

**2000**

**IDÉIAS PARA  
MONITORES**

---

*Livros de Patrulha N.º 4*

---



Livros de Patrulha N.º 4

**2 0 0**

*IDÉIAS PARA MONITORES*

Colecionadas por  
**SKIPPER**



**EDITORA ESCOTEIRA**

**UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL**

# 400 IDEAS FOR PATROL LEADERS

Publicação de "The Scout Association"

Publicado em 1949

Tradução da Editôra Escoteira

(1.<sup>a</sup> parte do Original Inglês)

1<sup>a</sup> Edição Brasileira – 1968 – 1.000 Exemplares

2<sup>a</sup> Edição Brasileira – 1970 – 3.000 Exemplares

3<sup>a</sup> Edição Brasileira – 1993 – 1.000 Exemplares

## ÍNDICE

Assuntos	Idéias
Arte do lenhador	1 a 9
Acampamento e Excursões	10 a 35
Lei e Promessa Escoteira — Cavalheirismo	36 a 54
Bússola e Mapas	55 a 115
Acender o Fogo e Cozinhar	116 a 147
Avaliação	148 a 161
Primeiros Socorros e Acidentes	162 a 184
Bandeiras	185 a 200



pelo Coronel John Skinner Wilson, O.B.E.  
Ex Chefe de Campo de Gilwell Park.  
Ex Diretor do Bureau Mundial Escoteiro.

Durante muitos anos tive o privilégio de ser o Chefe de Campo de Gilwell Park. Tinha então o hábito de estudar cuidadosamente, mas disfarçadamente, o padrão de campismo e de escotismo revelado por aqueles que usavam os Locais para Acampamentos de Tropas e Patrulhas. Sem hesitação digo que sempre havia um padrão mais elevado nos acampamentos independentes de Patrulha quando o Monitor vinha com um programa curto e simples preparado para o adestramento de sua Patrulha. É claro que nestas Patrulhas os Escoteiros gozavam muito mais o Escotismo porque seus Monitores e eles próprios tinham idéias sôbre o que podiam pôr em prática.

As 200 idéias dêste livro — há mais que isso, contando, com as alternativas — serão um auxílio real para os Monitores, ajudando-os a liderar suas Patrulhas na maneira certa indicada pelo nosso Fundador, Lord Baden-Powell. O "Escotismo para Rapazes", origem das atividades escoteiras que se praticam pelo mundo todo, é um livro de sugestões e de idéias e não uma coleção de regras e regulamentos. B.P. escreveu em 1932: "Inventar novas idéias não requer grandes despesas ou aparelhagem; os próprios rapazes podem ajudar com sugestões. Na Tropa em que ressoam gargalhadas de alegria, que goza o sucesso nas competições e as gostosas excitações das novas aventuras, não haverá perda de nenhum Escoteiro por tédio e aborrecimento." E o que B.-P. disse sôbre a Tropa, êle teria dito com igual (ou talvez maior) ênfase, sôbre a Patrulha.

Um Monitor que tem idéias, que faz com que os membros de sua Patrulha o ajudem com sugestões, terá uma Patrulha em que ressoam gargalhadas de alegria, gozando o sucesso nas competições. Sua Patrulha não perderá seus membros, porque êles terão aventura e excitação no seu Escotismo. E ainda mais: sua Patrulha terá uma tradição que será uma ajuda para cada Noviço que ingressa nela; os antigos Escoteiros desta Patrulha, durante muitos anos, irão se lembrar e se beneficiar das suas atividades, mesmo depois de adultos e engajados nos trabalhos da vida profissional. Êles desejarão que seus filhos também se tornem Escoteiros e tenham a sorte de serem membros da mesma Patrulha, na mesma Tropa!

Neste livro um Monitor encontrará mais de 200 idéias para aplicar no adestramento de sua Patrulha. Tenho certeza que êle não ficará satisfeito com êste número, mas irá adicionar outras 200 sugestões suas e de sua Patrulha. Então a sua Patrulha estará preparada para gozar o Bom Escotismo e um Bom Campismo.

## COMO USAR ÊSTE LIVRO

Uma das maneiras de usar êste livro é a que indicamos abaixo. Há muitas outras maneiras.

Vamos supor que a Patrulha, reunida como Conselho de Patrulha, decidiu que no próximo mês irá se adestrar em Arte do Lenhador, Bússula, Mapas e Bandeiras, porque alguns dêesses assuntos fazem parte do programa da Competição Interpatrulhas que é o motor e o núcleo da Reunião semanal da Tropa, e outros assuntos interessam aos Escoteiros da Patrulha que estão conquistando o distintivo de 2.º ou 1.º Classe. O programa de adestramento da Patrulha é, em parte, uma decorrência do Programa planejado anualmente para a Tropa pela Corte de Honra (que o revê e completa trimestral e mensalmente) e, em parte, um atendimento às necessidades individuais de seus Escoteiros.

Para executar a decisão do Conselho de Patrulha, o Monitor e o Submonitor (é vital que êles sempre trabalhem juntos) que são a "Equipe de Adestramento da Patrulha", se reúnem, logo a seguir, na casa de um dêeles, para traçarem os programas das quatro reuniões de Patrulha no mês próximo, atendendo as indicações do Conselho de Patrulha e adicionando outros jogos e atividades divertidas, inclusive pelo menos um item surpresa. Cada um dêesses quatro programas deve sair desta reunião completamente pronto e por escrito, prevendo o tempo e o material necessário para cada um dos seus itens e ainda mais, quem ficará encarregado de preparar o material e liderar ou dirigir a pequena atividade. O programa de cada reunião é portanto um assunto confidencial, apenas conhecido pelo Monitor e Submonitor. A Patrulha só na hora toma conhecimento do que terá que fazer nos próximos 5, 10 ou 20 minutos. O segredo traz expectativa. A maneira de apresentar e realizar a atividade transforma um assunto enfadonho e difícil num desafio e numa aventura. A liderança informal, democrática e amistosa do Monitor e do Submonitor, sabendo se adaptar às situações, sendo os primeiros a rir de alguma "piada" e procurando fazer da reunião da Patrulha uma divertida brincadeira "séria", construirá o espírito de Patrulha baseado na camaradagem fraterna e na alegria de viver. O único sucesso que vale a pena procurar alcançar, disse B. P. é a felicidade, de cada um, individualmente, e do grupo, como um todo. A liderança do Monitor e do Submonitor deve visar, em primeiro lugar esta felicidade, e, através dela, a eficiência técnica. Porque só quem está ocupado, fazendo alguma coisa interessante, sente-se feliz — e só se aprende FAZENDO. O ódio é a fonte da insatisfação, da indisciplina e dos atos irracionais e anti-sociais.

Dadas estas indicações sôbre como se exerce a liderança e como se aplicam os programas, voltamos à reunião da "Equipe de Adestramento de Patrulha" para traçar os programas do próximo mês. Vamos ao programa da 1.ª semana: o Monitor abre êste livrinho e procura as idéias sôbre Arte do Lenhador. A Patrulha precisa de atividade, por-

tanto vamos usar a idéia 3 e logo o submonitor abre o **Escotismo para Rapazes** para ver o que B. P. diz sôbre isto.

Agora passamos para Bússula e Mapas. Vocês preferem realizar parte da reunião ao ar livre, se estiver bom tempo, portanto anote a idéia 59, que também exige avaliação de distâncias, porém para estar preparado, num caso de chuva, podemos tentar a primeira parte da idéia 57.

Procuramos agora as Bandeiras. Se estiver bom tempo, escolham a idéia 188 para a Patrulha realizar ao ar livre. Se chover, façam como um jôgo do Kim a idéia 198.

Para completar a reunião adicionem um ou dois jogos movimentados e divertidos; talvez, como sugere o Submonitor, uma competição de duplas, e, não esqueçam — um item surpresa — o Monitor pode desmaiar subitamente e esperar pelos socorros urgentes da sua Patrulha! Uma canção? Sim. Também pode ser uma nova canção.

Passem agora a fazer o programa da 2.<sup>a</sup> semana do mês, e, sucessivamente, da 3.<sup>a</sup> e da 4.<sup>a</sup> semanas. Escolham novas idéias nos assuntos indicados pelo Conselho de Patrulha e procedam da mesma forma completando com outros itens o programa de cada reunião.

Lembrem-se — como uma regra geral — que em cada reunião, o mesmo assunto ou prova escoteira só deve aparecer uma vêz, constituindo apenas um item ou idéia do seu programa. Com isso se evita a monotonia e se dá a variedade. Por exemplo: os números 101, 102 e 103 tratam todos de desenhar mapas. Mas em cada um a idéia geral — topografia — é vista de um ângulo diferente. No 101 o esboço de um mapa é desenhado da imaginação. No 102 é desenhado um mapa de vôo experimental de um nôvo avião. E a idéia 103 dá oportunidade de uma Boa Ação. Porém, como em cada um dêses casos, um mapa, de qualquer espécie, tem que ser desenhado, só useni uma destas idéias no programa de uma reunião. Mas, como vocês, terão que fazer, antes de cada mês, o programa das quatro ou cinco reuniões do mês seguinte, nada impede que na 1.<sup>a</sup> reunião ponham a idéia 102, na 2.<sup>a</sup> semana a idéia 101, e assim por diante — cumprindo a indicação do Conselho de Patrulha para êste mês sôbre topografia.

A maioria das idéias dêste livro são simples e claras, não sendo no entanto originais, pois foram colhidas de muitas fontes. Mas é cômodo ter tôdas estas idéias anotadas num livrinho, para rápida consulta. Um bom Monitor, com a ajuda do Submonitor, e as sugestões dos seus Escoteiros, bem cêdo inventará idéias melhores e originais.

O Escotismo é um grande jôgo, e B. P. desejava que todos aprendessem jogando, brincando, isto é, **fazendo** e, ao mesmo tempo, **se divertindo**. Ele também esperava muito dos Monitores, portanto leia mais uma vêz o que êle disse no "**Escotismo para Rapazes:**"

"Quero que vocês, Monitores, entrem em ação e adestrem Patrulhas inteiramente sòzinhos e à sua moda, porque para vocês é perfeitamente possível pegar cada rapaz da Patrulha e fazer dêle um bom

camarada, um verdadeiro homem. De nada vale ter um ou dois rapazes admiráveis e o resto não prestando para nada. Vocês devem procurar fazê-los todos positivamente bons.

Para conseguir isto a coisa mais importante é o próprio exemplo, porque, o que vocês fizerem, os seus Escoteiros também farão.

Mostrem a todos êles que vocês sabem obedecer às ordens dadas, sejam elas ordens verbais, ou sejam regras que estejam escritas ou impressas; e que vocês cumprem ordens, esteja ou não o Chefe Escoteiro presente. Mostrem que conseguem conquistar distintivos de Especialidades e, com um pouco de persuasão, os seus rapazes seguirão seu exemplo.

Mas lembrem-se que vocês devem **guiá-los e não empurrá-los.**"

# ARTE DO LENHADOR

Escotismo para rapazes (Conversa 8)

## Ar livre

- 1 — Visite uma serraria ou um lugar em que estejam abatendo árvores.
- 2 — Colha e corte lenha para pessoas idosas e doentes (Urna útil Boa Ação para o Natal).
- 3 — Encontre um fazendeiro ou dono de terras que permita à Patrulha ajudá-lo em derrubar e desbastar troncos, cortá-los em tóras ou serrá-los; ou abater madeira fina e podar cêrcas vivas e sebes. (Talvez seja uma maneira de obter bastões escoteiros e madeiras em varas finas e retas, adequadas para trabalhos de pioneira).
- 4 — Usando apenas uma machadinha, construir uma meia-água ou telheiro, ou um abrigo natural (Ver 21).

**Alternativa** — Se não for possível abater uma árvore, cada Escoteiro, na sua vêz, pode demonstrar, com uma árvore diferente, como esta, especificamente, seria derrubada.

## Trabalhos manuais

- 5 — Faça máscaras ou estojos e bainhas para os machados, facas, etc.
- 6 — Usando ramos de árvores como árvores em miniaturas, faça um modelo que demonstre como uma árvore é abatida.
- 7 — Experimente entalhação e escultura em madeira.
- 8 — Faça um machado da "idade da pedra" tal como era usado pelo homem primitivo.

**Varição:** Faça um modelo de um machado e ponha um rótulo com o nome de cada uma de suas diferentes partes.

## Miscelânea

- 9 — Construa ou tenha no canto de sua Patrulha um cêpo de cortar madeira, um cavalete para serrar madeira e uma boa pedra de amolar; nas reuniões de Patrulha pratique abrir achas, serrar lenha e afiar machados e facas. (Uma oportunidade para fazer Boas Ações).

**Alternativa:** Apresente à Patrulha um questionário sôbre as Regras de Segurança no uso de machados e facas. Ou peça

que cada Escoteiro desenhe um Machado e dê os nomes de suas partes, de memória.

## ACAMPAMENTO E EXCURSÕES

Escotismo para rapazes (Conversas 8 e 9)

### Ar livre

- 10 — Divida a Patrulha pela metade. Veja que metade pode armar uma barraca em menor tempo.
- 11 — Tente armar a barraca no escuro.  
**Varição:** Arme a barraca sem polos, amarrando-a em árvores.
- 12 — Construa uma plataforma-abrigo para dormir em um árvore.
- 13 — Faça abrigos para excursões usando lonas velhas de chão suspensa em árvores.
- 14 — Experimente com diferentes tipos de leitos, usando, dentro de um saco-colchão de algodãozinho, fôlhas, capim, sapê, samambaias, etc.
- 15 — Faça um colchão de campo, usando um tear de acampamento como é sugerido no **Escotismo para Rapazes**.
- 16 — Experimente dormir numa rede ou numa maca marinheira suspensa entre duas árvores e coberta por um "telhado" de lona. (B. P. costumava usar um leito assim).
- 17 — Experimente aquecer pedras numa fogueira e veja como elas se conservam quentes durante um longo tempo. Elas podem ser usadas para secar um saco de dormir húmido, ou, no frio intenso, evita um cobertor extra, quando excursionando.
- 18 — Invente e experimente um saco de dormir impermeável. Veja se pode ser usado em substituição à barraca.
- 19 — Realize uma competição de construir artimanhas ou engenhocas de acampamentos entre membros da Patrulha.
- 20 — Selecione, lendo apenas um mapa de grande escala, um possível local de acampamento. Depois vá inspecionar o local **escolhido, e no terreno** planeje o acampamento. Use espetos cravados no chão para marcar o espaço das barracas, cozinhas, latrinas, etc.

- 21 — Faça uma choça do tipo Zulu, ou outra espécie de choça ou abrigo, conforme é sugerido no **Escotismo para Rapazes**. (Veja 4).
- 22 — Realize um acampamento de fim de semana dedicado inteiramente a fazer Boas Ações.
- 23 — Quando estiver excursionando, obtenha permissão para usar um galpão ou celeiro para dormir em lugar de dormir numa barraca. Antes de se retirar no dia seguinte faça uma boa ação para o fazendeiro.

**Alternativa:** Organize um acampamento tipo "Robinson Crusoe", ou faça uma excursão com um equipamento inteiramente feito em casa. Experimente também acampar sob as condições mais diferentes possíveis, por exemplo: planícies abertas, ilhas, montanhas, em lugares que no inverno a temperatura vai abaixo de zero, etc.

- 24 — Experimente os seguintes tipos de acampamentos: fazer o percurso num barco e acampar numa praia ou na margem de um rio ou lago; ir de bicicleta, levando todo o material numa carreta escoteira; excursionar fazendo acampamentos volantes.
- 25 — Organize acampamentos destinados a explorar uma determinada área. Faça mapas dos lugares em que for e traga-os na volta cheios de dados sobre a área explorada. Combine as suas excursões com visitas a lugares de interesse e com visitas a irmãos escoteiros. (Veja também: 36, 42, 63, 67, 68, 70).

### **Trabalhos Manuais**

- 26 — Faça modelos de barracas, barracas de tamanho normal e lonas quadradas, com alças nos 4 ângulos, no meio dos 4 lados e centro (cruzamento das diagonais) que sirvam para improvisação de abrigos-bivaques.
- 27 — Construa uma carreta de Patrulha, capaz de ser levada a qualquer lugar.
- 28 — Faça sacos para guardar barracas e espeques e fabrique os espeques.
- 29 — Faça mochilas e sacos de dormir.
- 30 — Para uma exposição de trabalhos manuais, faça modelos de acampamentos de Tropa e de Patrulha.

- 31 — Colecione fotografias de tantos tipos diferentes de barracas e de abrigos quantos consiga arranjar. Faça um álbum de recortes com estas fotografias. Experimente fazer "Dioramas" em miniatura de acampamentos famosos (de exploradores, da ilha de Brownsea). Dioramas são modelos em 3 dimensões, como se fazem os modelos de cenários para o teatro. Em muitos museus existem dioramas de tamanho natural mostrando a fauna empalhada no cenário de seu ambiente natural, ou, nos museus antropológicos, museus históricos, ou museus de cera, cenas da vida de tribus primitivas, ou quadros históricos, com manequins de figuras humanas.

### Miscelânea

- 32 — Arme as barracas dentro da séde. Faça uma vistoria em todo o material de acampamento. Limpe, concerte, mantenha em condições, e substitua o imprestável.
- 33 — Experimente novas maneiras de arrumar o seu material na mochila; de acondicionar o material de acampamento na carreta da Patrulha, de ensacar ou encaixotar o material de acampamento para enviá-lo por um transporte, etc.
- 34 — Planeje excursões a pé ou com a carreta da Patrulha, usando o mapa. Calcule os tempos e distâncias, o material a levar, os cardápios, etc. Verifique o peso de cada peça do material de acampamento.
- 35 — Faça mapas em grande escala de acampamentos da Patrulha, ou, pelo menos, um esboço ou croqui do mapa. Ponha todos os detalhes, como barracas, latrinas, etc. Faça a planta ou traçado do acampamento com os modelos sugeridos em 26 e 90. **Alternativa:** Veja quantos tipos diferentes de barracas cada membro da Patrulha pode desenhar de memória.

## LEI E PROMESSA ESCOTEIRA - Cavalheirismo

Escotismo para rapazes (Conversas 2,3 e 20)

### Ar livre

- 36 — Saiam como "Cavaleiros Andantes" procurando oportunidades para fazer Boas Ações. Esta atividade pode ser combinada com uma excursão que tenha também outras finalidades.
- 37 — Organize Boas Ações especiais, como por exemplo: proporcionar alguma forma de entretenimento ou divertimento nas enfermarias de crianças num hospital; ou num asilo de velhos. Tam-

bém pode ser ajudar na limpeza da igreja, auxiliar nas festas da Paróquia, etc. (Ver 2 e 3).

38 — Ensaïar Cantos de Natal e ir cantá-los nos hospitais as 4 semanas do Advento.

**Alternativa:** Nas épocas de sêca e temperatura elevada, fazer abrigos para pássaros, pondo nêles água e alimentos.

39 — Leve uma pessoa cega para passear. Leve, para apanhar sol ou para o ar livre, uma pessoa paralítica ou aleijada.

40 — Concerte brinquedos velhos ou faça brinquedos novos para dar como presentes de Natal.

41 — Em locais em que se pratica a patinagem, ou banhos de mar, ou de rio, ou de lagos, ou qualquer outra diversão ou esporte em que haja perigo de acidentes, ofereça-se às autoridades responsáveis para atuar como guardas e salva-vidas. Nos dias de neblina espessa, na montanha, nas estradas, ou no mar, procure fazer alguma coisa que possa ajudar visitantes, motoristas, iatistas ou pessoas em pequenas embarcações.

42 — Explore as velhas estradas ou caminhos que eram vias de penetração no tempo das Entradas ou Bandeiras, ou no tempo em que só se viajava a pé ou a cavalo. Explore os caminhos usados pelas peregrinações religiosas ou romarias. Combine uma de suas excursões com uma peregrinação religiosa.

### Trabalhos Manuais

43 — Armar Presépios de Natal. Construir Cruzeiros. Fazer um quadro com a Lei do Escoteiro.

44 — Colecionar gravuras ou fotos que tenham uma significação ligada a Lei e a Promessa, ou sirvam para ilustrá-las. Monte cada uma numa ficha separada e use-as como fichas ou como um baralho de cartas para a instrução. Faça o mesmo com gravuras ou fotos de homens famosos (Veja 51 a 52).

45 — Faça Folhinhas ou Calendários de parede ou de mesa ilustrados, que mostrem a Lei Escoteira em ação. Também podem ser cluídas fotos de irmãos Escoteiros de outros países. Ofereça os calendários como presentes, ou como uma Boa Ação, ou venda-os para obter fundos para a Patrulha.

46 — Colecione estórias ligadas a Lei Escoteira, publicadas nos jornais e revistas, e faça com elas um Album de Recortes. Ou faça o mesmo com artigos que tratem da história do Escotismo.

- 47 — Construa Pombais ou casinholas para pássaros. Faça pequenas plataformas ou mesas para pôr alimentos e água para pássaros.
- 48 — Aprenda a costurar, a pôr um remendo, a serzir um buraco numa lona ou pano.  
**Alternativa:** Obtenha um cofre para guardar o dinheiro da Patrulha e pinte-o com as cores da Patrulha. Faça e encaderne o Livro-Caixa e o Livro de Registro do Material da Patrulha.

### Miscelânea

- 49 — Sinalize (Semáfora ou Morse) o número de uma das Leis Escoteiras. Veja quem a escreve em primeiro lugar. Faça pequenas dramatizações baseadas na Lei Escoteira. Estórias tiradas da Bíblia, do Escotismo para rapazes, da vida dos Santos e de outros homens famosos darão as idéias para estas representações. Caracterize os personagens com roupas da época e maquilagem. Estas dramatizações constituem bom material para números de Fogo de Conselho e para serem apresentadas no interior de exposições escoteiras.
- 50 — Divida a Patrulha em duplas. Cada par, na sua vêz, representa por mímica, sem falar, uma das Leis Escoteiras. Os demais devem dizer que Lei foi representada.  
**Variação:** Divida a Patrulha ao meio e cada metade faz um Quadro-vivo que illustre uma Lei Escoteira de cada vêz. Os demais devem dizer a que Lei o Quadro-vivo se refere.
- 51 — Usando as fichas ou baralho de cartas sugeridos no 44. Ponha-se sobre a mesa em qualquer ordem. Depois que todos tenham memorizado suas posições, vire as fichas ou cartas de face para baixo. Cada Escoteiro, na sua vêz, tem que dizer a que Lei uma ficha ou carta designada se refere.  
**Alternativa:** O Monitor começa uma estória em que se apresente a 1.ª Lei Escoteira. Esta estória é continuada pelos outros Escoteiros, um de cada vêz, cada um ilustrando ou mencionando uma nova Lei até que tôdas as 10 tenham sido apresentadas.
- 52 — Usando as mesmas fichas ou cartas do 44. Ponha-as num chapéu. Cada Escoteiro na sua vêz, tira uma ficha ou carta e tem que dizer a que Lei se refere.
- 53 — Divida a Patrulha em pares, cada par com uma revista ou livro escoteiro ilustrado, ou quaisquer outras revistas ilustradas. Veja que par, em primeiro lugar, encontra uma gravura, foto ou estória na revista ou livro que se refira a uma Lei Escoteira previamente pedida, ou a uma Lei Escoteira qualquer.

- 54 — Se a Patrulha costuma se reunir no lar de um dos seus membros, procure fazer uma Boa Ação para a família que lhe permite o uso do local.

## BÚSSOLA E MAPAS

Escotismo para rapazes (Conversa 5)

### Ar livre

- 55 — Divida a Patrulha em pares. Veja que dupla consegue primeiro fazer uma Rosa dos Ventos de 16 pontos, usando estacas e varas para armá-la e marcar os pontos. A Rosa dos Ventos deve estar corretamente orientada, sem que usem uma bússula para conseguir isso.
- 56 — Pratique achar o Norte por meio do Sol e de um Relógio, durante o dia, e pelo Cruzeiro do Sul, ou outras constelações, à noite.
- 57 — Veja qual é a orientação de árvores, construções e outros pontos de reparo em tórno da sede ou do acampamento da Patrulha, tomando êstes como ponto de visada. Converta o Norte Magnético em Norte Verdadeiro e vice versa. Anote, em meses sucessivos, na mesma hora, ou em horas sucessivas do mesmo dia, a orientação da Lua, Estrêlas e constelações, observados sempre do mesmo ponto de visada.
- 58 — Anote, diàriamente ou em períodos regulares, a direção do vento. Verifique se a direção muda com a altura das nuvens. Se possível, encha um balão de borracha de brinquedo com o gaz (de iluminação ou de cozinha, ou outro gaz mais leve que o ar), solte-o, e observe sua elevação ao sabor dos ventos, nas várias alturas. Faça também observações com um aeromodêlo planador de longo vôo, lançado para diferentes direções.
- 59 — Tente realizar uma excursão em rota-reta. Siga numa determinada direção de bússula e verifique a que distância você pode ir nesta direção, subindo e descendo os obstáculos, etc. (Não invada propriedade, nem pule cercas de terrenos em que não tenha permissão para passar).
- 60 — Os Exploradores polares deixavam seus depósitos de comida, bem distantes um do outro, marcados com bandeiras ou pilhas de pedras. Crave estacas com bandeiras em lugares que

não estejam em linha reta e que estejam fora de vista, uns dos outros. Verifique a direção da bússola e a distância de um ao outro. Depois dê êstés rumos e distâncias a duplas de Escoteiros para que êles achem tôdas as bandeiras.

- 61 — Numa noite escura, em que haja neblina espessa, planeje primeiro uma curta excursão pelo mapa, e, então, saia com a Patrulha e procure fazer o percurso planejado. Aproveite a oportunidade para ajudar<sup>o</sup> outros que estejam perdidos, como motoristas, etc.
- 62 — Obtenha por empréstimo um pequeno telescópio e procure contemplar as estrêlas numa noite clara. Veja quantas estrêlas e constelações consegue localizar, com a ajuda de um mapa de estrêlas.
- 63 — Realize uma excursão noturna em que se oriente no campo aberto, para chegar a um determinado lugar, pelas estrêlas.
- 64 — Dê a cada metade da Patrulha um mapa igual, de grande escala. Saiam para uma curta excursão, metade para cada lado, para verificar se detalhes locais estão bem representados. Verifique que metade da Patrulha traz de volta o maior número de correções.
- 65 — Faça um esbôço de mapa dos atalhos e servidões (passagem, para uso público, por um terreno que é propriedade particular) locais que permitem o trânsito de pedestres e cavaleiros, dos caminhos usados para romarias e peregrinações religiosas, de estradas dos tempos coloniais, etc. Ou então faça um esbôço de mapa do rio ou riacho mais próximo, desde a nascente, ou por um largo trecho.
- 66 — Se há nas proximidades uma estação de estrada de ferro ou uma ponte, de onde se tenha uma boa visão da linha férrea, mande a Patrulha fazer um esbôço de mapa da estrada de ferro, desvios e sistemas de sinalização da linha. O mesmo pode ser feito nas Docas ou Cáis do Pôrto.
- 67 — Quando estiver excursionando, ou num lugar desconhecido, deixe cada Escoteiro orientar o mapa da região e depois, com um alfinete, mostrar a exata posição da Patrulha.
- 68 — Vá excursionar sem um mapa, porém levando uma bússola feita em casa (agulha imantada). Conforme vá caminhando, faça um esbôço de mapa da excursão.  
**Variação:** Procure se orientar achando o caminho que quer seguir através de uma pequena floresta bem conhecida, com uma bússola e sem mapa, ou com apenas um mapa, mas sem uma bússola.

- 69 — Quando estiver viajando com membros da Patrulha num automóvel, caminhão ou ônibus, pergunte ao motorista se êle permite que um da Patrulha atue como "navegador", achando o caminho pelo mapa, sem usar as placas de sinalização e indicação de estradas.
- 70 — Divida a Patrulha pela metade, cada grupo com uma cópia do mesmo mapa. Cada metade segue uma rota diferente, mas devem se encontrar num determinado ponto, marcado na carta por um pique de alfinete. Os postes indicadores de caminho não devem ser usados. Excelente exercício para ser feito com todos de bicicleta.
- 71 — Um exercício para ser feito num terreno coberto de floresta. A Patrulha é dividida em duas ou mais partes, cada uma com uma cópia do mesmo mapa e uma bússula. Êles resolvem se encontrar num certo ponto marcado no mapa, porém entram na floresta em lugares diferentes. Experimente fazer a mesma coisa a noite.
- 72 — Se há cavernas ou grutas na vizinhança do lugar em que vive, procure explorá-las, se fôr possível, e faça um esboço de mapa delas.
- 73 — Visite o aeroporto ou porto marítimo mais próximo e faça o levantamento com a bússula do percurso das aeronaves e navios que chegam.
- 74 — Leve a Patrulha para um lugar onde haja uma boa vista panorâmica. Leve um mapa de grande escala, binóculo, bússula e transferidor. Oriente o mapa e pratique localização de pontos do terreno no mapa e vice-versa. Tome a direção dos pontos mais salientes na paisagem e converta estas direções do Norte magnético para o Norte Verdadeiro. Anote os dados sobre os transportes ferroviários e rodoviários que veja. Desenhe um mapa panorâmico. (Veja 87 e 93).  
**Varição:** Desenhe um mapa panorâmico da torre da igreja mais próxima, se obtiver permissão para usá-la.

NOTA — Quando excursionar ou quando navegar leve sempre consigo bússula, mapas e cartas marítimas, mesmo que pretenda realizar as atividades sem elas. Considere-as material insubstituível para emergências.

### Trabalhos Manuais

- 75 — Faça uma bússula. Corte uma cartolina circular, desenhe nela com exatidão os 16 pontos da Rosa dos Ventos. Magnetize uma agulha grande de costura, em aço e cole-a sob o círculo, sob

a direção Norte-Sul. Faça (com cortiças) com que o cartão circular fique flutuando na água e compare sua bússula, com uma bússula comum.

- 76 — Arranje um papel transparente, ou melhor, uma folha de Celofane ou plástico fino transparente. Desenhe, com exatidão uma Rosa dos ventos com traços finos de nanquim, em toda a extensão do papel, e não no clássico formato de estrêia. Use isso sobre mapas, pondo o ponto central da confluência de linhas exatamente sobre o ponto em que você está, ou o ponto que está estudando.

**Variação:** Faça uma Rosa dos ventos para pôr na parede. Ou faça um painel para a parede mostrando todos os sinais convencionais de topografia.

- 77 — Num pedaço de táboa, ponha 16 percevejos de desenho nos pontos correspondentes a uma Rosa dos Ventos, marcando o Norte com um percevejo de cabeça maior ou dois percevejos. Use isso para orientar-se na Rosa dos Ventos quando vendado.
- 78 — Colecione fotografias aéreas das regiões rurais que você costuma visitar e monte-as nas páginas de um álbum.
- 79 — Colecione cópias de fotografias de velhos mapas. Cole-as num álbum ao lado de mapas modernos da mesma região. Adicione as fotos ou desenhos de velhos e modernos instrumentos de navegação ou de orientação.
- 80 — Procure fazer um Mapa das estrêlas e ponha-o na parede. Nele pode aparecer também as várias constelações, cometas, fases da Lua. (Veja 62).
- 81 — Faça quebra-cabeças de armar colando mapas em cartolina e recortando em pedaços.  
**Alternativa:** Balões de papel fino de ar quente (Veja 58)
- 82 — Faça uma régua que torne fácil medir distâncias num mapa de uma determinada escala.
- 83 — Faça em madeira um modelo de navio que flutue e navegue bem. Engrave uma bússula pequena na sua ponte de comando. (Possivelmente precisará de pôr um contrapêso em todo o comprimento da quilha.) Ou faça um modelo de mesa, até a linha d'água.
- 84 — Faça um modelo sólido, para mesa, de uma aeronave e fixe uma bússula na cabine do piloto.

85 — Faça um Relógio de Sol, portátil ou fixo.

**Alternativa:** Colecione mapas do país estrangeiro com que sua Tropa está ligada por correspondência, troca de informações e de relatórios de atividades, e possíveis trocas de visitas e acampamentos conjuntos (Veja Esquema de Ligação — Link up — Regra 5-7 do P.O.R.). Monte êstes mapas, com pano ou cartolina e pendure na parede da séde ou cole-os num Álbum. Além disso colecione ou desenhe os mapas das principais cidades daquele país, que espera visitar ou já tenha visitado.

86 — Construa um “Visor Panorâmico” que usará quando fizer mapas panorâmicos. Consiga um retângulo de madeira fina ou papelão forte e faça uma abertura nele de aproximadamente 20 por 10 cm. Com arame ou cordão fino faça uma grade que divida êste visor em pequenos quadrados. Quando fôr usar, olhe o panorama através da abertura do visor e reproduza o que vê num papel quadriculado de maneira idêntica.

87 — Faça uma mesa ou prancheta para mapas. Fixe uma bússula nela e nas bordas desenhe escalas habituais dos mapas.

88 — Faça um catavento (cruzeta dos pontos cardeais e peça giratória, artística, indicadora dos ventos) para a séde da Tropa ou da Patrulha, ou ainda para dar de presente para um benfeitor como uma Boa Ação.

89 — Corte um bom número de fichas de cartolina pequenas. Desenhe em cada uma delas um sinal convencional de cartografia, e depois use para jogos do Kim, ou outros jogos.

90 — Faça coleções de modelos de casas, igrejas, árvores, etc. Use-os para armar modelos de Vilas ou Povoados, de acôrdo com um prévio desenho em esbôço de um mapa. Desenhe mapas das Vilas ou Aldeias. Use a bússula em combinação com êstes modelos.

**Variação:** Faça um mapa com gravuras ou fotografias.

91 — Faça mapas em relevo. Recorte as curvas de nível com uma serra tico-tico em madeira ou com uma faca afiada em papelão grosso. Deixe-o assim em degraus, pintando-o todo, inclusive estradas, rios e sinais convencionais. Ou suavise os degraus em superfícies onduladas contínuas, com massa de vidraceiro ou “papier-mâché” (polpa de papel misturada com cola), antes de pintar o mapa e suas convenções topográficas.

- 100 — Ponha um modelo pequeno de avião ou de navio cortado na linha d'água, sobre um mapa ou carta marítima. Um Escoteiro de cada vez leva o modelo de um ponto para uma dada direção da bússula.
- 101 — Cada Escoteiro desenha um mapa imaginário. Os 16 pontos da Rosa dos Ventos podem ser adicionados, e colocados sinais convencionais. O melhor mapa da competição vence.
- 102 — Nos primeiros dias da aviação os pilotos desenhavam esboços de mapas da visão aérea dos seus vôos experimentais. Dê uma rota feita por um avião; faça um esboço de mapa desta rota.
- 103 — Cada Escoteiro faz um esboço de mapa que possa ser dado a um estrangeiro para ajudá-lo a achar o caminho da parada ou da estação rodoviária local até a sede da Tropa. (Guarde êstes mapas porque êles podem ser úteis).
- 104 — Sinalize os nomes dos sinais convencionais de topografia. Conforme forem sinalizados os Escoteiros devem desenhá-los. Ou sinalize as direções de bússula de uma rota feita por um avião ou um navio, e cada Escoteiro desenha esta rota num mapa.
- 105 — Escureça a sala. Um avião é representado pela luz de uma lanterna elétrica se movendo pelo teto. Um Escoteiro de cada vez diz a direção da bússula que êle tomou.
- 106 — Marque uma área de um mapa de grande escala. Veja quem faz a melhor ampliação do mapa desta área.
- 107 — Um da Patrulha descreve o que viu numa área rural em que atravessou durante uma excursão, dando distâncias, direções, coisas vistas, etc. O resto da Patrulha desenha esboços de mapas da excursão, enquanto êle vai vagarosamente falando. Esta rota é descrita pelo Escoteiro estudando um mapa de larga escala, e os esboços de mapas devem ser confrontados com o mapa original, quando estiverem completos.
- 108 — Obtenha papel vegetal transparente e faça um decalque sobre um mapa de larga escala. Não devem ser colocados nenhum dos nomes. Veja quem primeiro descobre a área, comparando o decalque com o mapa.
- 109 — Mostre um esboço de mapa simples para a Patrulha. O local de um tesouro escondido está marcado neste mapa. Após

uma observação demorada do mapa, a Patrulha desenha mapas similares de memória. Quando um Escoteiro tiver desenhado um mapa correto mostrando a posição do tesouro, êle pode procurar pelo tesouro que está escondido na sede.  
**Alternativa:** Dê ou sinalize o nome de um lugar ou da sede de um Grupo Escoteiro. Veja quem é o primeiro a localizá-lo no mapa.

- 110 — Abra dois mapas da mesma área. O segundo mapa que deve ser de maior escala, é, no entanto, colocado errado, com a margem que representa o Norte tocando a margem Norte do primeiro mapa. Realize uma competição de localização de pontos de um mapa para o outro. Esta é uma excelente prática para os Observadores Aéreos.

**Alternativa:** Um avião com seus motores falhando, só pode subir a altitudes de 150 metros e tem que voar de um dado ponto para outro numa região meio montanhosa. Veja se pode determinar a rota mais curta e mais segura a tomar, e o melhor local de aterrisagem.

- 112 — Faça um mapa das estradas de contorno entre dois lugares.

**Alternativa:** Desenhe um mapa de grande escala da Paróquia para o Vigário, ou do Distrito Escoteiro, para o Comissário Distrital, localizando tôdas as sedes de Grupos Escoteiros.

- 113 — Divida a Patrulha e dê a cada partido um exemplar do mesmo mapa de larga escala. Faça uma competição para ver qual grupo, num tempo dado, acha o maior número de pontes, igrejas, cortes de montanha, etc., etc., ou a montanha mais íngreme, ou a mais alta, ou o canal mais profundo de um porto, etc.

- 114 — Dê o nome do local de partida de um avião, com a direção e a velocidade de vôo, e mais o tempo em que estêve no ar. Veja quem primeiro localiza no mapa o seu local de aterrisagem.

**Alternativa:** Divida a Patrulha em duplas. A cada dupla é dada, na sua vez, as direções de Bússula de um pequeno objeto, escondido na sede ou próximo dela. Veja que par o encontra no menor tempo.

- 115 — Divida a Patrulha e dê a cada partido um exemplar do mesmo mapa de larga escala. Dê o nome de um ponto de partida e sinalize os nomes de um certo número de cidades ou vilas,

ou de famosas ruínas, ou de modernas abadias, ou de velhos campos de batalha. Faça uma competição para ver qual das metades da Patrulha é a primeira a escrever as distâncias corretas e as direções de bússula de cada um desses lugares, partindo do ponto inicial.

**Alternativa:** Escreva ou sinalize um certo número de direções da bússula; cada Escoteiro deve convertê-las de orientação magnética para a orientação verdadeira. Depois faça o mesmo, porém dando as orientações verdadeiras para serem convertidas em orientação magnética.

NOTA — Desenhe sempre o mapa de tôdas as excursões e semelhantes que a Patrulha realizar, no Livro Diário da Patrulha. Se possível, tenha um mapa na parede do canto de Patrulha em que estejam marcadas tôdas as excursões da Patrulha com fios coloridos, e com bandeirolas mostrando os Locais de Acampamentos.

## ACENDER O FOGO E COZINHAR

Escotismo para rapazes (Conversas 9 e 10)

### Ar livre

NOTA — Quando fôr possível, sempre cozinhe alguma coisa após ter acendido um fogo.

116 — Ver qual o Escoteiro que consegue armar e acender o maior número de fogos num tempo dado. Os Fogos devem ser mantidos acesos e alimentados durante este tempo. Veja também quem, após apagá-los e desmontá-los, deixa o terreno mais limpo.

117 — Verifique qual o Escoteiro que conhece o maior número de modos de armar uma fogueira. Os fogos devem ser acesos para mostrar que realmente elas funcionam.

**Variação:** Pratique começar um fogo com tantas diferentes substâncias quantas fôr possível: fibras secas de casca de madeira, cascas de laranja, o cogumelo "orelha de pau", e assim por diante.

118 — Faça um fogo e uma armação para secar roupas. Use-a para secar alguma coisa.

119 — Acenda um fogo na chuva, ou tendo molhado antes o chão e a madeira.

- 20 — Pratique acender fogos num dia de muito vento. Idem num dia de nevada ou geada.
- Varição:** Pratique acender um fogo sôbre a areia ou seixos (Veja a alternativa do 23)
- 21 — Realize uma competição de ferver água.
- 22 — Arme uma Fogueira de Fogo de Conselho e realize uma cantoria. Se possível convide outra Patrulha.
- Alternativa:** Obtenha um balde velho ou uma lata grande. Faça furos em suas paredes e use isso para fogos. Veja Durante quanto tempo podem ser mantidos acesos.
- 23 — Arme e acenda um fogo sôbre uma jangada, flutuando sôbre a água.
- 124 — Procure acender o fogo sem usar fósforos (isto é, fogo por fricção de madeira, com aço e pederneira, e lente com sol).
- 125 — Acenda um fogo e cozinhe no escuro.
- 126 — Se possível, visite as carvoeiras onde se faz o carvão vegetal. Tente também fazer carvão vegetal. (Fabricar carvão para doá-lo a pessoas idosas e necessitadas é uma Boa Ação).
- 127 — Faça experiências de terminar de corinhar (Arroz, mingau de Aveia e outros pratos) tirando a panela do fogo e envolvendo-a com conservadores de calor, como por exemplo, fôlhas de jornal e caixas revestidas de feno ou palha. Construa com um caixote e sua tampa uma caixa de feno com esta finalidade.
- 128 — Experimente e anote, para futuras consultas, o valor como combustível de madeira de diferentes árvores — facilidade de acender, tempo em que fica aceso, tipo de chamas, se se consome completamente ou se dá brasas duradouras, etc. (Veja 138)
- 129 — Faça uma refeição sem usar utensílios, isto é, Kabobs, salsicha assada num espêto de madeira, pão de caçador, panquecas sôbre pedras quentes, batatas e ovos nas brasas, etc. Cozinhe também uma refeição com utensílios feitos em casa, tendo certeza que nenhum tem alguma substância que seja venenosa. (Veja 134)

- 130 — Cada metade da Patrulha constrói uma cozinha de Patrulha adequada para um acampamento demorado. Se possível faça nela uma refeição. Veja qual a metade que deixa o local mais limpo.
- 131 — Divida a Patrulha em metades. Cada metade constrói então um fogão elevado, que permita cozinhar de pé. Termine com uma competição de ferver água.
- 132 — Em alguns lugares não são permitidos fogos ao ar livre. Portanto pratique cozinhar com fogareiros de querosene, fogareiros de Álcool e fogareiros de carvão, porém **nunca** dentro de uma barraca!
- 133 — Faça um acampamento de fim de semana inteiramente dedicado a experimentos na cozinha, ou ao uso de fornos de acampamento.

### Trabalhos manuais

- 134 — Faça panelas de Latas. Antes devem ser limpas e fervidas várias vezes.  
**Alternativa:** Faça ganchos de arame para pendurar caldeirões sobre o fogo.
- 135 — Com um canivete e a faca escoteira, entalhe ou cave em madeira utensílios de mesa: colher, garfo, caneca, etc.
- 136 — Faça sacos de pano grosso para mantimentos, panelas, etc., para embalagem destes artigos antes de pô-los na mochila.
- 137 — Faça uma Caixa de Feno (Norueguesa) para acabar de cozinhar alimentos e mantê-los quentes. (Veja **Escotismo para Rapazes**)
- 138 — Faça um mostruário, montando galhos de diferentes árvores sobre uma tábua com seus nomes e seu valor como combustível. (Veja 128)
- 139 — Faça um tubo para soprar o fogo. Bambú e outros ramos ou talos que são abertos no centro são excelentes para isso. Em alguns será preciso perfurar nós ou retirar a frouxa medula. Deve ter mais ou menos 1 metro de comprimento, não ser muito grosso e pode ser externamente decorado.  
**Alternativa:** Aprenda a fazer um abano, trançando palhas.
- 140 — Faça um modelo miniatura de uma cozinha de Patrulha. Também modelos de diferentes tipos de fogos e fogões.

141 — Colecione receitas e faça um livro de cosinha de Patrulha, com as quantidades de alimentos já calculadas.

### Miscelânea

142 — Cozinhe nas reuniões da Patrulha na séde, se necessário em um fogareiro. Veja também o que pode ser feito com o calor de uma simples vela.

143 — Ofereça um pequeno banquete a outra Patrulha.

**Variação:** Cozinhe uma refeição para alguém como uma Boa Ação.

144 — Prepare cardápios com os cálculos de pesos e quantidade de alimentos para excursões a pé ou com a carreta escoteira. Faça o mesmo para Acampamentos demorados, de várias durações. Prepare também cardápios que sejam fáceis e simples de cozinhar. Ou menus que possam ser feitos pelos vários métodos de cozinhar sem utensílios.

145 — Faça um tripé com três bastões escoteiros para cozinhar pendurando nele um caldeirão ou uma dessas latas de tinta que tem alça. Também para ferver água numa chaleira e fazer uma bebida quente.

146 — Use o quadro sugerido no 138. Cubra os nomes e veja quantos galhos podem ser reconhecidos pela Patrulha e se sabem qual o valor da madeira como combustível.

147 — Invente métodos de comprovada eficiência para empacotar e levar os alimentos nas excursões, etc. Também prepare despensas para excursões e campos demorados em que os alimentos fiquem protegidos de moscas e fora do solo.

NOTA — Inspeccione e vistorie o material de cozinha e os fogareiros antes e depois dos acampamentos.

## AVALIAÇÃO

Escotismo para rapazes (Conversa 8)

### Ar livre

148 — Todos os que vivem ao ar livre, acampadores, escaladores, exploradores, têm que fazer, em todos os momentos, avaliações de comprimentos, altura, distâncias, etc. Faça com que seus Escoteiros, em pares, avaliem as dimensões de tudo que exista nas proximidades de sua séde.

149 — Divida a Patrulha em pares. Dê a cada par as referências para encontrar um certo local no mapa e diga-lhes para, encontrado este lugar, avaliar as dimensões de vários objetos, trazendo um esboço de mapa mostrando sua localização e um desenho de cada objeto indicado. Verifique o tempo e a exatidão. Tudo isso pode ser feito em competição. Cada par é enviado numa direção diferente.

150 — Ponha uma venda em um Escoteiro de cada vez e diga-lhe para caminhar uma determinada distância ou diga-lhe para caminhar durante um certo tempo. Veja se ele avaliou bem o tempo ou a distância.

**Variação:** Vendado, avalie a largura de uma vala ou a altura de um arbusto. Estas coisas podem ser encontradas seguindo um fio de barbante como pista.

151 — Combine estudo da natureza com avaliação. Escolha um local bem arborizado onde haja várias espécies de árvores. O Escoteiro recebe instruções para avaliar a altura do Mamoeiro, que está 30 metros distante de uma bananeira, em direção ao Norte; ou a largura de um açude que está 140 metros a S.E. de um Pinheiro que tem 18 metros de altura.

### **Trabalhos Manuais**

152 — Ao fazer o seu próprio Bastão Escoteiro, marque-o com entalhes de 10 em 10 cm, sendo o primeiro deles dividido com entalhes de 1 cm.

153 — Colecione um certo número de objetos, sabendo o peso diferente de cada um, para treinamento de avaliação de peso.

154 — Faça uma Trena com um cabo ou cadarço marcado em metros, decímetros e centímetros. Se possível que tenha mais de 10 metros.

155 — Faça um pequeno bastão para avaliar alturas, marcado em Centímetros, para o processo de avaliação triangulada. Faça uma balança (Veja 153)

### **Miscelânea**

156 — Cada Escoteiro anota para seu uso suas medidas pessoais.

157 — Estando vendado, avalie as dimensões e pesos de pequenos objetos.

- 158 — Experimente vários métodos de avaliar alturas, pesos e distâncias. Depois verifique com as coisas sugeridas em 153, 154 e 155. Faça uma competição de avaliações.
- 159 — Avalie o peso de objetos que leva em uma excursão e o peso da mochila completa. Verifique os resultados.
- 160 — Avalie distâncias em um mapa e depois verifique os resultados.
- 161 — Avalie o número de páginas de um livro e o número de palavras numa página.

**Variação:** Avalie o número de pessoas que há numa fotografia.

## PRIMEIROS SOCORROS E ACIDENTES

Escotismo para rapazes (Conservas 2, 16, 23, 24 e 25)

### Ar livre

- 162 — Quando em banhos de mar ou rio, pratique as técnicas de salvamento. Quando patinando ou fazendo outro esporte, esteja preparado para evitar acidentes ou lidar com acidentes próprios ou alheios. Pratique arremessar a linha de salvamento (Ver 175).
- 163 — Pratique baixar numa escavação de areia ou areeiro, ou de uma árvore, ou de um muro, ou de uma janela. Faça e use uma escada de cabo com a finalidade de salvamento.
- 164 — Faça uma excursão procurando por ervas medicinais (Veja 381 no próximo volume — “Mais 200 idéias para Monitores”).
- 165 — Realize uma competição de arremesso de linha de salvamento (Veja 175).
- 166 — Esconda um Escoteiro “acidentado e ferido”. Sinalize ou dê referências do mapa sobre o local (aproximadamente) em que ele se encontra, e o que ele tem (tipo de acidente, lesões, sintomas ou doença). Quem o encontrar deve prestar Primeiros Socorros.

**Variação:** Os Escoteiros vendados, podem ser levados a encontrá-lo seguindo uma “pista” de cabo ou barbante; Ou uma pista de lã vermelha pode indicar o caminho.

- 167 — Divida os Escoteiros em pares. Envie cada par numa direção diferente para achar o endereço do médico mais próximo, ou

do dentista, ou do hospital. Eles devem trazer uma informação completa sobre número do telefone, endereço, horas de consulta, especialidade, etc. O mesmo pode ser feito com referência a Posto de Bombeiros, Polícia, pontos de taxi, telefone público, pontos e linhas de ônibus, etc.

**Variação:** Podem também fazer esboços de mapas mostrando como ir da sede até o médico, dentista, hospital, etc.

- 168 — Visite um posto de Bombeiros, ou um posto de Salvamentos em praias, ou uma unidade de salvamento marítimo (Guarda-costas, bombeiros marítimos, socorros a naufrágios), ou uma unidade de busca e salvamento aéreo, ou hospitais de Pronto Socorro com ambulância ou Assistência Pública de acidentados ou unidades da Cruz Vermelha, etc. Ofereça-se para ajudar em ocasiões especiais ou de emergência. Saiba se há cursos de preparação para voluntários e procure fazê-los.

### Trabalhos manuais

- 169 — Faça uma Caixa para material de Primeiros Socorros. Cole dentro dela na tampa as instruções e informações que facilitem seu uso. Ponha dentro dela vidros com rótulo, ataduras, talas, gaze, etc. Use esta caixa para finalidades de instrução e adiestramento. Faça outra caixa para dar de presente.
- 170 — Aplique ataduras, pensos ou curativo, tipoias, etc., como prática para uma situação real.
- 171 — Faça, para uso em excursões, pequenas caixas ou conjuntos com material de primeiros socorros.
- 172 — Prepare uma bandeira (possivelmente com o Distintivo da Especialidade de Primeiros Socorros) que num acampamento ou quando estiver a Tropa prestando serviços deste tipo, distinga o local ou barraca em que se deve procurar socorro num caso de acidente ou doença.
- 173 — Prepare talas.
- 174 — Colecione ervas que podem ser usadas com finalidades medicinais e ponha-as prensadas num álbum ou livro.
- 175 — Prepare uma "linha de salvamento" de cerca de 20 metros de comprimento. Deve ser feita com um cabo forte, mas leve e flexível, de uma espécie que não tenha tendência a encracolar quando arremessado. Deve ter numa das pontas um pêso de cerca de 200 gr., revestido e recheado por cabos, e na outra ponta uma alca permanente. Cada Escoteiro deve ter uma linha de salvamento de seu uso. O Pêso deve flutuar (pouco pêso — grande volume).

- 176 — Faça um livro de recortes contendo relatórios, sugestões e informações sobre acidentes e os vários modos de lidar com emergências e com os Primeiros Socorros em geral.

### Miscelânea

- 177 — Focalize cada tipo de emergência ou acidente de uma vez e faça uma boa dramatização. Por exemplo: um homem ferido é encontrado próximo a uma bomba-relógio, ou um avião em chamas cujos tanques irão explodir dentro de 1 ou 2 minutos (Use despertador preparado para soar na hora). Prestar o primeiro socorro antes da bomba ou tanque explodir.
- 178 — Divida a Patrulha pela metade e cada parte lida com um tipo de acidente que possa ocorrer no mesmo tipo de local: na praia; na escalada de montanhas; na neve; numa estrada, etc.
- 179 — O mesmo sugerido acima, mas agora em acidentes com fogo, inclusive fogo nas vestes.
- 180 — O mesmo que acima, mas agora com acidentes envolvendo um cabo elétrico, que será passado entre dois pontos, inclusive salvando um homem que está em contacto com o cabo.
- 181 — Dramatize o caso de um cão com "raiva" ou hidrofobia; um acidente com cavalos desenfreados; um salvamento de uma pessoa numa casa cheia de gaz.
- 182 — Realize uma competição de arremêso de linha de salvamento (Veja 175 e 165), mas desta vez o lançamento deve alcançar um alvo que se desloca lateralmente, ou que se afasta progressivamente.
- 183 — Procure pôr uma atadura, estando vendado.  
**Varição:** Ponha a venda nos olhos de um Escoteiro de cada vez. Dê-lhe então um objeto que seja de uso no pronto socorro. Ele deve dizer pelo tato e pelo olfato o que é e informar como e quando é usado.
- 184 — Escreva um certo número de perguntas relativas às práticas de higiene ou às leis da boa saúde, ou ainda sobre primeiros socorros e ponha-as dentro de um chapéu. Cada Escoteiro tira uma pergunta, na sua vez, e deve respondê-la ou demonstrar o método de tratamento. Pratique fazer macas com bastões escoteiros e camisas, ou lenços, ou cabos, ou cobertor.

NOTA — Lembre-se dos 6 exercícios físicos do **Escotismo para Rapazes**. Treine-os nas Reuniões de Patrulha. Um outro conselho: sempre trate um paciente como se ele estivesse realmente doente ou acidentado. Essa cooperação depende muito da "vítima" que deve representar bem o caso, inteiramente sem ação, quando desacordado, ou expressando as dores quando consciente.

## BANDEIRAS

Escotismo para rapazes (Conversa 2)

### Ar livre

- 185 — Quando, por algum acontecimento, as ruas ou um local exibirem bandeiras de vários países saia com a Patrulha e veja quantas bandeiras podem ser identificadas.
- 186 — Visite aeroportos ou portos marítimos para ver as bandeiras ou outros sinais que identificam a nacionalidade dos navios e aviões. Veja quantos podem ser reconhecidos.
- 187 — Tente usar um papagaio (pandorga ou pipa) como se fôsse um mastro, e hastear nêle uma pequena bandeira.
- 188 — Colecione duplicatas de tantas bandeiras nacionais e estrangeiras quantas puder arranjar. Cada metade da Patrulha erige um mastro e tem uma coleção das mesmas bandeiras. Sinalize (morse ou semáfora) qual a bandeira que deve ser hasteada e veja qual a metade de Patrulha que hasteia a bandeira correta em primeiro lugar. (Veja 191).
- 189 — Veja quem reconhece uma dada bandeira, vista a uma grande distância.

NOTA — Se possível, visite uma fábrica de bandeiras.

### Trabalhos Manuais

- 190 — Pinte ou desenhe com lápis de côr uma diferente bandeira nacional de qualquer país em um bom número de pequenas fichas de cartolina. Faça também pequenas bandeiras que possam ser postas num alfinete grande e espetadas num mapa.
- 191 — Procure fabricar com pano algumas bandeiras nacionais. Algumas são bem fáceis de fazer como França, Bélgica, Holanda, Suíça, Argentina, etc.

**Alternativa:** Faça um painel para parede para ilustrar a história da Bandeira Nacional ou a história da bandeira de um

país a que sua Tropa está ligada pelo "Esquema de ligação" (Veja 85, alternativa).

### Miscelânea

- 192 — Use as fichas com bandeiras desenhadas (Veja 190) para um jogo do Kim. Pode se usar algumas de cada tipo e o número deve ser lembrado, por exemplo: 3 da França, 2 da Holanda, etc.
- 193 — Ponha um certo número de fichas com bandeiras (Veja 190) sobre a mesa. Após tê-las observado, ponha-as de face para baixo. Cada Escoteiro, na sua vez tem que dizer que bandeira está em determinado cartão.
- 194 — Mostre à Patrulha fotografias de irmãos Escoteiros de países estrangeiros. Numere-as. Cada Escoteiro faz o desenho das bandeiras dos países a que pertencem êstes Escoteiros, conforme os números pedidos.
- 195 — Divida a Patrulha pela metade. Dê um mapa-mundi a cada metade e uma coleção de bandeiras nacionais pequenas. Veja qual parte da Patrulha pode espetar, nas capitais dos países a bandeira correta.
- Alternativa:** Um jogo de adivinhação. Um Escoteiro pensa numa certa bandeira e os demais devem descobrir que bandeira é fazendo-lhe ao todo 10 (ou outro número) perguntas. Não podem perguntar o nome do país, nem capital, cidade ou outras perguntas geograficamente diretas. Só perguntas indiretas, exceto a final em que afirma uma determinada bandeira. As respostas serão sempre "Sim" ou "Não". Por exemplo: É uma bandeira vermelha? Tem uma cruz branca? Os braços da cruz se estendem até a borda da bandeira? E finalmente: É a bandeira da Dinamarca? O vencedor será aquele que primeiro der o nome da bandeira certa.
- 196 — Represente uma cena teatral referente a história da bandeira  
**Variação:** Quadro vivo sobre o mesmo assunto.
- 197 — Sinalize o nome de um país. Os Escoteiros desenharam em cores a bandeira dêste país. Veja quem faz primeiro e certo.
- 198 — Pendure na sede, ou ponha no Quadro de avisos bandeiras reais ou as fichas como bandeiras (Veja 190). Numere-as. Os Escoteiros as observam e vêem quantas podem reconhecer.
- 199 — Procure descobrir quais são as bandeiras dos novos países da África e localize êsses novos países no mapa.
- 200 — Diga quantas bandeiras você poderá fazer de memória usando as cores azul, vermelho, amarelo e branco.





UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL  
EDITORA ESCOTEIRA