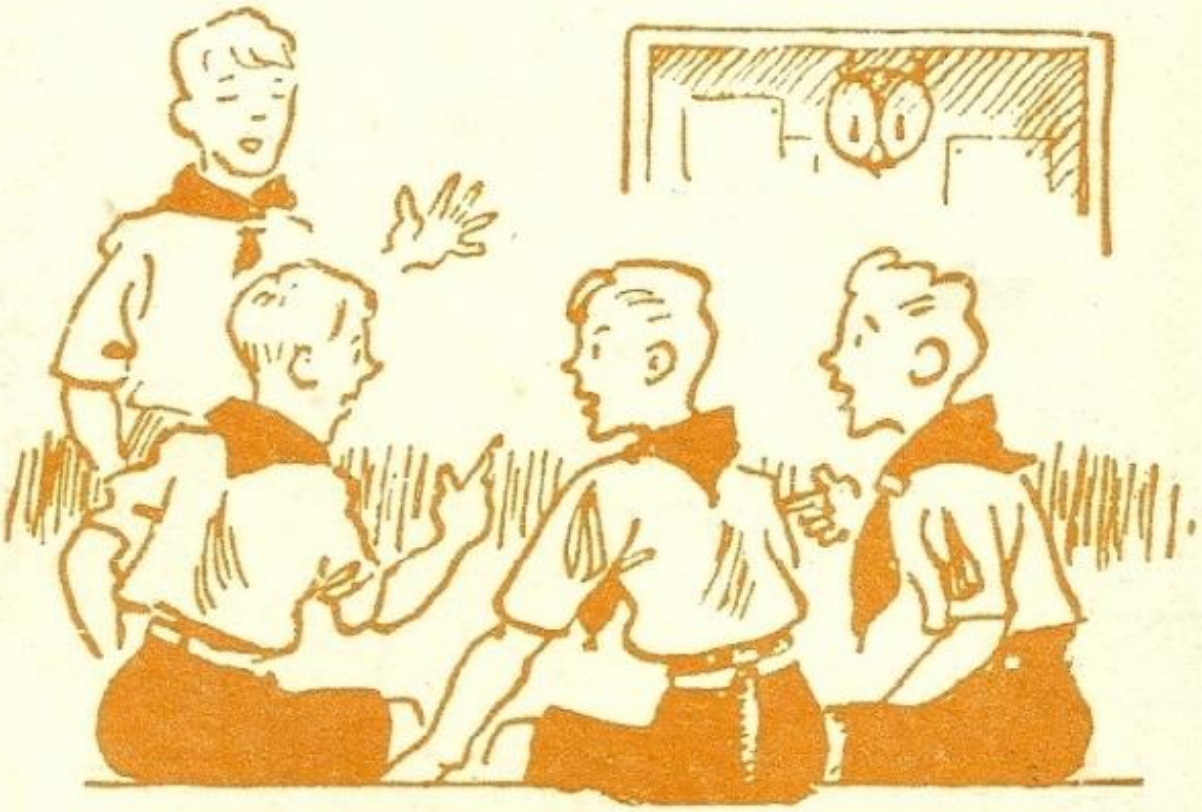
Livros de Patrulha N.º 1

ATIVIDADES DE PATRULHA



LIVROS DE PATRULHA N.º 1

ATIVIDADES DE PATRULHA

Por

John Sweet

Ilustrado pelo Autor

EDITÔRA ESCOTEIRA
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

«PATROL ACTIVITIES»

Edição de The Boy Scouts Association

Publicado em 1949

com varias reimpressões

1.ª Edição Brasileira — 1967 — 1000 exemplares
2.ª Edição Brasileira — 1968 — 1000 exemplares
3.ª Edição Brasíleira — 1971 — 3000 exemplares

Tradução de Serge Childe

"À SANEAMENTO S/A. ENGENHARIA SANITÁRIA E CIVIL — ATRAVÉS DO SEU DIRETOR ENGº SAURO JOSÉ BARTOLOMEI, AGRADECE A UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, A OPORTUNIDADE DE COLABORAR COM O MOVIMENTO ESCOTEIRO NA IMPRESSÃO DO PRESENTE FOLHETO."

ÍNDICE

Capítulos *Páginas*

1. Retrato de um Monitor 5
2. Criando o Enredo de Novela 9
3. Variações do Tema 14
4. Siga à Frente 23
5. Acontecimentos Sociais 30
6. Enchendo o Cofre da Patrulha 33
7. Realizando 38
8. O "Toque Mágico" de Kipling 44
9. Índice Análitico 48

CAPÍTULO UM

RETRATO DE UM MONITOR

Êle estava longe de ser o Monitor ideal. Sob a sua direção, os Pica-paus não ganhavam taças de prata nem insígnias raras e preciosas: entretanto, divertíamo-nos.

Tomemos como exemplo o nosso grande projeto da **Reprêsa Penedo.**

Desafiáramos o Clube de Jovens local para uma partida de cricket, sentindo-nos confiantes na vitória e estávamos ansiosos por gozar a satisfação duma perfeita justiça, quando Sam Brown topou a sua grande idéia.

Em nada se relacionava com cricket. Tendo marcado seus pontos, Sam seguira córrego abaixo o riacho que serpenteava no fundo da campina na qual, com licença especial do fazendeiro Anderson, a partida estava sendo jogada. Em certo ponto, o riacho alargava-se numa lagoa rasa sobranceada por bétulas e orlada por lotus amarelos, e, neste local fresco podia-se avistar freqüentemente as vacas de raça Alderney de Johnny Anderson estacionarem com água e lôdo até os tornozelos, ruminando pensativamente. O riacho era formado pela água dos canais de irrigação da terra arável e na época das sêcas ficava muitas vêzes reduzido a um mero filete.

A idéia de Sam era que a Patrulha obtivesse a permissão do fazendeiro para construir uma reprêsa através do gargalo da lagoa, e desta maneira garantir um razoável reservatório do precioso líquido para o gado, mesmo na estação mais sêca.

Apesar de facultar-nos o uso periódico da campina para jogar cricket, o fazendeiro Anderson não era um grande amigo nosso. Quando se tratava de rapazes da aldeia, êle, por natureza, era desconfiado (sem dúvida com boas razões), e para abordá-lo com tal sugestão, em vista do que acontecera antes, requeria um grau de coragem fora do comum, ou, conforme a gíria, "ter peito". Sam possuia ambos. Após uma breve reunião do Conselho da Patrulha, lá saiu êle para cortar a juba do leão em sua própria caverna: e seus argumentos foram tão convincentes que o Sr. Anderson não deu apenas a sua bênção ao projeto, mas resolveu providenciar a maior parte dos materiais e ferramentas.

O trabalho começou imediatamente.

Às vêzes, é verdade, embaralhei-me com varas, cordas, ancoragens e outras coisas tanto quanto os outros, porém nunca tive tanto prazer numa obra de pioneiria como na construção da grande Reprêsa Penedo. Erguemos uma linha dupla de pilhas de troncos verdes através o leito do riacho e uma barricada resistente de nove por três entre elas. Isto foi escorado por mais varas verdes, para trás na ribanceira do riacho onde êle estreitava-se, logo abaixo da lagoa, e êsses contrafortes foram então enterrados em barro escavado desordenadamente do fundo da própria lagoa. O barro foi compactado dura e firmemente, e um canal estreito foi cortado para dar vazão a água em excesso, com uma comporta caprichada na parte superior. Infelizmente, a comporta — meu orgulho e minha alegria — emperrou logo depois, devido à inchação da madeira dentro da água, e tornou-se uma peça fixa. Não importa, tinha muito bom aspecto.

O fazendeiro ficou encantado. E sem dúvida suas vacas também, apesar de não o demonstrarem. E nós não menos, porque, além de outras coisas, faltava à aldeia uma piscina decente.

Mas o valor do projeto da Reprêsa Penedo ia além disto. Não há nada como um trabalho pesado e estafante para unir um punhado de rapazes uns aos outros. No dia em que o Clube de Jovens nos bateu de seis no cricket, os Pica-paus eram uma simples coleção de inutilidades. Poucas semanas mais tarde éramos uma Patrulha — ligados, por assim dizer, pela lama e pelo barro do fundo da lagoa.

Não que nos tornássemos perfeitos da noite para o dia, se de fato, alguma vez fomos perfeitos. Todos diziam que não havia disciplina entre os Pica-paus, enquanto Sam Brown foi monitor. O que êles queriam dizer, era que Sam nunca deu ordens.

No entanto, nós éramos os recordistas da Tropa no exercício com a carrêta (o qual, como sabem, depende duma disciplina estrita),

e quando iniciamos o arco e flexa como atividade de Patrulha, depois de ter apreciado um dos filmes antigos de Robin Hood no cinema local, lembro-me perfeitamente de ter recebido pelo menos uma ordem muito incisiva do meu valoroso Monitor. Eu atravessei irrefletidamente a linha de mira durante os exercícios. "ABAIXE-SE" — rugiu Sam: eu fiquei tão surpreendido com o tom autoritário da sua voz que "abaixei-me" sem pestanejar exatamente no momento certo para escapar da flexa lançada. Não teria reagido tão depressa se êle habitualmente berrasse comigo.

Êle era muito entusiástico para certas coisas e igualmente desinteressado para outras. Semáforas, por exemplo, aborreciam-no até o ponto de chorar. No entanto, quando tive o sarampo e fui levado para o hospital de isolamento era Sam quem aparecia sôbre a distante coluna do portão, cada noite, e transmitia com as bandeirolas as últimas notícias, através dos jardins do hospital. Numa noite, chovia bem e forte, mas êle veio da mesma maneira. Creio que pensou na minha decepção deitado na cama e tendo como companhia nada, exceto o sarampo, caso êle não viesse: e como êle estava certo!

Ao cabo de algum tempo, julga-se um Monitor mais pelo que realiza com a sua Patrulha do que pelo que êle próprio é. Com Sam Brown, os Pica-paus tinham ao menos, variedade. Eis a seguir algumas das atividades que fizemos ou experimentamos em diversas ocasiões sob a sua direção:

1 — Entramos no rodízio dos sineiros da igreja e conseguimos o terceiro lugar no campeonato junior da Diocese. (Não é, talvez, um divertimento para qualquer um, porém, nós nos divertimos).
2 — Construímos (ou tentamos contruir) um iate em terra firme.
3 — Construímos uma plataforma sôbre uma árvore e dormimos ali, revezando-nos de dois em dois (nada confortável).
4 — Fizemos um mapa do cinturão verde (produtor de verduras) e êle foi publicado na revista da paróquia.
5 — Passamos a noite de 26 de dezembro nas ruínas do Castelo de Dunstanburgh (assombrado!) — e, casualmente, assistimos a Aurora Boreal por cima do Mar do Norte. Aterrador!
6 — Organizamos um conjunto de harmônicas para o espetáculo anual da Tropa. (Não pretendíamos fazer uma comédia, entretanto, foi o número cômico de maior sucesso).

Algumas dessas proezas foram bem sucedidas, outras não. Os Pica-paus tinham seus bons e maus momentos, como qualquer outra Patrulha. Por vêzes, os rapazes estavam animados e, por vêzes, afrouxavam. Um fato, porém, deve ser dito: não importa saber o número

de vêzes que todos nós falhamos a Sam; porém êle nem uma única vez falhou para conosco, em qualquer circunstância, como Monitor. Chuva, sol ou vento, o Sam estava sempre em seu pôsto.

Percebo agora que essa qualidade, a absoluta confiança no Monitor, era o eixo em redor do qual a Patrulha girava. Era fixo e permanente. Era seguro.

"O que aprecio no Sam", — disse-me alguém certo dia — "é ser sempre o mesmo".

Verdade perfeita. Mas essa observação não teria valor se a invariabilidade de Sam fôsse de qualquer maneira desagradável — se tivesse sido mesquinho, barulhento, vivo em demasia, ou mascarado de importante.

Pois bem, êle não era assim. Tentei esboçar o tipo de rapaz que êle era, não porque eu o julgue um modêlo para ser imitado por você ou outra pessoa qualquer (como êle teria ficado zangado se imaginasse que o considerávamos um exemplo brilhante!), mas porque possuía o que, a meu ver, são as qualidades essenciais dum bom Monitor:

Confiança
Bom Humor
Engenhosidade
Coragem (ou "peito")
Constância
Fidelidade e persistência
Camaradagem

E não estou de todo certo se a última palavra da lista não deveria ser a primeira. Pensando bem, tenho certeza que sim.

CAPÍTULO DOIS

CRIANDO O ENRÊDO DA NOVELA

Dirigir uma Patrulha é quase como dirigir um negócio. Um negociante desleixado nos seus métodos é desprezado e não tem impórtância para o Gerente do seu Banco. Da mesma forma, um Monitor que se contenta em ir atabalhoadamente avançando sem planos, nunca terá categoria.

"... não tem importância para o Gerente do seu Banco."

Pense em sua tarefa em têrmos de FÔRÇA MOTRIZ ou de CAPITAL. Cinco ou seis rapazes olham para você para serem dirigidos. Por ser você o seu líder, estão prontos à pôr seu tempo e suas habilidades à sua disposição. Isto é FÔRÇA MOTRIZ. Mas êles encaram isto como uma espécie de investimento, e esperam retirar dividendos sob a forma de melhor Escotismo. Se você abusar dessa fôrça, se esbanjar êsse capital, êle será retirado e aplicado em outro lugar. Se o utilizar sàbiamente, êle desenvolver-se-á sob o seu contrôle.

Arthur Mee, o famoso editor, certa vez escreveu o seguinte a respeito dum livro que lêra. "Dei-lhe a coisa mais preciosa que tinha para dar: uma hora do meu tempo".

Os rapazes de sua Patrulha não dão tanto valor assim à hora ou mais que entregam a VOCÊ cada vez que comparecem à reunião da Patrulha, porque ainda não sabem o valor que ela tem. Hão de aprender! E se você aceita o tempo dêles, e o valor a êle ligado, terá que aceitar outra coisa também — RESPONSABILIDADE.

Como você carrega essa responsabilidade, é assunto seu. Talvez você seja um dêsses dirigentes natos que a vestem como uma luva, mas é mais provável que você ache a responsabilidade mais parecida com a mochila que põe sôbre os ombros ao iniciar a jornada de Primeira Classe. Tal como a mochila, é um fardo pesado; mas tal como a excursão, que sem ela não teria sentido, também a chefia sem responsabilidade não lhe daria uma satisfação real. Seja como fôr, não se pode evitá-la, por isso será melhor carregá-la com gôsto. Achará assim o seu pêso razoável.

Ao tirar a mochila dos ombros no fim de uma excursão prolongada, como você sabe, tem-se a sensação de cair para a frente, sôbre o rosto. Isto acontece porquê você tinha, automàticamente, ajustado o seu centro de gravidade para poder suportar o pêso sôbre os ombros. Ao carregar novas responsabilidades sôbre os ombros, um ajustamento da mesma natureza tem lugar em seus padrões morais e é em conseqüência dêsse ajuste que se descobrirá a si mesmo — seus pontos fortes e seus pontos fracos. A responsabilidade age em você! Pode inchar sua cabeça, tornar os pés frios, ou causar um colapso cardíaco. Por outro lado, é mais provável que aumente sua confiança, que acelere seu poder de decisão, que o torne mais resoluto, e que lhe dê amor próprio.

"... automàticamente ajustado o seu centro de gravidade."

Mais ainda: é algo que lhe pode dar satisfação, se você assumir a responsabilidade com boas intenções.

O segrêdo da chefia firme, resoluta, é saber para onde você está indo: ver o seu objetivo diante de si, e tendo-o visto, planejar o seu itinerário para ir-lhe ao encontro. Um plano, de qualquer espécie, é essencial.

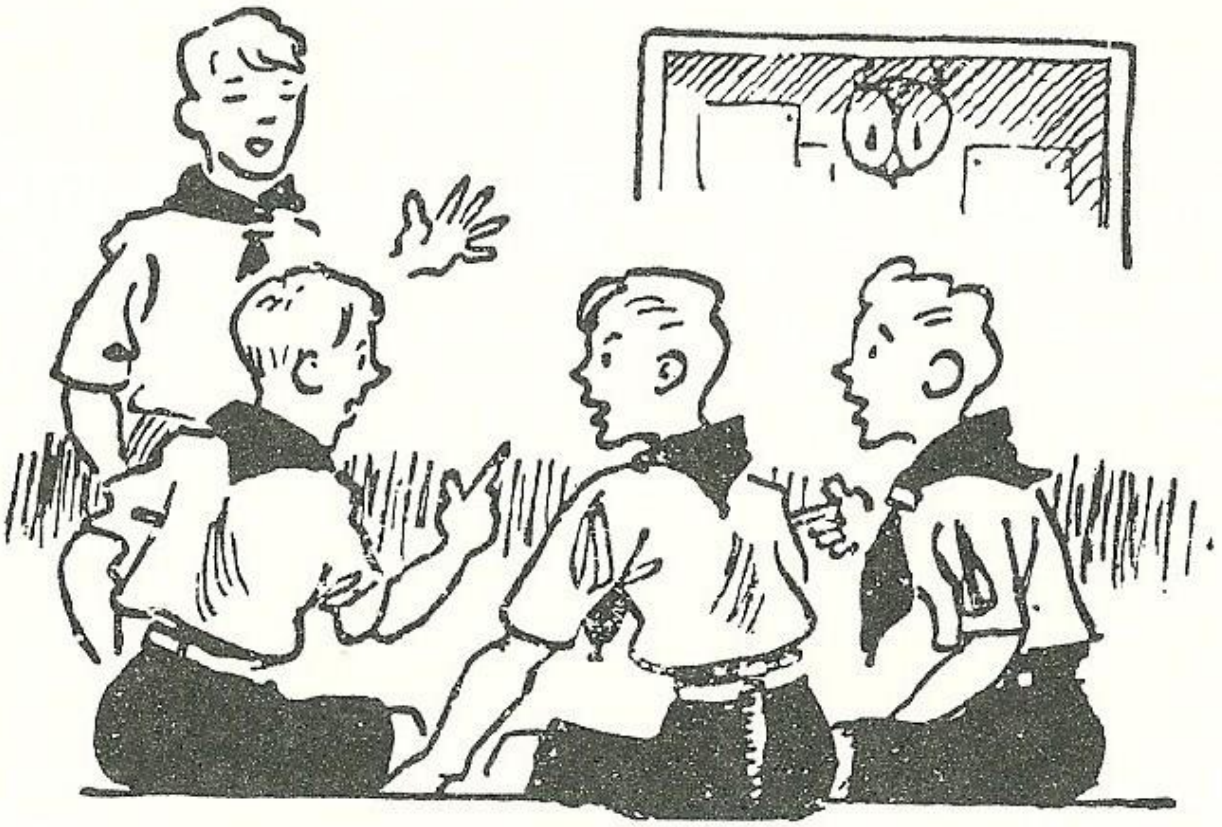
Um êrro cometido por muitos Monitores novos é começar com passos demais apressados. Dirigir uma Patrulha é claramente um esfôrço de longa distância — corrida de fundo, mais do que corrida de velocidade. Se você sair galopando como um louco, bem cedo estará correndo sòzinho. Por outro lado, um trote lento, refreiado, é capaz de tornar-se monótono.

A melhor idéia, ao planejar o andamento da sua Patrulha, é a de adotar a técnica do Passo Escoteiro — uma séria de curtas corridas alternadas com caminhadas a passo rápido. Isto não significa explosões curtas de entusiasmo e atividade, seguidas por períodos de inércia. Mas, da mesma forma que numa corrida de longa distância um "cross-country", tenha em mira um objetivo final — a linha de chegada — e, ao mesmo tempo, seu objetivo imediato — que pode ser a cancela no canto do prado, o poste indicador nas encruzilhadas, e assim por diante. Portanto, ao programar para sua Patrulha, deve ter em mente, os objetivos de longo prazo e de curto prazo.

O programa de longo prazo não apresenta dificuldades. O Fundador providenciou isto para vocês ao criar as insígnias de Primeira Classe e de Escoteiro da Pátria. Tudo que **você tem a fazer** é determinar o calendário ou o cronograma para a Patrulha!

O programa de curto prazo é mais difícil. Tem que ser raciocinado, discutido, aprovado, e pôsto em ação. A parte pensada será provàvelmente a sua tarefa. A maior parte da discussão pode-se, com segurança, deixar para os outros. E então, você terá que estar ativo, "dando duro", para que o plano se realize.

Para criar o enrêdo da novela, achará o Submonitor insubstituível. Mesmo que não seja um produtor de idéias luminosas, verá que, ao mastigar os assuntos com o seu auxílio, seu próprio pensamento fluirá com mais liberdade. Acrescente-se, é claro, a importância de tê-lo consigo desde o início da corrida. Seu Submonitor deve encontrar-se na base de tudo o que acontece. De todos os modos possíveis surpreenda sua Patrulha com novidades inesperadas de vez em quando, mas nunca ao seu Submonitor. Isto vou repetir: **NUNCA AO SEU SUBMONITOR.** Sua meta deve ser a de trabalhar sempre de parelha com êle, o tempo todo.



"A maior parte da discussão pode-se, com segurança, deixar para os outros."

Ao fixar o objetivo a curto prazo, um ou dois pontos devem se ter em mente:

1 — Não seja superambicioso. Mantenha o seu alvo a uma distância razoável capaz de ser alcançado, sempre tendo em vista o padrão dos rapazes com os quais você está lidando, e a energia moral que êles possuem (a qual, lembre-se, não foi ativada, como foi a sua, pela responsabilidade e pode, por êste motivo, estar um pouco frouxa!).

2 — Não planeje coisas demoradas demais. Dois meses para qualquer projeto é uma média razoável. (Nossa grande Reprêsa Penedo levou quinze dias, sem contar os domingos. A plataforma sôbre a árvore foi terminada num único fim-de-semana. O rodízio como sineiros durou três meses completos.

3 — Conserve-o flexível. A regra de ouro deve ser: "não deixar coisa alguma pela metade", porém, não há motivo para que os planos originais não sejam alterados ou modificados à luz da experiência. (Nosso iate em terra firme mostrou ser um empreendimento por demais dispendioso e acabou em duas partes: a parte inferior servindo como um maravilhoso carro para os Lobinhos, e o mastro e a vela como partes de um toldo para refeitório de acampamento.)

Quais serão seus objetivos? Além das proezas "especializadas" acima mencionadas, o programa normal Escoteiro deve, é claro, receber uma boa parte da atenção. Acampamentos de Patrulha, excursões, expedições: exibições de vários tipos, exercícios de defesa com bastão, acrobacias, habilidades com o laço, estalar o chicote, fogo de fricção, torneios e atividades de duplas, serviço de salvamento, e assim por diante. Ou você pode preferir se concentrar em alguma Especialidade, ou exercitar-se até conquistar um diploma de eficiência, tal como são dados pela Cruz Vermelha, os Bombeiros ou o Serviço de Salvamento das Praias.

Tendo decidido qual o seu objetivo, sua próxima tarefa será a de planejar os programas das reuniões de sua Patrulha, de modo a criar um curso progressivo, cada reunião levando-o para um passo mais perto do fim. Isto não significa que todo o seu tempo deve ser devotado a um só assunto. Absolutamente. Mas, por outro lado, mantenha-se de ôlho na meta.

Quando o "enrêdo da novela" estiver pronto, e todos os detalhes preliminares estiverem arranjados, você verá, sem dúvida, que vale a pena preparar um mapa que mostre os diversos estágios do processo que deseja alcançar.

Fixe-o sôbre a parede do Canto de Petrulha, e assinale o progresso que fôr sendo alcançado. Verá que o progresso é bem mais lento, sem dúvida, do que tinha calculado e esperado, mas isto não importa muito. O importante é o fato de **estar progredindo.**

CAPÍTULO TRES

VARIAÇÕES DO TEMA

A variedade é o têmpero da vida, e um Monitor sábio, embora aprecie plenamente o valor da persistência e do treinamento progressivo, nunca perderá a oportunidade de variar de assunto, introduzindo uma idéia nova nos programas da Patrulha. Poderá até julgar conveniente reservar vinte minutos cada semana para novidades e divertimentos dessa natureza.

As proezas, tanto dentro da sede como ao ar livre, jogos, exercícios físicos, provas de agilidade, competições, problemas e enigmas, experiências (científicas ou outras) — podem todos ser incluídos nestes períodos semanais fora do compasso. O importante será que estas novidades tragam um contraste agudo com o lado mais sério dos negócios. Se elas derem uma oportunidade para descarregar um pouco a energia, tanto melhor.

As Patrulhas nos distritos rurais ou suburbanos não terão dificuldades em arranjar algumas atividades ao ar livre, e mesmo no centro duma cidade um Monitor improvisador pode, normalmente, descobrir uma área tranqüila onde faça seus rapazes saltarem através de um arco de barril, sem ser atrapalhado por uma audiência indesejável. As atividades seguintes são boas para a maioria dos arredores.

AO AR LIVRE

Minas terrestres:

Cada Escoteiro recebe uma latinha com tampa de pressão contendo dois dedos mais ou menos de água. Dado o sinal, cada rapaz acende uma fogueirinha e aquece sua lata até que a pressão do vapor dispare a tampa. (Advertência: Não aperte as tampas demais, porque as latas podem explodir. Verá que estouram satisfatòriamente mesmo sem isso).

Torneio de bombas manuais de água:

Coloque pequenos pedaços de velas acesas no interior duma fila de latas iguais e grandes de conserva, numeradas da esquerda para a

direita. As equipes rivais postam-se de cada lado a uma distância de 5 a 6 metros e o objetivo é que uma delas apague com o jato de água tôdas as velas "ímpares" enquanto a outra apaga as "pares". (Se apagar as velas erradas, tanto pior). Assim que tôdas as velas da sua equipe forem apagadas, podem seus componentes voltar sua bomba de água contra os adversários, os quais, porém (isto é importante), não podem revidar antes de terem apagado as suas velas. Eis, como vê, uma competição esportiva boa, para a qual um árbitro é imprescindível. Deverá vestir uma roupa de banho ou uma capa de plástico e trazer uma sombrinha ou guarda-chuva velho. Os jogadores estarão vestidos (ou despidos) de maneira adequada para o acontecimento.

Pêndulos:

Um torneio de 10 minutos para averiguar quem sabe armar um pêndulo qualquer, que balance com impulso próprio, fazendo um arco de pelo menos 1 metro e 80, durante um mínimo de 90 segundos. (Não é tão simples quanto parece).

Soltar pipa:

Num dia de bom vento faça uma competição de soltar pipas improvisadas. Arranje o material necessário. Pipa é o mesmo que Pandorga ou Papagaio de papel.

Andar sôbre pernas de pau:

Um passatempo tradicional que não se deve esquecer. Improvise suas pernas de pau.

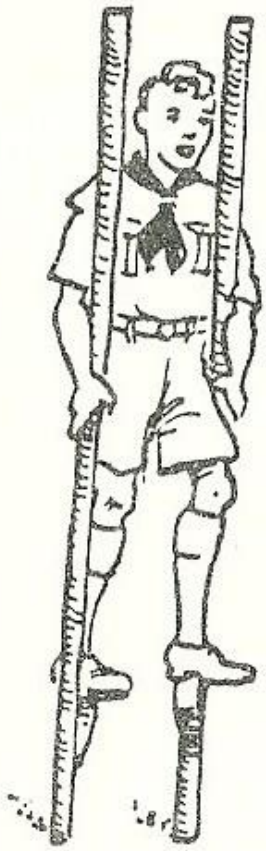
Golpear e rebater:

Sugerido pelo antigo e honroso esporte escocês. Uma tora curta de madeira é pousada sôbre outra de modo que uma extremidade se apóie no chão e a outra extremidade ultrapasse um pouco a outra tora em cima. Percute-se fortemente nesta extremidade saliente com um bastão qualquer, a fim de que a tora rodopie no ar, quando, então, aplica-se nela uma pancada violenta.

Atividades com troncos finos:

1 — "Arremessando o mastro" — O mastro é uma vara regularmente pesada, uns 2 metros e 70 de comprida. Sustenta-se o mastro nas palmas de ambas as mãos, pela parte mais grossa, na frente do arremessador (os braços completamente distendidos), e é lançado no rim de curta corrida de modo a que se vire no ar e caia com a sua ponta mais fina em direção ao arremessador.

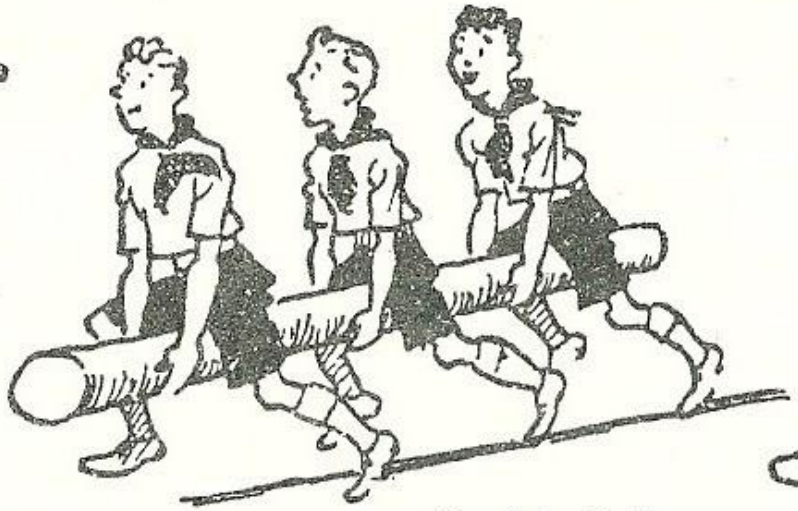
2 — "Corrida de barco" — Enquanto dispõe de troncos, experimente uma corrida de barco à moda Escoteira, que se faz em geral com bastões, mas, desta vez com troncos tamanho-adulto.



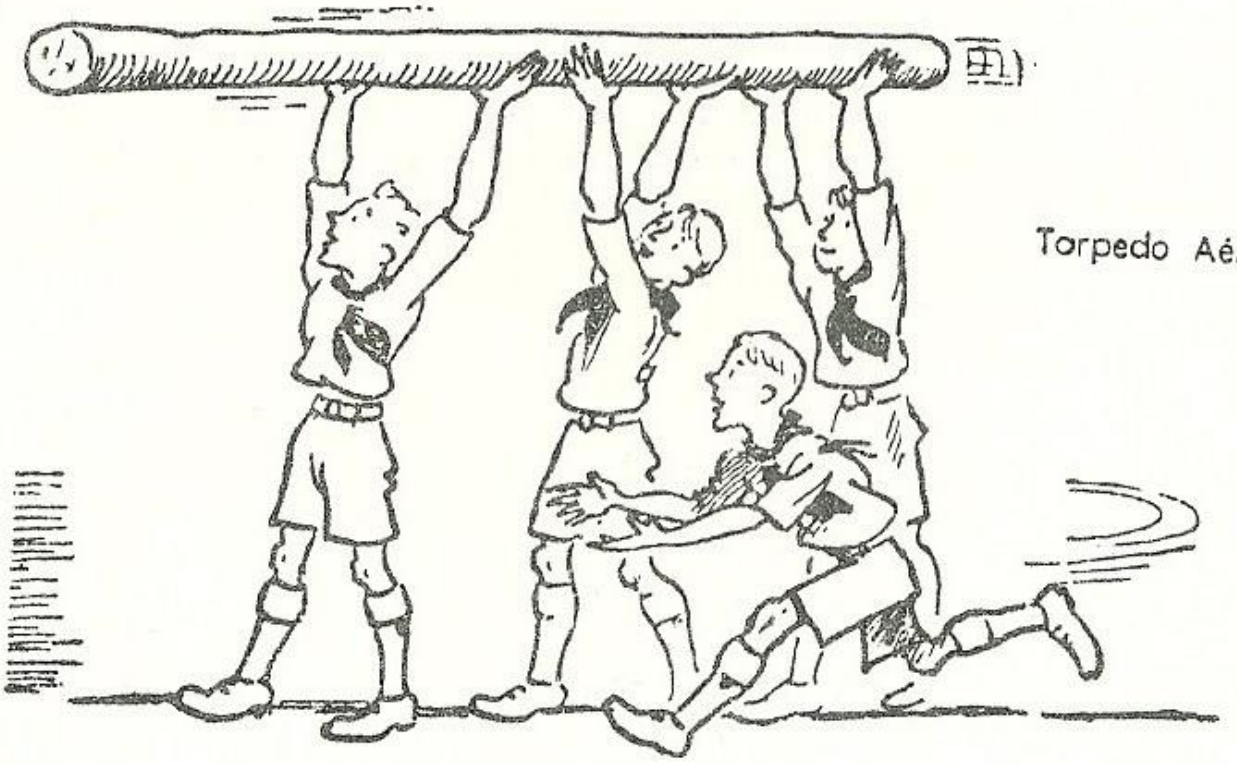
Andar sôbre pernas de pau

Golpear e Rebater

Arremêsso do mastro



Corrida de Barco



Torpedo Aéreo

3 — "Torpedo aéreo" — Divide-se a Patrulha em duas equipes, cada qual com um tronco. As equipes ficam lado a lado mantendo o tronco por cima das suas cabeças de modo a que a sua ponta aponte para a linha de chegada, distante 20 metros. Ao comando "Vamos", os jogadores sem saírem do lugar passam o tronco para a frente movimentando apenas as mãos; o último corre para a frente do primeiro assim que a vara sai das suas mãos, retomando-a lá na ponta. Esta manobra repete-se até a linha de chegada.

4 — "Lenha" — O tronco é mantido por cima da cabeça da equipe com os braços estendidos, e é arremessado para o ar e apanhado seis vêzes em seguida. Cada vez que retorna para as mãos estendidas grita-se "Lenha!"

5 — "Seja ágil" — Duas equipes, defrontando-se, arremessam o tronco (ou duas varas) de lá para cá e vice-versa.

Exercícios com armas:

Pratique o arremesso de "dardo" com o Bastão Escoteiro. Faça "boomerangues" e organize um torneio de evoluções no ar. Improvise com tubos de soprar (um pedaço de conduto elétrico de 1 metro e 20 de comprimento é o ideal) e dardos, ou bolinhas de barro, uma "zarabatana" e pratique o tiro ao alvo. Improvise "arcos e flexas" e experimente atirar em curva — a bandeirola de Patrulha é espetada no chão, a certa distância, e a intenção é de lançar as flexas para o alto, para que caiam perto do alvo.

Faça "Boleadoras" (pedaços curto de cabo com cabeças de martelo ou pesos semelhantes nas duas extremidades) e pratique arremessá-los contra um poste, a fim de se enrolarem ao seu redor. "Luta com varapaus" ou "esgrima com bengala" são bons divertimentos, mas necessitarão de instrução por parte de um perito. Não há dúvida que seu Chefe Escoteiro poderá auxiliá-lo, entrando em contacto com algum técnico ou professor de Educação Física que queira ajudar e aconselhar.

Luta corpo a corpo:

Esta é uma grande atividade científica e está se tornando muito popular nos círculos esclarecidos (ou é o que me dizem as pessoas que se interessam por isto!). O professor de Educação Física mais uma vez poderá indicar o caminho certo.

Façanha de noite negra:

O Monitor informa a Patrulha que dali a 5 minutos precisamente dois conspiradores mascarados encontrar-se-ão em local determinado para combinarem um crime que vão cometer. Os Escoteiros devem

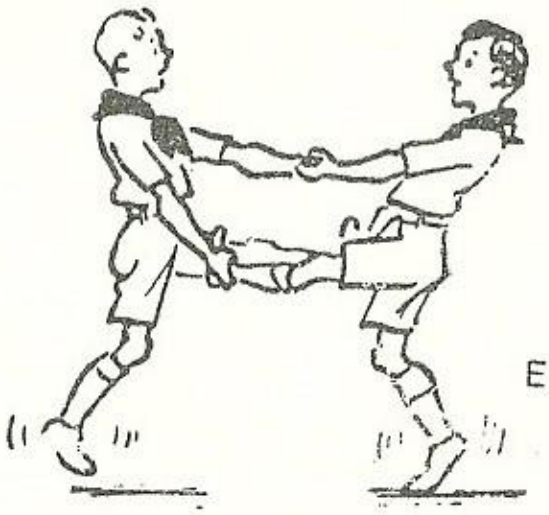
aproximar-se do ponto de reunião onde observarão sem serem vistos, ouvirão sem serem ouvidos, e a seguir agirão do modo que acharem necessário para impedir o crime **sem entrarem em contato real com os conspiradores.** Para maior diversão adverte-se à Patrulha que os conspiradores estão armados e que, estando desesperados, atirarão sem prévio aviso caso vejam ou ouçam quaisquer bisbilhoteiros. As "armas" serão pistolas de água, grãos de cereais ou bolinhas de giz em pó embrulhado em papel.

Torneios de duplas:

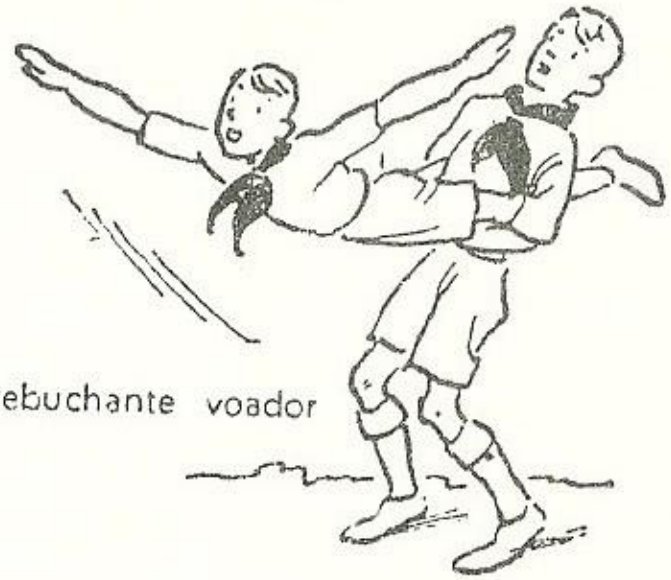
Há punhados dêles, e poderão divertir-se inventando alguns. Os Escoteiros formam duplas conforme seu tamanho e pêso. **"Puxa-perna saltitante":** Os contendores defrontam-se, dão um aperto de mão esquerda, levantam a perna esquerda e seguram o tornozelo do adversário com a mão direita. Inclina-se o corpo para trás e saltita-se em círculo. Ao sinal do Monitor, muda-se de direção. Ao segundo sinal, saltite e puxa. Ao terceiro sinal saltite e empurre. **"Estrebuchante voador":** A mesma posição da corrida de carrinho de mão. O "carrinho" pula para cima com o auxílio das mãos enquanto o "carreteiro" o levante e empurra para a frente. **"Tração chinesa":** Os contendores postam-se dorso contra dorso, inclinados para a frente, de pernas abertas, a agarram-se pelas mãos através as pernas. Ao sinal, exercer tração. **"Carrinho de mão relutante":** Ao sinal, o "carreteiro" tenta empurrar o "carrinho" para a frente (puxar é estritamente proibido), enquanto que o "carrinho" tenta voltar para a direção contrária. **"Bezerro obstinado":** O "bezerro" ajoelha-se com os braços cruzados à frente do corpo, enquanto o parceiro entrelaça suas mãos ao redor de sua nuca e tenta puxá-lo para si. **"Golpear e desequilibrar":** Os parceiros defrontam-se em posição de apoio frontal — o pêso repousando sôbre os braços e as pernas completamente distendidas. Ao sinal, cada qual tenta golpear os pulsos do adversário para que morda a poeira",. **"Interceptando":** Os parceiros, em pé, defrontam-se, um dêles mantendo os braços estendidos para a frente com as palmas para dentro. O outro segura uma caixa de fósforos vazia no vão entre as palmas do seu oponente, e deixa-a cair. O primeiro tenta agarrá-la antes que chegue ao chão.

Caixinha de côres da Natureza:

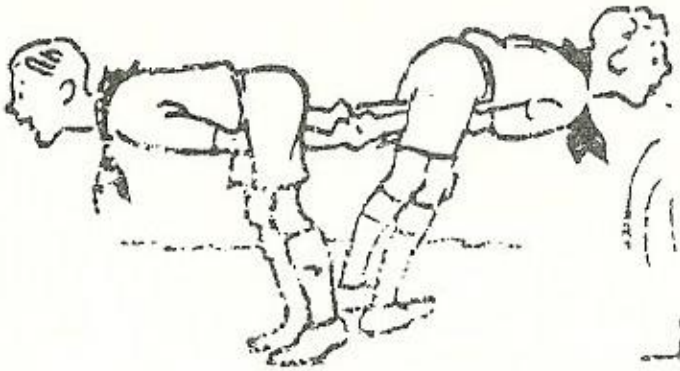
Cada Escoteiro recebe um cartão postal todo branco e solicita-se que pinte no mesmo uma imagem reconhecível empregando apenas pigmentos naturais — a saber: o sumo de fôlhas, pólem de flôres, sangue de insetos (ou o próprio), o caldo de amoras, barro misturado com água, etc. Os pincéis serão todos improvisados.



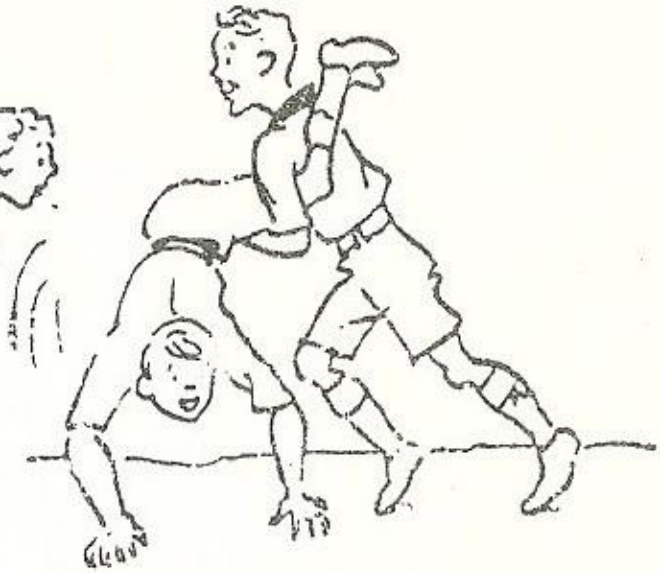
Puxa-perna saltitante



Estrebuchante voador



Tração chinesa



Carrinho de mão relutante

Bezerro obstinado

Golpear e desequilibrar

Interceptando

NO INTERIOR DA SEDE

Aranha cega:

Um bom jôgo para a sede da Tropa onde houver uma viga disponível por cima. Cada Escoteiro tem uma corda de dar nós, prendendo uma extremidade na viga. Um Escoteiro tem os olhos vendados e é a "Aranha". O objetivo da Aranha é agarrar tantas "moscas" quantas puder, tocando-as. Cada qual, inclusive a Aranha, deve manter-se seguro à sua própria corda. Ao serem agarradas, as moscas são eliminadas. Eis um jôgo sutil. O segrêdo todo, é natural, está na maneira astuta pela qual a aranha emaranha sua corda nas dos outros, enquanto as moscas balançam-se àgilmente e esquivam-se — e assim agindo acabam emaranhando suas cordas desesperadamente.

Churrasco interno:

Um churrasco, de acôrdo com o dicionário é, entre outras coisas "um pique-nique social durante o qual assa-se sôbre as brasas pedaços de carne ou animais inteiros". No caso presente, os animais são "cachorros quentes". Cada Escoteiro recebe uma salsicha e um espêto para assar carne. O resto fica por conta dêle, mas só deve comer depois de assado.

Edição Final:

Uma fôlha grande de papel pardo com colunas traçadas à régua e um espaço para o cabeçalho é pregada na parede. Tiras de papel, da largura das colunas, e um pote de goma. As tiras levam os dizeres "Cartas ao Editor", "Artigo de Fundo", "Caricatura", "Anúncio", etc. São distribuídas a esmo aos Escoteiros que dispõem de 5 minutos para prepararem suas contribuições e entregá-las ao Editor (o Monitor). O Editor, entrementes, desenha o cabeçalho do jornal e preparara a fôlha à medida que as colaborações vão chegando (!). O jornal terminado tem a licença de ficar em exposição um mês apenas.

Retrato de perfil:

Uma fôlha de papel de desenho é pregada na parede da séde e um Escoteiro posta-se diante duma luz forte, de modo que a sua sombra, de perfil, se projete sôbre o papel. (Sua cabeça deve descansar por trás contra algo que a mantenha imóvel). O "artista", então, delinea a sombra do perfil com um lápis macio, depois escurecendo-a com carvão ou nankim. Com cautela razoável, podem ser traçadas silhuêtas muito exatas por êste processo.

Onda de crimes:

O pensamento aqui é planejar um assassinato que pareça um suicídio. Para efeito desta façanha, suponhamos que resolveu eliminar seu

Chefe Escoteiro, e que deseja arranjar as coisas de modo que quando a Polícia chegar encontrá-lo-á debruçado sôbre a mesa na Sala da Côrte de Honra, com um tiro certo atravessando a cabeça. Estará em mangas de camisa, e o revólver em sua mão direita pendendo ao seu lado. A porta do aposento estará fechada (não é uma porta de fechadura automática), e a única chave será encontrada no bôlso da jaqueta do Escotista, que estará pendurada no encôsto da cadeira na qual está sentado. A janela, provida de venezianas é fechada por dentro. Não há lareira na Sala da Côrte e a mesa dista 3 metros e 60 da porta. Por cima da porta há uma bandeira de vidro que abre para dentro exatamente 11 centímetros. A Polícia terá que decidir como, depois de haver fuzilado o Chefe Escoteiro, você saiu do aposento, trancou a porta atrás de si e, então introduziu a chave no bôlso da jaqueta. Por enquanto, êste é o **seu** problema. Tudo que lhe é permitido usar como material é um pedaço de goma de mascar, uma agulha, um espêto de assar carne feito de madeira, e um carretel de linha.

Uma máquina de raios invisíveis:

Lança um raio invisível através do aposento

Uma experiência interessante para uma noite de chuva: lança um raio invisível através do aposento e apaga a vela. Seu nome — "Turbilhão". É feito com uma caixa de papelão grosso (cúbica se possível) com um furo redondo de 7 cm e meio de diâmetro recortado no fundo; o lado de cima, aberto, é recoberto com uma fôlha de papel vegetal bem esticado e firmemente fixado com goma arábica ao redor das beiras. Para realizar a experiência, coloque uma vela acesa numa extremidade da sala, aponte o Turbilhão de modo a que o furo redondo vise a chama, e aplique uma pancada sêca no diafragma de papel vegetal. Um "raio" de ar propaga-se em disparada para fora da máquina e apaga a vela.

Conservas Mistas:

Cada Escoteiro imagina uma situação embaraçosa e descreve-a num cartão postal. Baralham-se os cartões, que são distríbuidos pela Patrulha. Os rapazes devem então dizer o que fariam nas diversas situações. Por

exemplo: "Você está esperando do lado de fora da estação a chegada do resto da Patrulha, quando um homem aparece de repente, põe uma pasta de couro em suas mãos e lhe pede para segurá-la enquanto vai telefonar. Dez minutos mais tarde você está ainda aguardando a sua volta. A Patrulha chegou e seu trem parte dali a três minutos. O estranho não se encontra em qualquer das cabines telefônicas. Ultimamente houve uma porção de furtos. Por outro lado, o estranho parece pessoa de posição social. Que faria?" Ou ainda outra: "Você está no laboratório de química na escola (onde não lhe é permitido permanecer), fazendo experiências com bebidas espumantes. De repente, seu companheiro, tendo tomado um farto gole dum líquido efervescente, agarra-se à garganta e fica com a face roxa. É óbvio que êle tirou cristais do frasco errado. Que faria?". Ou esta: "Cenário — Dia da Parada da Juventude. Tôdas as Organizações de Jovens locais apresentaram-se em pleno vigor, porém, a honra de hastear a bandeira coube aos Escoteiros! O Chefe da Tropa, de pé, junto à adriça, sôbre a plataforma e está no ponto de dar início ao hasteamento da bandeira, quando você, que está em forma, nota que a bandeira está de cabeça para baixo. Milhares de pessoas estão olhando. Que faria você?". Se fornecer alguns exemplos como êstes aos seus rapazes, para que tenham uma noção geral, em breve estarão abrindo vidros de conservas de sua própria fabricação.

Música tem os seus encantos:

Não é preciso salientar que o Escoteiro, em geral, sente-se um tanto orgulhoso pelo fato de não saber grunhir uma só nota de música afinada; entretanto, isto é uma situação deveras deplorável. Você nunca pensou em ensinar aos seus rapazes uma nova canção na reunião da Patrulha? Requer uma certa dose de coragem, mas, **pode-se** fazer. A idéia é começar com algo que todos conheçam, e aí passar para uma canção cuja melodia provàvelmente conheçam, mas não as palavras — como seja, a título de exemplo, o Cisne Branco e a Banda. Auxiliará muito se você prèviamente tirar cópias das letras.

Êste capítulo poderia, como é natural, prosseguir sem parar nunca... mas o bastante já foi dito para iniciá-los na criação de novidades, variando os temas.

Lembrem-se: AS SUAS PRÓPRIAS IDÉIAS SÃO EXCELENTES, apesar de não darem sempre o resultado previsto. Por vêzes, as idéias que saem erradas são afinal as mais divertidas. Uma boa medida é ter um caderno de apontamentos no qual sejam anotadas as idéias novas que lhes ocorrerem. Senão, estarão sujeitos a esquecer as boas.

CAPÍTULO QUATRO

SIGA À FRENTE

Com o passar do tempo, o sucesso, ou lá o que seja, de sua chefia, se mostrará na distância que tenha percorrido com os seus rapazes pela trilha do Escotismo. A distância implica em progresso, e o progresso só pode ser conquistado por meio de uma certa quantidade de esfôrço seguindo uma linha de treinamento estabelecida.

Já foi dito algo sôbre a necessidade dum planejamento progressivo, e neste capítulo tentaremos demonstrar como um assunto pode se tornar o tema dominante, numa série de reuniões da Patrulha, sem tomar muito tempo ou tornar-se monótono e enfadonho.

O tema em aprêço — a título de exemplo — será Rastrear e Observar, e a idéia será estendê-lo por uma série de doze reuniões, de forma que certo período de cada reunião seja devotado ao assunto mencionado, deixando bastante tempo para as outras atividades.

E, justamente para dificultar, suponhamos que a Patrulha em questão está se reunindo no meio do inverno e no centro duma grande cidade industrial, bem distante das tais facilidades naturais como florestas, campos, praias arenosas, ou belas faixas de terreno pantanoso, apropriadas para exercícios com rastros. As condições são deveras horríveis. Vejamos o que se pode fazer.

1.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Comece com um exercício de observação ao ar livre — "Pista Cega".

Divide-se a Patrulha em duas partes iguais, uma dirigida pelo Monitor e a outra pelo Submonitor. Venda-se os olhos dos Escoteiros que são levados a um local tranqüilo, algumas centenas de metros afastado da sede da Patrulha, onde se lhes dá diversas voltas para confundir o seu sentido de orientação. As duas equipes são conduzidas em direções opostas ao longo duma rota circular que foi combinada anteriormente

entre o Monitor e o Submonitor. Devem mover-se devagar e em silêncio absoluto, a idéia sendo que ao regressarem à sede devam desenhar um mapa rudimentar do caminho que percorreram, com uma lista de "indícios" que lhes permitiu identificá-lo. A rota deve ser planejada para abranger locais tais como peixarias, postos de gasolina, restaurantes, etc., onde o sentido do olfato denunciaria o indício, e outros como sejam paradas de ônibus, postes de sinalização, cinemas, e assim por diante, onde seus ouvidos entrariam em função. Também seria de ajuda, se em um ou dois pontos escolhidos no percurso, se permitir aos Escoteiros utilizarem o sentido do tato — para explorarem a pilastra característica dum portão, uma caixa do correio, uma cêrca de ferro, ou uma moita de ciprestes num jardim particular. Em certo estágio da rota as duas equipes passarão uma pela outra, e êste ponto deve ser marcado nos mapas depois de prontos. Esta pequena proeza é, na realidade, uma aventura disfarçada, e merece um bom bocado de preparação por parte do Monitor e do Submonitor.

2.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Dentro de casa. Demonstração e palestra, pelo Monitor ou Submonitor, sôbre a arte da modelagem de pegadas em gesso. Dá-se a cada Escoteiro o material necessário e pede-se que prepare um molde de gêsso do seu próprio rastro de botina, empregando galhinhos ou corda desfiana para dar firmeza à massa. Os melhores moldes poderão ser conservados no Museu da Patrulha.

3.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Um outro pequeno passatempo ao ar livre — um tipo de "Kim ao ar livre". Antecipando isto, o Monitor terá entregue, numa reunião anterior, umas papeletas, cada qual com os nomes de três objetos diferentes na vizinhança da Sede, dentro dum raio, digamos, de 400 metros. Os Escoteiros devem comparecer à Reunião da Patrulha, munidos de desenhos dêstes objetos, do tamanho da unha do polegar, feitos num cartão postal branco. Os objetos deverão ser bem diferentes. Por exemplo, seria absurdo pedir um desenho da chaminé de uma casa de nome "Rosaléa" na Estrada da Estação, se tôdas as chaminés da Estrada da Estação forem semelhantes! Fora isto, quase qualquer objeto serve; por exemplo, uma porta esculpida, o perfil dum prédio, um catavento, etc. Na Reunião da Patrulha numeram-se os desenhos e são pregados no quadro de avisos, e os Escoteiros têm 15 ou 20 minutos

para identificá-los — ou de memória, ou saindo em disparada para ir vê-los. O vencedor é o Escoteiro com as respostas as mais corretas, no menor espaço de tempo.

4.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Interna. Confeccione uma armação para impressão da sola do pé — uma fôlha de borracha de 1 milímetro e meio de espessura esticada firmemente entre duas molduras de madeira aparafusadas uma na outra. Um lado da borracha é pintado com tinta de carimbo de borracha ou de duplicador (esta última é mais barata), e fazem-se as impressões colocando sôbre o chão uma fôlha de papel e sôbre o papel, a armação com o lado da tinta para baixo. Um Escoteiro então pisa sôbre a borracha com o pé descalço, deixando uma impressão nítida sôbre o papel por baixo. Resultados ainda melhores obtem-se **sem a armação,** se o Escoteiro pisar **na tinta** e depois no papel. Neste caso, como é natural, deve a tinta ser espalhada por igual sôbre uma superfície lisa — uma placa de vidro é ideal, mas deve-se ter a cautela de verificar se a superfície sôbre a qual repousa o vidro é perfeitamente plana. Remove-se a tinta do pé com facilidade (uma gôta de álcool metilado auxiliará) e a sola estará ainda mais limpa depois!

As linhas de referência devem ser então traçadas com uma régua e um esquadro, e o rastro mensurado cientìficamente.

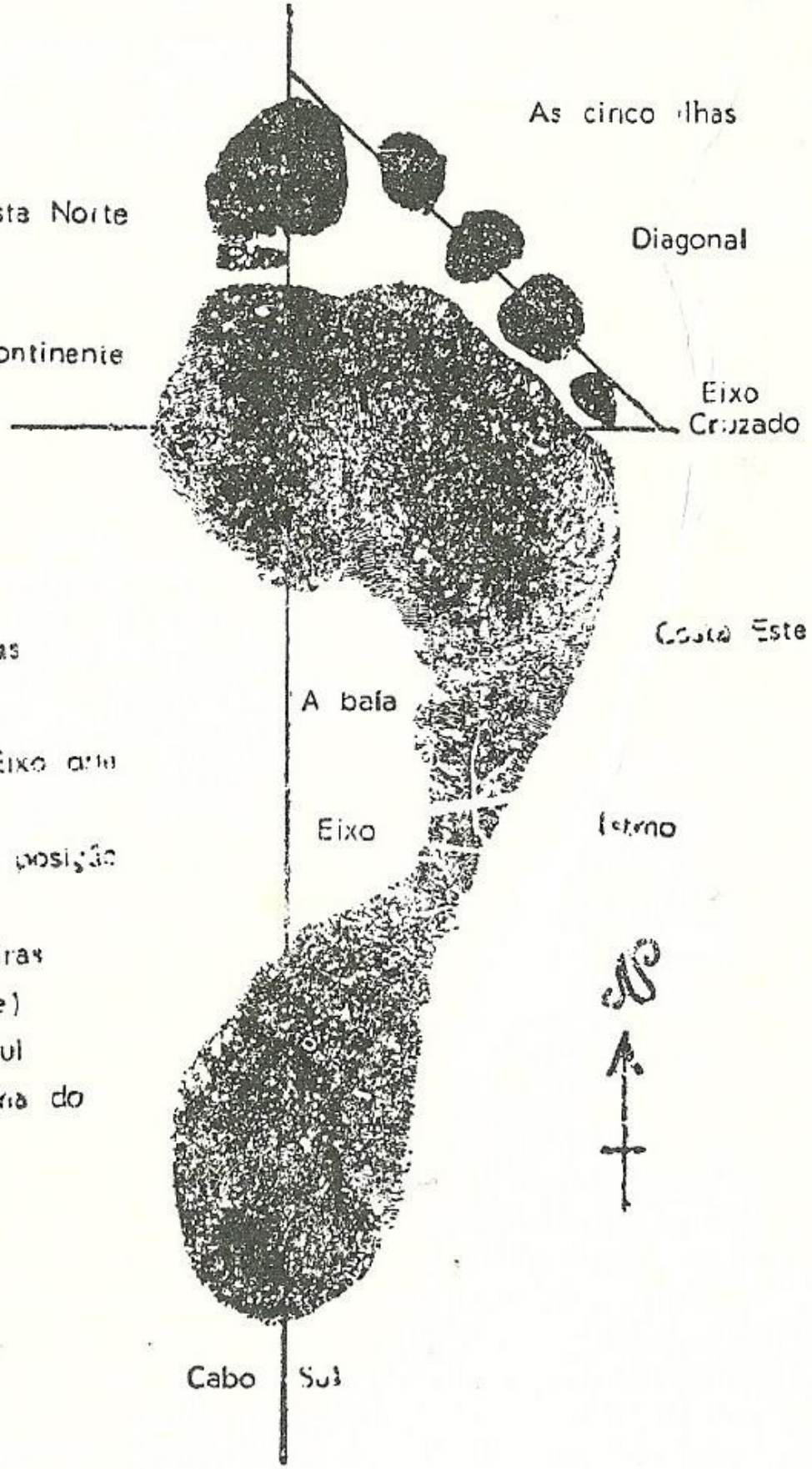
Cada Escoteiro tira duas impressões de seu próprio pé direito. Uma impressão é arquivada para futura identificação e a outra êle leva para casa para mostrar aos seus orgulhosos pais. (Afinal êles têm o direito de saber das novidades!).

5.ª REUNIÃO DA. PATRULHA

Mais uma atividade ao ar livre — "Seguir como a sombra".

Para esta o Monitor convoca um ou mais amigos e conhecidos — como por exemplo o Chefe Escoteiro, um irmão mais velho, a Monitora da Patrulha Bandeirante do Narciso Silvestre ou qualquer outra pessoa que tenha a boa vontade de dar 20 minutos, de uma noite de inverno, pelo bem da nossa grande causa! Tôdas estas excelentes pessoas são cuidadosa e eficientemente instruídas com antecedência e os relógios são acertados para que assim todos êles atuem sincronizados.

A idéia da atividade é que, num determinado momento, êles devem sair de suas casas e seguir várias rotas de tal maneira que seus caminhos se cruzem em vários pontos e se encontrem uns com os



As doze características distintivas são:

O comprimento do Eixo que atravessa a baía.

O tamanho, forma e posição das cinco ilhas

As três linhas costeiras (Norte, Este e Oeste)

A forma do Cabo Sul

O tamanho e a forma do Continente

O Istmo.

outros. Se quizer pode introduzir uma modificação sob a forma de uma pasta de documentos que muda de mão em mão em vários pontos e afinal é depositada numa Seção de Guardar Bagagens (Estrada de Ferro, Estação Rodoviária) ou na Delegacia de Polícia (em combinação com o Comissário do Dia); mas o tema não deve ser muito complicado e o jôgo todo não deve durar mais de 20 minutos, desde que os figurantes saiem de suas casas até que a elas regressem.

Aos Escoteiros se dá apenas uma lista de enderêços de onde êstes indivíduos vão surgir e são informados que a ação terá início a tal hora. Êles devem combinar entre si de forma que cada figurante seja seguido em cada centímetro de seu trajeto. Depois os Escoteiros comparam as notas que tomaram e fazem um relatório verbal. O interêsse será aumentado se os figurantes da história comparecerem "em pessoa" ao inquérito.

Êste é, permita que lhes diga, um grande jôgo! Nunca falha.

6.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Interna. Os Escoteiros preparam pó de impressão digital carbonizando um graveto e triturando o carvão em pó fino. As impressões são colhidas espalhando o pó de leve sôbre uma fôlha de papel liso, que tenha sido manuseado anteriormente pela vítima, e soprando o pó supérfluo. As cópias das impressões são arquivadas.

7.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Interna. "O Assassinato foi planejado." Material necessário — algumas fôlhas de jornal, percevejos, pó de impressão digital, material para impressão do pé.

O Monitor novamente solicita o auxílio de alguém estranho à Patrulha. Antes da Reunião, ambos armam o cenário do crime, envolvendo impressões digitais, impressões de pé descalço etc. (não esquecendo as manchas de sangue, é natural). Os jornais são alfinetados no chão, na mesa, etc. para "apanhar" êsses indícios. O estranho então retira-se da cena antes da chegada da Patrulha, e os Escoteiros são convidados a solucionar o mistério e identificar os criminosos. O arquivo da Patrulha de impressões digitais e de solas de pé está disponível para a comparação

8.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Interna. Os Escoteiros, aos pares, têm 5 minutos para idealizarem o melhor método de montar um marcador de pistas automático numa bicicleta — como seja: tinta vasando duma latinha sôbre o pneu traseiro. O melhor processo é aprovado numa reunião breve do Conselho de Patrulha, e os inventores orgulhosos são instruídos para se apresentarem na próxima Reunião da Patrulha com uma bicicleta equipada para a experiência.

9.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Um dos membros deixa marcada uma pista de bicicleta que os outros acompanham com lanterna.

10.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Interna. Convide alguém para uma **breve** palestra e demonstração sôbre a arte da maquilagem e dos disfarces. Na maioria das comunidades civilizadas não haverá dificuldade em encontrar alguém que se preste para ministrar uma instrução neste sentido. É surpreendente constatar quantas pessoas estão interessadas em teatro amador; muitas delas possuem alguma experiência em "maquilagem", e gostarão de ter uma oportunidade para transmitir seus conhecimentos e habilidades. Se não conhece ninguém, o seu Chefe Escoteiro o ajudará. (É para isto que êle existe!)

11.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Comece uma competição breve e viva de jôgos para treinar os sentidos, cada Escoteiro sendo responsável por um jôgo. Por exemplo: "**Kim** verbal". O n.º 3 da Patrulha prepara um Kim de 24 objetos, e lê em voz alta, em certa ordem, os objetos de uma lista, não citando um ou dois objetos e substituindo outros. Os Escoteiros, tendo o Jôgo do Kim diante dos olhos, deverão escrever os artigos **na ordem em que forem lidos. "Fila de soletração pelo tato"**: O n.º 4 da Patrulha prepara algumas letras recortadas. Venda-se os olhos aos Escoteiros e as letras passam de mão em mão, e tentam identificá-las pelo sentido do tato apenas. Então, retiram-se as vendas e êles escrevem tantas palavras quantas puderem empregando apenas as ditas letras. **"Reconhecer Canção""**. O n.º 5 da Patrulha bate o ritmo duma canção bem conhecida com uma vareta no encosto duma cadeira. O primeiro Es-

coteiro que a identificar, vence. **"Reconhecer pelo olfato"**. Um número de frasquinhos, contendo cheiros distintos (parafina, vinagre, álcool, hortelã pimenta, etc.) são passados de mão em mão e os Escoteiros devem identificá-los. **"Pôsto de escuta"**. O Monitor e o Submonitor ficam por trás duma cortina improvisada e produzem vários sons — apontar um lápis, fazer bôlhas de sabão, pular carniça, riscar um fósforo usado, etc. — que os Escoteiros deverão identificar.

12.ª REUNIÃO DA PATRULHA

Caça ao Tesouro da Patrulha, envolvendo uma mensagem simples codificada, o uso do telefone, uma mensagem em Morse relampejada da janela dum sotão, um aviso impresso na vitrine duma loja, e assim por diante. Esta atividade poderá ocupar a Reunião inteira, com chocolate quente, bolos e uma reunião de Conselho de Patrulha no fim de tudo.

Não lhe terá passado desapercebido que cada parte dêste programa abrange uma atividade definida, de várias espécies, algo que os rapazes possam engolir: — um jôgo, uma façanha, algum aparelho que possam construir sòzinhos, alguma coisa com a qual realizem experiências simples. **Uma certa quantidade** de conversa é lògicamente inevitável, porém, o método Escoteiro é **aprender fazendo** em vez de observar ou escutar, e mesmo se concordarmos que olhar e ouvir são às vêzes necessários, a Reunião da Patrulha não será certamente a ocasião mais apropriada para isso. Seus rapazes podem gostar muito de você (espero que sim), mas, em breve se cansarão da sua voz se falar demais. Ação deve ser a nota dominante da sua chefia.

O tempo empregado nestas atividades do "tema principal" varia consideràvelmente, e o resto do programa pode ser equilibrado da maneira que lhe agradar. O equilíbrio, naturalmente, é importante. A lei da compensação deverá ser observada. Você compensa o trabalho com o divertimento, a atividade com o repouso, a teoria com a prática, o esfôrço físico (músculo) com o esfôrço mental (cérebro), e assim por diante. É apenas uma questão de bom senso, na realidade.

CAPÍTULO CINCO

ACONTECIMENTOS SOCIAIS

Uma P.M.I. (Pessoa muito importante) veio uma vez inspecionar nossa Tropa e ofereceu um prêmio de 5 cruzeiros novos à Patrulha que desse a melhor definição do Escotismo em poucas palavras. A frase vencedora, lembro-me, foi a seguinte: **O Escotismo é uma atividade ao ar livre para rapazes inteligentes**. Os 5 cruzeiros novos foram devidamente pagos ao Monitor dos Corujas e nosso distinto visitante, ao presenteá-los, expressou que estava encantado em ouvir a ênfase sôbre a "inteligência", acrescentando que tinha certeza que o dinheiro seria devotado a um objeto de valor. Na verdade o dinheiro foi utilizado para levar a Patrulha ao cinema.

Quando o Chefe Escoteiro soube disso, abanou a cabeça tristemente e exclamou: "Então êste é o ar livre para os nossos Corujas inteligentes!"

Mas será que esta visita ao cinema foi afinal uma má idéia? Os Corujas uniformizados, sentaram-se pomposamente nas poltronas e foram o motivo de muita inveja por parte do resto da Tropa. O filme foi um sucesso, e depois do filme compraram batatas fritas para comer. Há muito que dizer sôbre uma reunião ocasional da Patrulha que nada tenha a ver com o Escotismo e que seja. realmente, nada mais nada menos do que um acontecimento social. O efeito sôbre os Corujas foi com certeza estimulante. Declararam, depois, que fôra a melhor fita que assistiram, mas, creio firmemente que diriam o mesmo ainda que fôsse a pior fita do mundo. Seja lá como fôr, realmente apreciaram-na, e o simples fato de terem passado o tempo agradàvelmente na companhia uns dos outros parecia tê-los sacudido enormemente. Tornaram-se uma espécie de "grupo íntimo" — não apenas uma coleção de rapazes que só se reuniam, em uniforme Escoteiro, uma vez por semana — e depois disto, foram vistos frequentemente

ir juntos assistirem a uma partida de "cricket", ou alugarem alguns barcos a remo no pôrto, ou fazerem outras coisas semelhantes. Vi-os até uma vez jogar boliche (Escoteiros vs. Pais) no parque.

Um amigo meu, sem relação alguma com o Escotismo, adquiriu há pouco um aparêlho de TV do qual muito se orgulha, e que nunca se cansa de mostrar.

Certo dia, um pequeno Lobinho de suas relações veio bater à sua porta. "Por favor, Sr. W." — disse o Lobinho — "é verdade que o senhor tem uma televisão?". "Sim, por quê?" — respondeu meu amigo — "Você gostaria de vê-la? Receio que no momento não haja transmissão alguma". "Eu sei" — respondeu o Lobinho — "passei uma vista nas notícias dos programas. Porém, estou ansioso por saber se posso trazer alguns dos meus amigos aqui, na quinta-feira às oito horas para assistirmos à grande luta."

Meu amigo ficou encantado. Na quinta-feira, às oito menos cinco, os membros da Matilha Negra apresentaram-se uniformizados, com o seu Primo na Chefia, e sentaram-se em fila, serpenteando na beira do sofá, observando os dois volumosos pêso-pesados golpeando a cara e o corpo um do outro. Se isto é um divertimento conveniente para um punhado de meninotes, é outra questão. Para mim o ponto interessante é que o Primo (ainda abaixo de onze anos) tivera a iniciativa e imaginação de organizar um pequeno "acontecimento social" para os seus colegas.

Fora do bom divertimento destas pequenas atividades sociais e do bom efeito que exercem por vêzes sôbre o espírito da Patrulha, podem, outrossim, ter um certo valor até como treinamento.

"Bonitos meninos cheios de saúde" — ouvi certa vez uma senhora comentar, depois de ter servido um chá ao ar livre à Tropa local — "mas, Deus meu, que **maneiras**." E você não poderá negar que nossas batalhas de bolos, em que a regra é "cada um por si", não são exatamente orientadas para o desenvolvimento das boas maneiras. Penso, às vêzes, que receamos tanto parecer Escoteiros de Salão que estamos quase caindo no extremo oposto. Portar-se à mesa como costuma portar-se numa cavalariça não é um indício de virilidade e masculinidade, apenas demonstra falta de consideração pelas outras pessoas. De certo não é parte de seus deveres como Monitor "ensinar boas maneiras aos seus colegas", entretanto, é a cortesia uma das qualidades de um Escoteiro, e qualquer coisa que se faça neste sentido tem o seu valor.

Mesmo nos tempos duros que correm, não é impossível reunir-se a Patrulha para uma merenda. Sua mãe falará muito pelo fato de

ter de assar um bolo ou de abrir um pote de geléia, porém, a velha mágica da toalha de mesa alvíssima e do tinido das chícaras sempre dará resultados.

Mas não é preciso pensar sempre em comida. Um serão com discos ou com um projetor cinematográfico paga igualmente bons dividendos. Lembro-me vivamente duma noite de outono tempestuosa quando estávamos, sentados ao redor do fogão de cozinha de alguém, assando castanhas e narrando histórias de fantasmas. O objetivo desta noite era uma reunião do Conselho da Patrulha a fim de discutir o problema: "O que é que está errado com os Pica-paus?". No entanto, não falamos disso naquela noite, e quando o serão terminou os Pica-paus tinham voltado a ser o que eram antes.

O excesso de tais atividades sociais é naturalmente ruim. Porém, muito poucas, ou nenhuma, é pior. Devem ser utilizadas parcimoniosamente; mas, não deixe de utilizá-las.

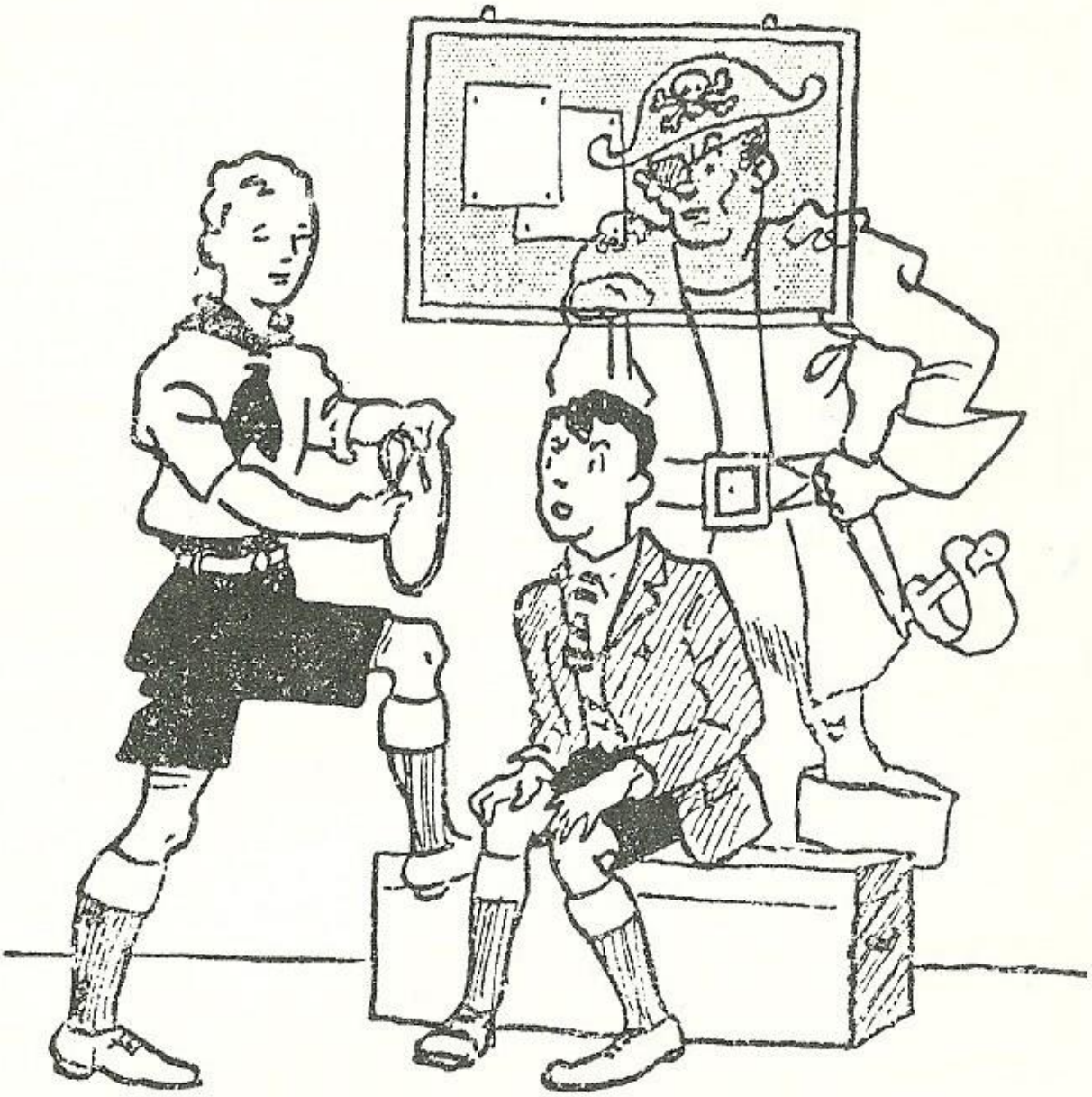
CAPITULO SEIS

ENCHENDO O COFRE DA PATRULHA

Uma coisa é certa. Ainda que você organize bem a sua Patrulha, que seja confortável a sua sede, que o seu programa seja brilhante e interessante, pouco acontecerá de real valor, a menos que a Patrulha esteja razoàvelmente bem equipada com o material da sua atividade.

Tentar levar avante um programa de Escotismo ativo e progressista com cinco pedaços de sisal, um caldeirão enferrujado, três tacapes índios, e um Mapa Escoteiro de provas não atualizado, é procurar embaraço. Entretanto, muitas vêzes espiei esperançosamente para uma caixa de Patrulha ou para o armário de material e encontrei só êste estado de abandono. Vi até um Monitor, em outras ocasiões inteligente, tentando iniciar um Noviço nos mistérios dos Nós com um Cordão de Apito que já perdera a côr. Ó fantasmas dos velhos piratas e marujos dos galeões de guerra da Espanha! Pense nisso. Aquêle Noviço ingressara para o Escotismo à procura de romance e aventura, e o primeiro bocado que provou para sentir o gôsto do mesmo foi um miserável Lais de Guia numa alça de algodão sujo. Bem, isto não deve acontecer em sua Patrulha. Custe o que custar, você deve possuir equipamento.

Uma grande parte do material de adestramento será, sem dúvida, propriedade da Tropa, especialmente o material mais pesado, tal como amarras, varas, moitões, machados, serra de vai-e-vem, barracas e panelas de cozinha. Porém, — subordinado à decisão da Côrte de Honra e dos Escotistas reunidos no Conselho de Chefes — provàvelmente você julgará aconselhável possuir a maior parte do material leve na base da Patrulha, sendo cada Patrulha responsável pela guarda e conservação do seu próprio cofre de armazenagem. Certamente você tem que dispor de **algum** equipamento próprio. Como consegui-lo, é problema seu. Sem dúvida herdará algum dos seus predecessores, algum será comprado generosamente pela Comissão Executiva do Grupo, a pedido do seu



"O fantasma dos velhos piratas!"

Chefe Escoteiro, e o resto, — provàvelmente o grosso do material — a Patrulha terá que confeccionar ela própria, ou conseguí-lo com seu esfôrço. Todo êle, entretanto, será propriedade do Grupo, e espera-se que você preste contas dêle no inventário anual.

Se você possui uma bela quantidade de equipamento, é uma boa resolução nomear um Intendente da Patrulha, cuja tarefa específica é vigiar o Cofre do Material, e anotar "o que entra e o que sai". Isso poderia ser um bom serviço para o seu Submonitor ou para o n.º 3. Uma lista do material será afixada no lado interno da tampa do cofre, de modo a que o conteúdo possa ser verificado de vez em quando, a curto prazo.

Vale a pena o esfôrço de arranjar um cofre ou caixão para a Patrulha que seja realmente bom. Se você se contenta com qualquer caixa velha que aparecer, não se surpreenda que seus rapazes tratem, tanto a caixa quanto o seu conteúdo, sem o devido respeito. Com um punhado de parafusos, uns pedaços de madeira, e uma lata de tinta, você pode transformar um caixote ordinário de embalagem numa peça razoàvelmente boa. Um dos melhores que tive ocasião de ver fôra transformado numa Arca do Tesouro, reforçado com chapas e cintas de ferro e guarnecido com pregos de cabeça de metal, com a caveira e as tíbias em cruz dum lado e o emblema da Patrulha do outro. As cintas de ferro eram apenas, é claro, tiras de metal, e os "pregos" eram pequenas arruelas repitadas sôbre o lado do cofre com preguinhos de cobre; mas, parecia perfeitamente autêntico.

Seja lá o tipo de caixa que tiverem, deverá ser mantida fechada a cadeado, e as chaves deverão ser distribuídas só aos membros da Patrulha. Isto, poderá ser o motivo de uma pequena cerimônia privativa da Patrulha: a entrega da chave do Cofre da Patrulha a cada nôvo Escoteiro, depois da sua Investidura; ou, se preferirem, ao fazer jus ao Distintivo de Segunda Classe. Pequenos toques dessa natureza são bastante úteis para construir a "tradição da Patrulha", e auxiliarem a criar, tanto o senso de propriedade, quanto o de responsabilidade. A entrega da chave deverá ser registrada no Diário da Patrulha, e o Escoteiro deverá assinar o seu nome de maneira legal. Isto dará ao Monitor uma oportunidade de relembrar ao Escoteiro que a sua assinatura é algo seu, sem similar, e que ao apô-la, dá sua palavra de honra. Todos êstes atos ajudam a construir o indivíduo e o grupo.

Uma vez que disponham dum cofre, que irá para dentro do mesmo? Não há regra firme nem rígida, a êsse respeito, mas, como a Patrulha é a unidade principal de adestramento da Tropa, seria uma boa regra equipar-se ao menos para um padrão de Segunda Classe. A lista seguinte não esgota o assunto, porém dará a você algo para servir de base à lista do que irá comprar.

Para cada Escoteiro da Patrulha:

Uma corda ou cabo para Nós — 3 metros, com 2 centímetros e meio (uma polegada) de circunferência, falçaçada com a côr distintiva da Patrulha (para evitar confusão com outras cordas na Tropa).

Um Bastão Escoteiro

Uma corda lisa — 3 metros, para ser empregada em amarras com Bastões Escoteiros (cabo retorcido não se presta para essa finalidade).

Uma Atadura Triangular (para adestramento apenas). — 1 metro de cateto.

Equipamento da Patrulha:

Um Cabo para Escalada — 20 metros por 3/4 de polegada de circunferência, tecido.

Duas bússolas de bolso.

Um Compasso de pontas.

Uma régua.

Uma Fita Métrica ou Trena, de 3 metros e meio pelo menos.

Um Mapa do Distrito.

Um Estojo de Primeiros Socorros (só para adestramento). As ataduras etc., não precisam ser clìnicamente perfeitas, e podem ser empregadas várias vêzes. A caixa deverá ser assinalada com os dizeres: "SÓ PARA ADESTRAMENTO", e deverá conter também tesoura, pinças, talas, ataduras de enrolar, gaze, um tablete de sabão, etc.).

Dois Jogos de Bandeirolas para Semáforas ou Morse.

Um caderno para escrever as mensagens.

Dois aparelhos de sinalização Morse.

Machadinha.

Pedra de afiar de Carborundum.

Garrafa com óleo de linhaça e trapos.

Pedaços avulsos de cabos de sisal, cordão, barbante, cadarço, etc.

Bolas de Tênis.

Giz, lápis, papel, etc.

Biblioteca da Patrulha:

Escotismo para rapazes.

Livro de Regras Escoteiras (ou cópia das Regras do P.O.R. que interessam).

Manuais para Noviço, Segunda e Primeira Classe.

Manual de Orações Escoteiras.

Manual de Canções Escoteiras.

Registros da Patrulha:

Livro de Freqüência e de Contribuições.

Livro Caixa (receita e despesa). Êstes estão sujeitos ao exame periódico pela Côrte de Honra e deverão estar sempre em dia.

Diário da Patrulha (no qual cada membro deverá colaborar).

Album de recortes da Patrulha.

Sôbre a Parede do Canto de Patrulha:

Mapa do Distrito.

Retrato do Fundador.

Quadros do "Escotismo em quadrinhos".

Quadro ou Mapa do progresso.

Quadro de Avisos da Patrulha.

Se, ao reler esta lista você estiver propenso a dizer: "Muito bem, mas minha Patrulha nunca poderia se prover com tudo isto", deverá, antes, considerar duas hipóteses:

1 — O custo total atingiria, provàvelmente, menos do que o custo de levar dois ou três membros da Patrulha ao acampamento de férias, em qualquer ano. (Não sugiro que deva faltar ao acampamento, é apenas uma comparação).

2 — Indague de si mesmo como poderá praticar os nós sem cordas apropriadas e sinalização sem bandeirolas ou manipuladores. É certo que pode fazer nós em cordão, amarrar pernas de cadeiras umas às outras com barbante, aprender os segredos do machado, como um papagaio, decorando do livro, e sinalizar acenando com os braços ou gritando "daaa — di — daaaa".

Mas, pelo amor de Deus, não chame a isto de Escotismo.

De qualquer maneira você tem que possuir equipamento, e se se contenta em pedir emprestado a outras pessoas sempre que fôr preciso, de mourejar com materiais improvisados e nenhuma ferramenta digna de menção, não deve se surpreender se seus Escoteiros perderem o ânimo e olharem ao redor à cata de outra atividade para o seu tempo de folga.

Faça disto uma questão de honra pessoal: possuir um bom cofre para a Patrulha, bem provido com um "tesouro" Escoteiro do tipo que descrevi. Talvez demore algum tempo para angariá-lo, e não há dúvida que vai aumentar sua responsabilidade; mas saiba que não lhe é dado prosseguir sem isto.

CAPÍTULO SETE

REALIZANDO

O Monitor e o Submonitor juntos formam a Equipe de Adestramento da Patrulha. As divisas que se encontram sôbre o seu bôlso esquerdo são uma espécie de "Cargo Honroso" proveniente do seu Chefe Escoteiro que equivale ao "Honroso Cargo" que os membros da Equipe de Adestramento de Gilwell receberam do Escoteiro Chefe e do Chefe de Campo. A tarefa dêles é preparar Escotistas, enquanto que a de vocês é preparar Escoteiros. No fim o resultado é idêntico.

O treinamento pode ser enfadonho ou animado — tal como você o fizer. Suponha, para fazer uma comparação, o caso de dois Monitores ensinando a dois Noviços o uso da Bússola.

O Monitor Black desenhou um círculo de giz no soalho da Caverna e, tendo-o dividido em quartos como se fôsse uma laranja está inscrevendo os pontos cardiais. "Êste é o Norte", diz êle. "O Sul está aqui em baixo. E agora o Leste do lado direito e o Oeste do lado esquerdo. O Nordeste fica a meio caminho entre o Norte e o Leste — eis porque se chama Nordeste — e a outra extremidade dêste risco de giz é o Sudoeste."

Terêncio, o Noviço, contempla com polidez. Isto lhe parece um pouco desinteressante, mas nada externa neste sentido. Apenas imagina.

Na sala seguinte o Monitor White está fazendo a mesma coisa a seu próprio modo.

"Eis uma bússola de bolso", diz êle, passando-a ao Noviço. "Dois e um téco na Cantina Escoteira. Não parece grande coisa, mas lhe mostra o caminho de casa na próxima vez que você se perder no pântano por causa da neblina".

O Noviço tem um lampejo. Não lhe ocorrera ainda que um dia pudesse se desorientar no pântano devido à neblina. Então examina a bússola interessadamente.

"Que é que há com o ponteiro?" — êle pergunta. "Fica tremendo".

"Você se refere à agulha. Há muita interferência magnética neste aposento, radiadores e coisas", o Monitor explica. "Não se incomode, não vamos precisar dela agora. Mete-a no bolso e experimenta-a no caminho de regresso a casa. Avisarei ao Intendente que a emprestei a você. (Dick! Emprestei a bússola ao jovem Bill). Venha, vamos praticar um pouco de navegação."

Navegação! O Noviço não faz a menor idéia do que isto será, mas soa bem.

O Monitor exibe um pedaço de giz e desenha no chão da Caverna algo que se assemelha a uma batata desproporcional.

"Isto representa uma ilha deserta", — explica êle — "Esta seta aponta para o Norte, por isso vamos denominar a parte de cima Promontório do Norte, a ponta em baixo o Cabo Sul. A lagoa fica na costa Leste, e ao largo da Costa Oeste naufragou uma escuna portuguêsa.

"Até aqui tudo bem O que faremos a seguir é construir uma canoa e sairmos à vela. Isto não demora. Olhe — veja!" — Êle esvazia uma caixa de fósforos na mão do Noviço. "Vamos partir da extremidade dêstes escolhos de coral aqui. Os fósforos representam o sulco da canoa na água. Um fósforo equivale a uma milha náutica e assim por diante. Eu cantando, "Três milhas para Leste", você põe três fósforos encostados pelas extremidades na direção certa. Veja, vou mostrar":

Dentro de uns poucos minutos uma linha de fósforos estende-se através do chão da sede — ao redor do Promontório do Norte e de volta ao redor do Cabo Sul. O Noviço, desde que compreendeu isto, fica totalmente absôrto — talvez, não por longo período, porque na idade do Noviço qualquer novidade, em breve, entedia; mas o tempo suficiente, para habilitá-lo no manejo completo da bússola.

Nesse interim, na Patrulha da porta ao lado, o Noviço Terêncio aprendeu a recitar a Rosa dos Ventos, da mesma maneira que aprendeu a taboada de multiplicação por 7 na escola. Está completamente esgotado. O mesmo acontece com o seu Monitor. Ambos estão agora satisfeitos porque a sessão terminou e podem cuidar de outra coisa.

Na época devida, ambos êstes Noviços são examinados quanto ao uso da bússola, e ambos passam com facilidade. Porém, enquanto para um a bússola é uma matéria que se deve saber para ganhar um distintivo, para o outro é algo que se emprega ao praticar Escotismo, é algo que "o trará de volta para casa com neblina". Isto faz tudo no mundo ficar diferente.

Disse B.P.: "Ao adestrar Escoteiros, a ponta certa para se começar é aquela em que está a marmelada". — A marmelada, naturalmente, sendo uma prova do gôsto do grande pote de doce que se chama ESCOTISMO AO AR LIVRE.

Segue-se daí que, tendo provado a amostra do conteúdo do pote de geléia, o seu Noviço estará impaciente por mais — já não quer ilhas imaginárias desertas e sonhos dessa natureza, mas sim, a COISA REAL; e a não ser que consiga isto o mais breve possível, estará pronto a sentir-se decepcionado.

Logo que tenha compreendido o emprêgo da bússola, deverá ter uma oportunidade para utilizar pràticamente o seu nôvo conhecimento. Uma excursão de sábado-à-tarde com bússola, com talvez um pouco de acender foqueira, assando depois uns bolinhos de farinha de trigo, poderia ser o ideal (Constitui um bom plano sempre ligar uma atividade de adestramento com outra, em vez de mantê-las em compartimentos estanques). Partindo dêste princípio outras coisas seguirão: Direções pela bússola na ida (incluindo as direções na volta), leitura cartográfica, levantamento do terreno ou agrimensura, orientação pelo sol e pelas estrêlas, e assim por diante — uma trilha que corre naturalmente ao encontro da Primeira Classe e da Correia de Mateiro.

Proceda de modo semelhante com todos os outros setores do programa de adestramento. Que êste seja realístico. Faça-o prático e ativo. A teoria e o falatório devem entrar em cena o menos possível.

O emprêgo dos têrmos apropriados é muito importante. Observou que o Monitor White falou de "Navegação" em vez de "aprender os pontos cardiais?" Por que agarrar-se aos rótulos comuns? Por que não "Cordas e Cordame" ou "Maçame", em vez de apenas "Praticar nós?". No fim o resultado é o mesmo, mas as palavras ajudam a dar a atmosfera mágica.

O emprêgo do vocabulário ou gíria técnica, também, pode ajudar bastante à realização. Por que dizer esquerda e direita, na frente e atrás, quando se pode dizer com a mesma facilidade bombordo e estibordo, ou prôa e pôpa? Não é mais interessante dizer: "Apanha um cabo solteiro", do que dizer: "Apanha um pedaço de cabo que esteja sôlto?".

Lembre-se, no entanto, que não há coisa que soe pior que a palavra correta no lugar errado, e sobrecarregar sua instrução com têrmos técnicos que não compreenda bem, é procurar confusão. "Um conhecimento insuficiente é uma coisa perigosa". Por outro lado, empregando o vocabulário, "com pouco se diz muito" contanto que o

"pouco" esteja certíssimo. Tanto quanto eu saiba não há regras de ouro — excetuando esta do senso comum — para orientá-los no adestramento da sua Patrulha; eis, entretanto, algumas poucas sugestões que serão úteis:

Cordas e Cordame:

Nós, alças e voltas devem ser demonstrados **em sua finalidade de trabalho**. Não diga: "Êste nó é para amarrar contrariando uma fôrça", e então comece demonstrando a volta redonda com dois cotes numa corda frouxa. Muito melhor será que ordene ao Noviço fazer o esfôrço, puxando fortemente a corda, enquanto você dá a volta redonda com o chicote ao redor do moirão do portão e depois dá os seus cotes à vontade. Utilize cordas, cabos, cordões e linhas de espessuras diferentes — e outros materiais também, se fôr necessário. Para demonstrar o nó direito nos seus usos, por exemplo, necessitará também de uma atadura triangular. Lembre-se que os nós são "feitos", e não "atados", e que são todos feitos à moda marinheira.

Sinalização:

Êste é um dos tais assuntos que se tornam o gargalo da garrafa. Quantas vêzes já nos disseram: "Fiz tôda a minha Segunda Classe, exceto sinalização". A moral é: **comece cedo.** A sinalização toma tempo; tem que se praticar em cada estágio. Ao ensinar semáforas, faça um círculo de cada vez e imediatamente prossiga com um período de treinamento com alguns jogos e algumas façanhas. O primeiro círculo já habilitará seu Noviço a transmitir um grupo de palavras. Lembre-se que a sinalização só tem razão de ser quando a conversa direta se torna impossível. Se tiver que principiar dentro de casa, providencie uma distância de 200 metros ao ar livre sem demora. Ao ensinar Morse, manipuladores e/ou lanternas são essenciais: Morse com bandeirolas deve ser algo de "extra", e não o modo normal de utilizá-lo.

"A sinalização tem razão de ser quando a conversa direta se torna impossível."

Sinais de pista e códigos:

Os sinais de pista escoteiros devem ser demonstrados ao ar livre com materiais da natureza. Giz e pedacinhos de papel ou lápis ficam excluídos. Logo que conheça os sinais de pista, o seu Noviço deve ter a oportunidade de utilizá-los sem demora, primeiramente assinalando uma pista curta êle próprio, depois seguindo uma pista traçada por outro. (Sua própria pista será provàvelmente muito complicada para ser seguida, e talvez se possa terminar a lição no regresso pedindo-lhe que decifre e siga a si mesmo! As probabilidades indicam que não o conseguirá). Continue com a escrita com desenhos ou pictografia indígena (O Diário da Patrulha é o local apropriado) e um pouco de escrita-codificada, começando com códigos simples.

Primeiros Socorros:

Desde o primeiro passo do adestramento, procure incutir a importância da limpeza. Faça com que o Noviço lave as mãos (sem secá-las) antes de começar o trabalho. Isto vai ser um choque para seus hábitos e deixará uma impressão profunda em seu espírito. O paciente pode simular estado de choque ou reagir ao manuseio bruto defendendo-se e gemendo. As feridas são assinaladas com lápis indelével ou, melhor ainda com tinta a óleo, ou espermacete de vela, etc. (Improvisar feridas é uma arte). Depois dos Primeiros Socorros, pratique salvamentos simples, inclusive arrastar no escuro pessoas inconscientes escada abaixo, sôbre solo pedregoso, etc.

Prática do Machado:

Tendo seus rapazes aprendido o manuseio da machadinha, e mostrado a você e a seu Chefe Escoteiro que conhecem bem as regras de segurança, o melhor será dar-lhes a oportunidade de servirem-se dum machado de derrubar árvores o quanto antes. A dificuldade está no fato de que mesmo o machado mais leve (1 quilo e 200 gramas) é um pouco pesado para jovens Escoteiros de Segunda Classe. Um bom modo de sobrepujar essa dificuldade está em pôr em uma machadinha um cabo comprido de machado. Eis uma tarefa para um carpinteiro experimentado, e você não deve tentar fazê-lo, exceto se fôr dotado de prática neste serviço. Arranje para que o seu amigo carpinteiro lhe dê um bom cabo de freixo de fibra longa, e que a machadinha seja colocada direito e bem calçada. Procure, então, um tronco caído ou um velho dormente de estrada de ferro (livre de parafusos enferrujados etc.!) e toca a rachar.

Em tôdas as fases do adestramento, você tem que criar um enrêdo de novela e preparar os detalhes antes de principiar. Tudo isto

representa trabalho supiementar para o Monitor e o seu Submonitor, contudo nada mais é do que uma das obrigações da chefia. E ainda mais, poderá ser um divertimento magnífico de per si.

Lembre-se que as primeiras impressões são sempre importantes. A primeira impressão do Escotismo para o Noviço será **você** e as atividades que você colocar na sua trilha. Êle chega-se a você ávido. Sua chefia conservará êste entusiasmo, ou deixará que êle se apague, ou torná-lo-á mais vivo do que nunca? Uma boa parte dêste futuro dependerá do seu adestramento e de sua maneira de levar a cabo, rea-

CAPÍTULO OITO

O "TOQUE MÁGICO" DE KIPLING

"Aviso

"Excursão à Rocha do Carpinteiro. A Patrulha se reunirá na parada do ônibus da Cocheira, às 9,00 h em ponto, na segunda-feira de Pentecostes. Uniforme completo. Tragam sandwiches e alguma coisa para a merenda. O regresso será por volta das 21,00 h.
Assinado: Sam Brown, Monitor".

Eis, tanto quanto eu posso me recordar, o texto do aviso fatídico, exceto que Sam soletrara "excursão" com dois "s", e dera dois tiros em "sandwiches", pondo um t em "witches" e deixando faltar o d de "sand".

Na hora marcada reunimo-nos na parada do ônibus completamente uniformizados, conforme as instruções, exceto o jovem Dave Potter, que há pouco ingressara na Tropa e ainda não estreara a camisa e o calção curto. Resmungamos ao vê-lo aproximar-se. Em homenagem à ocasião vestia uma camisa de "cricket" branca, um cinto listrado em vermelho e amarelo com uma fivela em forma de serpente. Umas calças balofas, de sarja azul, abotoadas abaixo dos joelhos, e um chapéu Escoteiro novinho em fôlha.

Pobre garôto! Estava tão satisfeito consigo mesmo e tão orgulhoso do seu chapéu Escoteiro nôvo, que não tivemos coragem de pedir-lhe para tirá-lo. O ônibus chegou e amontoamo-nos no seu interior.

Era um lindo dia com cumulus brancos vagueando através do céu azul, e uma brisa viva de alto mar fustigando as cristas dos vagalhões do Mar do Norte à medida que vinham rolando para despedaçarem-se em espuma sôbre a praia de seixos na base do penhasco. Banhamo-nos em pôças rodeadas de rochedos, caçamos caranguejos, juntamos algas, ricocheteamos pedras chatas pela superfície da água, brincamos de uma espécie de bilhar com pedras roladas, e praticamos

tôdas as atividades que os Escoteiros podem praticar à beira-mar, num feriado como é a segunda-feira de Pentecostes. A maior parte da pequena enseada estava ao nosso dispor. As multidões dos dias feriados preferiam as areias e as paisagens litorâneas mais ao Norte.

Dave Potter gozara um dia maravilhoso. Sendo novato, estava freqüentemente em embaraço. Escorregou sôbre as algas e caiu sentado numa pôça. Comeu demais à hora do almôço, ficou ligeiramente adoentado e foi descansar numa gruta. À hora da merenda sua camisa branca não estava mais branca, seu cinto estava torcido, suas meias estavam caídas e os joelhos de suas calças de sarja azul, sem falarmos no assento, estavam manchados de verde; mas, o que quer que acontecesse, seu nôvo chapéu Escoteiro foi sempre cuidadosamente protegido de qualquer avaria.

À medida que o dia avançava a brisa ficou mais fresca, e alguns pingos de chuva principiaram a cair. Depois da merenda Sam olhou para o céu e declarou que fôra um dia e tanto. As ordens foram dadas para limpar o local, preparar as mochilas e se apresentarem, com o melhor aspecto possível, formados no alto do penhasco para uma rápida inspeção pelo Monitor antes da partida.

Enquanto lá estávamos, uma rajada de vento açoitou o chapéu Escoteiro nôvo do Dave e tirou-o de sua cabeça. O chapéu saiu rodando através do gramado e como um arco sumiu por trás da beira do penhasco. Com um grito, Dave correu atrás dêle e desapareceu também.

Quando descemos e nos aproximamos do local onde caira, jazia desacordado com o rosto sôbre as pedras. Parecia ter-se esborrachado de lado. Não era um quadro agradável de se olhar, e nada conveniente para um punhado de jovens Escoteiros como nós. Seu ôlho esquerdo estava entreaberto, imóvel, e êle fazia uns ruídos esquisitos e borbulhantes em sua garganta.

Rodeamo-lo, apavorados e aterrorizados. E aí, nos viramos todos e olhamos para Sam.

Durante quase meio-minuto Sam não reagiu, nada fêz. Então ajoelhou-se lentamente e, estendendo a mão, fechou aquêle ôlho entreaberto. A seguir, ergueu com tôda a cautela a cabeça de Dave e inclinou-a ligeiramente para que o sangue que estava borbulhando em sua garganta escorresse para fora da bôca sôbre as pedras. Depois disso o som de gargarejo cessou e sentimo-nos todos aliviados.

Num capítulo anterior eu disse que Sam nunca dava ordens. Nesta ocasião procedeu da mesma forma. Apenas nos disse o que fazer e obedecemos.

De uma coisa eu me lembro: é que deu as instruções a cada um de nós pelo nome. Não exclamou ao acaso. "Vá alguém buscar auxílio", ou "Corra e traga água, um de vocês". Êle disse: "Jack! Você é o melhor corredor", ou algo parecido — para avivar o nosso brio, se é que você me entende — antes de dizer o que queria que fizéssemos.

E como ficamos contentes em obedecer, saindo do estado de terror. Alguma coisa para fazer, para **realizar**! Era tudo o que desejávamos. Jack, tendo Fred por companhia, foi enviado para a cabine de telefone no fim do caminho do penhasco, com instruções para apertar o botão de emergência e pedir à telefonista o hospital mais próximo. Devia então relatar ao pessoal do hospital que um rapaz despencara-se de um rochedo de 9 metros de altura ao norte da Rocha do Carpinteiro, estando inconsciente e sèriamente contundido. Depois de ter feito êsse chamado, que esperasse do lado de fora da cabine até a chgada da ambulância, a fim de conduzi-la ao lugar certo. Se o pessoal do hospital desse algumas instruções específicas, Fred é quem devia voltar a transmiti-las, enquanto Jack aguardava. A tarefa de Peter foi reunir tôdas as capas de chuva e os lenços Escoteiros para o caso que fôssem precisos. O "Bolha" foi enviado ao grupo mais próximo de habitações, a fim de obter ajuda de adultos. O resto da Patrulha recebeu instruções para juntarem a madeira lançada à praia pelas ondas para talas, caso estas fôssem necessárias.

Fui um dos apanhadores de madeira, e lembro-me que em pouco tempo tínhamos juntado o bastante para fazer uma fogueira, mas que Sam não nos permitiu parar e continuou mandando apanhar sempre mais. Mais tarde, compreendi que a sua idéia foi a de manter-nos ocupados. Nada havia que pudéssemos fazer. Êle próprio estava agachado pacientemente ao lado do Dave inconsciente, vigiando e esperando. Deve ter sido uma terrível provação para êle, sentado ali sòzinho, não fazendo coisa alguma. Colocara algumas capas de chuva por cima do jovem Dave, a fim de aquecê-lo, e de vez em quando eu o vi mover-se para a frente, a fim de despejar o sangue da sua bôca. Ficou fazendo isto — apenas isto e nada mais até que o socorro chegou.

Bem, não se ganha medalhas por apenas não perder a cabeça e tanto quanto me lembro, ninguém bateu nas costas de Sam Brown dizendo: "Muito bem." Ninguém lhe disse que salvara a vida do Dave, e ninguém lhe agradeceu por postar-se como uma barricada entre os garotos mais moços sob sua direção e o espetáculo horrível do seu companheiro ferido. Pode acontecer mesmo que algumas pessoas julgassem-no digno de censura, por deixar que o Dave disparasse por cima do penhasco. Nada sei a êste respeito. Tudo o que sei é que

Sam não sòmente conservou sua calma, mas a nossa também. Não demonstrou artes mágicas de primeiros socorros, porque convenceu-se de que os ferimentos de Dave eram tão sérios que qualquer tentativa para tratar dos mesmos teria provàvelmente resultados em mais dano do que bem. Entretanto, dentro dêstes limites, sua atuação foi sem falha.

Em primeiro lugar, dominou a situação com firmeza.

Em segundo lugar, tomou tempo para refletir antes de agir.

Em terceiro lugar, ficou com a pior tarefa — a inativa — dando a todos os outros algo de positivo para fazer. Ao mesmo tempo, permaneceu no centro dos acontecimentos, donde podia conduzir as operações necessárias.

Por fim, as ordens que nos deu foram claras e simples. Chamou a cada um de nós pelo nome, dando-nos uma tarefa específica de acôrdo com a nossa habilidade.

Kipling resumiu tudo isto naquele seu poema:

"Se você conservar a sua calma quando
Todos ao seu redor já a perderam, e acusando
Estão você..."

Fora o toque de Kipling que conduzira os Picapaus através daquela situação terrível. Foram as qualidades de liderança, que nós tínhamos visto nas pequenas coisas, salientando-se numa ocasião importante.

Algum dia poderá ser a sua vez. Nunca se pode prever.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

EDITÔRA ESCOTEIRA