

100
idéias
para

escoteiros

seniores

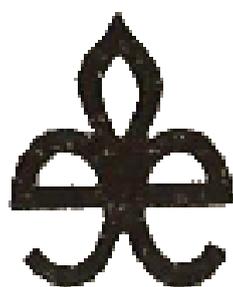
Livros para Escotistas N.º 1

LIVROS PARA ESCOTISTAS N.º 1

*100 IDEIAS PARA
ESCOTEIROS SENIORES*

POR

Rex Hazlewood



EDITORA ESCOTEIRA

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

“100 IDEAS SENIOR SCOUTS”

Publicação da “The Boy Scouts Association”

Publicado em 1955

- 1.ª Edição Brasileira - 1967 - 1.000 exemplares**
- 2.ª Edição Brasileira - 1974 - 3.000 exemplares**

Tradução da Editora Escoteira

INTRODUÇÃO

Uma "grande autoridade no assunto" discursava sobre o Escotismo Senior com minúcias e prolixidade. As torrentes de retórica eram, sem dúvida, merecedoras de uma audiência mais receptiva. Dizia-nos, em termos categóricos, das possibilidades de aventura do Escoteiro Senior, das expedições envoltas em considerável e agudo desconforto, conquistando os picos das montanhas ou explorando o fundo das cavernas e caldeirões. Foi uma bela conferência e a maior parte do público parecia cheio de entusiasmo, como testemunhavam os aplausos. Mas, como diziam as lendas dos velhos filmes silenciosos — "surgiu a madrugada..." — ou, no nosso caso, chegou a hora do presidente da mesa interrogar: — "Alguma pergunta?"

Uma voz firme, mas tranqüilla, de um homem tranqüillo, mas firme, veio do termo médio do salão: — "Ouvi, com grande interêsse, a descrição das aventuras que os Escoteiros Seniores podem fazer. Estou certo que tudo quanto disse o orador é muito importante. Porém o conferencista, exatamente como todos os que eu tenho ouvido discursar sobre o Escotismo Senior, não respondeu a única questão que eu gostaria de ver respondida — Que esperam que eu faça com meus 10 Escoteiros Seniores, quando acontece chover e ventar durante uma dezena seguida de sextas-feiras, que são as noites de reunião de minha Tropa?"

Acreditamos que êste é, realmente, um dos problemas mais importantes do Escotismo Senior, e, por isso, êste pequeno livro lhe é oferecido.

Espero que sempre haverá Escotistas e Seniores capazes de planejar e executar tudo o que poderíamos chamar de aventuras excepcionais. Porém êstes feitos extraordinários não são fundamentais para o Escotismo Senior — êles brotam, naturalmente, apenas de um bom, estável, bem equilibrado, constante, sóbrio e persistente Escotismo praticado em atividades normais.

O problema eterno do Escotismo e também do Escotismo Senior é aquele da pergunta acima, ou, dito de outra maneira — Que haveremos de oferecer na próxima semana aos nossos Escoteiros Seniores que seja suficientemente interessante, objetivo e atraente para que eles voltem, na semana seguinte, a comparecer à sede da Tropa?

Quando se trata de um Chefe Escoteiro Sênior, algumas das qualidades mais importantes são: — a boa liderança, a habilidade de regularmente fazer mudanças no programa e a habilidade de produzir algo novo e interessante. Aventuras espetaculares são demonstrações, raras e intermitentes, de fogos de artifício, porém estas explosões luminosas têm tão pouco a haver com o valioso trabalho de orientação no adiestramento do caráter, como um vaso de louça barata tem em comum com uma coleção de porcelanas chinesas da época Ming.

Desde que se compreenda que a maior parte do verdadeiro Escotismo é um trabalho de rotina, temos que pôr o nosso engenho e arte a trabalhar para tornar esta rotina suficientemente interessante. Só assim os nossos rapazes irão desejar vir, com regularidade, às nossas reuniões.

Este livro não trata de aventuras extraordinárias, nem de atividades lunáticas, nem de algo que, de qualquer modo, possa ser visto como extravagante. São idéias colhidas em várias fontes, contribuições de muitos Escotistas, alguns que conhecemos e outros desconhecidos (e a estes agradeço ainda mais que aos primeiros). São idéias que, em si mesmo, não têm nenhum mérito especial, algumas, obviamente, melhores que outras, porém todas são coisas experimentadas, coisas que Escotistas de razoável sucesso acharam úteis nos seus esforços para conquistar e reter o interesse dos seus Escoteiros Seniores.

O leitor deste livro pode muito bem não desejar fazer nenhuma destas coisas. Não irei discutir com o leitor, desde que ele esteja disposto a produzir uma centena de idéias que sejam, pelo menos, tão práticas e realísticas como as oferecidas neste livro. O que espero é que ache a leitura deste livro estimulante. Sugiro que não o leia correndo, mas, provando e saboreando, com pausas e ponderações, e que conforme for digerindo mentalmente cada um das idéias aqui sugeridas, tente inventar novas idéias e compará-las.

Não!... Não quero aquela idéia que você experimentou na última semana. Quero uma nova idéia, uma que está surgindo no seu cérebro neste momento, uma em que você não havia pensado antes!

JOHN THURMAN

Chefe de Campo — Gilwell Park

A REUNIÃO DA TROPA ESCOTEIRA SENIOR

Ainda que muito mais possa ser feito através das Reuniões de Patrulha e de atividades aventureiras, A BASE DE TODO O BOM ESCOTEIRO SÃO AS REUNIÕES NORMAIS E BEM DIRIGIDAS DA TROPA.

As circunstâncias, no Escotismo Senior, irão determinar se as reuniões serão semanais, quinzenais ou mesmo mensais; porém, em qualquer caso, as reuniões devem ser realizadas com regularidade, formais, com um propósito claro e, acima de tudo, agradáveis.

Os ingredientes irão variar de acordo com as necessidades e desejos do momento, mas há certas qualidades vitais que precisam ser compreendidas. São as seguintes:

1 — A preparação dos programas será feita pela Corte de Honra e pelos Escotistas.

2 — Insistir em: a) Pontualidade; b) Disciplina.

3 — Um certo grau de formalidade nas Cerimônias de Abertura ou Início da reunião, e de Encerramento ou Final da Reunião. Os costumes locais podem variar, porém o mais certo é começar a reunião com um hasteamento ou saudação à Bandeira Nacional, como uma prova da nossa adesão a parte da Promessa Escoteira que trata do dever para com a Pátria. As atividades devem terminar com o arriamento da Bandeira e preces, mostrando nossa aceitação da primeira parte da Promessa que trata do dever para com Deus.

4 — De um modo geral a parte mais ativa da reunião de Tropa deve estar no começo, e a mais profunda e ponderada, próximo do final, apesar de haver ocasiões em que o reverso é o mais certo, ou em que se devota a noite inteira a um só aspecto do Escotismo. Há muitas vantagens em se preservar o equilíbrio dentro do arcabouço da reunião, da mesma forma que o equilíbrio é necessário na concepção conjunta das atividades do Escoteiro Senior.

5 — Todos os Escotistas da Tropa devem participar da formatura inicial e, se for humanamente possível — e quase sempre é — devem estar de uniforme Escoteiro.

6 — Qualquer que possa ter sido a decisão da Corte de Honra sobre o programa para a noite, os Escotistas devem reservar para si alguns minutos para apresentar uma atividade que os Monitores não saibam qual será. Algum elemento de surpresa é um ingrediente vital para uma boa reunião de Tropa.

7 — Uma reunião bem dirigida terminará quando aqueles que estão tomando parte nela gostariam que continuasse. Um programa bem construído irá conter uma reserva de material para preencher algum claro. Os Escotistas devem aprender a ajustar o programa não só ao humor ou disposição do momento, como também às oportunidades que surgem, coisas que são impossíveis de prever com antecedência. É uma loucura

querer continuar com um programa traçado quando ele não está afinado com os desejos daqueles que tomam parte nesta noite. Um bom Chefe Escoteiro é capaz de adaptar o programa à mudança do humor e as oportunidades que a todo momento se apresentam.

SUGESTÕES SOBRE O PLANEJAMENTO DO PROGRAMA

1 — Deve haver um plano geral cobrindo o ano inteiro, ainda que seja apenas em uma forma de esqueleto ou de calendário. Pode seguir o curso normal do ano, de Janeiro a Dezembro, mas alguns acham mais conveniente planejá-lo de 1.º de Março ao final de Fevereiro, pondo o climax (excursão, viagem, aventura, etc.) nas férias de verão. Outros preferem fazê-lo de 1.º de Agosto a 31 de Julho, pondo o climax nas férias escolares de Julho.

2 — Dentro do plano para o ano deve já estar preparado, com maiores detalhes, um plano para os primeiros três meses; dentro dâste deve vir, praticamente completo, o plano para o primeiro mês; e dentro dâste estará o plano para a próxima reunião, que já é um programa mencionando as atividades, com o tempo dedicado a cada uma delas, o material necessário, e quem é o encarregado de cada atividade. Se os Escotistas pensarem e planejarem desta forma, sempre usando a **Côrte de Honra**, os programas terão uma linha de continuidade e conduzirão ao progresso. Se possível deve ser planejado um ordenado (porém nunca monótono) progresso para a Tropa, como um todo, e para os indivíduos, em si mesmo, desde que todos os responsáveis, Escotistas e Monitores, tenham um claro objetivo em vista, e tempo adequado para preparar suas partes especiais no esquema.

3 — O Escotismo Senior precisa de ser equilibrado e dar a devida atenção às habilidades práticas da técnica escoteira e ao serviço ao próximo, além de ser um estímulo ao desenvolvimento mental e, acima de tudo, ser uma ajuda para o desenvolvimento moral e espiritual dos Escoteiros Sêniores.

4 — Ainda que o planejamento seja uma coisa vital, nós não devemos nos tornar escravos de nossos planos. Oportunidades imprevisíveis se apresentarão e deverão ser aproveitadas, ajustando-se de acordo com isto, o plano-mestre do programa.

5 — Finalmente, um lembrete para o Escotista: Dirigir uma boa Tropa Sênior não é apenas uma questão de opinião pessoal. Lembre-se das palavras de B.P.: — **"O objetivo é o adestramento do caráter."** Em última análise, o que nós fazemos importa menos do que a maneira pela qual nós fazemos e as razões pelas quais fazemos. Só há uma razão válida para fazer qualquer coisa no Escotismo Sênior e esta razão é: **Ajudar o rapaz a crescer, tornando-se um melhor homem e melhor cidadão do que teria sido sem a nossa ajuda:**

100 IDÉIAS PARA ESCOTEIROS SENIORES

1 — SERVIÇO DE EMERGÊNCIA — Invente um sistema para convocar, rapidamente, a Tropa Sênior para um serviço de emergência, ou em caso de calamidade pública. Depois de aperfeiçoar o seu esquema (com as Idéias dos Monitores e de todos os membros da Tropa Sênior, que deverão informar também onde serão encontrados nos diferentes dias e horas) procure a polícia, a administração pública municipal, distrital ou regional ou outros serviços e pessoas que tratam de situações de emergência, para colocá-los ao par das possibilidades de cooperação da sua Tropa Sênior e obter novas sugestões sobre o esquema de convocação e sobre as possíveis ajudas que possam dar para tornar a convocação mais rápida e objetiva (transportes) à disposição, telefones, avisos pelas estações de rádio e televisão, etc.) Mantenha o seu esquema sempre em dia (mudanças de endereço, de escola ou trabalho, de número de telefone, dos horários diários etc., dos Seniores antigos; novas fichas de dados para convocação dos novos membros). Faça exercícios e treinamentos práticos, sem aviso prévio, para ver se o esquema funciona, tal como se fazem exercícios de salvamento, regularmente, a bordo dos navios de passageiros. Entre em contacto com a Cruz Vermelha, com os Hospitais e Serviços de Pronto Socorro, com os Bombeiros, com a Polícia Militar ou as Forças Armadas, com os Serviços de Salvamento (ou de busca e salvamento, ou de calamidade pública) visando obter facilidades de adestramento dos seus Sêniores para casos de emergência, cursos, etc. Ponha nos programas de suas reuniões semanais, e nas atividades de ar livre de fim de semana, com regularidade, adestramentos que visem preparar os rapazes para serem úteis em situações de emergência, quer tiradas das provas de classe, quer das exigências das especialidades, quer imaginadas pelo Escotista, tendo em vista o local em que vivem ou o local em que estão fazendo a atividade ao ar livre. Treine-os a prestar serviços em grandes concentrações populares ao ar livre ou em recintos fechados, encaminhando os participantes, auxiliando nas comunicações, etc., porém sabendo o que farão em caso de pânico, com ou sem causa. Lembre-se que os Sêniores podem prestar grandes serviços como mensageiros ou sinaleiros nos locais sujeitos a uma calamidade pública. Pense como farão para obter roupas, cobertores, comida para as ví-

timas. Faça um levantamento dos locais que podem servir de abrigo para cada um dos casos de emergência ou de calamidade pública. O Escotista deve, desde o princípio, dar tarefas e distribuir encargos a todos os seus Escoteiros. Todo êste trabalho de preparação, adiestramento e de exercícius, inclusive os contactos com autoridades e pessoas, levantamento de meios, etc., deve ser feito pelos Escoteiros Seniores, individualmente, em pequenos grupos, por patrulha ou em conjunto. Ao Escotista cabe organizar e dirigir — aos Seniores o fazer, para que aprendam fazendo, e para que ganhem maior interêsse, porque deixamos em suas mãos. O Escotista super-eficiente que planejar e organizar tudo, fizer todos os contactos, centralizar em suas mãos todos os dados e conhecimentos, e pensar em ter a cooperação dos Seniores, ou, pior ainda, em impor aos Seniores o trabalho da Tropa em situações de emergência, é um candidato ao fracasso. Em tempo: mantenha informado de tudo o seu Comissário Distrital.

2 — MÉDICOS E ENFERMEIRAS — Verifique se cada um sabe como encontrar a residência de um médico ou de uma enfermeira, na vila, distrito ou bairro em que mora ou onde está a Tropa, numa noite de tempestade, ou de espessa neblina, em que entrou em colapso a iluminação pública e o sistema telefônico. (Se a enfermeira é bonita, porque esperar por um dia de tempestade?)

3 — ATERRISAGEM DE EMERGÊNCIA — Visite, após combinação prévia, um campo de aviação da Força Aérea Brasileira. Ou o campo de um Aero Clube. Obtenha durante a visita as seguintes informações:

a) Que devem os Escoteiros Seniores fazer caso assistam uma aterrissagem de emergência de qualquer avião. Que socorros devem prestar, que perigos podem existir, a quem devem avisar.

b) Informe-se sôbre o moderno ejetor do assento para o piloto dos caças a jato. Procure saber o que fazer e o que NÃO fazer quando quiser ajudar êste piloto.

c) Procure conseguir informações sôbre a aterrissagem de pára-quedistas e como poderá ajudar nos casos dos pára-quedistas caírem em situações difíceis, como no tôpo de uma árvore, ou quando acidentados.

d) Quando na sede ou numa excursão procure reconstituir os incidentes e acidentes acima mencionados e treine, da maneira mais real possível, o salvamento.

4 — “EU POSSO FAZER ISTO DE CABEÇA” — Divida a Tropa ou Patrulha Senior em pares e providencie o material para a realização das provas de Navegação e mais uma almofada. Cada Senior, na sua vez, fica

de cabeça para baixo (com a cabeça no chão ou na almofada) apoiado por um companheiro ou com os pés apoiados na parede. Quando na vertical, deve fazer os nós de Noivo, desenhar uma Bandeira Nacional, desenhar no chão com giz os sinais de pista e cantar uma parte do Hino Nacional ou da Bandeira. Os primeiros socorros serão omitidos (ou deixa-se que eles se tornem necessários, naturalmente, pela queda do Sênior, que está fazendo a prova, no chão, quebrando um ou dois dentes).

5) — "SINGULAR DETERMINAÇÃO E DEVOTAMENTO NO CUMPRIMENTO DO DEVER" — Um grupo (de 2 a 4 Seniores) senta-se dentro de um pequeno círculo desenhado a giz e procura fazer uma fácil tarefa que necessite da cooperação de todo o grupo, como por exemplo, fazer uma lista manuscrita dos telefones que foram mudados numa determinada rua, ou numa página de duas diferentes edições do Catálogo de Telefones. Eles podem dispôr de todo o material que julgarem necessário, ao saber a tarefa e antes de entrar no círculo. Os outros, sem entrar no círculo nem tocar neles, devem tornar a tarefa tão difícil quanto possível: por exemplo -- vento de um ventilador, ação de um aspirador, luz que se extingue, chuva de um regador, luz intermitente de um sinalizador, barulho de um gongo, etc. O refinamento do "Pé-de-Mico", que dá coceira, pode ser adicionado mais tarde.

6 — SINALIZANDO — Uma patrulha ou um pequeno grupo, retornando de uma longa excursão, precisa transmitir uma mensagem para o acampamento-base, à noite. Acende uma fogueira e utiliza-a para transmitir algumas palavras simples em Morse. O campo-base tem um aparelho de sinalização com lâmpada para fazer perguntas e dar conhecimento do recebimento da mensagem. Pode ser feito em qualquer pedaço de terreno livre.

7 — FOGO NUMA ÁRVORE — Acender um fogo no alto de uma árvore, pelo menos 3 metros acima do solo, e use-o para:

a) Fazer um café e assar e fazer uns bolos ou pães de farinha de trigo (veja "Escotismo para rapazes" — Conversa de Fogo de Conselho n.º 10).

b) Sinalização (fumaça, de dia; luz das chamas, à noite).

Tomar grande cuidado para evitar qualquer dano na árvore (fôlha de ferro, ou zinco, ou lata).

Se dois ou três grupos de Seniores estão em árvores adjacentes, pode-se complicar um pouco, fazendo-os trocar material através de um simples "vaivem" construído quando já estão nos altos das árvores, porque um grupo só tem lenha e açúcar, o outro só tem fósforos, panelas e água, o terceiro só tem chapas de zinco e pó de café, etc.

8 — NOVAS ATIVIDADES — Investigue quanto custará a um rapaz aprender as seguintes atividades esportivas, com toda a ajuda de técnicos, material, etc. e faça um relatório sobre as alegrias que elas proporcionam e seus perigos. Cada Escoteiro ou cada dupla fica encarregada de obter todas essas informações dentro do prazo de um mês, e fazer uma explanação para a Tropa durante 15 minutos, ilustrada, se possível. Os esportes são: Montanhismo, Mergulho submarino (e pesca), Equitação, Espeleologia (Descalada de cavernas), Luta grego-romana, Planador aéreo (Vôo-a-vela) Esgrima, Judô, Karatê, Capoeira, Arco-e-Flecha, Tiro ao Alvo, Atletismo (corridas, saltos e arremessos), Natação, Mergulho, etc. Duas possíveis escolhas — ou, após ouvir os relatos, cada um dos Seniores escolhe um esporte que ainda não conheça, comprometendo-se a dedicar-se a ele durante um ano, ou toda a Tropa, por votação, escolhe um esporte, e passa a praticá-lo com afinco.

9 — CAMINHO DE TARZAN — Construa um caminho "fora do solo" aproveitando uma avenida arborizada ou através de uma floresta, ou ainda, dentro da sede, usando tanto equipamento quando seja necessário. Todo o equipamento usado deve ser transportado também pelo ar, desde o ponto inicial da corrida. No ar livre estabeleça uma altura mínima padrão que deve ser alcançada em repetidas tentativas.

10 — COZINHA — Peça emprestada uma cozinha bem equipada e tente fazer um jantar completo ou então bolos artísticos, ou pão feito em casa (usando o verdadeiro fermento de padaria). Tenha como objetivo um padrão bastante elevado. Repita até que se tornem perfeitos cozinheiros em alguns pratos de categoria. Trabalhe individualmente, em pares ou em base de Patrulhas. E não esqueça de deixar tudo limpo!

11 — FOGO — Encha uma cabana com fumaça espessa queimando capim molhado num velho tambor de óleo. As vítimas e objetos espalhados como convém dentro da cabana. Os Seniores devem salvar e ressuscitar as vítimas asfixiadas. Alguns arames estendidos para fazê-los tropeçar e latas de água ocultas pela cortina de fumaça servirão para testar o grau de habilidade (e de bom ou mau temperamento).

12 — O ENTARDECER NUM ESCALER:

a) — Métodos de salvamento de pessoas nas águas, durante a luz do dia.

b) — Jogo amplo que envolva o escaler, entre a luz do dia e o lusco-fusco.

c) — Variante do jogo do Pirata Cego — Seniores num pequeno escaler a remo tentam passar sob uma ponte sem serem ouvidos. Os outros, na ponte, mas sentados abaixo da murada para que não vejam

as águas, tendo projectis adequados para jogar por cima da murada e atingir o escaler quando supuserem ouvir o escaler passando por baixo da ponte. Para ser jogado quando já estiver escuro. Adaptar para outras circunstâncias.

13 — COZINHA À MODA DAS ILHAS DA OCEANIA — Trata-se da moda de cozinhar em que um grande buraco é cavado no solo, onde se faz uma grande fogueira; quando tudo está reduzido a brasas vivas e pedras quentes, põe-se entre elas os alimentos envoltos em grandes folhas verdes e tapa-se o buraco por algumas horas, até que, abrindo-o, se encontra tudo cozido. Neste jogo os Seniores numa floresta devem fazer uma refeição deste tipo, mas de forma que êles e o fogão fiquem escondidos de ladrões (Escotistas com adequados projectis de água). Se os Seniores falharem, deixem os Escotistas tentar.

14 — TRABALHOS DECORATIVOS COM CABOS — Procura encontrar um especialista que ensine a fazer trabalhos decorativos com cabos. Embelize sua sede e seu equipamento com tranças de cabos, defensas, alças para caixas, etc. Há muitos membros reformados da Marinha de Guerra, velhos marujos que sabem isto bem e ficariam contentes em ensinar.

15 — LEGIÃO ESTRANGEIRA — Procure fazer uma "noite internacional" em que convide visitantes de outros países. Tenta também realizar uma reunião em que só se falem línguas estrangeiras, sendo proibido o português.

16 — COZINHA MATEIRA COM A AJUDA DA LOJA DE FERRAGENS — Cozinha à moda mateira, usando os rolos de folha fina de alumínio e galhos como utensílios e envoltórios. Teste a durabilidade e a destruição (do alumínio, não a sua).

17 — MOTOCICLO — Convença um membro dos Clã de Pioneiros a comparecer com sua bicicleta a motor, motocicleta leve ou motoreta. Deixe o Pioneiro ensinar os métodos corretos e seguros de utilizá-las no trânsito. Faça referência aos seguros e os atos legais que devem ser feitos e serem cumpridos pelo possuidor de uma destas máquinas. Se os Pioneiros não têm êstes recursos, os Seniores podem mostrar a sua opulência e inverter o programa.

18 — MONTANHISMO DENTRO DA SEDE — Calçando meias ou sapatos de ténis, ou mesmo descalços, os Seniores, como se estivessem num paredão da montanha, devem fazer uma passagem transversa das paredes da sede sem tocar no solo. O percurso pode ser preparado de modo que os lances variem de padrão, indo desde a "dificuldade de mo-

derada", até o "muito difícil". Velocidade não é importante. Empregar bom material, boa técnica e toda a segurança.

19 — OBSERVAÇÃO AQUÁTICA — Material necessário: Um balde de água em que foi adicionado um pouco de leite para tornar meio opaco. Um pedaço curto de tubo de borracha. Uma caneca com capacidade de meio litro. 24 artigos sortidos. Os artigos são colocados no fundo do balde. Cada participante na sua vez deve fazer um sifão entre o balde e o canecão, e com a diminuição da altura da água no balde deve observar 20 dos 24 artigos, enquanto o canecão se enche. Se neste tempo não conseguir ver, a água do canecão retorna ao balde.

20 — CORRIDA DE BIGAS NA SEDE — Duas ou mais Patrulhas, sob a direção dos Submonitores constroem com bastões e amarras cavaletes de ponte. Os Monitores criam uma corrida de obstáculos, através de bancos, cadeiras, cabos, varas e tudo mais que estiver à mão. Controla-se com um relógio o tempo que cada Patrulha leva para fazer o percurso (por cima, por baixo, ou através dos obstáculos) tendo um homem sobre a biga (cavalete de ponte) e dois (ou 3) outros puxando-a.

21 — TALHAS E CADERNAIS IMPROVISADOS — Os Escoteiros aos pares devem fazer com o cordame necessário, as vigas, os anéis de ferro ou cobre, e qualquer outro material que tiverem a mão (exceto roldanas, moitões, talhas simples ou duplas e cadernais), um aparelho que valha como uma talha dupla e cadernal, que ice um peso na relação de "seis por um" do esforço. Nota: a resistência da talha não é levada em conta, pois o "peso" pode ser pequeno, desde que se obtenha a vantagem mecânica de seis por um.

22 — CADEIA DE SINALIZAÇÃO LUMINOSA — Escoteiros aos pares, cada par com um mapa do Distrito ou da região em que está a Tropa, da maior escala possível. Trata-se de planejar um esquema para transmitir um simples sinal luminoso (visibilidade máxima 3 quilômetros) de um ponto a outro que fica entre 30 e 35 quilômetros de distância, com o menor número possível de postos de sinalização. Dá-se a localização dos dois pontos extremos. No final são comparados os vários esquemas, criticados, e o melhor, ou um, composto com as melhores sugestões, é pôsto em prática.

23 — PREVENÇÃO DE INUNDAÇÕES — Escoteiros aos pares, cada par com um mapa de grande escala, e uma folha de papel transparente. Eles devem imaginar que todos os rios de uma dada área de 2 ou 3 quilômetros quadrados irão transbordar, inundando as áreas baixas. A altura da inundação imaginada fica em função da escala do

mapa e das curvas de nível que apresenta: se as curvas de nível são de 10 metros, esta altura, ainda que um pouco irreal, tem que ser a mínima da inundação imaginada. Os Seniores devem preparar, traçando sobre o papel transparente, o contorno da área provável da inundação e indicar onde, por meio de barreiras de sacos de areia, podem limitar a extensão da inundação. Os traçados são comparados e criticados. Faça, num estágio seguinte, modelos do mapa em relevo, mostrando o que foi antes estudado. Os Sênioras também devem fazer sugestões sobre os locais em que devem ser construídos depósitos de emergência de alimentos.

24 — PIONEIRIA DE CANTO DE PATRULHA — Escoteiros em duplas. Cada par prepara uma demonstração ou exibição de recursos de pioneiria e maneiras prática de resolver problemas das construções de pioneiria, incluindo: Torniquete Espanhol, Tira-vira ou Linga, Talha de cabo, Volta, ou Amarra do Barril, Volta da tábuca do Andaimo, Volta da alavanca e Bêca de Lobo.

Comee com uma lista de recursos de pioneiria simples e em outras reuniões vá gradativamente, apresentando casos de maior dificuldade.

25 — NA FENDA DA MONTANHA — Imagine que numa excursão nas montanhas, seu companheiro de escalada escorregou e caiu numa fenda da montanha e ficou pendurado pelo cabo de segurança. Felizmente você foi capaz de manter o cabo, impedindo-o de cair no precipício, mas agora você verifica que não pode, porque está sozinho, puxá-lo para cima, pois não tem força para tanto. Cada um dos dois têm uma outra alça de cabo atada em volta da cintura com um mosquetão de mola de reserva, preso a ela. Além disso você está levando um outro cabo comprido de escalada. Está claro que você deve fazer um aparelho de força que multiplique, com vantagem mecânica, seus esforços para suspendê-lo, ou que permita que a vítima que está pendurada coopere no salvamento puxando em outro cabo. Como fazer? Não se desespere e demonstre.

26 — NAVEGAÇÃO ESTIMADA — Após a instrução com a agulha de marear e a bússola prismática dê a cada Escoteiro, de cada vez, uma ficha com uma rota de navegação (direções e passos, ou direções e metros se os Escoteiros têm o passo aferido) e uma bússola pequena de marear ou uma bússola prismática. Ponha cobrindo sua cabeça, uma caixa de papelão ou uma lata leve, que impeça a visão horizontal, mas permita ver a bússola e a ficha da rota. Faça-o girar e deixe-o entregue a si mesmo para fazer seu corpo navegar pela rota. Se tiver maior número de bússolas, jogado com seis escoteiros, simultaneamente, é mais divertido e mais difícil.

27 — NOS TEMPOS DOS VICE-REIS — Escoteiros em grupos de três. Cada grupo recebe uma cadeira, bastões, sisal e lonas e pede-se que improvise Cadeirinhas dos tempos dos Vice-Reis. Um dos rapazes senta-se na cadeirinha e os outros o conduzem numa corrida de Cadeirinhas em torno da sala da Tropa, devendo os passageiros levar consigo uma caneca de água, cheia até a borda, para assegurar um transporte suave. Seja democrático e troque de passageiros em frequentes intervalos.

28 — O "COPY-DESK" REDUZ O TEXTO — Dá-se a cada Escoteiro uma cópia a carbono de um artigo ou reportagem prolixa, que ele deve cortar com um lápis azul ou vermelho de forma a reduzir o original a um terço do número de palavras, sem alterar o sentido e a notícia.

Como alternativa, faça o inverso, dando a cada Escoteiro uma notícia de um acontecimento redigida de maneira que só tenha os dados na sua simplicidade e peça que preparem um original que possa ser publicado com destaque, com o triplo ou mais do número de palavras.

29 — CADEADOS, FERROLHOS E TRANCAS — Escoteiros em pares, cada par tendo uma caixa de Patrulha ou cofre de patrulha com tampa de dobradiças. O problema é inventar e colocar na caixa uma fechadura improvisada que possa ser aberta facilmente por quem souber o segredo, mas que, não sabendo, seja difficilimo de descobrir onde está a fechadura e portanto abrir. Este problema-atividade pode durar semanas!

30 — FABRICAÇÃO EM CADEIA — Os Monitores de duas ou mais Patrulhas recebem um variado sortimento de material de pouco valor — carretéis, rólhas, fita gomada, papelão, tintas, alfinetes, pregos, limpadores de cachimbo, cones de pinheiro, caixas de fósforos vasias, etc., e algumas ferramentas. Têm meia hora para fazerem um esquema com suas patrulhas, para que possa haver uma produção em massa, pelo sistema de fabricação em cadeia com esteira transportadora, de artigos vendáveis (brinquedos, etc.) com a velocidade de um artigo cada 3 minutos (ou aquela que você quiser). As patrulhas, isto é, as linhas de fabricação, então competem entre si.

31 — RETRANSMISSÃO TELEFÔNICA — Cada Escoteiro recebe uma ficha (ou a taxa para comprá-la) e recebe instruções para estar numa cabine telefônica ou num telefone particular (se estiver à disposição) numa hora certa. Uma mensagem verbal é então retransmitida de um para outro telefone e também de volta para a sede da Tropa, enquanto um Escoteiro com uma bicicleta ou a pé, de acôrdo

com a distância, faz o mesmo percurso e procura trazer em primeiro lugar a resposta para a sede.

• **32 — CORDAME** — Deixe as patrulhas praticar o enrolamento e enovelamento de Espias, cabos e linhas. Um Monitor (avisado com antecedência) dará uma breve palestra sobre o armazenamento e os cuidados com cabos e Cordame em geral. Inspecione todo o cordame da Tropa, renove falçaças onde necessário, etc. Aprenda a Falçaça Ocidental e a costura das Docas de Liverpool. Verifique quais são os Escoteiros que sabem fazer uma boa falçaça. Parece que só um Escoteiro em cada 5, é, em qualquer sentido, um bom "falçaçador", apesar da falçaça ser uma prova de Noviço!

33 — PADIOLA DE CABOS PARA A MONTANHA — As Patrulhas improvisam uma padiola de cabos para a montanha e demonstram o seu uso.

• **34 — TATÓ** — Monte em papelão pedaços pequenos (o tamanho conveniente é 5 por 7 cms.) de diferentes tipos ou números de papel de lixa. Ponha venda nos olhos dos rapazes e deixe-os pôr os cartões na ordem certa. Tente com outros materiais, por exemplo: pêles, sêda, setim, etc. Nunca se sabe quando esta espécie de habilidade pode ser útil...

35 — NAVIOS A VELA E PLANADORES:

A) Crie, com materiais naturais, modelos de navios a vela e faça-os competir.

B) Produza um planador de papel (ou "gaivota") que permaneça no ar entre 5 a 10 segundos.

36 — TRÊS JOGOS RÁPIDOS

A) Os menores montam nas costas dos maiores e a um sinal os menores fazem a "circunavegação" do seu "cavalo" sem tocar no solo e sem receber qualquer ajuda do "cavalo".

B) Comece como no anterior, mas agora passe entre as pernas e sobre a cabeça do cavalo, com toda a ajuda que for possível do cavalo, mas sem tocar no chão.

C) Número igual de Escoteiros Seniores fica de pé, alternadamente, faces para dentro e de cada lado de uma linha de giz. A mão direita de n.º 1 segura a mão direita do n.º 2 (que está à sua direita, de face, e do outro lado da linha); a mão esquerda do n.º 2 segura a mão esquerda do n.º 3; a mão direita do n.º 3 segura a mão

direita do n.º 4; e assim sucessivamente. A equipe de ímpares está de um lado e a equipe dos pares está do outro lado da linha. O objetivo é: ou levar a sua própria equipe a transpor a linha, ou, numa outra alternativa, puxar a outra equipe por sobre a linha. Não exagerar.

37 — ESCULTURA — Dar a cada rapaz um pedaço de 100 grs. de sabão de cozinha e deixar que eles façam uma escultura qualquer com êle, usando um alfinete, uma lima para unhas, uma faca escoteira, etc., como ferramentas. Não só isto os mantém quietos e concentrados como tem a vantagem de limpar as mãos! Por que não esculpir uma "Jangal" para a Alcatêta? Sim senhor! A Chefe de Lobinhos pode ser incluída!

38 — CRICKET DENTRO DE CASA — O Cricket é um jogo simples: um "Boleiro" atira com habilidade, malícia e efeito uma bola na direção de um alvo que é defendido por um Rebatedor tendo nas mãos uma raquete retangular cuja largura não ultrapasse 12 cms. Rebatida a bola para qualquer direção o Rebatedor deve correr na direção em que estava o "Boleiro", numa distância aproximadamente de 20 metros, antes que a bola, apanhada por jogadores da mesma equipe do "Boleiro", que estão espalhados pelo campo, venha ferir o alvo (três bastões finos de 1 metro de altura, desmontáveis, porém equilibrados por uma trave superior). O objetivo é para o Rebatedor, completar a corrida que marca um ponto; para a equipe adversária que é formada pelo "Boleiro" e mais 10 que estão espalhados pelo campo, é botar o rebatedor "fora do jogo" por não completar a corrida antes que a bola chegue ao alvo. Porém, várias faltas do "Boleiro" ao atirar a bola e a habilidade do Rebatedor atirando a bola fora dos limites do campo, são também contadas pelo juiz como "corridas" em favor do rebatedor.

No Cricket dentro de casa, usa-se qualquer raquete e uma bola de tênis. As regras do jogo podem ser semelhantes ao do Cricket no ar livre, mas será mais divertido se se alterar as regras cada cinco minutos para desenvolver o pensamento rápido. Por exemplo: nos primeiros 5 minutos se a bola bater no Rebatedor (tirada pelos que estão no "campo") êle é pôsto fora; nos 5 minutos seguintes, se a bola bater no rebatedor êle ganha quatro corridas! E assim por diante. Essa é a idéia geral, mas pode ser adaptada como quiser, para tornar-se adequada a sala da sede e o número de Seniores em cada equipe.

39 — CAÇA AO TESOURO — O jogo clássico é descobrir no menor tempo um "tesouro" seguindo pistas, chaves, indícios, que sucessivamente interpretados levam a solução do problema. Duas sugestões para a maneira de apresentar as chaves e indícios:

A) — Usando as letras que compõem os nomes das ruas, lojas, invocação de igrejas, de um quadro de notícias, etc. Por exemplo: O centro da Carioca, é evidentemente o i. Outro exemplo:

"A inicial do mês
Em que Paulo Cananeu
No ano de trinta e três
Cumpriu seu fado e morreu."

Esta chave leva obviamente para o Cemitério da Vila ou da Cidade para procurar a inicial do mês em que morreu Paulo Cananeu. As letras coletadas podem formar o nome do lugar onde o tesouro está escondido, ou de uma maneira mais divertida, as letras coletadas em ordem formam uma palavra que é um anagrama, e que arranjadas de outra forma darão o Indício: Exemplo: a palavra ESPARTANOS que rearranjada dá NESSA PORTA.

B) — Outro meio é apresentar as letras por meio de perguntas-teste: "Se o filho do irmão de seu pai é seu sobrinho, escreva H; se é seu primo, escreva R." Ou ainda: "Se O é o oposto de S, qual é o oposto de I?" Ou invente um código da Tropa e use-o.

40 — ZEROS E CRUZES — É o Jogo da Velha com humanas. Duas equipes de cinco, um atuando como capitão. Nove cadeiras, ou lugares marcados em três fileiras. As equipes se revezam no começar e os Capitães (só eles) decidem onde seus jogadores irão sentar. A primeira equipe a ter três homens em fila horizontal, vertical ou diagonal, vence. Este jogo pode ser jogado também com Comissários e seus Assistentes! O capitão pode ser revezado em cada jogo por outros membros da sua equipe.

41 — HERÁLDICA — Cada Escoteiro Sênior é convidado a fazer o seu escudo pessoal, quanto ao desenho e as cores, levando em conta o seu nome de família (muitos sobrenomes correspondem a símbolos de heráldica tradicional), ou ligado a história de sua vida (emblemata da escola, passatempos, esportes) e sua divisa ou lema pessoal. As cores em heráldica são divididas em dois grupos: Esmaltes e Metais, e têm, mesmo em português, nomes tradicionais, diferentes dos que usamos para distinguir as cores. São Esmaltes: Blau (azul), Góes (vermelho), Sable (negro), Sinopla (verde) e Púrpura (vermelho violáceo). São Metais: Prata (branco) e Ouro (amarelo). É contra as regras da Heráldica pôr uma cor Esmalte sobre outra cor Esmalte ou uma cor Metal sobre outra cor metal — Ohedeça portanto a regra de pôr sempre um esmalte sobre o metal e um metal sobre o esmalte. A nossa bandeira é um exemplo: escudo retangular Sinopla tendo superpôsto um losango Ouro, ao qual se superpõe um círculo Blau onde estão estrelas e faixa em Prata, tendo nesta o lema em Sinopla. Estes

escudos, se bem feitos, podem ser decoração permanente para a sala dos Seniores.

Pode-se também fazer uma competição aberta em que cada um pode desenhar escudos (sérios ou cômicos) para os outros, o que aumentará muito o interesse.

42 — APENAS PARA DIVERSÃO:

A) Revezamento equilibrando uma bola de tênis de mesa sobre o fundo de um vidro, ou uma raquete.

B) Soprar uma bola de tênis de mesa pelo chão até que entre numa lata adequada.

C) Fazer saltar uma bola de tênis de mesa no fundo de um vidro.

D) Fazer saltar uma bola de tênis de mesa no chão e apanhá-la com um vidro pequeno de boca larga.

43 — SÔBRE A BARRA — Prenda com amarras uma vara lisa e forte entre duas árvores, a cerca de 1,80 ou 2,00 metros de altura. Ponha vendas nos olhos de toda a Patrulha, exceto o Monitor, que distante aproximadamente 15 metros da barra, dá ordens e orientação a sua Patrulha para que eles fiquem todos sobre a barra. Quando toda a Patrulha, ainda vendada, está sobre a barra, o Monitor se aproxima e deixa que eles o puxem também para cima da barra. Após este exercício, habitualmente, toda a Patrulha ganha condição para se tornar membro da Modalidade Especial, isto é, para o Escotismo dos deficientes físicos, com braços e pernas gessados e em cadeiras de rodas.

44 — ARRUMANDO A MÓCHILA NO ESCURO — Ter tantas coleções de material de campo e individual (mesmo número de peças iguais), quantos são os Escoteiros com mochilas. Fazer a atividade com tanta seriedade quanto possível. Após empacotar seu material e fechar a mochila, cada escoteiro escreve, de memória a lista de material que ele pensa ter arrumado. As mochilas são inspecionadas para verificação do material e da maneira correta com que foram arrumadas.

45 — ASSINATURAS — Num dado tempo, obter assinaturas ou informações dos seguintes:

Um jogador da equipe principal de futebol (ou basquete, ou vôlei) do Clube mais próximo.

Um Deputado ou Vereador local.

Um Membro da Comissão Executiva do Grupo Escoteiro.

Uma pessoa qualquer que seja canhota, porém desconhecida, sendo encontrada esta pessoa por observação.

Uma senhora idosa que viva num Asilo ou Pensionato.

Uma pessoa que tenha vivido mais de 10 (ou vinte) anos no estrangeiro.

Uma pessoa que esteja no Movimento Escoteiro desde 1920 (ou 30).

Uma pessoa que tenha visto pessoalmente B-P. Ou uma personalidade atual do Movimento Escoteiro mundial, nacional ou regional.

• Não faça esta atividade com muita frequência, e tome medidas para que o padrão de cortesia seja elevado — que é o objetivo real deste exercício.

46 — CURTA VIAGEM NOTURNA — Preparação: Local adequado para a atividade. Local para mudança de roupa antes da atividade e para um banho de chuveiro depois. Toda a atividade, ida e volta, deve durar apenas o tempo normal da reunião noturna. O percurso deve ser circular, se for possível. **A VIAGEM E A ATIVIDADE DEVEM SER FEITAS NO ESCURO, NEM LAMPEÕES, NEM LANTERNAS ELÉTRICAS.** Varie as atividades conforme as possibilidades oferecidas pelo local. A troca do uniforme por roupas que possam sujar e sofrer danos pode ser feita na sede da Tropa.

1 — Passo Escoteiro da sede (ou do ponto que saltar do transporte) até o "Local".

2 — Um cabo esticado entre dois pontos. Deslizar sobre ele pelo processo "Comando".

3 — Subir sobre uma cobana ou prédio semelhante, nenhuma ajuda exceto um cabo. Trabalho em equipe absolutamente necessário.

4 — Andar com pernas de pau ou andas, por uma corrente d'água, atravessando-a ou ao longo dela.

5 — Salto, com auxílio das mãos, sobre cercas.

6 — "Chegar ao outro lado desta lagoa (ou represa, ou charco), em linha reta."

47 — INVESTIGAÇÃO SOBRE SEMAFORAS — Descobrir pelo processo da experimentação, qual o máximo da visibilidade da sinalização com:

a) Bandeiras amarelas e vermelhas.	1) com muita luz. 2) com pouca luz; e em cada caso, com fundo de árvores etc. (escuro) ou com fundo do céu, mar, etc. (claro)
b) Bandeiras azuis e brancas.	

Qual é a velocidade máxima para a transmissão, nas melhores condições de contraste, com boa luz e a olho nu? Repita a experiência

com binóculos apropriados para dia e para noite, óculo de alcance, etc. Você ficará surpreso!

48 — AGARRADO — Qualquer número de embarcações com suas equipagens normais, desde que embarcações e tripulações sejam razoavelmente equivalentes. Cada embarcação tem um cabo fino ou uma linha forte, do mesmo comprimento, com um grande botão ou pé de cabos na extremidade. O objetivo é lançar o botão de cabos na amurada de alguma das outras embarcações de modo que se prenda numa forqueta, toleteira, ou chumaceira, ou de algum outro modo, ao mesmo tempo evitando ser sua embarcação agarrada pelo botão do cabo de algum outro barco. Quando este jogo é feito com iates, numa meia tempestade, junto a recifes à flor d'água, é terrível!

49 — ESCOTEIROS DO MAR NA CAÇA AO TESOURO — Com um pedaço de cabo e um pêso, alguém pode lançar n'água uma garrafa ou lata hermêticamente fechada que contenha a mensagem que leva ao tesouro. O cabo deve ser curto e o pêso suficiente para que a garrafa ou lata flutue alguns centímetros abaixo da superfície. A indicação do lugar em que foi lançada é dada por indicações de bússola, plotagem, etc. Indicar a hora em que foi lançada, para ser calculado o efeito das marés.

• **50 — ESCOTEIROS DE TERRA NA CAÇA AO TESOURO** — A mesma coisa, exceto que a garrafa ou lata está enterrada a 30 cms. de profundidade no campo.

• **51 — TRILHA COM BÚSSOLA** — Uma patrulha fará uma curta excursão e marcará uma trilha de um ponto a outro que, no final, leva para um tesouro enterrado. Não farão marcas no solo ou em árvores, porém farão uma anotação da jornada, num pedaço de papel, que será dado às demais patrulhas para que tentem segui-lo, se puderem. As anotações incluirão direções de bússola de um ponto a outro de cada rota parcial, e os pontos em que o percurso muda para outra direção serão indicadas por direções cruzadas ou/é linhas de visada no "trânsito". Trânsito é uma espécie de teodolito ou de bússola com uma luneta ou um aparelho de visada. Também temos uma linha de visada do tipo Trânsito quando dois pontos de reparo na paisagem, como uma torre de igreja e a chaminé de uma fábrica (ou árvores, ou postes, ou algo imóvel) estão em linha entre si e com o observador. As direções de bússola dadas podem ser, quer com o Norte Verdadeiro, quer com o Norte Magnético, desde que as anotações digam qual é e dêem o ângulo de variação. Isto parece complicado — e é!

52 — ACENDER O FOGO — Usar um fogareiro de pressão a que-rosene é coisa de "mulherzinha"? Tente então acender um, sem fós-

foros. Use, por exemplo o método americano de girar um pau oitavado e com ponta por meio de um arco, sobre um escavado feito numa tábua, com uma abertura em ângulo que leve a poeira da madeira fumegante em contato com fibras secas. Para não ser muito difícil use como tábua um pedaço de 1 cm. de espessura de Balsa. Será que você sabe realmente acender um fogareiro de pressão — com vento? — numa embarcação agitada pelas ondas? — numa escuridão total? Sabe armá-lo e desarmá-lo de olhos vendados? Sabe concertá-lo e desentupí-lo?

53 — ATINGIR O PONTO — Num mapa de larga escala o Chefe Sênior, vendado, fixa um alfinete num ponto qualquer. Vence a Patrulha que calcular a exata localização e levar todos os seus membros para **O PONTO EXATO**, no menor tempo possível. Será bem melhor que o mapa seja da mesma localidade em que você está! Se isto não for cuidado, cancele todas as reuniões para os próximos meses!

54 — DE NÓVO SINALIZAÇÃO — E por que não de novo? Vocês não são bons nisso! Uma bateria de automóvel de 12 volts é ligada a um fio de arame farpado de uma cerca; o positivo liga-se a um manipulador de Morse com cigarra e este ao arame da cerca; o negativo a um cravo ou prego grande, bem enterrado na terra. No outro posto, o fio do arame também será ligado com um manipulador Morse com cigarra e depois com a terra. Envie as mensagens ao longo da cerca. Tome cuidado para que seja usado o mesmo fio de arame nas duas extremidades do percurso. Remova qualquer casal que esteja namorando encostado à cerca antes de principiar a atividade e recoloque o casal no lugar ao terminá-la.

55 — NOMES DE PATRULHAS — O P.O.R. permita que seja adotado nomes de acidentes geográficos, de locais históricos, de heróis nacionais e de grandes cientistas e exploradores. Por que não ir visitar o acidente geográfico ou local histórico escolhido? Se escolheu nomes de heróis ou cientistas, supõe-se que a escolha foi ditada pela admiração, por ser ele merecedor de respeito e reconhecimento. Incentive a Patrulha a investigar a história dos seus patronos, seus feitos, seus exemplos. A pesquisa pode ser individual ou em conjunto pela Patrulha, mas os resultados devem ser redigidos em conjunto e apresentados à Tropa, pois interessa a todos. Por que não destacar algumas das ações mais marcantes sob a forma de cenas teatralizadas? Todos os heróis ou sábios forem personagens de algum acontecimento interessante da história, ou da conquista do mundo e da civilização. Mesmo aqueles que não são patronos de Patrulhas podem ser escolhidos para esta investigação e apresentação. A escolha do tema, a verificação dos fatos, a redação das cenas, a preparação de roupas, ambientação, material de cena, etc., são atividades de grande interesse que proporcionam experiência e conhecimentos úteis.

56 — MODÉLO DE UM LOCAL DE ACAMPAMENTO — Não importa o tamanho da Tropa ou da Patrulha Senior. Construir um modelo de um local de acampamento proporciona objetividade para trabalhos manuais com material natural, habilidade e originalidade. O trabalho será feito de preferência nas reuniões da Tropa ou da Patrulha, para se obter uma certa uniformidade nos desenhos e construções. Mantenha todos os modelos na mesma escala. Modelos de escala muito pequena, em que o polo da barraca é um palito de fósforo, podem ser interessantes, mas têm pouco valor prático. As peças, isoladamente, devem ser bastante grandes para serem facilmente manejadas e serem movidas do solo-base ou modelo do terreno. Melhor será se os modelos de barracas corresponderem em escala ao real — isto é, às barracas que a Tropa possui. Incorpore modelos de projetos de pioneiria, além das construções essenciais como cozinha, refatório, latrina, no estilo que a Patrulha ou Tropa geralmente usa nos acampamentos. ■

57 — PLANEJAMENTO DA PLANTA DE ACAMPAMENTO — Depois de ter construído um modelo de acampamento, como um natural desenvolvimento da idéia, gaste útilmente uma hora ou duas de uma noite de chuva ou frio discutindo sobre plantas de acampamentos, ilustrando os pontos de vista com os modelos. São imaginados casos pelo Chefe ou Monitores como por exemplo: uma direção dominante do vento, situação de casas ou árvores, disposição do terreno, etc. Os Escoteiros são convidados a resolver o problema apresentado, planejando a planta do acampamento com os modelos de barracas, latrinas, mastro, cozinha, barraca de intendência, etc., dando as razões para a escolha da localização. Os Escoteiros Seniores que estão acostumados a acampar com barracas leves, e material leve em acampamentos de uma noite, terão problemas, por falta de prática, em planejar a planta de acampamentos de longa duração. Esta idéia pode ser aproveitada de muitas maneiras como um método de instrução capaz de entreter com interesse e participação uma patrulha ou uma tropa, e ao mesmo tempo, pode-se reviver as lembranças de antigos acampamentos e seus incidentes divertidos; leva também, o que é muito útil, a planejar um acampamento ideal que será realizado no começo do Verão. Se os modelos de terreno forem referentes a sítios reais, então você pode dar a oportunidade de fazer planejamento de ações e modificações no terreno do local.

58 — HORTICULTOR — Nome difícil para um assunto simples. Verifique se você pode identificar com certeza todos os vegetais comestíveis, que se usam, crus ou cozidos, nas refeições e o mesmo com referência às frutas. Procure identificá-los: pelas folhas, pelas flores ou inflorescências, pelas sementes, pela planta inteira quando jovem, pela planta inteira no seu crescimento adulto, pelo gosto cru ou cozido. Faça o mesmo com as frutas — Que programação! Se possui um pedaço de terreno faça um trabalho experimental de horticultor.

59 — MESTRE NADADOR — Deve ser um ponto de honra que cada Patrulha Escoteira Sênior deve estabelecer: todos os seus membros conquistarem este Distintivo de Especialidade. Pratique com a Patrulha em conjunto, ajudando-se uns aos outros.

60 — SALVA-VIDAS — Como uma decorrência natural de ter o distintivo de Mestre Nadador, cada Escoteiro Sênior deve ser competente em salvamentos para ajudar o próximo em situações de emergência. Pela prática os Seniores podem conhecer melhor sua capacidade pessoal de salvamento, com referência a distância e ao tamanho da pessoa a ser salva. Procure fazer os cursos de Salva-vidas para amadores que existem em muitas cidades com praias de banho.

61 — PLANADORES, AVIÕES — Tente passar um fim de semana junto a uma base de um Clube de Planadores, ou do campo de um Aeroclube, ou mesmo de uma Base Aérea Militar. Depois de instalado o seu acampamento, visite o Clube ou o campo de aviação. Procure entrar em contato com Pilotos de Planadores, Instrutores do Aeroclube, ou Oficiais da Base Aérea. Se você está interessado, faça-se habilmente convidar para tomar parte naquelas de suas atividades ou para se tornar sócio do Clube. Mas lembre-se que para voar, você é menor, e precisa de autorização de seus pais.

62 — AVENTUREIRO — Ser capaz de fazer tudo que está previsto no item 4 desta Especialidade, que não é realmente muito difícil, e quando estiver acampado procurar dedicar algum tempo realizando uma jornada aventureira, ou um projeto aventureiro imaginado por você. Para conseguir fazer isto trate de aproveitar tôdas as oportunidades, quer sejam elas um tronco caído ou um tronco ôco, um tanque-represa, um barranco escarpado, um aqueduto ou uma vala. Algo que se possa adaptar com alguma engenhosidade. Não espere que lhe sejam dadas idéias; produza algumas idéias próprias.

63 — CONSTRUTOR DE AVIÕES — a) Faça uma visita a um Clube de Modelos Aéreos, ou a alguém que tenha este passatempo; ou arranje que alguém de um Clube de Modelos Aéreos visite a Tropa. b) Tente fazer modelos de aviões, quer estáticos, quer modelos em escala que voem.

64 — SEGUIDOR DE PISTAS OU RASTREADOR — Verifique se você pode reconhecer a pegada, calçado e descalço, de cada membro de sua Patrulha. Isto pode ser praticado fazendo modelos em gesso, usando um local com areia, ou uma caixa de areia na sede; fazendo o contorno em desenho e de muitas outras maneiras. Pratique cada um seguir a pista do outro, no acampamento ou quando excursionando.

65 — LEITOR OU BIBLIÓFILO — Gasta uma noite, ocasionalmente, discutindo o que a Patrulha está lendo. Cuide bem dos livros de propriedade da Patrulha. Construa uma estante para os Livros da Patrulha. Visite uma Biblioteca Pública local ou a Biblioteca particular de alguém.

66 — ORADOR — Uma boa atividade para um dia de chuva ou de inverno é o "Discurso de Comício", quer preparado, quer tirando a sorte de dentro de um chapéu. Assuntos: "Os Comissários Distritais são necessários?" — "A Quarta Lei Escoteira funciona?" — "Os Escoteiros Seniores podem ou não podem fumar?" — "Deve ou não deve haver planejamento da família?"

67 — PIONEIRIA — Pode se fazer muita Pioneiria no simples Canto da Patrulha, treinando coisas básicas como Anarras, uso de Talhas e Cadernal, etc. Pode tentar pôr em prática alguns dos projetos de Pioneiria, usando modelos de tamanho reduzido ou Bastões Escoteiros. O trabalho na sede neste assunto leva ao sucesso quando tiver que fazer trabalhos ao ar livre.

68 — NATURALISTA — Um Escoteiro Sênior não deve passar por uma coisa sem fazer um esforço para descobrir o que é. Se você está excursionando e localiza um pássaro que não conheça, tome nota dele ou faça um desenho e procure identificá-lo quando voltar. Se vê uma árvore estranha, traga para casa uma folha, uma flor, um fruto e descubra que planta é. Na próxima vez em que excursionarem, descubram pelo menos 3 coisas que não conhecem.

69 — MÚSICO OU MUSICISTA — Componham e aprendam uma canção de Patrulha que seja realmente boa. Não! Não quero uma paródia: quero uma canção inteiramente nova — letra e musical

70 — GUIA OU ORIENTADOR — Tal como dissemos quanto a Mestre Nadador, deve ser um ponto de honra que todo Escoteiro Sênior conheça bem toda a área em que mora e em que está a Tropa para que possa realmente guiar uma pessoa estranha que a desconheça. Isto significa que seu conhecimento deve ser atualizado e, deliberadamente, ser levado ao conhecimento da Patrulha todas as mudanças que por ventura ocorram — novas ruas ou estradas, mudanças de denominação, mudanças de mão no trânsito de veículos, locais de estacionamento, pontos finais ou paradas de transportes, novas linhas de ônibus, etc. Provavelmente a melhor coisa a fazer é ter um mapa do distrito, ou do município, ou da cidade no Canto de Patrulha e anotar nêle todos os dados necessários.

71 — METEOROLOGISTA — Você conseguirá um Interêsse muito grande se puder instalar na sede da Tropa uma estação simples de Meteorologia — termômetro, barômetro, pluviômetro, anemômetro, etc. — e manter anotações num caderno das observações dos aparelhos, do tempo, do céu e nuvens, etc. Porém, você tem que fazer com que isto funcione, distribuindo a tarefa das observações diárias para as Patrulhas e os Escoteiros em turnos sucessivos. Colecione também os boletins meteorológicos publicados pela imprensa ou dados pelo rádio em várias horas do dia. Tenha um mapa de classificação de nuvens. Obtenha os mapas continentais diários que mostram as isobaras (espécie de curvas de nível barométricas) que delimitam as zonas de Alta e de Baixa, as Frentes Frias e Quentes, ventos, chuvas, etc.

72 — MESTRE CUÇA — Recomendo que gaste um fim de semana inteiro neste assunto. É provável que este acampamento fique um pouco mais caro que a média dos acampamentos, porém será uma atividade fabulosa! Arranje um caminhão para trazê-lo de volta à casa!

73 — CARTÓGRAFO — Tenha mapas de várias escalas que englobem a sua área favorita de acampamentos ou de excursões, e mantenha-os devidamente arquivados no Canto de Patrulha. Habitue-se a usar mapas enquanto planeja qualquer atividade de ar livre. Ter um bom arquivo para mapas. Saber entelar mapas, envernizá-los e protegê-los contra a rutura pelas dobras. Fazer uma bolsa de couro e plástico transparente para levar os mapas nas atividades de ar livre e poder consultá-los mesmo em plena chuva.

74 — INTÉRPRETE — Tente fazer uma "Hora Internacional" nas reuniões da Patrulha ou Tropa em que só se fale em Francês, ou Inglês, ou Italiano, ou Alemão, ou Espanhol, ou qualquer outra língua que seja possível no seu caso. Procure convidar Escoteiros ou Escotistas estrangeiros (ou ainda qualquer pessoa estrangeira) e fale na língua deles durante metade do tempo e na nossa língua durante a outra metade. Talvez você fique envergonhado — mas fale mesmo errado, pois só não tendo acanhamento e falando errado é que se aprende a falar uma língua estrangeira. Já pensou em aprender os idiomas sintéticos Internacionais — Esperanto, Inglês Básico, Interlingo e outras?

75 — EXCURSIONISTA — Um dos trabalhos manuais mais úteis é fazer o próprio material de excursões — começando com peças simples e indo até fazer barracas e mochilas de armação. Pratique arrumar corretamente a sua mochila com todo o material para uma excursão — sob a chuva e no escuro da noite, até tornar-se realmente capaz de lidar com seu próprio material.

76 — FAZ-TUDO — Antes de mais nada mantenha a Sede do Grupo bem conservada, pintada, consertada e bem arrumada, de modo que dê sempre um aspecto de limpeza e ordem. Este é um projeto de muito valor para uma Tropa Sênior, cada Patrulha sendo a Patrulha de Serviço e de consertos por uma semana. Aprenderão pela experiência direta como resolver os vários problemas de manutenção de uma casa — consertos no telhado, substituir um vidro partido, rever instalações elétricas, mudança de lâmpadas e fusíveis, consertos na instalação de água, etc. — que são coisas de valor permanente na vida de um homem. A limpeza, lavagem ou enceragem do chão serão trabalhos coletivos, em rodízio por Patrulha. Uma pintura, pode ser um trabalho de Tropa.

77 — TRABALHOS MANUAIS OU ARTÍFICE — Procure atingir dois objetivos: 1) Ter um tipo de trabalho manual como especialidade de cada Patrulha. 2) Cada Escoteiro Sênior ter um trabalho manual de sua escolha em que tenha a habilidade de um profissional. Traga à Tropa técnicos e profissionais para fazerem demonstrações e leve as Patrulhas a visitarem exposições de trabalhos manuais e de artesanato quando for possível. Melhor ainda: visite oficinas ou pessoas no seu Distrito que sejam conhecidas como peritos em trabalhos manuais de qualquer tipo. Na época de Natal, faça uma coleta no seu bairro ou sua cidade de brinquedos quebrados, concerte e renove todos eles e faça uma distribuição para crianças pobres ou para hospitais infantis e abrigos para crianças abandonadas. Outra idéia é fazer — instalando uma oficina, com linha de montagem — um ou dois tipos de brinquedos novos e distribuí-los na época de Natal.

78 — GUARDA FLORESTAL — Faça atividades em que o objetivo seja a identificação de árvores, no inverno e no verão, na época em que as árvores apresentam suas flores e na época em que mostram seus frutos, bagas, vagens ou pinhas. Faça experiência com a lenha seca de vários tipos de árvore como lenha para o fogo ou como material para construções de Ploneiria. Ofereça os serviços da Patrulha ou Tropa para qualquer proprietário de terras que esteja abatendo árvores — e trabalhando com Lenhadores procure conhecer todos os segredos da profissão e o uso adequado das ferramentas. Economise e compre uma machadinha ou um machado para cada membro da Patrulha — de vários tipos e pesos. Tenha também serras (de vários tipos), cunhas, marretas, etc. Eis o começo de um questionário que pode ser proposto às Patrulhas, de tempos em tempos, para verificar seus conhecimentos: a) Que é um ancinho? b) Que é uma serra articulada? c) Que é um estéreo? d) Que é um maço?

79 — SOCORRO A UM DESASTRE DE AVIAÇÃO — Numa reunião normal o Chefe ao chegar pede ao Assistente que faça a designa-

ção de dois mensageiros para ficarem de plantão num telefone próximo (público ou particular) para receberem informações sobre um desastre de aviação. O Assistente destaca dois Escoteiros Seniores para este serviço, que dentro em breve recebem e levam para a sede da Tropa a primeira mensagem: "Do controle aéreo de busca e salvamento: — Avise ao Chefe da Tropa Sênior que o avião caiu numa região em tal direção, partindo desta localização do mapa..." (Dar as referências numéricas de um ponto e uma direção de bússola, ou da forma compatível com as escalas dos mapas da região; se for direção de bússola, não esquecer de mencionar se são referentes ao Norte Magnético ou ao Norte Verdadeiro). Felizmente a Tropa possui mapas, bússolas, etc. O lugar é próximo e a primeira Patrulha é despachada para investigar. Dentro de 10 minutos mais ou menos chega uma segunda "Obtivemos maiores informações. Por favor investigue em..." Novas referências a um ponto do mapa — e outra direção de bússola. Uma segunda patrulha é enviada ao local dado para daí partir, seguindo em linha reta na direção dada. As duas direções de bússola dadas cruzam-se num ponto em que encontram um aviador com queimaduras, perna quebrada, etc., que não sabe falar nossa língua. Ele deve ser socorrido de urgência e transportado (pelo menos 1 quilômetro e meio) para a sede da Tropa.

80 — BOMBEIRO — Faça com que a Patrulha ou a Tropa se inscreva num Curso para a Especialidade de Bombeiro; é sempre possível organizar isto com a cooperação integral dos Bombeiros locais. Provavelmente será melhor arranjar este curso na base do Distrito Escoteiro para servir várias Tropas. Tome todas as providências para que a sede da Tropa ou do Grupo tenha o equipamento necessário para a prevenção de incêndios e que a Tropa Sênior saiba o que fazer com ele numa emergência. Incentive os Escoteiros a fazerem a prevenção de incêndios em sua própria casa, ou no seu colégio, ou, em cooperação com o síndico, no edifício de sua residência.

81 — FAZENDEIRO — Gaste pelo menos um fim de semana cada ano acampando numa fazenda ou próximo a ela. Ofereça os serviços dos Escoteiros como auxiliares dos trabalhos normais da fazenda na ocasião. Por favor, não faça coincidir estas visitas com a época do ano em que há pouco ou nenhum trabalho nas fazendas, mas, ao contrário, nas épocas de colheita ou de plantio em que o fazendeiro necessita de ajuda!

82 — MENSAGEIRO OU ESTAFETA — Pratique a entrega de mensagens a pé ou de bicicleta a pedal ou com motor. Mesmo nos dias de mau tempo e tempestade treine enviando mensagens a vários pontos da cidade. Dê o endereço e deixe os Escoteiros procurarem no Guia as ruas que não souberem. Faça com que saibam sozinho con-

certar qualquer coisa que possa acontecer com a bicicleta no meio do percurso. Monte e desmonte um motor velho de bicicleta e aprenda tudo sobre ele, transformando cada Escoteiro num excelente mecânico deste tipo de motores. Treine também a transmissão de mensagens pelo telefone, usando uma linguagem clara e simples. Treine métodos de ocultar consigo uma mensagem escrita, de modo que não seja descoberta mesmo numa busca rigorosa.

83 — MESTRE DE CAMPO — Procure acampar no maior número de locais diferentes que lhe seja possível, durante um ano, e faça um livro sobre as vantagens e desvantagens de cada local. Em caso de Campo-Escolas, de Parques Nacionais ou Estaduais, de locais de acampamento de aluguel de Camping-Clubs, etc., procure recolher todas as informações possíveis sobre a maneira pela qual o local é administrado. Informe sobre o solo, as árvores, e sobre a planta em geral. Gradualmente, forme em sua mente a idéia de um local de acampamento ideal e da forma pela qual seria utilizado.

84 — MARINHEIRO — Dedicar toda uma noite às seções 3 e 5 desta Especialidade. Fazer uma costura em alça num cabo de arame. Engalar, percintar e forrar um cabo. Fazer uma Cabeça de Turco ou Pinha de Anel: dois tipos de Gacheta; costura de laborar e costura redonda ou em cadeia; um rabicho ou rabo de gato. Saber fazer a Falça de Veleiro e Ocidental. NOTE BEM: você não precisa ser um Escoteiro do Mar para saber fazer estas coisas.

85 — ELETRICISTA — Procure conhecer algo sobre o assunto e faça e mantenha funcionando um circuito elétrico na sede, procurando expandi-lo conforme seja necessário. Possivelmente você pode aprender a fazer uma instalação simples para um palco. Também uma iluminação para acampamento é útil, usando baterias ou acumuladores. Procure instalar um circuito para comunicações em Morse sonoro e luminoso para enviar mensagens, quer dentro da sede, quer fora dela, ou entre a sede e um local próximo.

86 — ASTRÔNOMO — Uma boa atividade para Patrulha Sênior é a seção 5 desta especialidade: Fazer um modelo astronômico simples para ilustrar alguma particularidade do sistema solar. Se você possuir um canto de Patrulha você pode inclusive fazer uso do teto! Procure conseguir a visita de alguém que tenha um bom telescópio portátil: se o tempo não estiver bom para a observação do céu, você pode receber uma instrução sobre o telescópio, com suas peças desmontadas.

87 — ARTISTA — Consiga a visita de alguém que conheça um pouco sobre pintura. Peça-lhe para falar sobre esta arte e fazer uma

demonstração. Depois você tenta fazer uma com suas próprias mãos, solicitando-lhe que dê sua orientação. Não é tão difícil quanto você pensa.

88 — SOCORRISTA — Verifique se você pode demonstrar o uso de todos os quatro métodos de transportar um paciente. Pratique todos os métodos clássicos desse transporte e experimente alguns métodos que não são recomendados. Invente o seu próprio método: algo que ninguém ainda tinha pensado!

89 — OBSERVADOR AÉREO — E OBSERVADOR DA QUARTA LEI ESCOTEIRA — Saber reconhecer as silhuetas de aviões e saber reconhecer e dar os sinais de identificação internacionais, da aviação militar e civil são atividades interessantes. Tente fazê-la mais real: tendo um projetor improvisado que projete as silhuetas dos aviões no teto ou na parede, com a velocidade do seu deslocamento no ar. Isto pode ser feito com uma lanterna elétrica forte! Se isto for difícil, treine outros tipos de observação. Como membro da Fraternidade mundial você deve reconhecer todas as bandeiras nacionais dos países existentes do mundo, ou pelo menos, de todos os países que tem Escotismo. Procure maneiras de reconhecer um Escoteiro de outro país pelo seu uniforme, ou pela sua insígnia de lapela, ou pelo distintivo oficial do Escotismo de seu país. Eis uma boa oportunidade para começar uma correspondência internacional com todos os países que tem Escotismo, pelo esquema do "Pen-pal" ou "Companheiros da pena", iniciando-as através do Comissário Internacional, como manda o P.O.R. na Regra 5-7. Se você já sabe reconhecer as bandeiras, uniformes, distintivos, etc., então talvez também já saiba outras duas coisas: que língua (ou línguas) são faladas oficialmente nestes países? Qual é a moeda que usam e quais suas sub-divisões? Qual o valor desta moeda quando cambiada com a nossa?

90 — NAVEGADOR AÉREO — Sua Patrulha pode identificar no céu o Cruzeiro do Sul, o Escorpião, a constelação de Orion, o Triângulo Austral, o Centauro e o Navio? Consiga alguém que explique a bússola magnética e procure então localizar pontos no mapa, levando em conta a variação magnética específica, o desvio da agulha, a ação de deriva, etc. Verificar se você compreende bem o que são cada uma destas coisas.

91 — MECÂNICO — Consiga um velho motor de automóvel e promova, para aqueles que estiverem interessados, uma atividade para gastar algumas horas desmontando, montando e aprendendo realmente como trabalha um motor de combustão interna. Isto é sempre útil para quem deseja no futuro ter um automóvel. Qualquer peça que

sobre na remontagem pode ser vendida para aumentar os fundos da Patrulha. Quem sabe se você não consegue a orientação de um bom mecânico ou de algum pai de escoteiro?

92 — FOGO DO CONSELHO — Invente, escreva, aprenda, ensaie e apresente um número de fogo de Conselho que seja realmente original. Não precisa ser cômico! Não adapte algo que você ouviu na televisão. Que seja realmente ORIGINAL!

93 — PRIMEIROS SOCORROS — A instrução de Primeiros Socorros para Seniores deve ser viva e prática. Prepare as vítimas de acidentes cuidadosamente e com tanta realidade quando for possível usando os recursos da maquiagem, dos truques e dos ferimentos postiços. Use sua imaginação, faça experiências, obtenha o auxílio de alguém entendido em maquiagem, use cêra ou esparmacete de vela bem coloridos, prepare "sangue" com uma solução de massa de tomate e eosina até que tenha aparência e consistência do verdadeiro, ponha sob a axila uma pequena seringa de borracha cheia deste "sangue", ligada a um tubo transparente de plástico habilmente disfarçado sob as roupas até o lugar de hemorragia arterial, etc. A experiência tem mostrado que para a maioria dos Escoteiros Seniores não basta o livro de texto, e a demonstração em que ele toma parte tem um grande valor. Se os Seniores forem encarregados pelo Escotista de teatralizarem certos acidentes em grupos de 2 ou 3, uma espantosa demonstração de versatilidade e de originalidade será o resultado certo.

94 — PRENDAS SOCIAIS — Arranje alguém que ensine aos Seniores as danças de salão. Não deixe que os Seniores de sua Tropa sejam vasos de flores enfeitando as portas e paredes dos salões de baile sem tomar parte na dança. Faça com que eles aprendam a dar um laço de fita no cinto de um vestido, que é o mais útil dos nós!

95 — COZINHA — Muitos Escoteiros não começam a praticar a cozinha matoeira sem utensílios senão no dia em que estão cansados, famintos, impacientes, molhados até os ossos e gelados, porque chegaram ao lugar do pernoite de uma excursão-acampamento volante, ou ao local do acampamento sem coragem para fazer uma verdadeira cozinha ao ar livre. Mas, evidentemente, esta não é a melhor ocasião para aprender a obter os melhores resultados. Suas aventuras na arte culinária (sem ou com utensílios), serão muito mais eficazes e coroadas de sucessos, além de agradáveis, se ganharem antes um conhecimento preliminar do "know how", isto é, do "saber como se faz". A cozinha do tipo matoeiro pode ser praticada nas reuniões da sede, principalmente quando chove e não se pode ir para o ar livre, com um fogareiro de pressão a querosene (Cuidado! Prepare antes a pre-

venção contra incêndios!) e uma destas tostadeiras ou grelhas baratas que se vendem nas casas de ferragens para fogões a gás ou a querosene. O objetivo pode ser um projeto por noite para cada Escoteiro, como por exemplo: a) um pão de caçador, ou panquecas, ou outro tipo de pão. b) Kabobs ou churrasquinhos. c) batatas assadas ou ovos. d) Peixe ou carne assados na grelha. e) um coelho ou uma ave cozidas numa lata-panela. Se forem preparados e limpos no começo da reunião da Tropa e postos imediatamente a cozinhar, estarão prontos para comer logo após o final da reunião (mais ou menos uma hora e meia) e são um bom substituto para aquelas Tropas que já tem o hábito de preparar sempre, para o fim da reunião, um café com leite, um mate ou chá quente, ou um bom chocolate. Nenhum dos outros projetos acima ocuparão muito mais de meia hora da reunião da Tropa, porém serão um desperdício de tempo se, o mais cedo possível, não forem seguidos de uma oportunidade para fazê-los de novo ao ar livre, sobre um fogo de brazas. Mas, lembre-se, qualquer quintal, qualquer terreno baldio permite a cozinha ao ar livre, com utensílios, ou maldra, sem utensílios. Não espere até o acampamento para fazer isto.

96 — IMITAÇÃO DE UM JULGAMENTO POR MAGISTRADOS —

Consiga a cooperação necessária de um Advogado e de um Investigador de Polícia. O réu é acusado de um crime, e os demais da Tropa são divididos em duas turmas — testemunhas de defesa e testemunhas de acusação. Os Escotistas são os JUIZES. O advogado da defesa recebe a comunicação da acusação que pesa sobre o réu. Dá-se 10 minutos para que a acusação (Promotor) e as suas testemunhas, por um lado (com auxílio do Investigador de Polícia) e que a defesa e suas testemunhas (com auxílio do Advogado) preparem seus casos. A defesa não tem a menor idéia do que a Polícia alega ser verdade, baseada nas testemunhas de acusação. Não deve haver mais nenhum contacto entre as testemunhas de ambos os lados, desde a sua escolha até o seu depoimento. As testemunhas da acusação e da defesa, quando chamadas, são inquiridas primeiro pelo Promotor, ou pelo Advogado da defesa que as apresentou, e logo a seguir pela parte contrária que procurará fazer com que esclareça detalhes do seu testemunho ou se contradiga. Nenhuma testemunha pode ser chamada de novo, portanto, depois das suas declarações, tornam-se público. Devido ao elemento surpresa, o caso se tornará deveras intrincado, cheio de "suspense" e realmente divertido. Será de considerável ajuda se antes aprenderem como procede uma corte de julgamento por magistrados.

97 — PIONEIRIA — Planeje um projeto de pioneiria desde a prancheta de desenho até o final. Depois do desenho, faça primeiro um modelo numa escala de 1/10, depois passe a fazer um modelo numa escala de 1/4 do tamanho natural e finalmente erija o projeto esto-

dado num tempo mínimo. Todos os grandes projetos ficam mais fáceis quando se faz antes modelos.

98 — CRÍTICA CINEMATOGRAFICA — Peça a um amigo ou ao Cine-Clube local para trazer e exibir um filme feito por amadores, que será analisado sob um ponto de vista crítico. Depois da exibição, discuta o que foi visto e como poderia ser melhorado, quer sob o ponto de vista do trabalho da câmara, quer sobre a realização, corte e seqüência do filme. Filmes escoteiros de amadores podem ser um material muito útil para isto.

99 — PIONEIROS — Convide o Clã de Pioneiros para visitar, em conjunto, a Tropa Sênior. Diga aos Pioneiros o que os Seniores desejam quando forem Pioneiros, e deixe que eles digam o que os Seniores irão encontrar. Isto se chama democracia.

100 — RECRUTAMENTO — Tente uma semana de recrutamento. A maioria das Tropas Seniores são muito pequenas. Afinal vocês são rapazes tão inteligentes e simpáticos que é uma lástima que queiram fazer do Escotismo Sênior um segredo!

IDÉIA FINAL — Procure criar e escrever mais um cento de idéias, inspirando-se nas que foram acima apresentadas. Aproveite também as Especialidades Seniores que não foram focalizadas nas 100 idéias acima — Agricultor, Amigo do mundo, Ator, Automobilista, Bombeiro hidráulico, Carpinteiro naval, Cavaleiro, Cidadania, Conservacionista, Escalador, Espeleologista, Ferreiro, Filatelista, Folclorista, Fotógrafo, Fruticultor, Funileiro, Geólogo, Ginasta, Guarda-costa, Impressor, Jornalista, Lacticinista, Lenhador, Mecânico Aéreo, Mestre galeiro, Mestre pescador, Mestre Sinaleiro, Mineiro, Montanhista, Pecuarista, Pedreiro, Piloto, Radiotécnico e Timoneiro — são 35 ao todo.

MANDE SUAS MELHORES IDÉIAS PARA ATIVIDADES DE ESCOTEIROS SÊNIORES NA SEDE (ou eventualmente no ar livre) PARA A — EDITORA ESCOTEIRA, CAIXA POSTAL 1734 — ZC 00, RIO, GB — pois precisamos de material para fazer novos livrinhos desta série.





UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
EDITORA ESCOTEIRA