco, impondo-lhe as mãos faz com que recupere

a vista e informa-o que é o instrumento escolhido para levar o nome de Deus diante das gentes, dos reis e dos filhos de Israel. Batizado, Saulo fica alguns dias com os cristãos de Damasco, e prega na Sinagoga: "Jesus é o filho de Deus". Volta-se contra o traidor o ódio dos judeus que querem matar o nôvo fanático. Os cristãos protegem-no e, sabendo que há ciladas nas portas da cidade, descem-no à noite, pela muralha, escondido num cesto. E Saulo passa uma temporada no deserto da Arábia ao sul de Damasco, orando e meditando, pois houvera em seu pensamento uma grande reviravolta entre o antes e o depois da visão. Sòzinho, no seu retiro, medita profundamente, revê suas crenças e sua posição à luz da nova experiência; e da cultura de teólogo judeu-farizeu agora iluminado pela graça, começa a desenvolver-se uma visão doutrinal, religiosa, genial, que fará de Paulo o primeiro e maior teólogo cristão.

Cumprir a Lei e fazer as obras não leva ninguém à justificação e à salvação. A Lei é uma mensagem espiritual, mas o homem é carnal. A Lei ensina a ser virtuoso, mas é também pela Lei que o homem conhece o pecado, e o conhecimento do pecado, por si só, não leva à obediência, e pode, ao contrário, tornar-se um impulso para o pecado; o homem é egoísta e rebelde e seu inconsciente determina ações que contrariam o seu pensamento consciente. O querer está ao seu alcance, mas não acha meios de fazer perfeitamente o que quer; não faz o bem que quer, mas o mal que não quer. A única solução, conforme sua própria experiência, é a graça, obtida pela fé: amar e entregar-se a Deus e deixar que Ele o dirija através de Sua graça. A fé atinge o coração e inscreve a Lei no mais íntimo do ser. A fé, e só a fé, torna eficazes as obras boas e vida virtuosa. A fé, e só a fé, justifica e salva, obtém a graça, realiza aquilo que as obras da Lei não podiam realizar. A vinda de Jesus, o Messias, tornou secundárias as obras da Lei, a circuncisão da aliança e a raça do povo eleito, como requisitos para a justificação; o que importa para a salvação é a fé, a graça de Deus, o operoso amor a Deus e ao próximo, a revelação universal a toda a gente e a imitação de Jesus Cristo, isto é, viver em Cristo.

Apóstolo, sua missão não veio por intermédio de homens, mas diretamente por revelação de Jesus Cristo já ressurgido dos mortos. Após a revelação, sem consultar ninguém, sem ir a Jerusalém ouvir os que eram Apóstolos antes dêle, pois conheceram e viveram com Jesus na vida terrena, Saulo meditou profundamente e inspirado pela graça de Deus, chegou a

uma nova e aprofundada compreensão doutrinal de Cristo e, do deserto, voltou para Damasco para pregá-la. Só três anos depois vai a Jerusalém ver Pedro, o príncipe dos apóstolos e passa com ele 15 dias. Além de Pedro não encontra nenhum dos outros apóstolos senão Tiago. Vai de Jerusalém para Tarso, passando muitos anos pregando na Cilícia, até Bernabé vir buscá-lo para ajudar na evangelização de Antióquia, onde, depois de quase um ano, Saulo tem no templo uma visão arrebatadora, com a revelação da conversão direta dos gentios, sem necessidade de antes terem eles de se tornarem judeus através da circuncisão, bastando tornarem-se cristãos através do batismo. Vai conferir com aqueles que eram de maior consideração, Simão Pedro, João e Tiago, as colunas da igreja, este evangelho para os gentios. Fica reconhecido que Paulo é o Apóstolo dos não circuncidados assim como Pedro, o dos circuncidados. Inicia-se para Paulo o grande surto das viagens missionárias espalhando o Cristianismo pela Ásia Menor, Macedônia e Grécia. Apesar de ser o Apóstolo dos gentios, em todos os lugares Paulo em primeiro lugar ia à Sinagoga levar o evangelho aos Judeus. Só quando se recusavam a ouvi-lo ou o expulsavam é que ia pregar a doutrina de Cristo aos não judeus.

1.ª viagem — 45 — 49 — Antióquia, Selêucia, na Síria; Salamina e Pafos em Chipre; Perge, na Panfília, a pequena Antióquia da Pisídia; Icônia, Listra e Derbe, na Licaônia, voltando daí pelas mesmas cidades até Perge, onde passam para Atália e foram para Antióquia da Síria.

Concílio de Jerusalém — 50 — Para solucionar divergências sobre as obrigações dos gentios, reúnem-se as duas igrejas (Jerusalém e Antióquia) sendo que Paulo vê seu ponto de vista se tornar vitorioso.

2.ª viagem — 50 — 53 — Visita às mesmas igrejas de Perge a Derbe atravessa a Frígia, a Galácia e a Mísia, até o pôrto de Trôade, onde embarca para Europa, indo para a Macedônia através de Samotrâcia e Neápolis, chegam a Filipos, passando a Anfípolis, Apolônia e a Tessalônica, daí para Beréia e depois para Atenas, de onde Paulo foi para Corinto na Acáia onde ficou 18 meses e escreveu, em 52 e 53, a 1.ª e a 2.ª epístolas para os Tessalonicenses. Paulo embarcou depois de volta para Síria, passando em Cencris, Éfeso, Cesaréia, Jerusalém e Antióquia.

3.^a viagem — 54 — 58 — Visitou os cristãos da Galácia e Frígia e chegou a Éfeso onde ficou 3 meses e escreveu a 1.^a Epístola aos Coríntios. Passa para a Macedônia e de Filipo escreve a 2.^a carta aos Coríntios. Segue para a Grécia e daí para Corinto onde escreveu as epístolas aos Gálatas e aos Romanos. Volta 3 meses depois novamente pela Macedônia, de onde parte para Trôades, seguindo para Asson por terra e de navio por Metilene, Quio, Samos e Mileto, daí para Cós, Rodes, Pátara, Tiro, Ptolomeida, Cesareia e Jerusalém.

Prisão de Paulo — Prêso em Jerusalém é enviado para Cesaréia onde fica mais de dois anos prêso, e, tendo apelado para César, é embarcado num navio que passa em Sidon, atravessa o mar entre Chipre e a Panfília e a Cilícia e chega a Listra de Lícia, onde mudam de navio que pára em Bons-Portos junto a cidade de Talassa, Asson e, após 14 dias de tempestade, naufragam em Malta. Três meses depois embarcam, passando por Siracusa, Regio, e Puzzoles, seguindo daí para Roma onde fica durante dois anos e envia as epístolas aos cristãos de Éfeso, de Colosso, e de Filipo, além de uma carta particular a Filemon. Estamos em 63 e, para o período que se segue, já fóra do relatado pelos Atos dos Apóstolos, há hipóteses e tradições divergentes.

Segundo a primeira hipótese, Paulo julgado pelos representantes de Nero, Burro e Seneca, é absolvido e liberto em 63. Envia êste ano ou no seguinte a Epístola aos Hebreus. Faz uma **4.^a viagem** à França e Espanha. Depois faz uma **5.^a viagem** indo a Colossos, Trôades, Mileto, Creta, Macedônia, Corinto e Nicópolis. Da Macedônia escreve a 1.^a Epístola a Timóteo, então Bispo no Éfeso e a Epístola a Tito, bispo em Creta. Volta a Roma em 66 onde escreve a 2.^a epístola a Timóteo, sendo prêso juntamente com S. Pedro e morrendo, após um ano de cativo, em 29 de junho de 67, decapitado (por ser cidadão romano), na via Ostiense.

Segundo outra hipótese, não há a absolvição e Paulo segue esperando o julgamento até que é morto entre 63/67. As Epístolas chamadas Pastorais (Timóteo e Tito) ou não são dêle ou são de anos anteriores.

Saulo ou Paulo foi o primeiro teólogo do Cristianismo e com suas viagens missionárias espalhou o Cristianismo pelo mundo. As imensas distâncias que percorreu, por mar ou por terra, a pé ou a cavalo, levando a palavra de Deus, faz dêle um exemplo para a "Fraternidade do ar livre e do Serviço" que é o

Pioneirismo. Os "Routier" de França, os primeiros a fazerem de S. Paulo seu Patrono, sentiam-se muito naturalmente companheiros dêste Apóstolo, convertido numa estrada, e durante tantos anos caminheiro nas estradas da Palestina, Ásia Menor, Macedônia e Grécia.

São Francisco de Assis

Giovanni Francesco di Bernardone, filho de rico mercador de tecidos, Pietro di Bernardone, nasceu em Assis, na Úmbria, em 1211. Estudou na escola da igreja de S. Jorge, e além de lêr e escrever latim, aprendeu francês e a literatura dos trovadores. Adolescente rico, participava da juventude desocupada e turbulenta da cidade, mas sem transviar-se em grandes lapsos morais. Aos 21 anos participou da guerra entre Assis e Perúgia. Foi aprisionado e, ao conseguir a liberdade, estava seriamente doente.

Foi, nessa ocasião, levado a lêr o evangelho de S. Mateus e a meditar profundamente sôbre o sentido da vida e da morte. Curado, quando ia continuar sua carreira militar, juntando-se às tropas de Walter de Brienne, em Espoleto, teve uma visão que transforma sua vida, iniciando um período de experiências espirituais, procurando viver conforme os ensinamentos de Jesus.

Volta para Assis e entrega-se à solidão e à prece; numa gruta próximo a Assis tem uma visão de Cristo; sentindo que é como o "jovem rico" descrito no evangelho, resolve fazer uma experiência de pobreza; vestido de trapos, junta-se a uma peregrinação de pobres que vão a Roma, vivendo todo o tempo de esmolas; nesta ocasião, faz o voto de nunca negar auxílio a um pobre que o pedisse, o que cumpre à risco, interrompendo qualquer serviço para atender a um pobre ou dando ao mendigo até mesmo a sua capa; dando esmola a um leproso, e sentindo repugnância, vence-se a si mesmo beijando a mão do doente.

Na igreja de S. Damião, que está em ruínas, em intensa meditação ouve o comando do Crucificado que está sôbre o altar: "Vai Francisco e reconstrói minha casa". Compreendendo esta ordem ao pé da letra, tira peças de fazenda da loja do pai e galopa para Feligno, onde vende por qualquer preço fazendas e cavalo. Procura entregar na volta o dinheiro ao Cura de S. Damião, que ao saber da origem do dinheiro, o devolve ao pai de Francisco. Furioso com a "loucura de Deus" que se apossou de seu filho, Pietro di Bernardone primeiro o encarcera

em casa, mas não consegue com conselhos, propostas, ameaças e castigos físicos vencer a impassibilidade, o obstinado mutismo e o completo jejum do rapaz. Desesperado, entrega o filho às autoridades civis, denunciando-o como ladrão das peças de fazenda; a tôdas as acusações e interrogatórios, Francisco "não responde palavra alguma", de modo que as autoridades sem saber que decisão tomar, mas sabendo que havia no caso aspectos religiosos, convencem Bernardone a levar o filho a ser interrogado pelo Bispo.

Lá, antes de qualquer acusação, diante do atônito Bispo, Francisco se pôz nú, conservando apenas sôbre a pele sangrenta o cilício de crinas e pontas de arame que usava como penitência, e disse ao pai, entregando-lhe tôdas as roupas: "Devolvo-lhe tudo o que é seu. Até agora chamei-o de meu pai na terra. Mas de agora em diante só tenho um pai e posso dizer com verdade — Pai nosso que estais no céu". Separava-se o filho de seu pai, mostrando amar mais a Deus do que aos genitores. O Bispo deu-lhe uma capa de estaménha para cobrir-se e Francisco foi viver na floresta do monte Sunábio, renunciando à vida de família e aos bens materiais para abraçar uma vida de pobreza. Com as esmolas e seu trabalho pessoal reconstrôe, sucessivamente, a Igreja de S. Damião, a capela de S. Pedro Apóstolo e a Capela de Santa Maria dos Anjos, a Porciuncula, na planície abaixo de Assis.

Em 24 de fevereiro de 1208, festa de S. Matias, ouve como uma revelação as palavras do evangelho de S. Mateus: "Não deveis possuir nem ouro nem prata, nem ter dinheiro nas vossas cintas, nem alforge para o caminho, nem duas túnicas, nem calçado, nem bordão; porque o operário é digno de seu alimento. Em cada cidade ou aldeia em que entrardes, informai-vos de quem há nela digno, e ficai lá até que vos retireis".

Reconheceu claramente que esta era a regra que Deus lhe dava para observar e terminada a missa, tira os sapatos, distribui aos pobres as poucas moedas que possuía e começa a viver totalmente sua regra de pobreza apostólica. Começa a pregar por tôda a parte a necessidade de penitência, com tal eloquência que pecadores se convertem e alguns discípulos se juntam a êle nesta simples regra de vida. Quando já eram 12 os discípulos, tal como Jesus manda-os pelas aldeias e cidades para prégar penitência, preparando-os com a leitura do evangelho de S. Mateus (Sermão da montanha, V, VI, VII; Instruções aos apóstolos, X). Recordou as palavras do Salmista: "Entrega ao Senhor os teus cuidados e êle te sustentará" e

deu-lhes também uma simples regra de vida por êle composta. Quando voltaram de suas missões, foi com êles ao Papa para suplicar a aprovação da regra e a constituição de uma Ordem. Inocência III recebeu-os bondosamente, mas achando que esta organização simples e primitiva era mais uma fraternidade que uma ordem monástica e a regra de vida a que se propunham era bastante difícil de ser praticada. Mas atendendo as suplicas de Francisco e seus companheiros, deu, de bôca, uma aprovação provisória, tornou-os membros da Ordem dos Frades Menores clérigos e êles elegeram Francisco como Superior; Francisco prometeu obediência ao Papa e os outros prometeram obediência a Francisco, em 1209.

Na sua volta a Assis, os irmãos menores obtiveram da Abadia Beneditina do Monte Sunábio o uso de pequenina capela de S. Maria dos Anjos, a Porciuncula. Em tôrno os frades construíram para si cabanas de galhos e ramos, mas não tinham vida sedentária ou contemplativa; percorriam aos pares o campo, com roupas grosseiras de camponeses, trabalhando para ganhar sua alimentação diária, dormindo em celeiros, sob as árvores, ou nas portas das igrejas, misturados com trabalhadores e pobres, leprosos e vagabundos, a todos pregando Cristo e procurando converter. O objetivo do movimento era a imitação da vida evangelica e muito especialmente, a pobreza da vida de Jesus. Não deviam possuir os frades, nada, absolutamente nada, até o ponto em que isto fôsse possível com a vida. Deviam ganhar o pão de cada dia com trabalho de suas mãos, e só mendigar quando não pudessem trabalhar; não deviam guardar provisões para amanhã, não fazer estoque, não acumular capital, não possuir terra. Ninguém até hoje procurou, como Francisco, imitar, tão seriamente, a vida de Cristo e realizar, tão ao pé da letra, o trabalho de Cristianização pelos próprios métodos de Cristo. Esta é a principal característica do espírito de São Francisco, sendo traços secundários o amor à pobreza, o pregador itinerante, o assistente social e o amante da natureza.

Êle considerava tôda a natureza como o espêlho que reflete a glória de Deus; no "Cântico das Criaturas" chama de irmãos e irmãs o Sol, a Lua, o Vento, a Água e, até a "Irmã Morte". Pedia perdão ao "Irmão Asno" — seu corpo — por sofrer tanto com suas penitências. Mas, acima de tudo, êle tinha um sentido profundo da fraternidade de tôdas as criaturas humanas como filhos de Deus, e considerava que "não seria amigo de Cristo se não tratasse com carinho aquêles por quem Cristo morreu".

Dizem as lendas que, quando o povo não queria ouvi-lo, êle ia pregar aos pássaros, aos peixes, aos animais da floresta; quando um lobo andava dizimando os rebanhos de Gubbio e atacando seus habitantes, Francisco foi procurar o "Irmão Lobo" e convenceu-o a tornar-se doméstico, alimentando-se com o que lhe fôsse dado pela caridade dos habitantes.

O número de irmãos crescia sempre extraordinariamente e o campo de trabalho se espalhou primeiro pela Umbria, Perugia, Cortona, Pisa, Toscana e tôda a Italia; depois passou para o Alemanha, França, Espanha e Hungria.

Em 1212 Francisco inicia a sua segunda Ordem, para Freiras, dando o hábito a uma nobre dama de Assis que se tornou Santa Clara. Na primavera de 1212, parte para a Terra Santa, mas um naufrágio no Adriático o faz voltar. Um ou dois anos depois, a doença o faz abandonar uma viagem para pregar aos Mouros da Espanha. Em 1217 quer ir a França mas o Cardeal Ugolino (futuro Papa Gregório IX), protetor oficial da Ordem, acha que êle não pode se afastar da direção da Ordem. Em 1219 êle vai para o Egito onde os Cruzados estão sitiando Damietta e, com o Irmão Iluminato, vai ao campo dos Sarracenos, prega ao Sultão, que impressionado, deu-lhe, conforme diz a tradição, licença para visitar a Terra Santa.

Porém, distúrbios entre os irmãos e os dois vigários que Francisco tinha deixado para substituí-lo fizeram com que voltasse precipitadamente, e convocasse um Capítulo Geral extraordinário. Em 1221, Francisco cria a sua Ordem Terceira dos Irmãos e Irmãs da Penitência, uma fraternidade leiga que, sem votos religiosos, se compromete seguir os princípios da vida franciscana. Quando o Capítulo se reuniu, Francisco reconhecendo que não tinha habilidade para dirigir uma Ordem Mundial, abdicou do pôsto de Ministro Geral designando Pedro Catani como vigário, e um ano depois, por morte dêste, Elias de Cortona, provincial da Síria, que foi quem tornou os Frades Menores uma das maiores Ordens religiosas. Logo depois disso, se dá a aprovação oficial da Ordem dos Frades Menores em 1223, decretando também que haverá um ano de noviciado antes da profissão de fé e que os votos são eternos.

Francisco se afasta de tôda a vida social e, na montanha, quando no retiro de Alverno se prepara para festa da Assunção de Nossa Senhora e para o dia de S. Miguel com um jejum de 40 dias, pede a Deus que lhe mostre como melhor servi-lo e três vêzes abrindo os evangelhos para resposta, cai nas referências à paixão de Cristo. Tem uma grande visão de Cristo

crucificado na festa da Exaltação da Cruz (14 de Setembro) e em seu corpo apareceram as cinco chagas de Cristo, que durante a sua vida êle procurou ocultar mas que se tornaram conhecidas de todos após a sua morte, em Porciuncula, em 3 de Outubro de 1226, após dois anos de dôres constantes e quase totalmente cego. Segundo o Irmão Leão, confessor e companheiro do santo, S. Francisco morto parecia alguém que tivesse acabado de ser tirado da cruz, nú, de braços abertos, no chão da Porciuncula.

Foi canonizado em 1228 e sua festa marcada para 4 de Outubro. É o Santo Patrono da Itália. Seu amor à natureza, suas lendas sobre a pregação aos animais e a conversão do Lobo de Gubbio, fizeram com que fôsse, na Itália e na França, aclamado como o Santo Patrono dos Lobinhos.

BIBLIOTECA PARA O CHEFE DE LOBINHOS

COMEÇO DE PISTA — Padre Adauto Menezes (Editôra Escoteira)

COMO ORGANIZAR UMA ALCATÉIA — (Edição SESC-UEB)

GUIA DO LOBINHO — Carlos Gusmão de Oliveira Lima (Editôra Escoteira)

GUIA DO CHEFE ESCOTEIRO — Baden-Powell (Editôra Escoteira)

LIVRO DE JOGOS — Boto Velho (Editôra Escoteira)

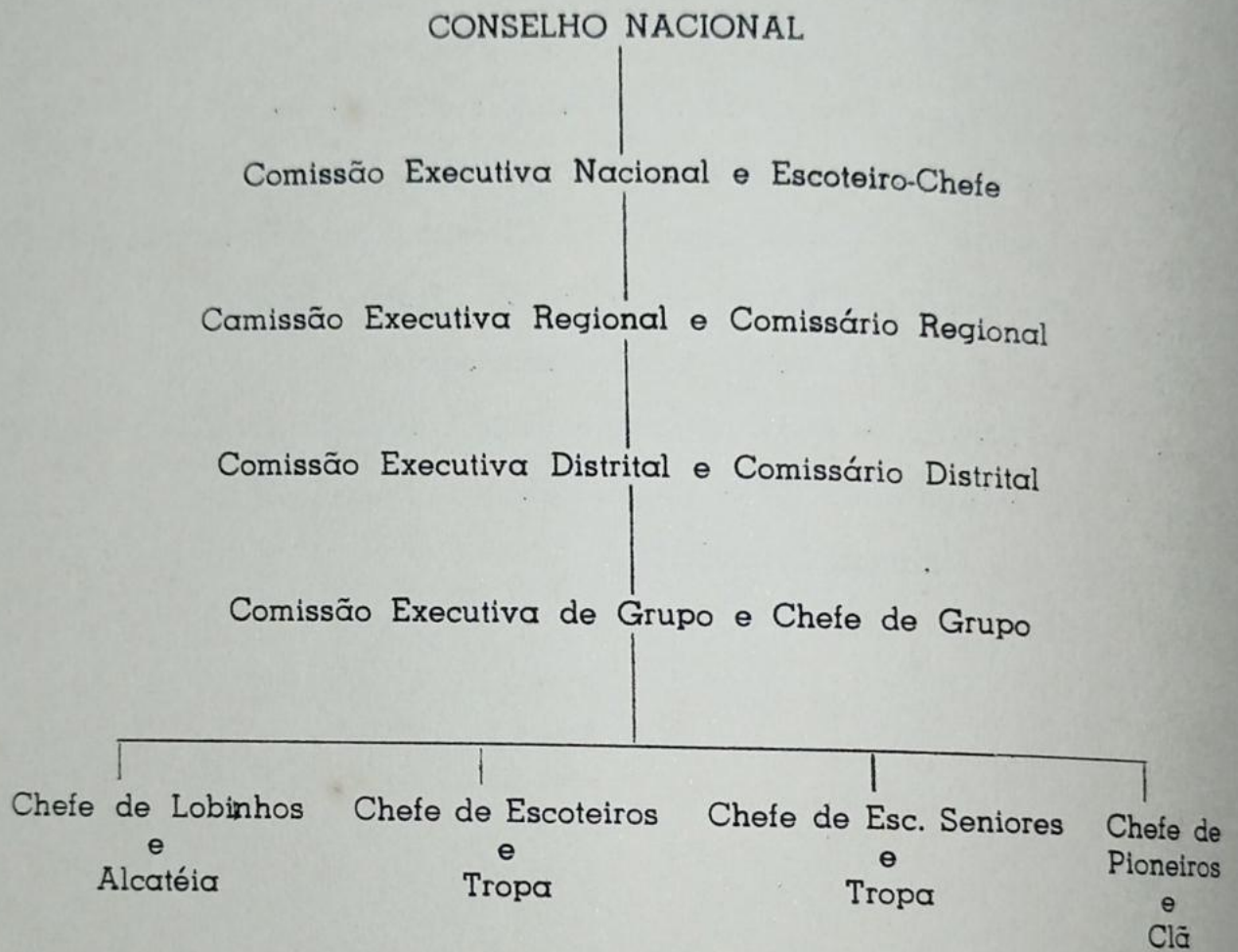
O LIVRO DA JANGAL — Rudyard Kipling (Cia. Editôra Nacional, 6.^a edição)

PADRÕES DE ACAMPAMENTO — (Editôra Escoteira)

P. O. R. — U. E. B. (Editôra Escoteira)

UNIAO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Esquema da organização



ÍNDICE ANALÍTICO

A

- Abertas, janelas, 118
- Acampamento, 157-167, 314, 324
 - Banco, 158, 162
 - Como arrumar a mochila, 160-161
 - Como fazer a cama, 159
 - Conforto no, 157-158
 - Cuidados Pessoais, 164-166
 - Equipamento, 160-161
 - Local, 158
 - Programa, 162-163
 - Sugestões para os Chefes, 314-315
 - Sugestões para os Lobinho, 157-166
- Acidentes em casa, 170
- Acidentes em Niágara, 99
 - Adestramento:
 - Cursos de, 320
 - dos Lobinhos, 18, 70, 129-130, 179, 181-191, 301-304
- Adestramento dos sentidos, 82, 95, 173-174, 197, 265, 313-314
 - Odor, 86-88, 96
 - Ouvido, 88-89, 96
 - Sabor, 96
 - Tato, 86, 96
 - Vista, 48, 82, 85-86, 89-96, 96, 167, 313-314
- Adestramento físico, 113-119, 152-155, 307
- Água, cuidados para beber, 165
- Aguadeira, 117
- Aguilha, enfilar, 290
- Ajuda, dar, 39, 42, 47, 56, 127-128, 131, 187, 207
- Ajudando a um estranho, 243
- Akela, 19, 22, 25, 26, 59, 65, 66
- Alarme de fogo, jogo, 174
- Álbuns, 147, 219
- Alcatéia:
 - Acampamento, 157-167, 313-324
 - Acantonamento, 157-167, 313-324
 - Adestramento, 301, 303
 - Arquivos, 312
 - Contabilidade, 312
 - Cooperação com Escoteiros, 177, 302
 - de Lôbos (animais), 12-13, 18, 25, 33, 307
 - Efetivo, 309, 320
 - Férias de, 157, 314, 324
 - Iniciando uma, 319
 - Número máximos, 309, 320
 - Organização, 309
 - Reuniões de, 310
- "Alerta!", 20
- Alimentação, 114, 118-119
- Amarrar o sapato, jogo, 63
- Anãozinho bom, 53-56, 131, 169
- Andar, 116
- Animador, Especialidade de, 184, 193-196
- Animais, Bondade para com os, 95
- Animais da Jângal, 25
- Animais de Estimação, 95
- Antigamente, Cavaleiros de, 17, 178, 179
- Ar livre, fogo ao, 133
- Ar puro, 114, 115, 119
- Areia, jornal na, 94
- Argueiro nos olhos, 239
- Arriamento da Bandeira, 75
- Arrumação, 56, 125
- Arrumando a mochila, 160
- Artista, Especialidade de, 184-197

Árvores:
 cuidados com, 163
 subir em, 205
 Aspirante, 18
 Asseio, 125, 148-149, 297-299
 Assinaturas, jogo, 62
 Assistente de Chefe de Lobinhos, 317
 Ataduras, 234-235
 Ataque Naval, jogo, 266
 Atividade, Estrêlas de, 322
 Atleta, Especialidade de, 185-196
 Atlético, Exercícios, 313, 315
 Audição, 88, 96
 Automóveis, números de, 82
 Autoridade Religiosa, 323
 Aventureiros, 16
 Azelha, Nó de, 101

B

Bagheera, 26, 38, 43, 44, 45
 Dança de, 38
 Baloo, 26, 35, 43, 44, 45
 Baloo disse, jogo, 96
 Banco de Acampamento, 158, 162
 Bandarlog, 34, 44, 45, 50
 Bandeira:
 Arriamento, 75
 Desenho de, 73
 Feitura da, 74
 Hasteamento, 75
 Hino à, 150-151
 História da, 71-72
 Jogo das partes da, 76-77
 Nacional, 70, 77
 Significado da, 71
 Bandinha de Lobinhos, 149, 193
 Banhos de Mar ou semelhantes, 256, 257
 Basquetebol, jogo, 227
 Bastão Totem, 66, 184
 Batatas:
 cozidas, 297
 descascar, 297
 fritas, 297
 Bíblia, A, 252

Bicicleta, 186, 213-215
 Blocos, jogo, 244-245
 Boas Ações:
 em geral, 47, 57, 128, 135, 207
 Nó da, 49
 Bôca, Exame, 272
 Boiar, 253-254
 Bola:
 Atirar, 117-118
 Aparar, 117-118
 Bôlhas, 122
 Bondade para com os animais, 95
 Botões, pregar, 290
 Botinas, limpeza, 57-124
 Boximanes, 198
 Brinquedos, fabricar, 207
 Bronze, limpeza, 298
 Buldo, o caçador, 59
 Buraco, serzir, 291

Bússola:

Orientação pela, 263
 Pontos cardeais, 139-140, 264
 Pontos cardeais, jogo, 142

C

Caçando, jogo, 96
 Café, fazer, 135
 Caio Viana Martins, 107
 Caixa Econômica, 146
 Camas:
 arrumar a, 57, 299
 no acampamento, 159
 Cambalhota, 115
 Caminho mais curto, jogo, 245
 Caninos Brancos, 31
 Cantar, 193
 Capetas do Brejo, 55, 56, 131
 Carniça, 115
 Carpinteiro, Especialidade de, 207, 212
 Cartão de cumprimentos, 202
 Cataventos, 83
 Cavaleiros:
 de antigamente, 17, 178, 179
 de hoje, 17

Caverna de Alcatéia:
 Decoração, 110
 Limpeza, 125, 169, 298, 299
 Caverna de Lobo, 109
 Cerimônias, 311
 da Passagem, 180, 311
 Investidura de Patatenra, 65, 311
 Investidura de 2.^a Estrêla, 174
 Certificado de Nomeação, 317, 319
 Cestas, fabricar, 144, 293
 Chá, fazer, 135
 Chacal, (ver Tabaqui)
 "Chaplis", 143
 Chefe de Lobinhos (ver também Akela), 317
 Assistente de, 317
 Atitude de, 304
 Certificado de, 317
 Distintivo para, 319
 Qualificação para, 319
 Sugestões para, 301
 Uniforme de, 319
 Chil, 44
 Choque, estado de, 173, 238
 Ciclista, Especialidade de, 186, 213-216
 Cinzento, Irmão, 26, 59
 Círculos, Os, 19
 Círculos de Semáfora, 279
 Cobertores, cama com os, 159
 Códigos:
 de sinalização, 277
 pessoais, 286
 Cola para Álbum, 149, 219-220
 Colecionador, Especialidade de, 186, 217-220
 Coleções, 147, 217
 Álbuns para, 147, 219
 Cola para, 149, 219-220
 Rotulagem de, 220
 Comissão Executiva do Grupo, 312, 321
 Compreendendo o Hino, jogo, 80
 Conselho:
 de Chefes do Grupo, 303
 de Primos, 310
 Rocha de, 19

Cooperação:
 no Grupo Escoteiro, 177, 302
 Coragem de Lobinhos, 49, 106-108, 221
 Corda, saltar na, 140
 Corda, subir na, 204
 Cornwell, Jack, 106
 Correio Geral, jogo, 244
 Correr, Nó de, 136
 Corridas, 203
 Cortes (ferimentos), 233
 Cervo, Tocaíado o, jogo, 265
 Costurar, 291
 Crescimento das plantas, 223-224, 248
 Crianças, cuidar de, 57-58
 Cricket, 231
 Cruz, Ponto de, 291
 Cruzeiro do Sul, 179, 191
 Cuidados com as árvores, 163
 Cuidados com os dentes, 120-121
 Cuidados com os pés, 122
 Cuidados com os uniformes, 144
 Cumprindo a obrigação, 42
 Cursos de Adestramento, 320

D

Danças da Jângal:
 Bagheera, 38
 Baloo, 35
 Kaa, 50
 Morte de Shere Kham, 58
 Tabaqui, 28-60
 Variação da Dança de Baloo, 35
 Variação da Dança da Morte de Shere Khan, 58
 Declamação, 194-252
 Defeitos Físicos, correção, 272
 Defeitos dos Lobinhos, 181
 Dentes, cuidados com, 120-121
 Derrubar um pau, jogo, 30
 "Descansar", 20
 Desenhar uma "cara", jogo, 97
 Desenho:
 de Bandeiras, 73
 em geral, 147, 197, 202
 da natureza, 146, 260

Desmaio, 239
 Desportistas, Especialidade de, 224-232
 Deus, Deveres para com, 46
 Dever:
 em geral, 46, 56, 62, 105
 para com Deus, 46
 para com a Pátria, 47
 Deveres do Lobinho, 17
 Diário:
 da natureza, 260
 pessoal de recortes, 147, 219, 260
 Dicionário, 252
 Dinheiro:
 economizar, 144, 158
 ganhar, 144
 responsabilidade com, 275
 Direito, nó, 76, 102, 237
 Disciplina (ver Obediência)
 Distância, salto em, 204
 Distintivos de Especialidades (Ver Especialidades)
 Distintivos de Lobinho, 28, 66, 322
 Distintivos para Chefes de Lobinhos, 321
 Dobrar roupas, 124
 Doenças infantis, saber quais teve, 273
 Doenças infecciosas, imunização das, 272
 Dramatização, 194, 246
 Duas Estrêlas, Lobinho de:
 Investidura, 175
 Provas, 129

E

Economia, 144, 158
 Economizar dinheiro:
 para o acampamento, 158
 em geral, 144
 Embrulhos, fazer, jogo, 102
 Encapar livros, 252
 Enfermeiro, Especialidade de, 233, 239
 Equipe:
 Jogos, 221, 231
 Espírito de, 34, 221

Ervas daninhas, 249
 Escaldar ovos, 297
 Escaldaduras, 173, 238
 Esclarecedor, 13, 14
 Escorificação, como tratar, 235
 Escota, nó de, 76, 102
 Escoteira, fraternidade, 66-177
 Escoteiro, Chefe, 177
 Escoteiros, 13, 14, 17, 46, 69, 82, 83, 95, 100, 104, 106, 107, 125, 126, 133, 147, 157, 177, 178, 180, 233, 241, 299, 302, 309, 315, 316
 Atributos de, 13, 14
 passagem para os, 177-180
 Escôva de dentes, 121
 Escôva de dentes e micróbios, jogo, 121
 Escudeiros, 16
 Escuro, Fazer coisas no, 86, 96, 125, 265
 Especialidade de:
 Animador, 184, 193
 Artista, 184, 197
 Atleta, 185, 203
 Carpinteiro, 185, 207
 Ciclista, 186, 213
 Colecionador, 186, 217
 Desportistas, 186, 221
 Enfermeiro, 187, 233
 Guia, 187, 241
 Jardineiro, 188, 247
 Leitor, 188, 251
 Nadador, 188, 253
 Observador, 189, 259
 Responsável, 189, 269
 Sinaleiro, 190, 277
 Tecerão, 190-289
 Trabalhador Doméstico, 190, 295
 Especialidades:
 entrega, 191
 Fitas para o Bastão Totem, 181
 objetivo das, 184, 183
 objetivos das, 184, 187
 outorga de, 322
 provas das, 184, 191
 Uso das, 184

"Estar preparado", 40

Esportividade, 224

Estátuas, 83

Estranho, orientar um, 241

Estrêlas, 69

1.^a Estrêla (ver Primeira Estrêla)

2.^a Estrêla (ver Segunda Estrêla)

Significado das, 69, 174

de atividade, 322

da Bandeira, 73

Estudo, responsabilidade pelo, 273

Evacuação diária, 119

Exame dentário, 272

Exame médico, 273

Examinadores, 322

Exercícios:

físicos, 115-119, 152-155

de ginástica, 152-155

de ordem unida, 309, 311

Exploração, 241, 245, 261, 262

Explorador, 13, 14, 86, 94, 104

F

Falada, mensagem, 141

Fazendo embrulhos, jogo, 102

Fazer chá, café e mate, 135

Fazer um tapêto, 291

Felicidade, 47, 303, 309

Filele, fazer, 291

Flanela, germinação de sementes em
250

Flechas, jogo das, 128

Flôres, comprimidas, 218

Fogo:

Acender, 131, 133

Alarme de fogo, jogo, 174

Apagar, 135, 174, 237

no mato, 133

Fôlhas, impressão de, 218

Fome, Dança da, 46, 50

Forte, Tornar-se, 113

Francisco de Assis, São, 80, 334

Frequência, Registro de, 290

Fritar, 296, 297

Frutas, comer, 165

Fumar, 87, 88

Futebol, 222, 226

G

"Garnizés, 113

Germinação, 123-124, 247- 250

Ginástica, 152-155

Grande Uivo, 21, 175, 181

Grupo, Chefe de, 66, 303, 319, 322

Grupo, Comissão Executiva, 312, 317

Grupo, Conselho de Chefes de, 303

Grupo Escoteiro, 302, 317

Cooperação com o, 177, 303

Guia Árabe, 87

Guia, Especialidade de, 187, 241

Guia, Lais de, nó, 136

Gurkas, 114

H

Hemorragia:

estancamento, 234, 237

pelo nariz, 237

Heróis, 17

Heróis, Lobinhos, 106

Higiene, 120, 165, 171-172, 271-273

Hino:

à Bandeira, 150-151

Nacional, 78

História local, 245

Histórias:

Acidente em Niágara, 99

Anõezinhos bons, 53

Bandeira Nacional, 71

Bastão Totem, 66

Boa Ação, 48

Caio Martins, 107

Caninos Brancos, 31

Dia das mães, 39

Guia Árabe, 87

Heróis e aventureiros, 17

Jack Cornwell, 106
 Jamet, 88
 Lobinhos, 106, 307
 Lôbos, 33, 42, 85, 109, 145, 307
 Marinheiros, 104
 Menino Zulu, 14
 Mowgli, 11, 26-27, 43
 Pássaros, 84
 S. Francisco de Assis, 334
 S. Jorge, 327
 S. Paulo, 329
 Soldado Francês, 40
 Soldados, 114, 120
 Zadiq, 94
 Histórias, contar, 312
 Hockey, 230
 Horas, ver, 122

I

Imunização contra doenças, 272
 Índice do livro, 5, 8
 Índios pele vermelha, 13, 67, 119, 262
 Informações pessoais, jogo, 103
 Iniciando uma Alcatéia, 319
 Insignia de Madeira, 320
 Insolação, 239
 Instrução, reunião para, 310-311
 Introdução, de B-P, 9
 Investidura:
 de patatenra, 65, 311
 de Lobinho de 2.^a Estrêla, 174

J

Jack Cornwell, 106
 Jamet, 88
 Janelas:
 abertas, 118
 Jardineiras de, 250
 Limpeza, 57, 298
 Jângal:
 Animais da, 25
 Danças da, 28, 35, 38, 50, 58, 60
 Lei da, 12, 81, 177

Livro da, 9, 11, 25, 43, 109, 177
 Máximas da, 26
 Nomes da, para Escotistas, 26
 Nomes da, para Lobinhos, 26
 Jardineiro, Especialidade de, 188, 247, 250
 Joelho, corte no, 234
 Jogar o jogo, 40-42, 47, 105, 221-232
 Jogos:
 Ajudando a um estranho, 242
 Amarrando o sapato, 63
 Assinaturas, 62
 Ataque naval, 266
 Bandeira, 77
 Baloo disse, 96
 Basquetebol, 227
 Blocos, 244-245
 Bússola, 142
 Caçando, 96
 Caminhando sobre pedras, 174-175
 Caminho mais curto, 245
 Compreendendo o Hino, 80
 Correio Geral, 244
 Cricket, 231
 Derrubar um pau, 30
 Desenhar uma "cara", 97
 Emboscada, 38
 Escôva de dentes e micróbios, 121
 Fazendo embrulhos, 102
 Flechas, 128
 Futebol, 222, 226
 Hockey, 230
 Informações pessoais, 103
 Jornadas de observação, 97
 Menino Zulu, 58
 Na Lagoa, 95
 O que é isto?, 96
 Perguntas, 128, 244
 Peteca, 170
 Rounders ou Rondas, 228
 Saltar num pé só, 266-267
 Seguindo a trilha, 261
 Sentinela Volante, 40
 Shere Khan e Mowgli, 23
 Sinalização do Tráfego, 127

Tocaiando um cervo, 265
Toque nisso, 96
Transmissão de Mensagem, 141
Treinamento dos sentidos, 96
Voleibol, 227
Jogos, valor dos, 308, 313, 315
Jorge, São, 327
Jornal na neve, 89-92

K

Kaa, 45
dança da fome de, 50-51
Kim, jôgo do, 265
Kipling, Rudyard, 9, 11, 43, 81, 109, 177

L

Lais de Guia, nó, 136
Lama, jornal na, 94
Lar, ajuda no, 55-58, 124-126, 131, 295
Lar, segurança no, 170
Latrinas, 165
Lavar:
louças 297
roupas, 57, 191
seu corpo, 120-121, 165, 271
Lei da Jângal, (Ver Jângal)
Lei do Lobinho, 10, 34-35, 47, 65, 69, 128, 232, 303
Leitor, Especialidade de, 188, 251-252
Leitura, 251-252, 312
Lema dos Lobinhos, 22
Lenço, lavar e passar o, 57, 191
Limpeza:
Botinas e sapatos, 57, 124
janelas, 57, 298
metais, 298
Livros úteis, 11, 317, 320, 339
Lixo, 126-127, 169-170
Lobinhos, 13, 18
Adestramento, métodos de, 303
Adestramento, objetivo, 301
Defeitos e remédios, 181

Dever, 46, 62, 105
Deveres, 17
Distintivo, 28, 65-66
Explicação do nome, 13
Formação dos, 305, 309
Heróis, 106
Investidura, 65, 311
Lei, 10, 34, 46, 65, 128, 303
Lema, 22
Obediência, 33-34
Promessa, 10, 46, 65, 128, 303
Provas, 18, 70, 129-130
Uniforme, 61
Lôbo, 11-12, 13, 14, 31
Irmão cinzento, 26, 59
Mãe, 12, 23, 33
Pai, 11, 23
"Lôbo! Lôbo! Lôbo!", 21, 311
Lôbos, 12, 13, 16, 23, 26, 29, 33, 145
Alcatéia de, 12, 13, 18, 25, 33, 307
e seus filhotes, 13, 33, 85, 307
Caverna, 109-110
"Lôbos!", 14, 21

M

Macacos, (Ver Bandarlog)
Madeira, Insígnia da, 320
Mãe Loba, 12, 23
Mães, Dia das, 39
Mágica, 195
Mão, corte na, 235
Mãos, (ver adestramento dos sentidos)
Mãos nos joelhos, mergulho, 254, 256
Marcador de livros, fazer, 252
Marinheiros, 104
Material de Acampamento, 160
Matilha, 66, 309, 321
Mate, fazer, 135
Mato, fogo no, 133
Máximas da Jângal, 26
Meias, lavar, 57
Mensagens:
dar recados, 58
Transmissão, 137

Transmissão de, jogo, 141
 Mente (Ver adestramento dos sentidos)
 Mentira, 307
 Mergulho com as mãos nos joelhos,
 254, 256
 Mergulho de pato, 254, 256
 Mesa, Pôr a, 299
 Micróbios, 119-121, 172, 234
 Minica, 194
 Modelos, 147
 Monitor, 180, 310
 Morse, Código, 138
 Morte de Shere Khan, dança, 58
 Moscas no Acampamento, 165
 Mostarda e Alpiste, crescimento, 223-
 224, 250
 Mowgli, 11, 12, 29, 30, 35, 43, 59, 109
 Musicais, instrumentos, 193

N

Na lagoa, jogo, 95
 Nacional, Bandeira, 70-74
 Nacional, Hino, 78
 Nadador, Especialidade de, 188, 253-
 257
 Nariz: (ver também adestramento dos
 sentidos)
 respirar através do, 114, 119, 152-
 154
 Sangue pelo, 237
 Natação, 253-257
 Segurança na, 252-257
 Natureza, Diário da, 260
 Natureza, Estudo, 84, 89-94, 97, 247-
 248, 315
 Naval, ataque, jogo, 266
 Neve, jornal na, 89-92
 Niágara, acidente em, 99
 Ninhos de pássaros, 84, 259
 Nós:
 1.ª Estrêla, 70, 101, 102
 2.ª Estrêla, 129, 136
 Correr, de, 136
 da Boa ação, 49
 direito, 102

escota, de, 102
 Lais de Guia, 136
 Volta do Fiel, 136
 Azelha, 101
 Novato, 18, 65

O

Obediência, 33-34, 46-47
 Observação (Ver também adestramen-
 to dos sentidos), 82, 314
 Observação, jornadas, jogo, 97
 Observador, Especialidade de, 189,
 253-266
 Obrigação, cumprindo, 42
 Odores, (ver Adestramento dos Senti-
 dos)
 Olhos, (ver Adestramento dos Sentidos)
 82
 Olhos vendados, 86, 96
 Organização:
 Esquema de, 340
 da Alcatéia, 309
 Orientação, como dar, 241
 Ouvido, (ver Adestramento dos Sen-
 tidos) 88
 Ovos:
 de pássaro (Ver ninhos)
 escaldar, 297
 fritar, 296

P

Pai Lobo, 12, 23
 Pais, 35, 39, 269, 273, 289, 295, 311
 Pantera (Ver Bagheera)
 Parada, Círculo, 20, 30, 35, 38, 65,
 164, 180, 311
 Passagem, 172-176
 Cerimônia da, 175, 311
 Passar a ferro o lenço, 191
 Pássaros:
 Estudos dos, 84-85
 Ninhos, 84, 259
 Patatenra, 18, 65-66
 Distintivo, 66

Investidura, 65
 Provas, 18, 65, 311
 Pato, Mergulho de, 254, 256
 Pátria, Deveres para com a, 47, 71
 Patronos, Santos, 80, 327
 Paulo, São, 329
 Pedras, caminhando pelas, jogo, 173-174
 Perguntas, jogo, 128, 244
 Pés, cuidados com, 122
 Pescadores de Alto mar, 104
 Peteca, jogo, 170
 Pintura, 202
 Pioneiros, 296
 Pistas, 82, 89-95, 361-262
 pela orientação da Bússula, 263
 por sinais no solo, 261
 por pontos de reparo, 262-263
 Plantas:
 em vasos, 249-250
 sementeira de, 248-249
 Plantas, Crescimento das, 123-124, 249-250
 Poeira, tirar, 170, 298
 Ponto de Cruz, 291
 Pontos de reparo, orientação por, 262-263
 Pontualidade, 128, 310
 Pôr a mesa, 299
 Prata, limpeza da, 298
 Prevenção de Doenças, 273
 Primeira Estrêla, 70
 Provas, 70
 Primeiros Socorros, 170-171, 233-239
 Primeiros Socorros, demonstração, 238
 Primo, 66, 309, 321
 Primos:
 Conselho de, 310
 reunião para instrução dos, 310
 Princípios, Organização e Regras (P.O.R.), 253, 317, 339
 Programa:
 no acampamento, 162-163
 nas reuniões de alcatéia, 310

Promessa de Lobinho, 10, 46, 65-66, 128, 303

Provas:

Pataterra, 18
 1.^a Estrêla, 70
 2.^a Estrêla, 129-130
 Cruzeiro do Sul, 179
 Puro, Ar, 114, 119

Q

Quarto:

Arrumar, 298
 Varrer, 298
 Que é isto, jogo, 96
 Queimaduras, 172-173, 238

R

Rastreador, 14, 82
 Recados, dar, 58
 Recitar, 194, 219
 Recortes, Álbum de, 147, 219
 Rêde, fazer, 291
 Regar jardins, 249
 Registro de Alcatéia, 310
 Religiosa:
 Orientação, 323
 Autoridade, 323
 Relógio, 122-123
 Remendar um rasgão, 291-292
 Representação, 194, 312-313
 Resfriado, pegar, 166
 Respiração, 114, 119
 Responsável, 113, 123, 170-174, 221-231, 269-277
 no acampamento, 257, 261
 Responsável, especialidade de, 189, 269-277
 Reuniões de Alcatéia, 310
 Rikki-tikki-tavi, 26
 Rocha:
 Círculo da, 19
 do conselho, 19
 Roncar, 120

Rotulagem de coleções, 220
Rounders ou Rondas, 228

Roupas:
cuidados com as, 124, 144, 161
dobrar e guardar, 124
lavagem, 57, 292
passar a ferro, 292

S

Sabor (Ver adestramento dos sentidos)
Saí, 26
Saltar, 204
Saltar em distância, 204
Saltar na corda, 140
Saltar num pé só, 117-118
Jôgo, 166-267
Salto em altura, 185 204
Sangue:
pelo nariz, 237
estancamento, 234, 237
Sangue saudável, 114
Santos Patronos do Escotismo, 80
São Francisco de Assis (Lobinhos)
80, 334
São Jorge (Escoteiros), 80, 327
São Paulo (Pioneiros), 80, 329
São Francisco de Assis, 80, 334
São Jorge, 80, 327
São Paulo, 80, 329
Sapatos, engraxar, 57, 124
Saudação, 27
Saúde, regras, 113-122, 170-173, 203-
206, 221, 270-273
Seeonee, 25
Seguindo a Trilha, jôgo, 261
Segunda Estrêla:
Investidura, 174
Provas, 129
Segundo, 66, 309
Segurança, responsabilidade pela, 275
Semáforas, código, 137, 278-283
Sementes, plantio, 248
"Sempre Alerta", 100

Senhoras:

como Chefes de Lobinhos, 304, 311
Uniforme, 319
Sentidos (Ver adestramento dos senti-
dos)
Sentinela Volante, jôgo, 40
Serpente (Ver Kaa)
Serzir, 291
Shere Khan, 12, 23, 25, 29, 57-60, 109
Shere Khan e Mowgli, jôgo, 23
Sinais no solo, 261
Sinalização, 137, 277-286
Sinalização do tráfego, jôgo, 127
Sinaleiro, especialidade de, 190, 277.
286
Sorriso do Lobinho, 49, 163
Subida na árvore, 205
Subida na corda, 204
Sujeira em ferimentos, 172, 234

T

Tabaqui, 12, 25, 28, 81
dança de, 28, 60
Tapetes, fazer, 291
Tapetes, limpar, 57
com aspirador de pó, 398
Tato (Ver adestramento dos sentidos)
Teatro de Bonecos, 195
Tecer, 143, 289
Telefone, 139
Tempo de Atividade:
para as provas de estrêla, 70, 128,
129 em geral, 128
estrêlas de, 322
Tigre (Ver Shere Khan)
Tipóia, 236
Toca:
Como fazê-la, 109
de Lobinho, 109
Toque nisso, jôgo, 96
Trabalhador doméstico, 190, 295-296
Trabalho doméstico, 57, 169, 295-296

Tráfego, sinalização, jogo, 127
Trançagem, 130
Trânsito, código de, 127, 167, 213
Tricotar, 143, 290-291
Trilhas do Norte, citação, 307
Tropa Escoteira, cooperação com a,
177, 302, 311

U

Uivo, Grande, 21
Uma Estrêla, Lobinho, provas, 70
Um-fan, 15
Unhas, cuidado com as, 120
Uniforme, 61
 cuidados com o, 144
 para os Chefes de Lobinhos, 319
 para os Lobinhos, 61, 321
Urso (Ver Baloo)
Útil, ser, 40, 46, 49, 56, 124-125, 131,
233, 295

V

Vacinas, imunização, por, 272
Varonilidade, 301-302
Varrer, 57, 298
Vasos, plantas de, 249-250
Velhos Lôbos, 26, 34-35
Ver, sem ser visto, 82, 85, 259
Vizinhança, conhecimento da, 241-246
Vista (Ver adestramento dos sentidos)
Volante, sentinela, jogo, 40
Volta do Fiel, Nó, 76, 136

W

Waingunga, rio, 58

Z

Zadig, 94
Zulu, menino:
 jogo, 58
 Provas, de, 14

SERVIÇO GRÁFICO E PAPEL DA COMP. MELHORAMENTOS DE SÃO PAULO
INDÚSTRIAS DE PAPEL
RUA TITO, 479 — S. PAULO



O MANUAL
DO LOBINHO

