
Livros de Patrulha N.º 2

OUTRAS ATIVIDADES DE PATRULHA



LIVROS DE PATRULHA N.º 2

***OUTRAS
ATIVIDADES DE PATRULHA***

Por

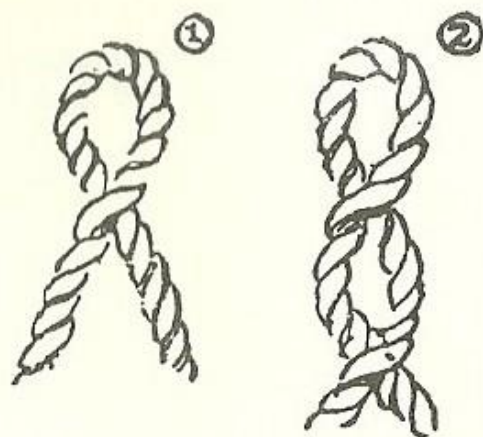
John Sweet

ilustrado pelo Autor



EDITÔRA ESCOTEIRA

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL



Aprenda uma nova canção — uma nova costura.



* Tente:
Escrita invisível com
sumo de cebola
Fazer silhuetas com
sombra
Fotografia pelo buraco
do alfinete
Impressão de folhas
de árvore com papel
carbono
Qualquer coisa uma
vez!

Pratique técnicas pioneiras e

planeje uma excursão através
do campo



meça a quilometragem
com precisão utilizando
um cordão-colar.

Maquagem e
disfarces.



CAPÍTULO UM

DE VOLTA À ILHA DE BROWNSEA

O Escotismo significa uma porção de coisas para uma multidão de pessoas, mas, a menos que tenha aquilo que se pode denominar de "O Toque Mágico da Ilha de Brownsea", será apenas um substituto medíocre da coisa verdadeira.

Foi nessa ilha, no Pôrto de Poole, vocês devem se lembrar, que o Fundador dirigiu o seu primeiro acampamento experimental, quando provou, que o Sistema de Patrulhas realmente funciona, eliminando, dessa forma, quaisquer dúvidas que ainda existissem a respeito. Até então fôra somente uma idéia em sua mente. Naquele acampamento da ilha, como que por mágica, a idéia tornou-se viva.

Tôda Patrulha deve ter a sua Ilha de Brownsea! Mais cedo ou mais tarde, em sua existência, a idéia de B. P. deve mais uma vez, realizar-se na vida da Patrulha.

Pode acontecer em qualquer época indeterminada. Vocês estarão, talvez, num celeiro abrigados dum aguaceiro repentino, ou agachados ao redor da fogueira do seu acampamento numa noite estrelada. Pode acontecer amanhã na Caverna da Tropa — ou mesmo hoje. Repentinamente vocês deixam de ser uma mera coleção de indivíduos. Estão no passo certo! São uma equipe! São uma Patrulha!

No meu caso, a Ilha de Brownsea duma certa Patrulha de Pombos Silvestres foi vivida numa pequena floresta de bétulas perto da aldeia de Newton-on-the-Moor em Northumberland, numa noite gelada de novembro, há muitos anos passados.

Nada de mais aconteceu naquela noite — nada de excitante — exceto...

- Bem, deixem-me fazer a narrativa.

Não posso me recordar como surgiu a idéia. Tudo que lembro é que, depois da Reunião da Tropa, na sexta-feira, decidimos sem mais nem menos que, se o dia seguinte fôsse razoavelmente bonito, tomaríamos o trem para Accrington (ou um lugar dêstes) e tentaríamos uma dessas excursões do tipo "Rota-reta", através dos campos, na direção do Mar do Norte. Uma previsão do tempo era necessária, porque naquela época as barracas leves eram praticamente desconhecidas e nós dependíamos de celeiros ou cocheiras para abrigo.

Não posso me lembrar de coisa alguma acêrca da viagem até que despendamos do trem em Accrington (se foi êsse o local).

Parecia uma cena de "O Trem Fantasma" — a plataforma vazia da estação com um lampião de querosene solitário brilhando amarelamente na luz crepuscular que vinha do oeste; a linha dos pinheiros esguios ao longo da beira da estrada com os seus ramos curvados pela brisa do mar; o velho porteiro esperando silenciosamente no portão para recolher nossos bilhetes, enquanto o trem partia. Isto ficou como uma lembrança bem viva, e a seguir há um claro na minha memória até que, uma hora mais ou menos depois, suponho, paramos para um chá tardio na orla da nossa floresta de bétulas, alguns quilômetros distante do mar. Podíamos avaliar a distância, porque víamos a luz do Farol Coquet lampejando em direção a Leste e o facho constante de um outro farol, em Trinity House, mais para o norte.

Era uma noite silenciosa e fria, e a pequena fogueira por baixo da nossa chaleira de chá iluminava como a luz de uma vela. Enquanto esperávamos que a chaleira fervesse cantarolávamos "O Azevinho e a Hera" e "Somos Três Reis do Oriente", e Dictus exibiu seu flautim feito em casa, e trinou "As nossas mangas verdes"; e, ainda hoje, não posso ouvir esta antiga modinha, sem ver de nôvo os rostos dos meus cinco companheiros à luz da fogueira. Um clarão ao longo do horizonte Norte deixou-nos bastante perplexos naquela ocasião — assemelhando-se a uma luz radiante, instável e cintilante, através da qual as estrélas, que brilhavam no alto, pareciam pálidas e turvas devido à cortina de luz. Tempos depois, lemos nos jornais que uma magnífica da Aurora Boreal fôra contemplada naquela noite nas Terras Baixas ao Norte da fronteira da Escócia, e imaginamos que nós fomos os únicos a apreciá-la ao Sul da fronteira.

Bem, aí está tudo. Nada mais aconteceu. Tomamos o nosso chá formando um grupo unido ao redor do fogo, cada qual apertando com as mãos sua caneca de esmalte para não deixar que o frio gelasse seus dedos. Estávamos, todos nós, um pouco excitados, e bastante an-

siosos em saber em que local iríamos deitar-nos numa noite tão gélida; mas, sentíamo-nos muito bem.

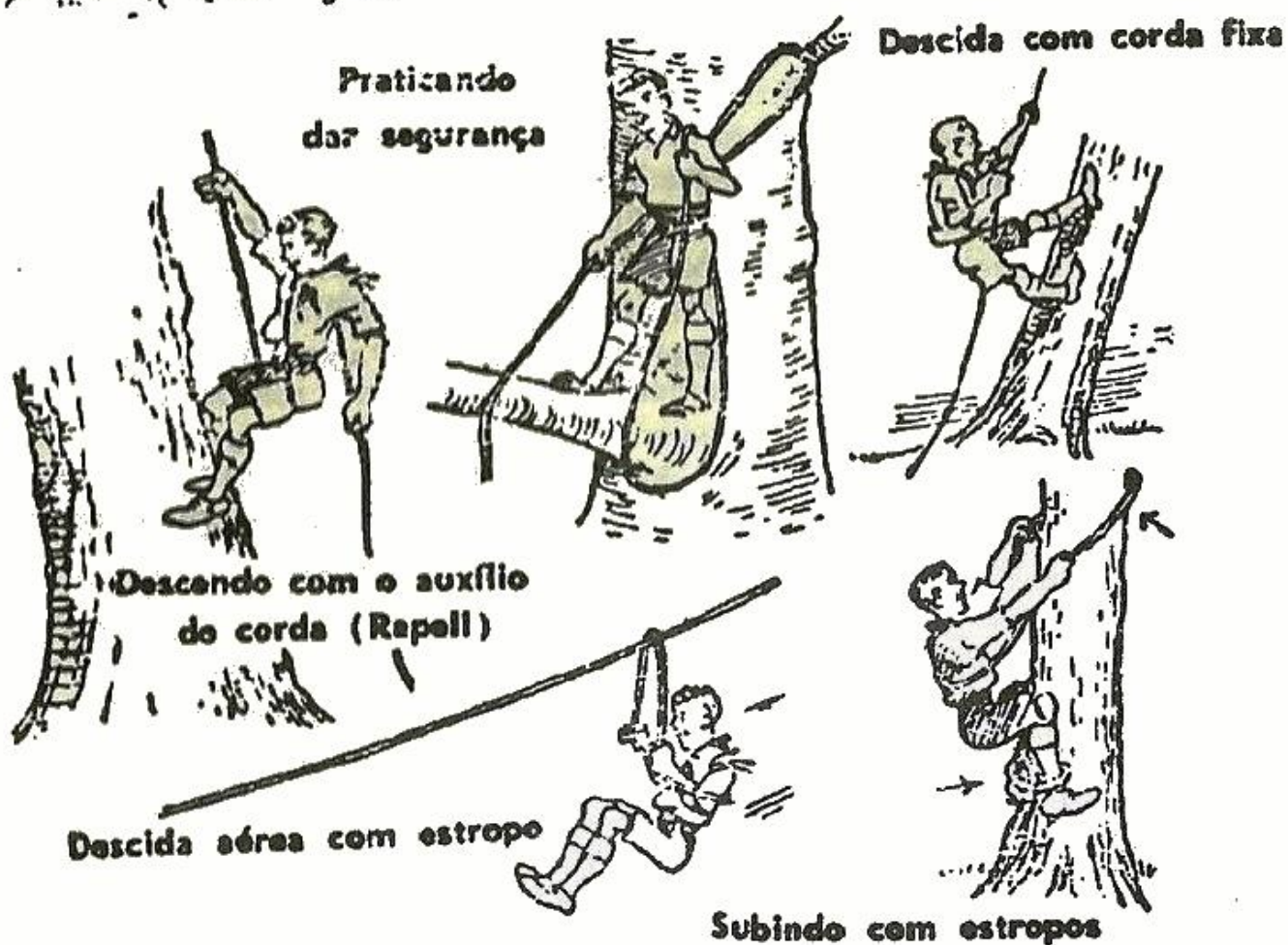
Havia um atrito entre Joe Muekle e eu, naquela época. É verdade que eu era o Monitor, e Joe, na Patrulha, era apenas o Número Três, porém, infelizmente, estávamos na mesma turma no Ginásio, e Joe tirara o segundo lugar nas provas do fim do primeiro período letivo, enquanto que eu ficara no décimo-nono lugar. Não quero dizer com isto que Joe se tornara arrogante comigo, mas isto, com certeza, me fez sentir-me um tanto rebaixado aos seus olhos — vocês compreendem bem como é que a gente se sente — e as relações estavam um pouco tensas. No entanto, ali estávamos, bebendo chá quente como bons camaradas, como vocês veem.

Havia também outras complicações na Patrulha — a espécie de choques entre personalidades que ocorrem em qualquer parte, suponho. Bob Martin e Harrison, lembro-me, tinham tido uma rixa, pior do que as de hábito, durante a viagem no trem, devido ao costume de Bob de empregar palavras que não sabia pronunciar, e o prazer de Harrison em corrigi-lo em voz alta e compadecida, de modo que todos pudessem ouvir. (Nunca conseguimos curar Harrison dêsse defeito, e provavelmente ainda hoje faz o mesmo). Ora, Harrison tinha o apelido bôbo de "Flôrzinha", devido ao seu interesse pelas flores silvestres, e o Bob, agora, se aproveitava disso para gozá-lo, dizendo que o êrro tinha sido aceitar uma "Flôrzinha" numa Patrulha de Escoteiros; êle devia ter entrado para as Bandeirantes... O "Flôrzinha" respondeu-lhe sem rancor, enquanto apanhava a colher que estava na caneca do Bob para poder raspar o açúcar que sobrara no fundo da própria caneca.

Até Dictus, que combinava a habilidade musical com uma vocação terrível para reclamar de tudo e de todos, parecia relativamente satisfeito.

E, de repente, ao encontrar-me entre êles sob as bétulas — um membro do bando, e, na ocasião, o seu chefe — compreendi, pela primeira vez, o que B. P. queria dizer com a palavra Escotismo e, com esta palavra admirável "Patrulha". Eramos muito mais que indivíduos reunidos, eramos um grupo de amigos, um grupo de irmãos, cabeça, pernas, braços do mesmo corpo — a Patrulha.

Aquêles momentos foram para mim a Ilha de Brownsea — uma idéia que se tornava realidade. Era o que o Fundador tencionara transmitir quando sentou-se naquele moinho de vento do parque público de Wimbledon, para escrever o **Escotismo para Rapazes**. Isto já devia



ter acontecido um milhar de vêzes antes e já aconteceu depois. Deve estar acontecendo neste momento a alguém e acontecerá novamente para você — talvez amanhã. No acampamento, na Caverna, durante a excursão; quando estiverem deitados no tópo do penhasco depois do banho; ao se curvarem sob as cordas para arrastar a velha carrêta pela ladeira acima, ou ao puxarem os cabos que elevarão no ar a sua "ponte de macaco", de repente vocês se convencerão de que a sua Patrulha está realmente viva, e sentirão uma emoção, um arrepião, que nunca mais será esquecido.

Mas, isto só acontecerá se sua Patrulha fôr ativa, se realizar coisas, se tiver uma identidade própria. A freqüência regular e pontual à Reunião da Tropa, semanal, é uma coisa formidável; e não estou negando que uma porção de rapazes divertem-se muito e ganham uma porção de insígnias fazendo apenas isso. Porém, há algo mais em Escotismo do que divertir-se e caçar insígnias. O Escotismo é uma atividade de Patrulha. A Tropa está ali para pavimentar a estrada e para coordenar todos os esforços. Os Escotistas encontram-se ali para auxiliar e aconselhar. A Reunião da Tropa existe para que as Patrulhas treinem competindo umas com as outras. Entretanto, é a Patrulha e o Monitor que põem em ação o plano de B. P. e lhe dão vida.

Sua própria Ilha de Brownsea poderá estar logo ali depois da curva do rio. Algumas remadas enérgicas AGORA poderão levar você ao encoradouro.

Vale o esforço.

Tente levar sua Patrulha para algumas pequenas aventuras ao ar livre e verá o que acontece.

Como ponto de partida, programem uma Excursão em Rota-reta, através dos campos. Escolham, para isso, uma noite enluarada. Ponham na mochila uns poucos biscoitos e sanduiches de sardinha (o dinheiro da Patrulha deve dar para isso) e preparem, no final, um bule de chocolate.

Ou, se residirem numa região montanhosa, experimentem uma Excursão seguindo uma Curva de Nível. Para esta pequena e interessante proeza, pré-estabeleçam uma Curva de Nível sobre o mapa, e tentem acompanhá-la, com o menor desvio possível, por alguns quilômetros.

Obtenham a permissão de subir à torre da igreja e de tirar visadas com uma bússola de visor ou prismática com relação a outros pontos de referência na circunvizinhança. Com suas anotações em

graus das visadas preparem um Diagrama em raios (use um transferidor) sobre papel transparente e comprovem a exatidão de suas visadas sobrepondo seu papel a um mapa de larga escala.

Tentem uma "Expedição de Desjejum na manhã de Domingo": isto é, saída de casa às 4 ou 5 da manhã, excursionem (ou pedalem de bicicleta) até a um lugar adequado, não longe de uma aldeia, preparem o desjejum, compareçam ao serviço religioso da manhã na igreja ou capela local (conforme o credo de cada um) e regressem para almoçar em casa.

Construam um abrigo ou plataforma sobre uma árvore, completo, com escada de corda.

Façam visitas semanais da Patrulha aos locais próprios para a natação, até que cada membro da Patrulha saiba nadar ao menos 50 metros.

Como Patrulha completa, visitem outra Tropa num distrito vizinho e tomem parte em sua Reunião semanal de Tropa.

Experimentem uma sessão culinária num fogão de campo, (ou sobre pedras quentes ou em um buraco na terra ou arcia pré-aquecido por uma fogueira) para a Patrulha toda — cada um traz a sua contribuição para a despesa e deve estar preparado para cozinhar sua refeição independentemente, sem vasilhames ou utensílios de espécie alguma.

Pratiquem atividades com cordas em árvores — Rapell ou descer com auxílio da corda, dar segurança a outro escoteiro, trepar com estribo ou com estropos (cabo circular emendado por costura), escalada com corda fixa, "andando" no paredão como uma mósca, e assim por diante.

Peçam ao seu Escotista que providencie uma visita da Patrulha a uma Ferraria, ou a uma Fundição, ou a uma Siderúrgica.

Treinem habilidades com o laço como especialidade da Patrulha: rodar o laço aberto, lançar o laço em um alvo fixo ou em movimento. Aprendam a estalar chicote de circo etc.

Inventem e encenem secretamente uma cena original para o Fogo de Conselho, e apresentem-na no próximo Fogo de Conselho Distrital.

Arranjem a licença para pernoitar num galpão ou celeiro, ou na sede de uma Tropa no interior, numa região rural ou no litoral junto à praia (ou se está vivendo na roça ou à beira-mar, na sede duma Tropa urbana).

Peçam à Comissão Executiva do Grupo ou aos pais que cooperem transportando a Patrulha em dois automóveis (isto tem sido feito) e

façam com que a sua Patrulha após um percurso de automóvel, seja despejada num local desconhecido. Eis uma grande atividade para um sábado à tarde. Vendam-se os olhos aos Escoteiros e são lançados, como pára-quedistas, aos pares, em diversos pontos dum itinerário circular, com instruções para regressarem, como pombos-correio, à sua sede, praticando ao menos uma boa ação pelo caminho.

Estas sugestões são exclusivamente para fazê-lo pensar. O que vocês fizerem, é de importância secundária: o fato de o terem realizado como Patrulha completa é que é tudo.

Não se desencorajem se o enredo da novela depois de cuidadosamente preparado, não produz o resultado previsto. Má sorte e desventura podem tornar-se elementos importantes para soerguer o moral da Patrulha, e não é preciso que se diga, que se chegarem ao seu ancoradouro no meio de uma "tempestade", a sua "Ilha de Brownsea", com certeza, terá um significado maior para vocês quando lá chegarem. Escutem as conversas de qualquer grupo de Antigos Escoteiros recordando os seus bons momentos nos velhos tempos, e verificarão que são sempre as coisas que saíram erradas que eles lembram e das quais se riem.

Remos prontos! Avante, proa! Lá vamos nós.

CAPÍTULO DOIS

PRESUME-SE QUE É UM JOGO

"As Reuniões da Patrulha", escreveu, não faz muito tempo, um Monitor, "são tôdas excelentes na teoria, porém não vejo como você pode chefiá-las sem que haja a necessária disciplina, e a dificuldade com a minha turma é que eles não gostam da disciplina. Já é bastante difícil mantê-los ocupados nos Cantos das Patrulhas na noite de Reunião da Tropa, quando o Chefe Escoteiro e os dois Assistentes ficam rondando. Porém quando eu os dirijo sozinho, na noite de Reunião da Patrulha, é um inferno. Ou pior ainda, eles não comparecem".

Sim, é muito difícil.

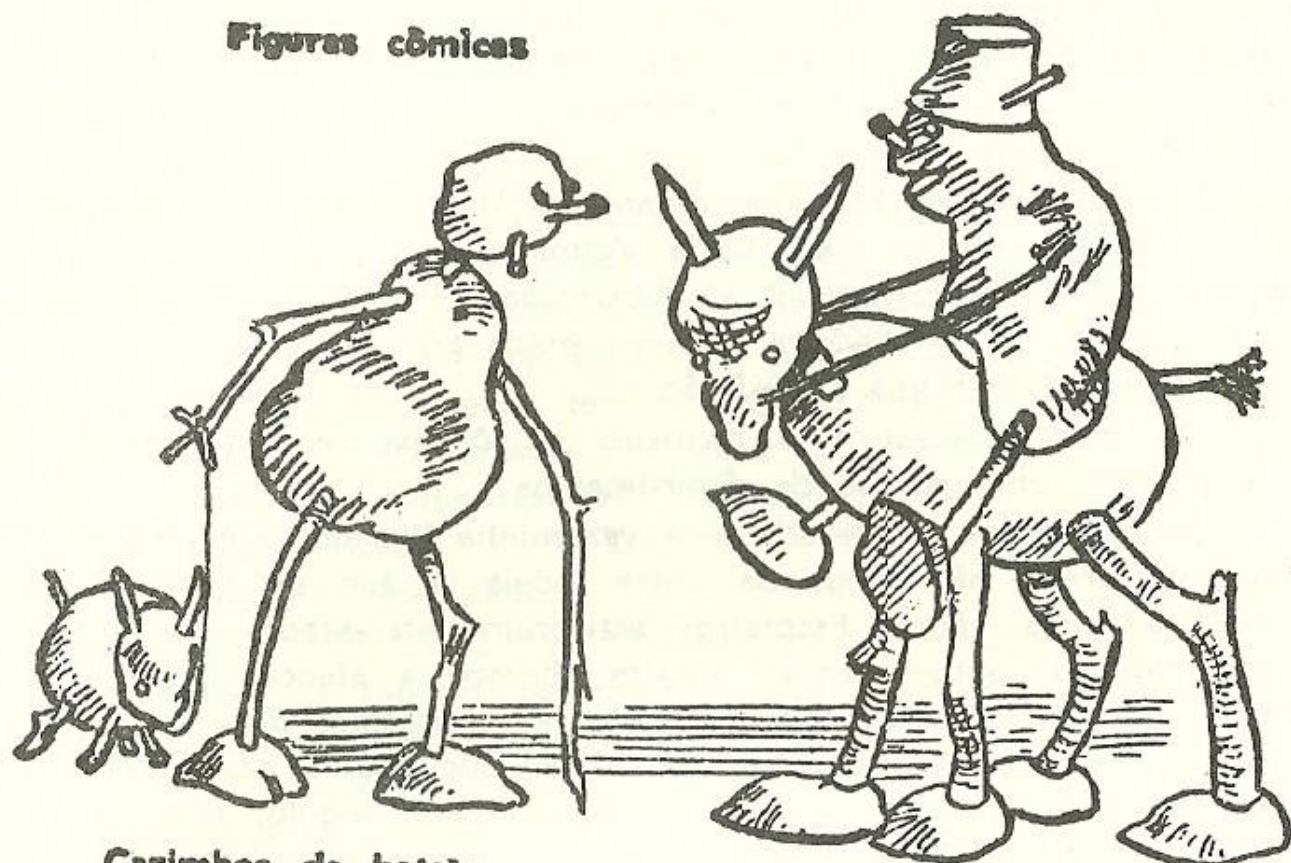
Mas, na verdade, não é tão difícil assim.

O erro cometido por certos Monitores consiste em encararem a sua Reunião de Patrulha como uma espécie de Reunião da Tropa em modelo reduzido. Esperam um padrão típico de comportamento e de ordem para a sede da Tropa, e crêem que algo esteja errado quando não o obtêm.

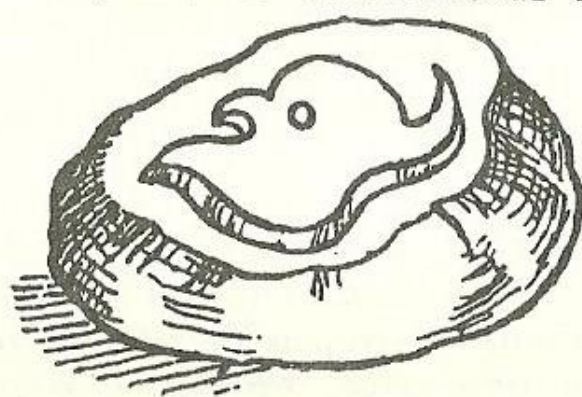
É como se o capitão duma equipe de futebol esperasse que os seus homens demonstrassem o mesmo desejo de vencer, numa pelada amistosa, que mostram na disputa de uma taça, ou se o contra-mestre do navio insistisse numa disciplina de tombadilho dentro do castelo de prôa, no alojamento da tripulação.

É provável que o escritor da carta supramencionada estivesse levando sua tarefa demasiadamente a sério. É fácil acontecer isso — especialmente quando você é cumpridor de seus deveres. Talvez se concentrasse demais na frase do P. O. R. "O Monitor é responsável pela administração, disciplina, adestramento e atividades" e quisesse mais manter cada coisa debaixo do seu controle, do que levar em

Figuras cômicas



Carimbos de batata
para imprimir os distintivos da Patrulha, etc.



Linha de arremêso



Castiçal para o acampamento



conta os puros interesses e prazeres de uma Reunião da Patrulha. Isto não é um argumento contra a disciplina e a boa ordem, mas apenas um lembrete de que o relacionamento feliz entre o Monitor e seus Escoteiros é de prima importância. A amizade e camaradagem criam a disciplina da Patrulha.

As Reuniões da Patrulha devem ser bem divertidas. Se não o forem, mais cedo ou mais tarde algum rapaz mais lúcido, que não suporta situações cansativas e aborrecidas, há de querer animá-las introduzindo uma brincadeira ou uma piada por sua própria conta — e é assim que principia a confusão.

Um bom Monitor é o primeiro a pôr na reunião, por iniciativa própria, uma porção de divertimentos.

Lembro-me de ter levado uma vez minha Patrulha até uma grande fossa de areia, não longe da nossa aldeia, a fim de praticar exercícios de pista. Meus Escoteiros estiveram interessados durante uns vinte minutos, quando então alguém chamou a atenção para o fato de que, se nós tomássemos um impulso e saltássemos para sair voando por cima da borda da fossa, de modo que nossos pés tocassem a areia solta no meio do declive, em determinado ângulo, seria possível dar uma escorregada gloriosa até o fundo da fossa. Isto, nem será preciso dizê-lo, significava que caíra o pano para a minha sessão de seguimento de pistas, isto é — “Fim”, para o episódio da minha novela. No entanto, a patinação na areia revelou-se um grande esporte. Tanto mais que, próximo ao final, já quando todos estavam fartos, alguém (penso que fui eu) teve a idéia de um exercício de “salvamento na montanha”. Isto abrangia prender com cabos, cintos, lenços, um homem ferido em uma padiola improvisada, e baixá-lo pelo declive íngreme até o fundo da fossa. O único cordame que possuíamos era uma meada de sisal e uma corrente enferrujada de três metros e meio de comprimento que tiramos de uma cerca. No final o salvamento tornou-se mais parecido com uma corrida de “toboggan” para o nosso homem ferido, que quase se transformou numa verdadeira vítima durante o andamento da coisa, porém, o exercício foi interessante e excitante, e todos nós aprendemos algo.

“Conserve a flexibilidade”, era o conselho que B. P. dava freqüentemente aos seus seguidores. Pode se falar muito a respeito da necessidade de ter um plano e de ater-se a êle, entretanto, os planos que você faz para a sua Patrulha são apenas pequenos planos dentro do plano muito maior do Escotismo como um todo; e desde que você se conserve fiel ao **grande plano do Escotismo**, você pode virar de bordo, mudar de rumo, alterar e trocar à vontade.

E os rapazes que não comparecem às Reuniões da Patrulha?

Bem, em primeiro lugar eu não penso que a frequência às Reuniões da Patrulha deve ser, de qualquer forma, obrigatória. Seus rapazes devem vir porque querem vir — não porque entrarão para a lista negra se não comparecerem.

Uma vez tentamos êste processo da "Lista Negra" nos Pombos Silvestres, com resultados extraordinários. A idéia era que cada membro da Patrulha declarasse de antemão se tencionava comparecer ou não à próxima Reunião da Patrulha. Se dissessem "NÃO" — tudo bem; mas, se dissesse "SIM" e deixasse de comparecer, dois membros da Patrulha deveriam ir à sua residência, e apresentar solenemente um cartão postal atravessado pela temida "Lista Negra". Se recebesse duas "Listas Negras" era levado perante o Conselho de Patrulha; e se persistisse em seu comportamento indecoroso, seu caso seria denunciado à Corte de Honra.

Êste era o plano imaginado.

Naturalmente, não funcionou. Uma ou duas "Listas Negras" foram entregues; então, os rapazes descobriram que se declarassem: "Sinto muito, mas penso que não poderei vir na quinta-feira", ninguém podia mandar-lhe a "Lista Negra" por não ter comparecido, se não se sentisse com vontade de vir na ocasião, e ninguém poderia impedi-lo de vir, se tivesse vontade de comparecer.

Há uma só maneira de conseguir uma boa frequência às Reuniões da Patrulha: é tornando-as agradáveis. Assim que seus ausentes começarem a pressentir que estão perdendo alguma coisa, a simples curiosidade os compeliará a vir para descobrir o que é que estão perdendo.

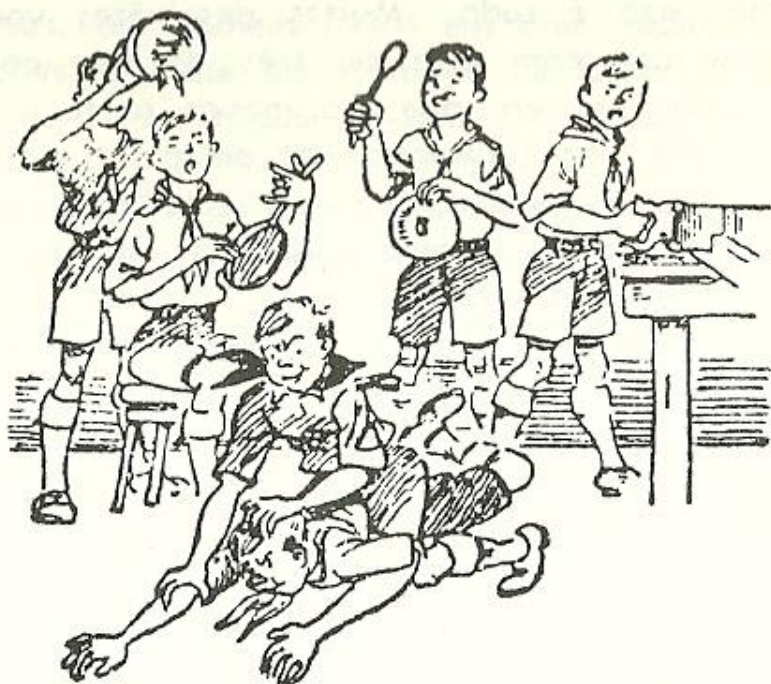
O número de participantes não é tudo. Muitas das vezes você pode realizar um trabalho mais útil com dois ou três do que com meia dúzia. Posso narrar-lhes um caso em que, ao menos nesta ocasião, o meu Submonitor e eu gozamos uma epopéia, porque o resto da Patrulha nos abandonara. Programáramos uma visita ao Pósto de Barcos-salva-vidas, porém, como só tinham comparecido dois, o Mestre do barco levou-nos a navegar ao redor da Fortaleza. Isso resultou num passeio matinal marítimo de barco aprendendo a lidar com a "Agulha de Marear", ou seja, a bússola marítima. Naturalmente, quando mais tarde, encontramos o resto da Patrulha, não esquecemos de valorizar o que eles tinham perdido.

Algum tempo depois dêste evento, quando o espírito da Patrulha demonstrava novamente indícios de desânimo, meu Submonitor inventou um ótimo recurso para reavivar o interesse. Cada noite, durante uma semana, êle e eu nos uniformizávamos e éramos vistos pedalando pela aldeia como se estivessemos desempenhando alguma missão

especial. É natural que cada um quisesse saber o que estávamos fazendo — e naturalmente não lhes esclarecemos nada. Na noite de quarta-feira, dois dos rapazes compareceram para perguntar se havia algo em que pudessem ajudar. Agradecemos polidamente, mas, explicamos que estávamos demais ocupados com uma coisa que só nós dois podíamos realizar. Isto, é lógico, tornou-os ainda mais curiosos. Na noite seguinte estávamos sendo seguidos, e tivemos momentos excitantes para nos livrar da espionagem de nossos companheiros Pombos, antes que descobrissem que estávamos apenas levando-os para o jardim. O que teriam dito se tivessem descoberto o motivo da nossa "missão secreta", treme em pensar.

Realmente dispendíamos o nosso tempo, quando não estávamos ocupados em pedalar dum ponto até outro, em nos tornarmos imundos desmontando uma velha motocicleta na garagem do tio de Bob. Do jardim, levamos a Patrulha para a garagem e discutimos motores de explosão.

O que devem evitar é a monotonia. Um bom Monitor deve ser um oportunista. Uma das melhores Reuniões da Patrulha que realizamos com os Pombos Silvestres principiou como uma excursão para a identificação de árvores, e terminou como uma caça aos ratos na Fazenda de Clavering. Noutra ocasião (isto foi na época de Sam Browne) abandonamos um excelente Grande Jogo no Mórro da Fôrça ao descobrirmos que Johnny Clavering pusera as plataformas de madeira do seu pátio de empilhar o trigo no Açude do Cão Morto. Impelir jangadas (as plataformas) com uma vara era muito mais divertido.



Uma patrulha que é ruidosa, é feliz

Recentemente contaram-me acêrca duma Patrulha de Escoteiros Seniores (da Tropa do Bispado, em Wrexham) que construiu uma jangada para si, obteve o "visto" do Distrito Escoteiro como tendo perfeitas condições de segurança e navegabilidade, e realizou uma excursão tipo Kon-Tiki de oito quilômetros pelo Rio Dee abaixo. Outra Patrulha Senior (de Thurrock, Essex) fez uma vi-

sita matinal a Brentwood para descobrir como era, de manhã cedo, uma cidade-feira do interior. Em 1951, os Seniores, de Portmadoc levaram, avante um levantamento topográfico detalhado duma garganta de precipícios nas Montanhas de Gales. Uma Patrulha de Escoteiros do Mar do Norte passou um dia numa draga, e os Escoteiros pagaram a sua passagem lavando o convés e tendo sempre pronto o chá para a tripulação. Não ha coisa alguma insípida ou monótona em qualquer uma destas atividades. Não creio, tampouco, que nelas os Monitores tenham se molestado sôbre "disciplina" de sua Patrulha. Quando todos estão **OCUPADOS**, fazendo alguma coisa interessante (não apenas parados e ouvindo) a disciplina é automática.



uma Patrulha bem comportada
que não é feliz

Sumarizando o que foi dito, há alguns pontos que você gostaria de manter na memória.

Disciplina é importante — mas, não é tão importante como bom companheirismo. Uma Patrulha barulhenta que é feliz é preferível a uma bem comportada que não o é.

Não tentem enfiar a sede da Tropa no Canto da Patrulha. Não o conseguirão.

Um Monitor sábio arma as suas velas de acôrdo com o vento. Podem chegar lá e às vêzes mais depressa, mudando de curso e bordejando do que navegando em linha reta.

"Noviços perturbadores dão bons Monitores". Talvez o criador de problemas em sua Patrulha esteja se medindo e se avaliando para um par de listas brancas daqui a três ou quatro anos.

Um lema para planejadores de Reuniões de Patrulhas: "Isto pode ser um excelente adestramento, mas será um bom passatempo? Será divertido?"

E, finalmente...

Tenha calma! PRESUMA-SE QUE O ESCOTISMO É UM JOGO. Logo, deve ser divertido!

CAPÍTULO TRÊS

SOMANDO TUDO, NO FIM DÁ CERTO

Supondo-se que as Reuniões da Patrulha devem dar aos seus Escoteiros uma oportunidade de se divertirem juntos, segue-se daí que a maior parte das Reuniões da Patrulha será realizada ao ar livre. Por que? Por ser mais fácil divertir-se ao ar livre do que no interior de uma sala.

Muitas vezes você poderá verificar que uma só atividade torna a Patrulha feliz durante todo o tempo duma reunião ao ar livre, enquanto que, dentro de casa, serão necessárias mudanças freqüentes do programa para conservar vivo o interesse dos rapazes.

O ajustamento cronométrico destas modificações é um assunto de máxima importância. Se você imaginar uma espécie de "gráfico do interesse" nos moldes dum diagrama de temperaturas, com a curva ascendendo gradualmente à medida que o interesse pela atividade aumenta, e então caindo, um tanto mais abruptamente, à medida que o interesse decresce, o momento propício de passar para outra atividade qualquer será logo após a curva atingir o seu ponto alto. Com este pequeno truque, quando em outra Reunião de Patrulha voltarem à mesma atividade, os seus Escoteiros irão se lembrar do prazer que sentiram na vez anterior, e não poderão se lembrar que já estavam começando a se sentirem aborrecidos.

"Ótimo", dirá você, "mas alguns rapazes perdem o interesse mais depressa do que outros."

Neste caso, a regra de segurança é de marchar no passo do mais rápido. Isto significa, que ao pensar nas atividades coletivas da Patrulha você deve, se possível, evitar aquelas que só atraem os especialistas. Seu perito em sinalização, por exemplo, sentir-se-ia satisfeito

em passar a noite toda no manipulador de Morse, mas o resto da Patrulha choraria de tédio. Dêem, por todos os meios, ao seu maníaco de Morse, bastante motivos para que ele próprio pratique à vontade, se isto é o que lhe agrada; entretanto, se quiserem levar avante a sinalização como **Atividade de Patrulha**, com pessoas que não estão particularmente interessadas em sinalização, então a pílula terá que ser pequena e o revestimento de açúcar será grosso. Isto não significa que a sinalização pode ser aprendida por meio de truques e artimanhas, ou que os Escoteiros dos nossos dias têm de ser tratados como crianças, que só tomam seu remédio se este estiver bem camuflado. O que isto significa é que a finalidade da Atividade de Patrulha em Escotismo é, em primeiro lugar, despertar o interesse num assunto e, em segundo lugar, mantê-lo acêso. "Pouco e com freqüência" é outra regra de segurança. A quantidade de adestramento real que se põe em qualquer atividade pode ser pequena, porém, **somando tudo, no fim dá certo.**

Aqui estão algumas espécies de "criadores de interesse", e já que mencionamos sinalização — um assunto bastante insípido para muita gente — façamos dela o nosso tema.

Notem que, diversos destes divertimentos não requerem qualquer conhecimento prévio de sinalização; e notem também que, nas atividades mais demoradas, a sinalização se encontra bem embrulhada em outras atividades.

Começemos com uma bem simples.

"TELEGRAFO DE PRÉDIO". Enviem a Patrulha aos pares para descobrir, por intermédio de experimentação real, se é possível sinalizar por meio do alfabeto Morse dando batidas no sistema de aquecimento central de um grande prédio, ou dando as batidas nas bicas da tubulação de água. Mais nada.

"SINAIS DE FUMAÇA DOS ÍNDIOS E SUAS VARIACÕES". Numa noite quieta, e clara, tentem transmitir os sinais de fumaça dos Índios, utilizando lanternas elétricas para alumiar a fumaça. (A razão para usar esse meio é supor que o "inimigo" localizaria imediatamente o fecho direto da lanterna de sinalização, mas pode não notar a luz refletida).

"PANCADINHAS PELO TELEFONE". — Tentem transmitir mensagens de Morse pelo telefone dando apenas pancadinhas — nenhuma palavra deve ser pronunciada sob pena de morte! Isto pode ser facilmente transformado num pequeno Grande Jogo de Patrulha; a metade da Patrulha, de bicicleta, monta guarda a todos os telefones públicos de um ou dois bairros da cidade, enquanto a outra metade, a pé, tenta

transmitir sua mensagem em "pancadinhas pelo telefone", de um destes telefones, sem serem capturados.

"SINALIZAÇÃO CODIFICADA". Arranjem duas lanternas de sinalização à luz do dia. Inventem um código simples pelo sistema muito conhecido da "grade-código" (veja diagrama) de modo que o conhecimento do Código Morse não seja essencial. Dividam a Patrulha em duas equipes e entabulem uma conversa entre estações de sinalização distantes entre 1 quilômetro e meio e dois quilômetros. A distância é importante. Se as estações transmissoras e receptoras estiveram em situações relativamente interessantes e aventureiras de per si — por exemplo, uma no alto de um Pinheiro no Mórro do Enforcado; a outra no terraço do Laboratório de Ciências da Escola Secundária — tanto melhor. E não digam que não é possível fazer isto. Já foi feito!

	•	• •	• • •	—	— —	— — —
•	Nós	Ordens	Avisar	Zero	Até	Per to de
• •	em, no, na	Tomar	Deve	Ir	Fazer	Para
• • •	Você	e	São	o, a	Esperar	por
—	Inimigo	Polícia	Que	Escon derijo	Fora	Hora
— —	Acampa mento	Sendo	Caver na	Sede	Manhã	Sim
— — —	Patru lha	Tropa	Repetir	Fim	Obser var	Não

"LUZ VERSUS VÔO". Havendo na Patrulha dois peritos em sinalização, faça-os transmitir entre si usando uma luz, (lanterna elétrica ou outro processo); uma mensagem em Morse; razoavelmente longa por uma distância razoável, digamos, cerca de 2 quilômetros, enquanto que o

resto da Patrulha transporta-a verbalmente numa corrida de revezamento entre as mesmas duas estações, transmissora e receptora. Comparem os resultados quanto à rapidez e à exatidão.

"AGENTES SECRETOS". Enviem a Patrulha aos pares para o ar livre, a fim de inventar tantos métodos diferentes quantos sejam possíveis de sinalizar um para o outro, sem serem obstruídos, em vários lugares públicos — numa rua movimentada, de uma extremidade à outra de um ônibus ou de um vagão de trem, numa fila de cinema, e assim por diante. Por exemplo: deve ser possível a um Escoteiro que vai por uma rua movimentada, uns poucos passos adiante do seu comparsa, sinalizar pontos e traços apenas abrindo e fechando a mão nas costas — ou deixando cair fósforos queimados, um inteiro por um traço e um meio por um ponto. Podem transmitir facilmente ao seu companheiro através da rua ou da estrada chocalhando uma vara numa grade de ferro ou nos paus duma cerca, enquanto vão perambulando por ela. E quais são as possibilidades de aproveitamento do reflexo da sua imagem na vitrina duma loja para transmitir sinais ao seu cúmplice que está por trás de você?

"TERRA, MAR E AR". Na preparação desta atividade, relativamente mais elaborada, o seguinte equipamento é distribuído à Patrulha. O Submonitor recebe um foguete de vara, um vidrinho de remédio com tampa plástica de pressão, uma tira de esparadrapo, uma tira de papel e um lápis. (Isto deverá deixá-lo pensativo!) O n.º 3 recebe uma bomba manual de água e um balde com água. O n.º 4, uma bandeirola ou um lanterna. O n.º 5, um apito. O n.º 6 e o Monitor, um novêlo de barbante e dois rolos vazios de papel sanitário (ou higiênico) com uma das extremidades recoberta por diversas camadas de esparadrapo ou papel vegetal bem esticado. Os Escoteiros são postados em intervalos ao longo dum itinerário de 800 metros. Uma mensagem em Morse (meia dúzia de letras do alfabeto seriam o suficiente para êste exercício) deverá ser transmitida ao longo do percurso. O Submonitor escrevê-la-á sobre uma tira de papel e enviá-la-á por via aérea. (A vara do foguete). O n.º 3 transmitirá com jatos de água (de preferência por trás dum obstáculo razoavelmente elevado). O n.º 4, por lanterna ou bandeirola; o n.º 5, por meio de sons e o n.º 6 e o Monitor, improvisando um telefone de campo com o material em seu poder. Nenhum conhecimento do Código Morse é necessário para tudo isso. É apenas um exercício de transmissão de grupos de pontos e de traços com novos recursos.

Agora, digam o que quiserem sobre estas pequenas atividades, mas ninguém ousará chamá-las de enjoadas e, com um pouco de sorte, e até possível que seus Escoteiros se divirtam muito com elas. Ao mesmo tempo talvez lhes ocorra ao pensamento que teriam sido muito mais divertidas se tivessem ao menos um conhecimento elementar do Código Morse. Quando as suas Atividades de Patrulha consigam estes felizes resultados, você pode dizer que está a meio caminho de casa, isto é, você está começando a usar o método Escoteiro.

No entanto, não há motivo para que você limite as atividades que realizam a aquelas que têm o que se poderia chamar de "uma intenção particular". De vez em quando, use uma distração sem nenhum valor especial para o adestramento, pois isso poderá ajudar a tornar brilhante o seu programa.

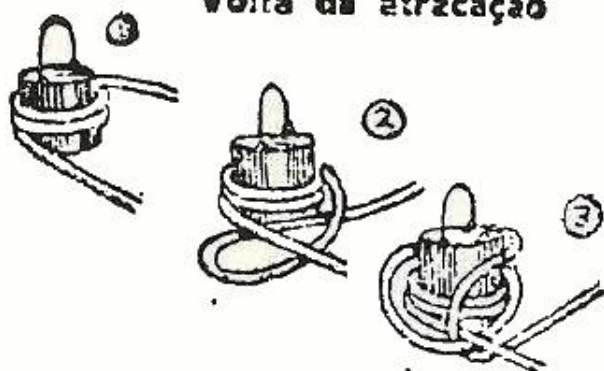
Peçam aos seus rapazes que se imaginem retidos por uma tempestade no celeiro duma fazenda solitária, com um suprimento farto de batatas, porém, muito pouca coisa, além disso, como material ou equipamento. O problema é inventar meios e modos prováveis e improváveis, de utilizar-se das batatas — não como simples alimento, mas com o propósito de utilidade e diversão. O tipo de objetos que ocorrem à mente são castiçais de acampamento, figuras cômicas, batatas cortadas em rodela para demonstrar o que são as curvas de nível, carimbos de batata para imprimir o símbolo da Patrulha etc., pelo processo de escultura em relevo ou de gravura em linóleo, e assim por diante. Porém o seu dever é apenas providenciar as batatas. Os rapazes, bem cedo, começarão a produzir idéias próprias.

Experimentem esta. Dividam a Patrulha aos pares, dê a cada par alguns artigos do equipamento — uma macete ou um malho de madeira, um caldeirãozinho, uma bolsa de encapar a barraca, um cabo de estender os cobertores — e mandem-nos fazer uma lista de atividades nas quais o objeto fornecido desempenharia um papel importante.

Eis, para exemplificar, uma lista baseada no caldeirãozinho:

- 1 — Treinem a Volta da Atracação.
- 2 — Façam um "Apanhador Hércules" que sirva de cabo para tirar o caldeirãozinho superaquecido do fogão.
- 3 — Façam uma forquilha para entornar o caldeirão, para despejar o seu conteúdo quando estiver superaquecido.
- 4 — Façam um agasalho acolchoado para o caldeirãozinho — pelo sistema das caixas de feno (que se usam para acabar o cozimento de arroz etc.) ou do tipo de coberta-abafador de bule de chá.

Volta da atracação



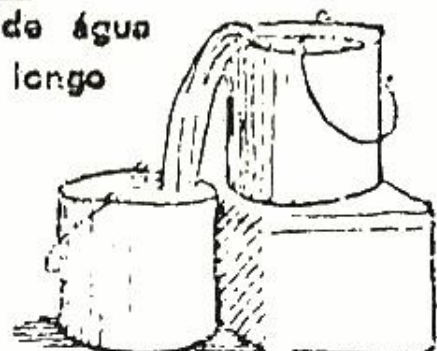
Apanhador
Hercules
para caldeirão



Apanhador de água
com cabo longo



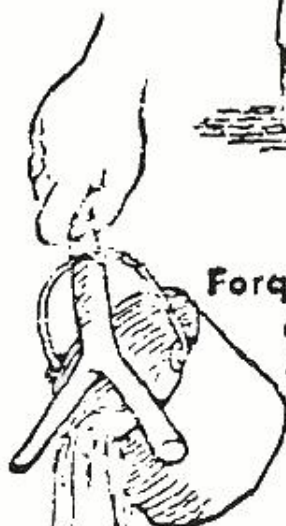
Experimento de sifonagem



Tantã



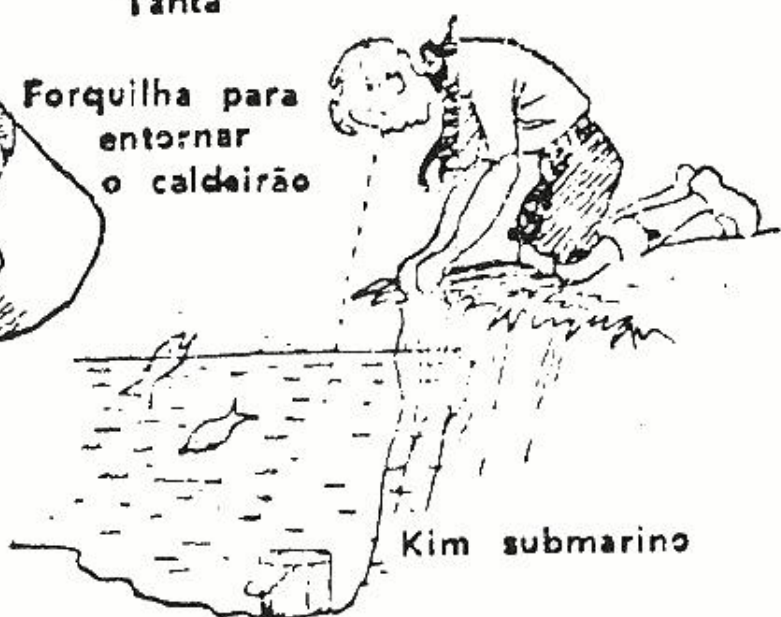
Forquilha para
entornar
o caldeirão



Chuveiro de
acampamento



Kim submarino



- 5 — Experimentem sifonar a água dum caldeirão para outro com um guardanapo ou toalha molhada. É possível fazer isto com outros materiais? — por exemplo, jornal torcido, corda desfiada etc.? Daria resultado empregar uma atadura de pano para sifonar água dum caldeirão no tópo duma árvore para outro vasilhame ao nível do chão?
- 6 — Tentem "Kim Submarino". Coloquem vinte objetos pequenos no caldeirãozinho e mergulhem-no num lugar fundo perto da margem. Os Escoteiros deverão observar os objetos de cima da ribanceira ou mergulhar a cabeça na água para isto. Ou, como alternativa, depositem os objetos no caldeirão cheio d'água e agitem a superfície soprando por um tubo, enquanto os Escoteiros tentam discernir os objetos, durante o tempo dado.
- 7 — Experimentem o método das Bandeirantes para conservar limpos os panelões de cozinha. Removam toda a fuligem etc., e pintem o lado de fora do caldeirão com uma camada espessa de caiação. Após o uso, raspe a fuligem juntamente com a caiação e o caldeirão (pelo que afirmam) aparece claro e reluzente.
- 8 — Convertam o caldeirão num apanhador de água de cabo comprido para retirar água do rio ou açude. Amarrem dois bastões um ao outro pelas extremidades para fazer o cabo. O caldeirão e o cabo devem ficar completamente rígidos (não é tão simples quanto parece).
- 9 — Convertam um caldeirão velho num depósito do papel sanitário para a latrina do acampamento.
- 10 — Enchem com água barrenta e empreguem para avaliar alturas pelo método do reflexo na "água suja".
- 11 — Montem um chuveiro do acampamento.
- 12 — Convertam o caldeirãozinho em um tantã ou tambor amarrando um quadrado de lona de chão velha por sobre a abertura.

As listas completadas pela dupla sobre o seu artigo devem ser submetidas ao Conselho de Patrulha, o qual incumbe cada par de realizar uma atividade de sua própria lista. É certo que você receberá algumas idéias muito esquisitas e alguns resultados ainda mais esquisitos, mas, que importa se os rapazes gostam disso?

Somando tudo, no fim dá certo. Estamos adestrando e desenvolvendo a imaginação, a iniciativa e o espírito criador dos rapazes!

CAPÍTULO QUATRO

A PATRULHA À NOITE

No inverno, a maioria das suas Reuniões da Patrulha se realizará, provavelmente, dentro de casa. Não há nisto mal algum. Há ali lotes de tarefas esperando-os — coisas para fazer e coisas a fazer. Por outro lado, não há, absolutamente, nenhuma razão que impeça a Patrulha de ir, ocasionalmente, para o ar livre, mesmo no pior dia de inverno, e aí passar a noite.

Agora, que a exploração interplanetária é algo mais do que especulação ociosa, você descobrirá, provavelmente, que os seus rapazes já possuem um interesse crescente nos corpos celestes. Escolha uma noite clara e levem-nos para identificar constelações. Peça (dado ou emprestado) ou compre um livro ou mapa sobre as estrelas e, preparando a noite em que sairão com os rapazes, leve consigo seu Submonitor para o ar livre, para uma exploração experimental do firmamento estrelado. Ou obtenha a cooperação de alguém que saiba muito acerca do assunto e convide-o para uma excursão com a Patrulha para observar estrelas.

Experimente avaliar alturas e distâncias à noite. A maioria dos métodos usados de triangulação podem ser aplicados depois de escurecer, utilizando, engenhosamente, lanternas elétricas. Se isto não lhes der algo mais, há de lhes fornecer ao menos um novo ângulo desta atividade corriqueira.

Você já tentou excursionar atravessando um terreno acidentado com um lampião para ventos e tempestade? Ou numa noite de neblina? Sabem que o rastro quase apagado pelo vento é mais facilmente descoberto com uma lanterna à noite do que à luz meridiana do dia? Ou que empregando o que o D. I. C. (o Departamento de Investigações

Criminais) denomina de "iluminação oblíqua" as atividades de procurar e seguir rastros na areia são mais divertidas depois de anoitecer?

Os Kabobs ficam mais gostosos quando assados ao luar! Os Kabobs são, como sabem, apenas rodela fina de batata, bacon, cebola, presuntada etc., espetados numa vara delgada e assados na brasa. E lembre-se que, não é preciso embrenhar-se no sertão ou na floresta para praticar cozinha mateira. Os fundos do jardim ou quintal de qualquer cidadão (o seu próprio, por exemplo!), ou o terreno baldio no fim da estrada, servirão da mesma maneira.

Falando nisso, espero e faço fé que você empregue normalmente fogueiras para tôdas as finalidades escoteiras — porém, você sabe como acender e usar um fogareiro de pressão, não é? Isto fica sob a rubrica de estar Sempre Alerta. Você nunca sabe, de antemão, quando será chamado para pôr em funcionamento uma destas coisas, e causa má impressão se tiver que começar lendo as instruções na bula!

Você descobrirá que a maioria das atividades Escoteiras ganham, à noite, algo mais em magia e interêsse, nenhuma, entretanto, ganha mais do que tocaiar, ver sem ser visto e seguir rastros à noite.

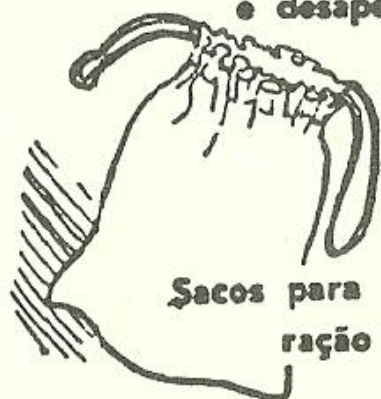
Nada há que o supere, em matéria de emoção, um Grande Jôgo Noturno. Uma noite sem Lua, um céu estrelado, uma jeira mais ou menos de campos ou bosques para se rondar — que mais você pode querer?

Mas, lembre-se bem, isto tem que ser feito inteligentemente. Se saírem para um Jôgo Noturno como um touro contra uma cancela, é difícil esperar que tirem qualquer proveito do mesmo. Ver sem ser visto, tocaiar, sob quaisquer condições, são um negócio altamente científico: depois de escurecer deixa de ser uma mera ciência para tornar-se uma arte da mais elevada ordem.

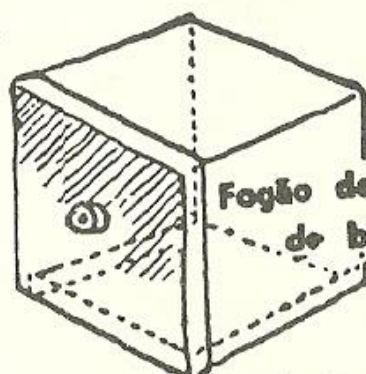
Do que você necessita, naturalmente, é de adestramento, e assim como em tôdas as outras atividades Escoteiras, seu adestramento deverá ser progressivo. Aqui estão uma ou duas operações noturnas simples que gostarão de experimentar a título de introdução.

"LIGAÇÃO CLANDESTINA NO FIO TELEFÔNICO". Finquem dois bastões escoteiros no chão, afastados 10 metros um do outro, e estendam uma linha de sisal entre eles numa altura de pelo menos 1 metro acima do solo. Um Escoteiro amarra, então, uma corda de dar nós ao seu cinturão, e passa a extremidade livre ao seu companheiro, por cima da "linha telefônica", que também se amarra pelo cinto. Os dois armam-se com jornal enrolado em forma de "casse-têtes" e patrulham a linha entre os dois bastões.

Cordões de apertar
e desapertar



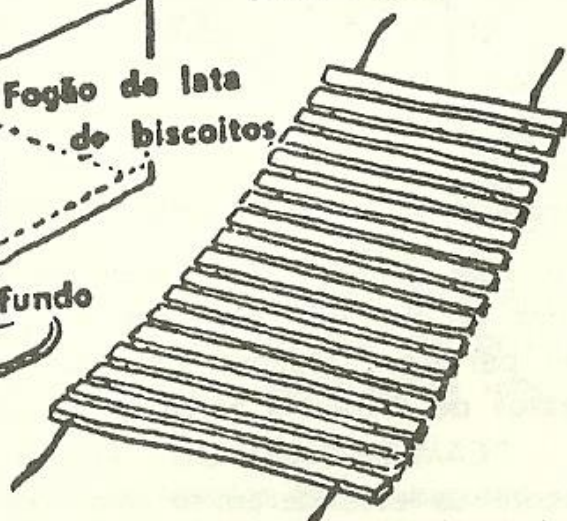
Sacos para
ração



Fogão de lata
de biscoitos

com falso fundo

Mesa de ripas
para acampamento

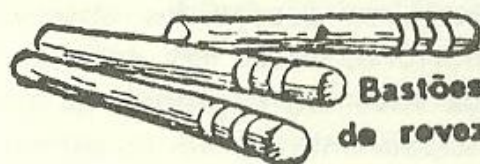
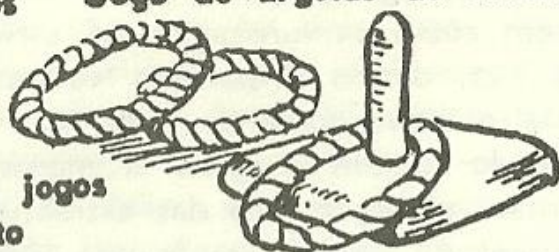


Pregos



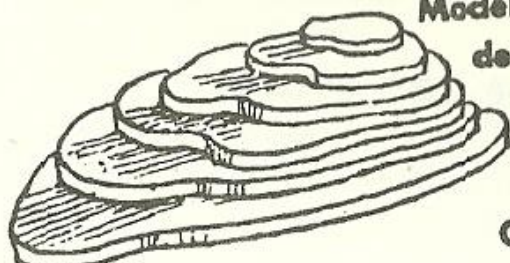
Apagador de rastros
para jogos de pista

Jogo de argolas de corda



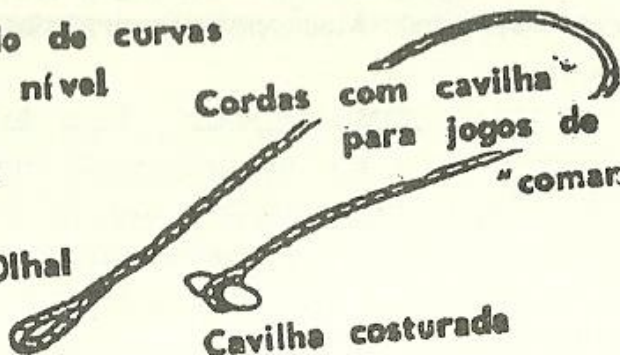
Bastões para jogos
de revezamento

Modêlo de curvas
de nível



Cordas com cavilha
para jogos de
"comando"

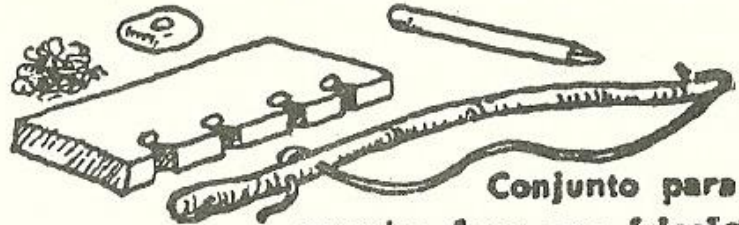
Olhal



Cavilha costurada



Capa para
machadinha



Conjunto para
acender fogo por fricção



dos pela guarda. Os Escoteiros deverão trabalhar em dupla, dos dois lados do fio, um, em cada dupla, agindo como despistador a favor do seu parceiro. Quando um homem é esbordoado deverá afastar-se 100 passos de distância antes de recommear

"CAMUNDONGANDO". No centro de uma rua comprida e quieta, dois Escoteiros esconderam-se num portal ou num outro abrigo. O resto da Patrulha, ligados por cordas, de três em três, como montanhistas, seguem como camundongos na direção deles, partindo dos dois extremos da rua, dando disparadas velozes dum portal para outro, só um Escoteiro movendo-se de cada vez. Os Escoteiros escondidos observam, e quando julgarem chegado o momento oportuno, saem do esconderijo e tentam alcançar uma das extremidades da rua. Os caçadores tentam interceptar. Este é um grande jogo, principalmente se for praticado em silêncio absoluto. Mas, por favor, não experimentem numa rua movimentada!

"ATAQUE COM TOCHAS". Para este jogo, divide-se a Patrulha em duas partes, uma sob as ordens do Monitor e a outra sob as do Submonitor. Cada equipe instala seu quartel-general cerca de duzentos metros uma da outra. Os chefes constroem e acendem uma pequena fogueira, e adiante, numa certa distância, montam um barbante para uma prova de queimar-barbante — apenas um pedaço de sisal, atado entre dois bastões, distante uns 45 centímetros do solo.

Quando as fogueiras estiverem ardendo, os Escoteiros de cada equipe fazem tochas, com quaisquer materiais que encontrem, acendem-nas em sua própria fogueira e tentam alcançar o Q. G. oposto e queimar o barbante. É permitido trabalhar pelo sistema de revezamento, acendendo uma tocha na outra. Os Escoteiros podem dificultar a equipe adversária empurrando ou impedindo a passagem, mas — isto é importante — somente aqueles que carregarem uma tocha acesa. Se a tocha se apagar, o seu portador deverá retornar até a sua fogueira ou

obter fogo na tocha carregada por um dos seus companheiros. A primeira equipe que queimar o barbante é a vencedora. Mas cuidado para não incendiarem o mato ou, pior, incendiarem as próprias roupas!

"FUGA DA PRISÃO". O Monitor fica com uma possante lanterna elétrica no tampo duma árvore ou em outra posição vantajosa. Dois Escoteiros corpulentos (guardas) estão escondidos em baixo. Todos os outros jogadores (prisoneiros) ficam escondidos à certa distância. Em intervalos regulares de cinco segundos, o farol de busca varre a área da prisão. Os prisioneiros movem-se cautelosamente para a frente entre cada lampejo do farol. Se forem apanhados pelo fecho enquanto em movimento, o farol fica assentado sobre o priso que se retira depressa até o seu ponto de partida perseguido pelo guarda, armado de uma toalha cheia de nós ou outra arma semelhante. Os outros continuam. O primeiro a chegar em determinado ponto (os portões da prisão) grita: "Fujam!" e, então, todos saem em disparada. Os guardas tentam interceptar.

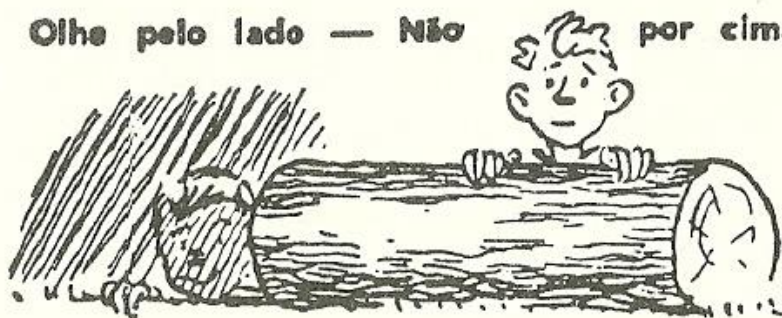
Você descobrirá que os seus Escoteiros se tornam muito argutos em observar, sem serem vistos, à medida que suas habilidades aumentam, e quando tiverem aguçado o seu apetite com um ou dois jogos desta espécie — mas, não antes, — poderão considerar que já é tempo de lhes dar uma breve instrução na sede sobre a teoria da coisa, com demonstrações dos movimentos de aproximação para espreitar — curvado, de gatinhas, marcha dissimulada do felino que se aproxima da vítima, marcha rastejante da foca e assim por diante. (Não há utilidade alguma em começar com a conversa ou instrução; isto só serviria para matar todo o interesse!)

Ao completarem seu adestramento preliminar, você pode começar a trabalhar com o seu Submonitor para planejar um autêntico grande jogo noturno baseado na idéia de desafiar outra Patrulha para um combate mortal; e seu planejamento deve ser completo. Eis aqui alguns pontos práticos a serem lembrados ao planejar o jogo:

- 1 — Assentem um limite definido tanto quanto ao tempo de duração como quanto à área a ser abrangida. Não estendam seu grande jogo noturno demasiadamente longe. Para principiar, uns 45 minutos serão suficientes.
- 2 — Organizem, previamente, um código simples de sinais sonoros a serem usados em caso de emergência, ou se o jogo parecer estar se desencaminhando, perdendo o objetivo, ou se transformando em confusão indisciplinada (o que é altamente provável).

- 3 — Evitem ações por demais violentas. No Escotismo noturno vocês têm a oportunidade ideal para praticar os pontos mais delicados da arte do observador. Isto não significa que o seu jogo deverá ser lento ou manso. Por todos os meios, introduzam uma certa quantidade de agressividade ou de rusticidade, mas façam que isto aconteça bem tarde no decorrer da ação, quando o clímax estiver em perspectiva. A não ser assim, seu jogo poderá transformar-se numa simples briga. Tenham a caixa de pronto-socorro ao alcance da mão.
- 4 — As regras serão simples, porém, enfáticas.
- 5 — A ação deve ser contínua. Uma certa quantidade de paradas, de esperas no abrigo, é inevitável, mas tanto quanto possível deve cada qual ser estimulado a manter-se em movimento.
- 6 — Prepare tudo com antecedência. Percorra o terreno cautelosamente à luz do dia com seu Submonitor e planeje o jogo no local. Quanto mais esmiúçar seu trabalho de antemão, serão maiores as probabilidades de êxito.
- 7 — Findo o jogo, façam um inquérito curto. Deixem cada homem contar sua própria história, e então façam um breve sumário.
- 8 — Dêem por terminado o jogo aclamando o vencedor com três "Arrês" e uma caneca de chocolate na Caverna.

Olhe pelo lado — Não por cima



A sentinela:
Tôda olhos e ouvidos

Aproximando-se da
zona de perigo:



- (1) Uma marcha constante, cabeça baixa, mãos nos bolsos (2) curvado
(3) Engatinhando como felino (4) Rastejando como um felino
(5) Rastejando como uma foca (6) III



se acha que
foi descoberto

GELEI



Tudo que estiver acima da linha



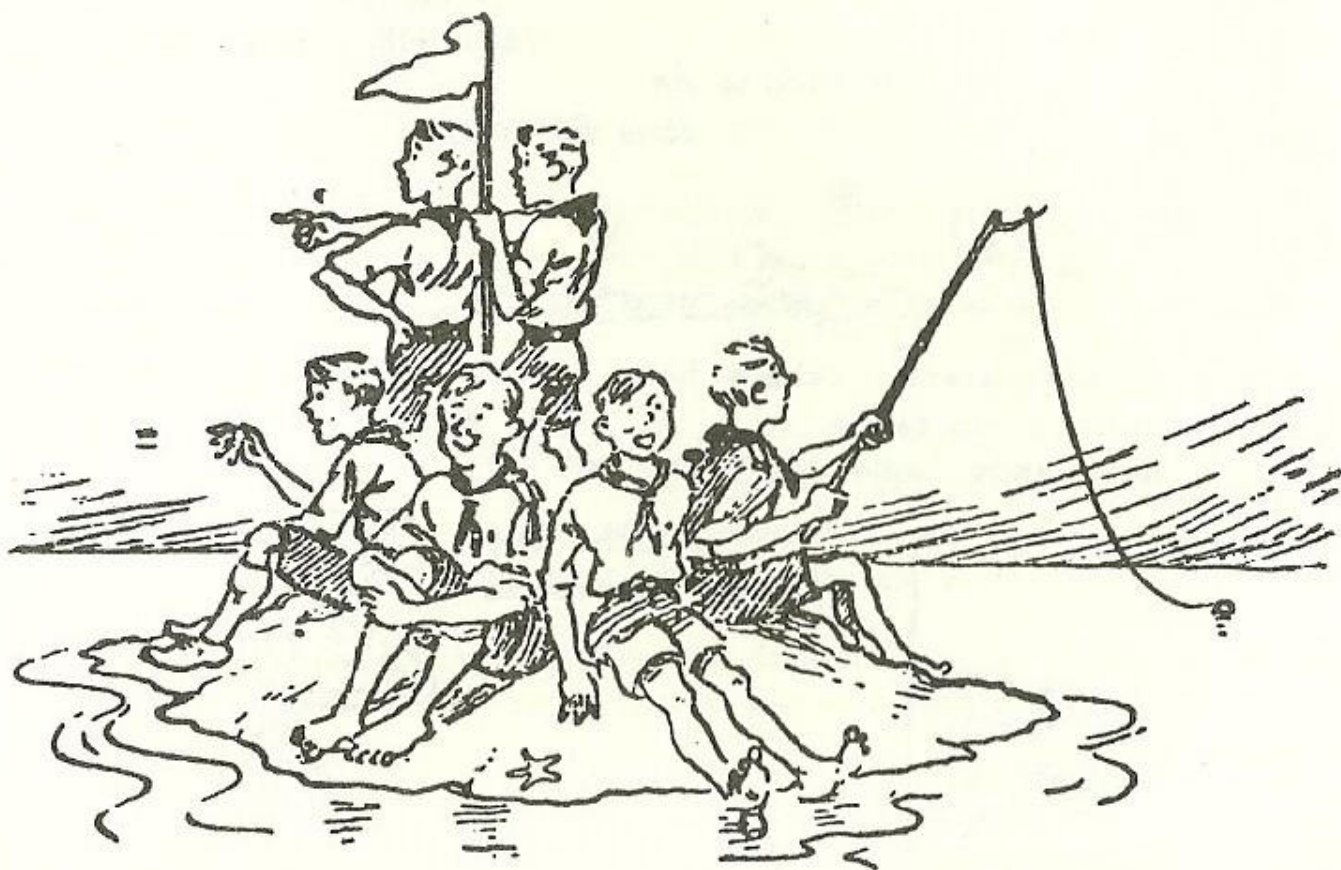
Arrisque um olho
pelo lado,
primeiro...



um será
o bastante!

Sumarizando tudo o que precede:

É possível que sua grande oportunidade como Monitor aconteça à noite. Não a perca ficando como uma galinha choca dentro de casa. Recorde-se que B.P. teve a sua inspiração ao redor da fogueira do acampamento, e não-la transmitiu por intermédio duma série de Palestras do Fogo do Conselho. Sua Patrulha poderá também descobrir a sua própria Ilha de Brownsea à luz das estrelas! Nunca se sabe ao certo o que vai acontecer!



Cada Patrulha deve ter sua Ilha Brownsea



UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
EDITORA ESCOTEIRA