União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo

MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional

2009

PERFIL DO CHEFE DE PATRULHA

- O Chefe tem que estar presente na patrulha como: Orientador e partipante.

- O perfil não deve ser de “fiscalizador” mas um amigo “Irmão mais Velho” e companheiro

CARACTERÍSTICAS

- Participativo- Treinador / Integrador- Líder

- Justo e Coerente- Amigo e Fraterno

FUNÇÕES

- Orientar a patrulha e acompanhar sem interferir nas decisões do Monitor e da Patrulha, somente intervir no sentido de orientar e dar opções nas tarefas onde não houver resoluções dos problemas, neste sentido é chamado toda a patrulha onde se faz um conselho e o monitor decide o que fazer.

- Fazer um acompanhamento individual dos jovens e dar um suporte ao Monitor nas suas dificuldades

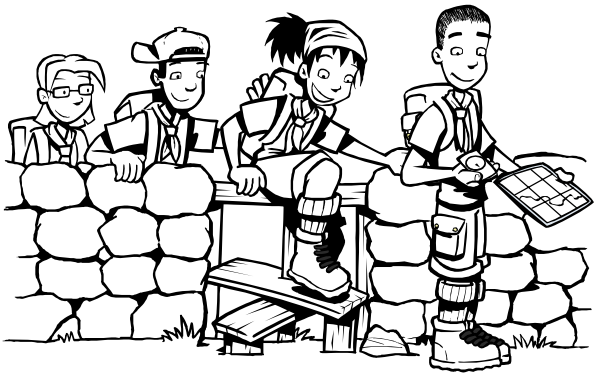
- Aplicar o método escoteiro e sistema de patrulhas com eficiência.

SUGESTÃO DE LEITURA

• Guia do Chefe Escoteiro

• Escotismo para Rapazes

Encargos de Patrulha



MONITOR

O monitor é escolhido no Conselho de Patrulha. A escolha do monitor deve ser referendada pela Corte de Honra da Tropa.

O monitor deve ser ativo, decidido, perseverante, justo, paciente, esforçado, motivador, e acima de tudo um amigo, que está sempre pronto para auxiliar a sua patrulha. Como monitor, cabe a ele motivar e incentivar o espírito de patrulha, sendo humilde e cordial. Nunca deve dizer, "eu fiz" e sim "nós fizemos". Por ser o líder da patrulha, é responsável por todos os atos da patrulha, cabendo a ele zelar pela disciplina e camaradagem entre os elementos que a compõe.

SUB-MONITOR

O Sub-monitor é um jovem escolhido pelo monitor. Como assistente do Monitor, este jovem deve saber tanto quanto o Monitor e estar pronto para assumir o posto na ausência do Monitor.

OS ENCARGOS E ACUMULO DE FUNÇÕES

Pode-se criar outros encargos na patrulha caso seja necessário. O importante é que todos tenham um encargo, não sobrecarregar ninguém com excesso de funções, além de delegar funções que sejam compatíveis com o porte e as habilidades do jovem. O monitor é responsável pela orientação de seus escoteiros e cabe a ele fazer com que todos trabalhem afinados e em prol da patrulha.

ENCARGOS NA SEDE

Outras funções são necessárias para que a administração da patrulha seja eficiente. Alguns destes encargos são:

- **Secretário ou Escriba:** Encarregado de todas as anotações da patrulha. Cabe a ele manter e atualizar o Diário de Patrulha, fazer convocações para reuniões, etc. Como escriba é preciso que este jovem tenha boa ortografia, seja bastante observador e expresse bem por escrito os fatos ocorridos.

- **Tesoureiro:** Responsável pela guarda das finanças da patrulha. Para esta função é preciso que o jovem seja bem organizado e mantenha todos os registros de entradas e saídas do caixa, em dia, relatando sempre ao monitor a situação das finanças da patrulha.

- **Almoxarife:** Responsável pela guarda e registro de todos os pertences da patrulha. Verifica e zela pela guarda, uso e manutenção do equipamento da patrulha, e providencia as reformas e consertos necessários.

- **Guardião de lendas:** É o responsável pela guarda e atualização do cancioneiro da patrulha, além de organizar os Fogos de Conselho, zelando pela segurança (contra incêndios, etc) e pela confecção de fantasias utilizadas nas apresentações da patrulha.

ENCARGOS NO CAMPO

No campo, outras funções se fazem necessárias. Sendo assim, deve-se atribuir estas funções, preferencialmente em esquema de revezamento para não sobrecarregar um membro da patrulha. Alguns destes encargos são:

- **Cozinheiro:** Responsável pela cozinha, preparo das refeições e organização e limpeza da intendência. Quando necessário pode ter um assistente.

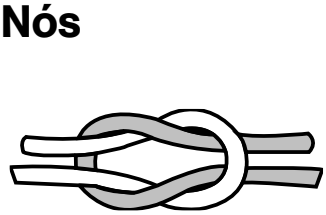
- **Aguadeiro:** Deve manter o campo abastecido de água, assim como orientar e demarcar os pontos de captação de água potável, lavagem de utensílios e banho.

- **Lenhador:** Responsável pelos coletar e rachar a lenha para cozinhar e para fogueiras. Deve zelar para que a lenha fique protegida da umidade e manter sempre um estoque para a cozinha.

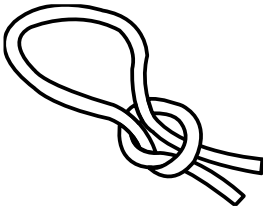
- **Intendente:** É o responsável pela guarda de material de patrulha, além de providenciar tudo que for necessário para as atividades da patrulha.

União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

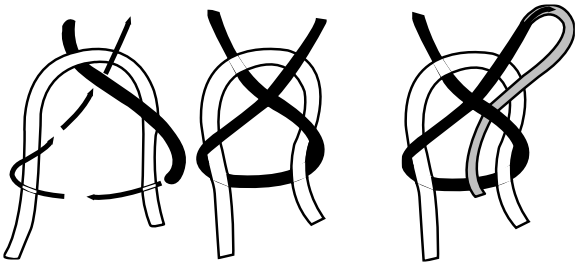
Nós



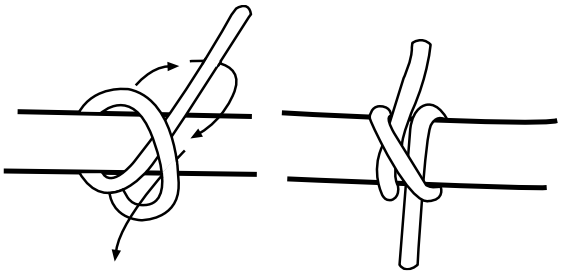
Nó Direito
Para emendar cabos com o mesmo diâmetro.



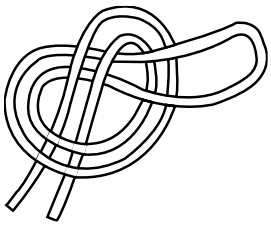
Nó de Correr
Feito com alça para apertar sempre que puxar.



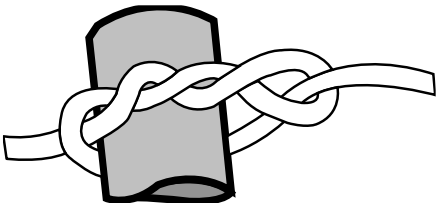
Nó Escota e Nó Escota alceado
Para emendar cabos de diâmetros iguais ou desiguais, ou para prender o cabo numa argola.



Volta do Fiel
Para começar uma amarra e para esticar cabos e/ou cordas que precisem ser tencionadas.

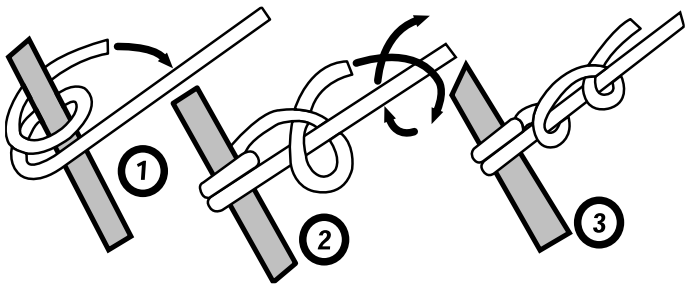


Azelha
É usado para suspender prumo,
formar uma alça ou asa, ou destinado a pendurar um cabo. É dado na ponta de um cabo; não poderá receber esforço; pois será difícil de desfazer. Outras vezes é feito em ponto poído do cabo para substituir o catau.



Volta da Ribeira
Para amarrar um cabo ou uma corda a um tronco para estica-la.

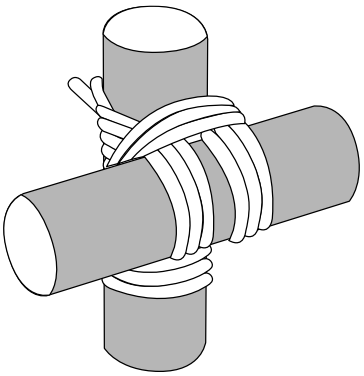
Catau
Para encurtar ou esticar um cabo frouxo.

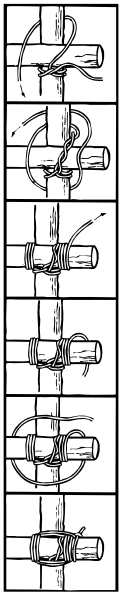


Volta Redonda com 2 cotes

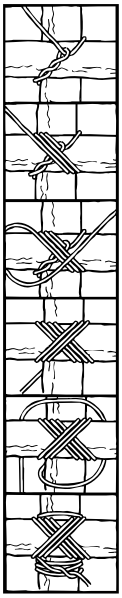
Este nó é bem útil. Serve para amarrar um cabo de um mastro e também a uma argola ou arganéu apertando-o.
O importante é fazer o cabo dar duas voltas em torno do speck para segurar bem apertado.

Amarra Quadrada

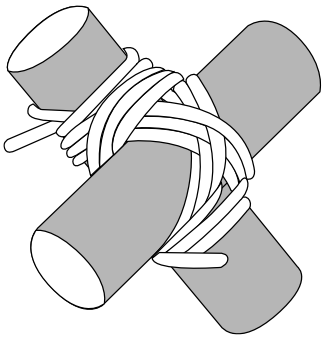




É usada para unir dois troncos ou dois bambus mais ou menos em ângulo reto. Começa-se com uma Volta de Fiel bem firme ou uma Volta da Ribeira. Os bambus são rodeados por três voltas completas, enforca-se e conclui com uma Volta do Fiel no bambu oposto ao que se deu o nó de início.

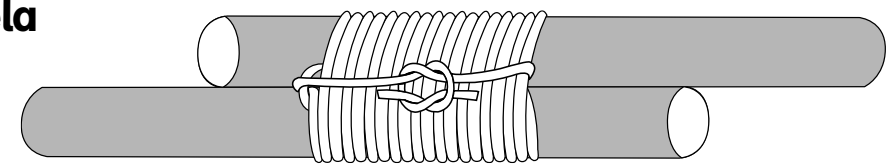


Amarra Diagonal



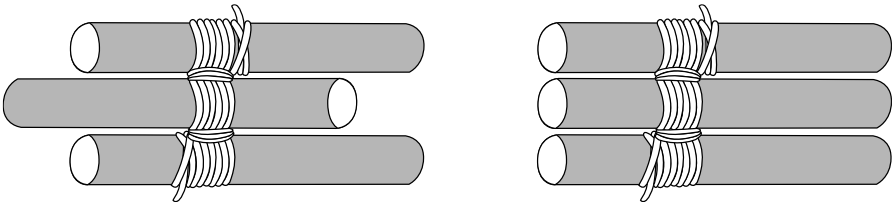
Serve para aproximar ou unir dois bambus que se encontram formando um ângulo agudo. É menos usada que a Amarra Quadrada, mas é muito utilizada na construção de cavaletes de ponte, bigas, etc. Para começar, usa-se a Volta da Ribeira ou a Volta do Fiel, apertando fortemente, dá-se três voltas redondas em torno dos bambus em um sentido e, em seguida, mais três voltas no sentido contrário, ou alternando e cruzando as voltas na parte de cima da amarra, enforcando com três voltas entre os bambus e uma Volta de Fiel para encerrar.

Amarra Paralela



Serve para unir dois bambus colocados paralelamente. Pode ser usada para apoiar ou até sustentar o outro bambu. Faz-se uma argola e dá-se voltas sobre ela e sobre os dois bambus como se estivesse falcaçando, terminando, também como uma falcaça, passando a ponta do cabo pela argola e puxando a outra extremidade para apertar. Finaliza-se com um nó direito unindo as duas extremidades.

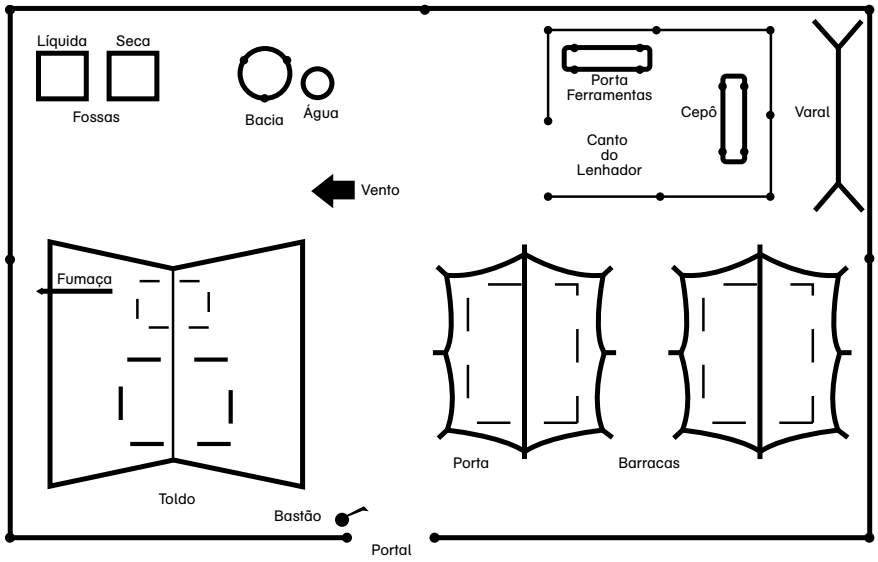
Amarra de Tripé



Esta amarra é usada para a construção de Tripés em acampamentos, afim de segurar lampiões ou servir como suporte para qualquer outra finalidade. A amarra de tripé é feita iniciando com uma Volta da Ribeira ou Volta do Fiel e passando alternadamente por cima e por baixo de cada uma dos três bambus, que devem estar colocados lado a lado, com uma pequena distância entre eles. O bambu do meio deve estar invertido, ao ajustar o tripé, girando o bambu do meio, a amarra já sofre o “enforcamento”, entretanto, o enforcamento deve ser feito para uma maior segurança, passando voltas entre os bambus e finalizando com uma Volta do Fiel.

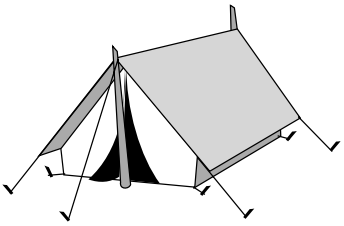
União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

Esquema de montagem do campo



• Adequar o esquema de montagem do campo de acordo com o espaço e o relevo encontrado; Evitar ao máximo desmatar o terreno, cortar árvores ou retirar grama. Caso seja necessário, retirar a grama em placas, mantendo-a sempre úmida, para ser recolocada ao final do acampamento;
• O Canto do lenhador deve ser a primeira coisa a ser montada no campo.

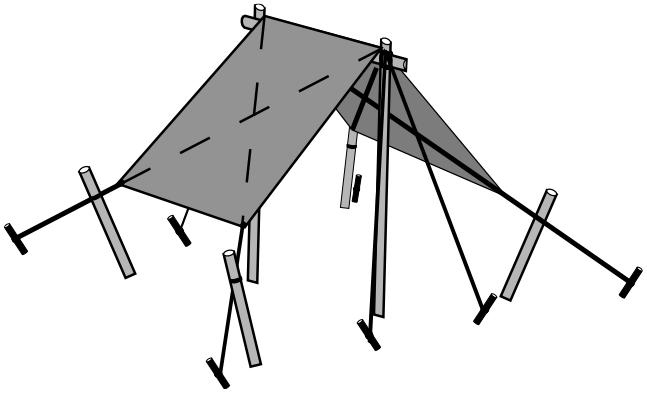
Barracas



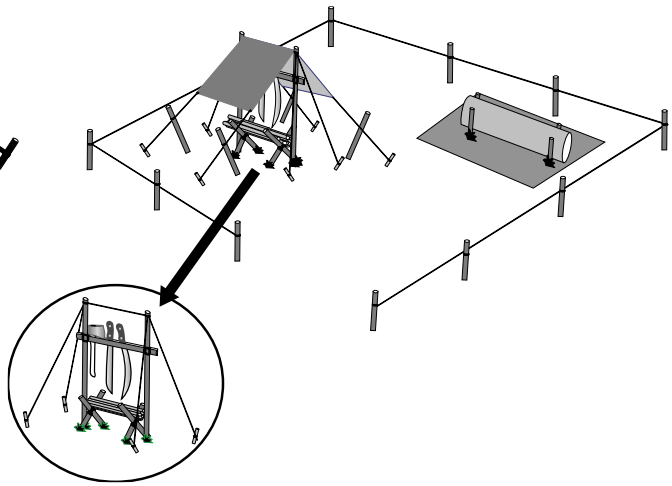
- Canadense - Mais conhecida como “barraca de escoteiro” tem a forma de um “V” invertido. É simples de armar, já que a sustentação normalmente é formada por dois pólos ou “mastros” verticais. Teto e sobreteto descem inclinados até o chão. As mais modernas possuem pólos em “V” externos. Trata-se do modelo mais simples para montar e desmontar.

- Iglú - Seu formato se assemelha a um iglú esquimó, com uma estrutura externa de pólos em forma de arco. São resistentes aos ventos fortes e muito confortáveis, com um ótimo aproveitamento do espaço interno.

Toldo



Canto do Lenhador



União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

Como arrumar a mochila

1) Primeiro Passo
- Separe tudo o que for levar em sua mochila, as camisa juntas, as bermudas, as calças e assim por diante.
- Enrole as suas roupas em rolinhos.
- Coloque as camisetas em um sa quinho plástico, sente no saquinho com as camisetas dentro, para tirar todo o ar e feche de uma forma que fique fácil para abrir. Faça isso com todas as suas roupas.

Obs.: ao sentar e tirar todo o ar do saquinho, você estará diminuindo o volume e terá mais espaço em sua mochila.

Se preferir, você pode arrumar os seus saquinhos em mudas de roupas.
Ex.: A camiseta e a calça que irá usar já com a sua roupa intíma, fica mais fácil na hora de trocar a roupa e não faz muita bagunça na mochila.

2) Segundo Passo
- Quando começar a arrumar a mochila, coloque as coisas maiores e macias na parte de trás da mochila que estará em contato com as suas costas.
- As coisas duras coloque na parte na frente para evitar que machuque as costas ao carrega-la.

3) Terceiro Passo
- A mochila não pode pesar mais de 20% de seu peso, ex.: se você pesar 50kg sua mochila não pode passar de 10kg.
- Ajuste sua mochila com peso na cintura.
- Ao andar olhe sempre em direção ao horizonte para manter sua coluna em posição adequada diminuindo seu desgate físico.

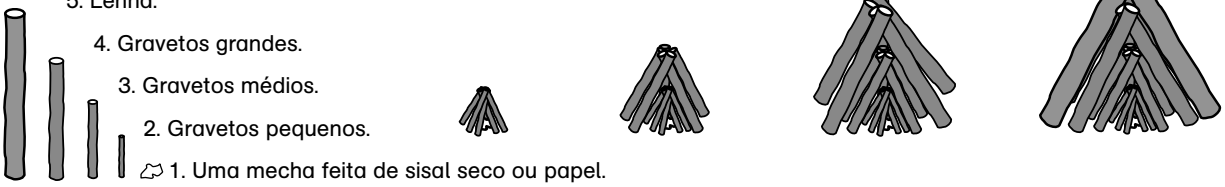
Sinais de Pistas

Como utilizar os Sinais de Pistas:

a) Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
b) Nos cruzamentos de estradas, deve ser sempre colocado o “caminho a evitar” nas que não serão utilizadas.
c) Os sinais devem ser visíveis, feitos em sulcos bem claros na terra, com gravetos ou pedaços de madeira, vegetação ou pedras.
d) Quando estiver ventando, não poderão ser utilizados papéis ou folhas.
e) Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
f) Os sinais devem ser traçados obedecendo à condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros; nas rochas, de 5 em 5 metros; nas matas, de 20 em 20 metros; e nos campos, de 30 em 30 metros.
g) Nos lugares de movimento, devem ser feitos muitos sinais.

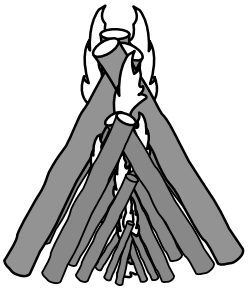
União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

Fogueira



Montagem

Coloque a mecha, os gravetos pequenos, os médios, os grandes e a lenha. Deixe um espaço pequeno entre eles para circular o ar. Acenda o fogo. Se precisar, assopre devagar. Toda a lenha deve estar seca. Lenha verde faz fumaça e não pega fogo. **Para melhor visualização, a ilustração mostra uma lenha roliça, mas não se esqueça de que madeira roliça não pega fogo direito. Sempre rache a lenha.**

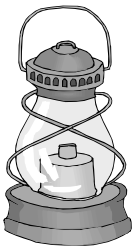


Regras de Segurança:

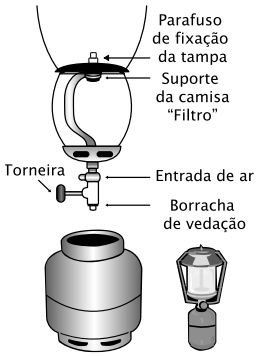
1. Limpe o local escolhido antes de armar a sua fogueira, veja se não há risco de o fogo se alastrar.
2. Quando for assoprar o fogo, avise aos outros de que vai assoprar, para que ninguém faça isso ao mesmo tempo.
3. Fique sempre atento quando estiver cuidando do fogo.
4. Não jogue produtos combustíveis no fogo (desodorante, álcool etc.). O fogo pode fazer o caminho inverso do líquido, subir até o frasco do produto, causar uma pequena explosão e provocar queimaduras em todos que estiverem por perto.
5. Fogo é sempre um perigo e sempre temos de estar atentos para evitar acidentes.

Lampiões

São dois os tipos de lampiões mais usados pelos Escoteiros: á gás e a querosene. O Lampião á gás devido a facilidade de uso, limpeza e menor risco de acidente, deve ser o preferido.

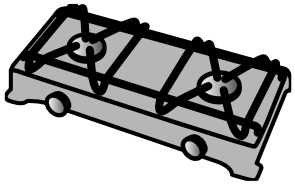


Lampião a querosene simples
- Verifique o tamanho do pavio ou mecha.
- Quantidade de querosenel, dependendo do transporte ás vezes é melhor levar vazio, para não derramar.
- Estado do vibro, sempre ter um de reserva.
- Antes de acender tenha a certeza que não há combustível em suas mãos e nem perto do lampião.
- Para acender pressione a alavanca para levantar o vidro, aproxime o fósforo ao pavio. Quando acender, baixe o vidro e regule a chama para não escurecer o vidro. Para apagar basta suspender o vidro e assoprar.



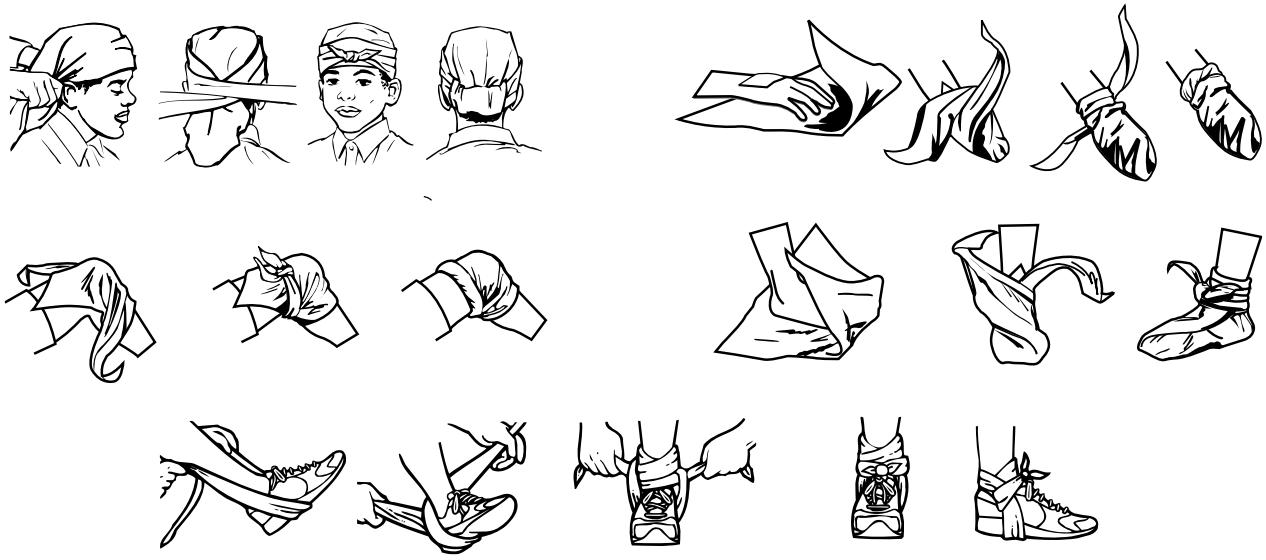
Lampião a Gás
- Estado da "camisa", tenha sempre algumas de reserva.
- Quantidade de gás no butijão. E estado do "Filtro".
- Se a rosca do lampião se adapta ao bujão de gás.
- Estado dos anéis de borracha de vedação, se estiverrem ressecados, com rachaduras, troque.
- Para trocar a camisa, retire o parafuso de fixação, desmonte o lampião retirando o vidro. Prenda a "camisa" no "filtro" e remonte o lampião.
- Para acender o lampião, acenda o fósforo, coloque ele bem perto da "camisa" pela abertura abaixo do vidro, até ela queimar totalmente. Depois de queimada abra um pouquinho a torneira, e regule a entrada de ar.
- Se a "camisa" quebrar ou cair, deligue o lampião, espere esfriar e troque a "camisa".

Fogareiro

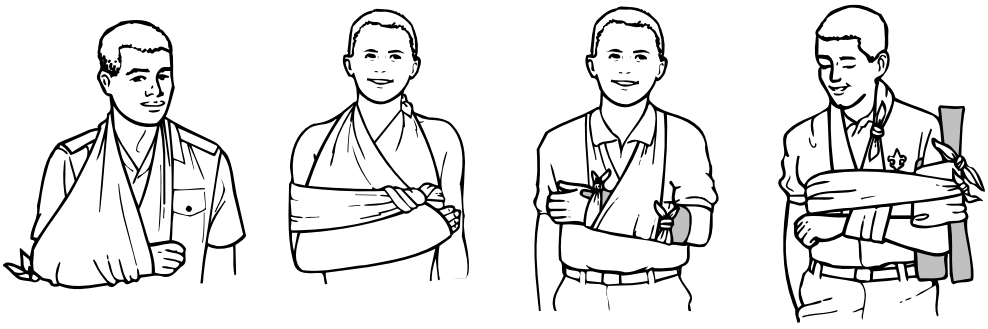


- Quantidade de gás no butijão. • Se a rosca do fogareiro se adapta ao bujão de gás.
- Estado dos anéis de borracha de vedação, se estiverrem ressecados, com rachaduras, troque.
- Acenda o fósforo, abra a torneira de gás e aproxime-o do queimador.
- Se a chama não estiver satisfatória, gire o anel da entrada de ar.
- Para apagar é só torcer a torneira em sentido contrário.
- Quando desligar o fogareiro não esqueça de feichar a torneira do butijão de gás.

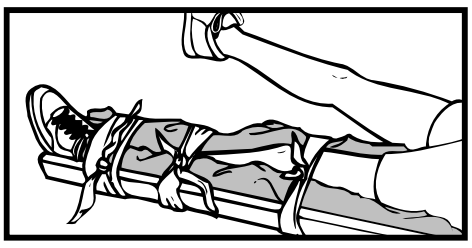
Ataduras feitas com o Lenço escoteiro

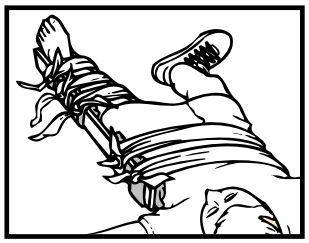


Tipoias

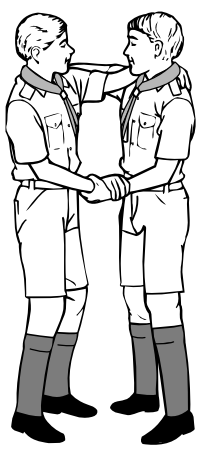


Imobilização



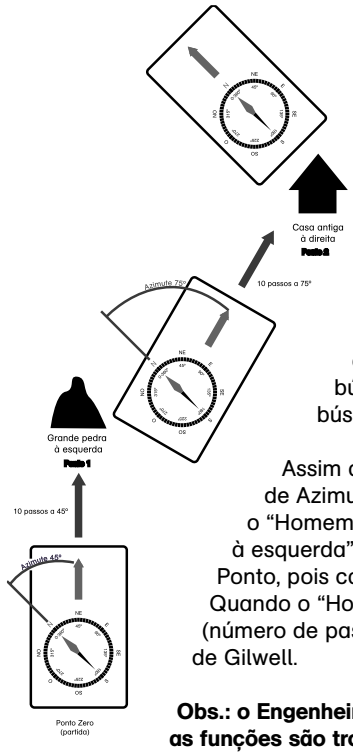


Transporte de Feridos



União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

Orientação Percurso de Gilwell



O Percurso de Gilwell é feito com no mínimo dois escoteiros: o primeiro é o Batedor ou Baliza e mais conhecido como o "Homem Passo" que tem como função contar os passos de um ponto ao outro e é o que vai na frente; o segundo é o Engenheiro de Medição, que mede e anota os ângulos de Azimute e que ao alcançar o batedor, anota a distância e as referências.

Como achar o Azimute?
Vamos supor que você esteja no Ponto Zero, que é onde começa o seu Percurso de Gilwell. Como mostra o desenho ao lado; primeiro você terá que achar um ponto de referência: que deve ser nítido e permanente no terreno, você olha e vê, por exemplo, uma "Grande pedra à esquerda", do caminho, que será o seu Ponto 1.

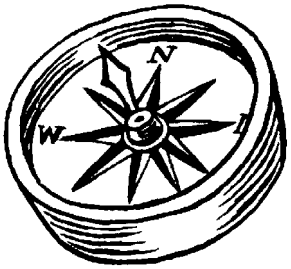
Do Ponto Zero, você direciona a seta vermelha da bússola para o seu Ponto 1, e gira o marcador de ângulos para que o N (Norte) fique exatamente para onde a agulha da bússola está apontando. O Azimute é o ângulo que estará marcando na seta vermelha da bússola em nosso desenho é de 45º Norte.

Assim que começa o Percurso de Gilwell, o Engenheiro de Medição mede e anota os ângulos de Azimute, depois o "Homem Passo" vai até o Ponto 1 ("Grande pedra à esquerda") em linha reta, o Engenheiro de Medição espera até que o "Homem Passo" chegue ao Ponto, pois caso "Homem Passo" saia da linha reta o Engenheiro de Medição pode corrigir a direção. Quando o "Homem Passo" chega ao ponto, o Engenheiro de Medição vai até e lá anota a distância (número de passos) e as referências do local percorrido. Essa dinâmica continua até o final do Percurso de Gilwell.

Obs.: o Engenheiro de Medição e o "Homem Passo" devem se revezar, por exemplo: a cada 15 pontos, as funções são trocadas.

Como preencher a Planilha do Percurso de Gilwell.

Para facilitar vamos descrever cada item da Planilha, conforme o desenho a seguir:



PT – são os Pontos do percurso; para facilitar, eles já estão numerados.
Hora – marcar o horário de chegada em cada novo Ponto.
Azimute – marcar o ângulo medido do próximo ponto.
Norte – marcar a direção para que a agulha da bússola está apontando.
Passos – qual foi a distância em passos de um ponto ao outro.
Metros – é só transformar a medida de seus passos em metros.
Total – soma dos metros.
Desenho – desenho do ponto de referência que foi utilizado para o azimute.
Descrição – descrever o ponto de referência que foi utilizado para o azimute e das referências ao redor da estrada de um ponto ao outro.

Obs.: no seu percurso, você notará que a agulha da bússola vai mudar de lugar, de acordo com o percurso que irá percorrer.

Deixe para preencher os Metros e o Total quando for fazer o relatório.

Percurso de Gilwell

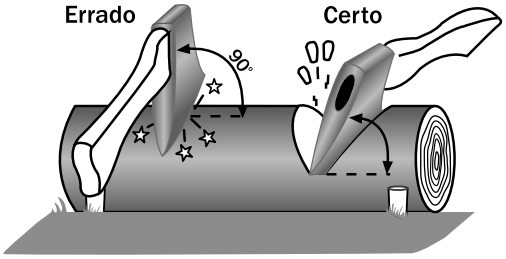
PT	Hora	Azimute	Norte	Distância			Desenho	Descrição
				Passos	Metros	Total		
1	10h00	45º	↗	10			▲	Grande pedra à esquerda Mata ao lado da estrada
2	10h10	75º	↗	10			⌂	Casa antiga à direita Pasto ao lado da estrada
3	10h18	0-360º	↑	10			┼	Poste de luz à esquerda Pasto
4	10h24	135º	↘	30			☒	Porteira à direita Casa do Sítio São Benedito

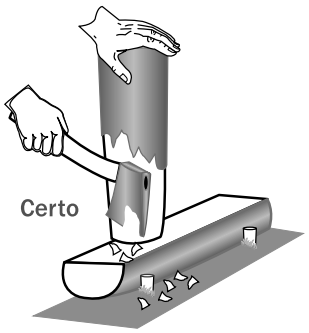
União dos Escoteiros do Brasil – Região de São Paulo
MANUAL TÉCNICO – Ponta de Flecha Regional
2009

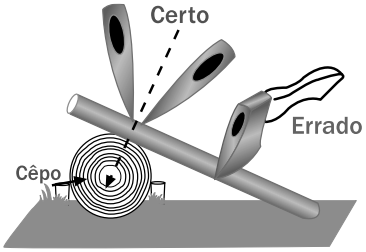
Machadinha

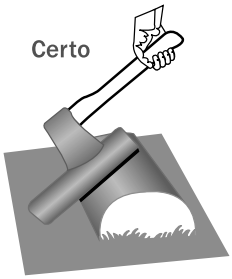
A Machadinha é um machado de pequenas dimensões, que é adequada para cortar a lenha que precisamos para a cozinha. Você só irá poder utiliza-la, depois que aprender a usa-la com segurança.
• Trabalhe afastado dos demais, de preferência a uns 3m de distância da pessoa mais próxima ou no “Canto do Lenhador”. (veja Técnicas Escoteiras)
• Não use a Machadinha como martelo ou marreta.

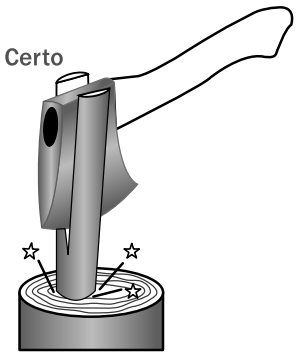
Observe os desenhos abaixo como se deve utilizar a Machadinha.

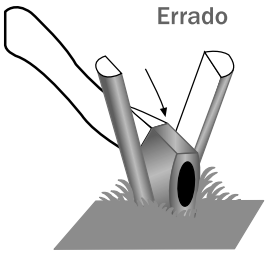


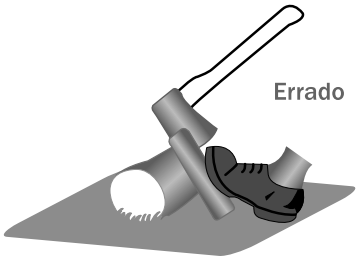


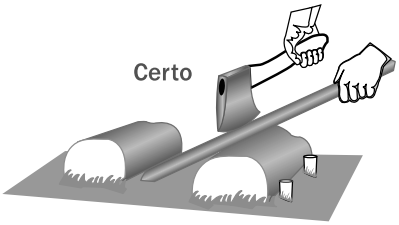


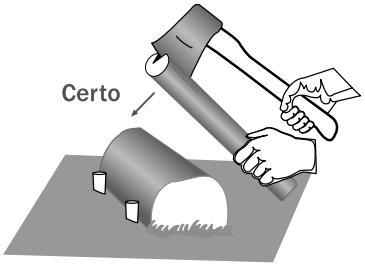










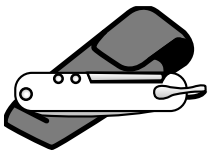


• Para carregar a Machadinha, mantenha-a sempre perto do corpo, com o braço esticado, segurando conforme o desenho, mantendo a lâmina para trás.

• Preste muita atenção quando for passar a Machadinha para outra pessoa. Segure a Machadinha como no desenho, leve o cabo da machadinha em direção a pessoa, como se a palma da mão ficasse para cima, para que a pessoa possa segurar. Só solte quando tiver a certeza que ela está segurando firmemente a Machadinha.

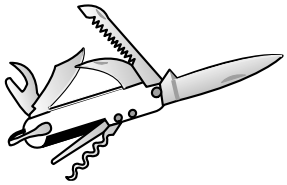
Faca ou Canivete

Para que você possa usar uma faca ou um canivete deve saber utiliza-los com segurança.
Os dois sempre devem estar sempre na bainha na hora de transporta-los. Para sua segurança compre sua faca ou seu canivete com bainha e de marcas boas.



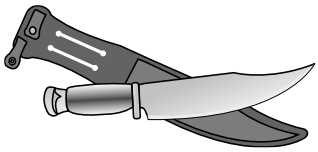
Canivete

- Toda a vez que você for fechar o canivete tome cuidado para não cortar os dedos.
- Se alguem pedir o canivete emprestado e você estiver utilizando, deve fecha-lo para poder emprestar.
- Quando não estiver utilizando mantenha-o sempre fechado.
- Para transporta-lo, coloque a bainha no cinto, sempre na lateral do corpo, do lado direito, bem em cima da costura lateral da bermuda ou da saia.



- Sempre corte para fora, e não em direção ao corpo.
- Após o uso limpe-o e passe óleo de máquina, antes de guarda-lo.

Faca

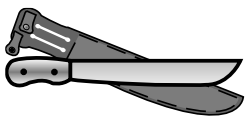


- De forma alguma transporte sua faca na frente ou atrás do seu corpo. Se por um acaso você escorregar com a faca, em posição errada, pode acabar te cortando, mesmo ela estando dentro da bainha. Para transporta-la, coloque a bainha no cinto, sempre na lateral do corpo, do lado direito, bem em cima da costura lateral da bermuda ou da saia.
- Mantenha sempre presa a faca, dentro da bainha.
- Não corra com nenhuma ferramenta nas mãos, muito menos com sua faca, mesmo dentro da bainha.
- Só utilize a faca em acampamentos ou no campo. Não há a necessidade de utiliza-la na sede, visitas, passeios e ou excursões.
- O tamanho máximo de uma faca, pela Lei para não ser considerada arma branca é de 12cm de lâmina. Não utilize facas maiores do que o tamanho permitido pela Lei.

O desenho ao lado mostra como você deve segurar a faca ao passa-la ou empresta-la, como se você estivesse olhando para a sua mão.
A lâmina deve estar pararela ao chão e não com a lâmina para baixo. O corte da faca sempre para o lado de fora do mão.

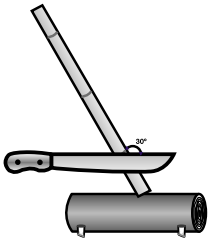
- Preste muita atenção se a outra pessoa está segurando a faca firme antes de solta-la.
- Após o uso limpe-o e passe óleo de máquina, tire o excesso com um pano, antes de guarda-la na bainha.

Facão

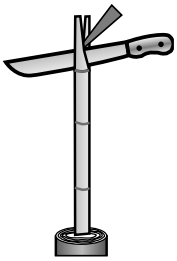


O Facão é indicado para abrir uma trilha no mato. que fechou por falta de uso; limpar o local que você vai montar seu acampamento; realizar trabalhos leves, fazer pontas em bambus ou varas de pequeno diâmetro, etc.

- Mantenha sempre o facão na bainha ou enrolado em jornal.
- Quando for carregar um facão que não tem bainha, segure firme no cabo, com a lâmina para trás, não deve ser virado no braço.



- Caso você precise fazer ponta no bambu, bata com o facão em um ângulo de 45o, mas só corte o bambu desta maneira se você for enterrá-lo (sempre com a ponta para baixo).
- Cuidado: o bambu corta igual a uma lâmina de estilete e qualquer esbarrão um pouco mais forte pode machucar seriamente.



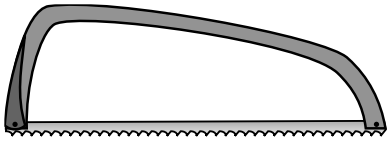
- Quando for rachar um bambu ao meio, bata com o facão no topo do bambu, e tente fazé-lo descer até o final. Caso o facão trave e não queira continuar a cortar o bambu, use uma cunha (pedaço de madeira). Force a cunha até que ela abra o bambu e você possa continuar cortando-o. Use sempre o cêpo para apoiar o bambu.

- Cuidado: quando for bater com o facão no topo do bambu, ele pode escorregar e cortar a sua mão.

- Quando usar qualquer tipo de ferramenta verefique se não há ninguem por perto que possa se machucar.

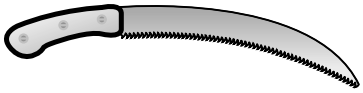
Serras

As Serras são indicadas para serrar o bambu e não deixa-lo com pontas que possam causar acidentes. Dependendo do Grupo Escoteiro o tipo de serras podem variar, mas o jeito de usar é sempre o mesmo.



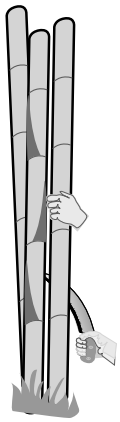
Serra de Arco

Aqui estamos mostrando dois tipos de serras a Serra de Arco e a Serra de Poda.



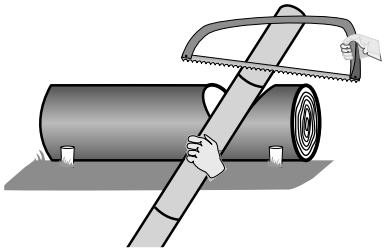
Serra de Poda

Para serrar, você deve usar todo o comprimento da lâmina de serra, para frente e para trás, e sempre no mesmo ritmo. Assim fica mais fácil e você não precisa utilizar tanta força.



Quando for escolher o Bambú no bambuzal:

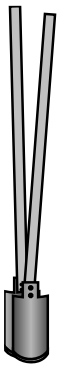
- Escolha um bambú o mais reto possível.
- Não corte bambús onde há folhas em sua vara. Estes bambús são novos, são moles e não servem para as pioneirias.
- Faça o corte sempre perto de um "nó".
- Mantenha a sua mão sempre após o próximo nó.
- Quando terminar de cortar o bambú, raramente ele irá cair sozinho na maioria das vezes você terá que puxa-lo, avise que irá puxar o bambú, e peça aos outros escoteiros que estiverem por perto que se afastem.



Cortando o Bambú no campo:

- Faça um encaixe no cêpo, com a profundidade suficiente para encaixar os bambús
- Mantenha a sua mão sempre após o próximo nó.
- Se encotrar dificuldade para manter o bambú firme, peça ajuda para outro escoteiro.
- Quanto mais firme estiver o bambú mais fácil ficará para serrar.

Cavadeira - Pá - Marreta



Cavadeira

A Cavadeira serve para carvar buracos fundos para fossas, latrinas ou para fixçar pioneirias de grande porte.

Como usar:

- Segurando os cabos da cavadeira fechados, as lâminas das pás ficarão abertas, abaixe a cavadeira com um pouco de força onde pretende cavar, abra os cabos da cavadeira, puxe-a para cima e retire a terra.
- Cuidado com os pés quando estiver utilizando a cavadeira.

Pá-Picareta

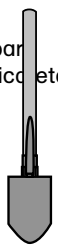
Esta Pá-Picareta tem duas funções ela serve para carvar buracos rasos para o fogão de vala, canaletas par proteção das barracas, retirar barro para o fogão e etc. E também para cavar pequenos buracos com a pic eta para encaixar bambú para suporte de pioneirias.

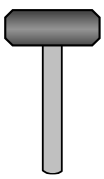
Como usar:

- Utilize sempre pelo cabo ajudando com o pé para perfurar o terreno.

Não muito fundo para não forçar o cabo e ficar difícil sua retirada.

- Em terrenos muito ressecados e duros utilize um pouco de água para facilitar seu manuseio.





Marreta

Seu principal uso e para fixar estacas ou espeques da barracas ou ajudar no reforço de enterrar um bambú no chão, ela pode ser de ferro, borracha ou de madeira conforme desenho.

Como usar:

- Segure sempre pelo cabo no terço inferior.
- Não deixe sua mão ou a de quem estiver te auxiliando próximo onde irá bater.