Falta 29e 28 e refazer 14

OUTRAS 200 IDÉIAS PARA MONITORES

Livros de Patrulha N.º 5

Livros de Patrulha N.º 5

OUTRAS 200

IDÉIAS PARA MONITORES

Colecionadas por

SKIPPER

EDITÔRA ESCOTEIRA

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

400 IDEAS FOR PATROL LEADERS

Publicação de "The Scout Association"
Publicado em 1949

Tradução da Editôra Escoteira
(2.ª parte do Original Inglês)

1.ª Edição Brasileira — 1969 — 1.000 Exem.
2.ª Edição Brasileira — 1970 — 3.000 Exem.

ÍNDICE

Assuntos	Idéias
Trabalhos Manuais em Geral	200 a 225
Jôgo do Kim	226 a 250
Nós e Pioneiria	251 a 275
Serviço ao Próximo	276 a 281
Sinalização	282 a 332
Sinais de Pista e Linguagem de Sinais	333 a 350
Seguir Pistas	351 a 362
Estudo da Natureza e Artes Mateiras	363 a 400

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 aquêles 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 êles 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 despezas 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 dêsses 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.ª ou 1.ª 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 reunem, logo a seguir, na casa de um dêles, 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 surpreza. Cada um dêsses quatro programas deve sair desta reunião completamente pronto e por escrito, prevendo o tempo e o material necessário para cada um dos seus ítens 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 segrêdo 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, atravéz 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 exercer 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 Nós e Pioneiria. A Patrulha precisa de atividades, por-

tanto vamos usar a idéia 265 e logo o submonitor abre o **Escotismo para rapazes** para ver o que B.-P. diz sôbre isto.

Agora passamos para a Sinalização. Vocês preferem realizar parte da reunião ao ar livre, se estiver bom tempo, portanto anote a idéia 296, que também exige avaliação de distâncias, porém para estar preparado, num caso de chuva, podemos tentar a 321 que manterá a Patrulha se esforçando dentro da sede.

Procuramos agora as Artes Mateiras. Se estiver bom tempo escolham a idéia 370 para a Patrulha realizar ao ar livre. Se chover façam um jôgo do Kim que está no número 391.

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 surprêsa — 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.ª semana do mês, e, sucessivamente, da 3.ª e da 4.ª semanas. Escolham novas idéias nos assuntos indicados pelo Conselho da Patrulha e procedam da mesma forma completando com outras idéias 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 vez, constituindo apenas um item ou idéia do seu programa. Com isso se evita a monotonia e se dá a variedade. Por exemplo: os números 290, 291 e 292 tratam todos de sinalização. Mas em cada um, a idéia geral — sinalização — é vista de ângulo diferente. No 290 é praticar semáfora com aparêlho de sinalização, no 291 é tentar sinalização com fumaça e no 292 é sinaliazção por Morse. Porém, como em cada um dêstes casos, sinalização, de qualquer modo tem que ser feita, só usem 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.ª reunião ponham a idéia 291, na segunda a idéia 290, e assim por diante — cumprindo a indicação do Conselho de Patrulha para êste mês sôbre sinaliazção.

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** Êle 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 persuação, os seus rapazes seguirão seu exemplo.

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

TRABALHOS MANUAIS EM GERAL

Escotismo para rapazes (Conversa 8)

NOTA — Ver no 1.º Volume — **"200 idéias para Monitores"** — as idéias de 1 até 200.

Material individual

201 — Fabrique na Patrulha: Fitas de Patrulha, Aneis de Lenço, Bandeirola de Patrulha.

202 — Faça uma capa para a Faca Escoteira. Faça o cordão para o apito e para a faca.

203 — Faça uma capa para o Fogo de Conselho (Use um cobertor ou manta velha).

204 — Faça um Anorack (blusão fechado com capuz usado em montanha e climas frios), ou um gibão, ou jaqueta.

205 — Faça Mocassins ou sandálias.

206 — Faça uma carteirinha ou bolsa de moedas para o cinto. Faça uma Mochila. Faça cintos Escoteiros e cintas de couro para o chepéu Escoteiro. Faça cintos de fantasia com couro trançado, para as roupas diárias. Ou de couro liso, com ilhóses ou pirogravura.

Material de Patrulha

207 — Faça Biombos portáteis ou cortinas para a sua Patrulha.

208 — Faça Totens para a sua Patrulha.

209 — Faça uma mesa para a Patrulha; ou bancos com troncos cortados.

210 — Faça um Diário da Patrulha ou um livro de canções, bem encadernados.

211 — Faça uma decoração no teto das Barracas, pintando o emblema da Patrulha, etc.

212 — Faça caixotes para guardar o material da Patrulha. Êles podem também serem usados como bancos.

Trabalhos Manuais vendáveis

213 — Fotografia.

214 — Trabalhos de Ráfia e fabricação de cestas.

215 — Modelos de Navios cortados pela linha dágua. Ou navios armados dentro de garrafas. Modelos pequenos de aviões Balões do tipo junino.

216 — Impressão com entalhação de linoleo. Outros trabalhos de fácil reprodução por impressão — mimiografia, "Silk Screen".

217 — Pinturas e desenhos.

218 — Botões de fantasia. Trançagem com cordões ou plásticos coloridos.

219 — Modelagem em barro, plasticina ou sabão. Entalhação e escultura em madeira.

220 — Cartões de Natal. Pequenas árvores de Natal.

221 — Artigos de fantasia usando Pinhas ou sementes grandes. Bengalas de passeio.

222 — Jogos de quebra-cabeça.

223 — Pintura sôbre madeira, ou fatias de troncos. Divisas escritas com pirogravura em madeira.

224 — Encadernação de livros.

225 — Copiar música.

JôGO DO KIM

Escotismo para rapazes (Conversa 1)

Ar livre

226 — Envie as Patrulhas para uma ruela pouco conhecida. Êles devem memorizar os nomes das casas ou lojas. Veja quem pode escrevê-los de memória na ordem exata.

227 — Faça o mesmo com os cartazes de propaganda em um tapume.

228 — Leve a Patrulha para um ancoradouro onde estejam ancorados um certo número de pequenos barcos. O Monitor deve dizer à Patrulha quais são os barcos que devem ser memorizados com seus nomes, tipo de velame, etc. Isto deve ser depois escrito de memória. Volte para verificar.

229 — Um Escoteiro anota a marca de todos os carros que passem num certo lugar num dado espaço de tempo. O resto da Patrulha que está junto com êle, deve depois escrever de cór todos os carros que passaram. Verificam então com a lista do primeiro escoteiro. (O mesmo tipo de jôgo pode ser feito num aeroporto ou num ancoradouro).

Trabalhos Manuais

230 — Corte de revistas um certo número de pequenas fotografias que mostrem coisas de uso comum. Cole 25 delas sôbre uma folha de cartolina e use-as para um Jôgo do Kim. Será bom fazer 2 ou 3 folhas diferentes. Tente também fazer desenhos originais com esta mesma finalidade.

231 — Corte um certo número de propagandas ou anúncios comuns e guarde-os em folhas. Veja se podem ser reconhecidos sem os seus títulos ou nome do artigo.

232 — Corte pequenos pedaços da página de rosto de muitos jornais e revistas. Use da mesma maneira do 231.

233 — Faça com as coisas sugeridas acima um grande número de fichas ou baralho de cartas. Dessa forma você poderá proporcionar variedade de adestramento.

234 — Colecione fichas em que estejam coladas fotografias de: pessoas famosas, lugares conhecidos ou característicos, edifícios, monumentos, aviões, navios, locomotivas, automóveis, etc. Também podem ser postos numa pasta para folhas soltas.

235 — Faça um quadrado de madeira dividido em outros quadrados como um taboleiro de damas. Pode ser útil para o adestramento de observação. (O velho jôgo "Mostrador Manchado" do **Escotismo para rapazes**).

Miscelânea

236 — Faça Jogos do Kim com as fichas etc, sugeridas nos itens 230 até 235

237 — Jogue o Jôgo do Kim da prova escoteira, mas buscando encontrar qual é o Escoteiro Campeão em Kim da Patrulha.

238 — Sentem-se em círculo e passem de mão em mão vários objetos. Faça isso várias vêzes e depois veja quem é capaz de fazer a melhor lista de memória.

239 — Faça um Jôgo do Kim vendado, cada Escoteiro tendo de procurar reconhecer vários objetos pelo toque e depois escrever de memória.

240 — Veja os objetos do lado errado do binóculo (aquêle que diminue) e escreva os objetos vistos e memorizados.

241 — Veja os objetos pelo seu reflexo num espelho e escreva-os de memória.

242 — Sinalize o nome de um certo número de objetos. Escreva de memória.

243 — Ponha na mesa os habituais objetos do jogo do Kim, mas, em vêz de fazer uma lista, os Escoteiros desenham de memória cada objeto.

244 — Escreva um certo número de nomes e numeros de telefone. Deixe os Escoteiros memorizá-los e depois reescrevê-los.

245 — Ponha numa mesa um certo número de selos, ou bilhetes de estrada de ferro, etc. Seus detalhes são memorizados e depois escritos.

246 — Fantazie um membro da Patrulha como um vendedor ambulante. Suas quinquilharias devem ser escritas de memória e descrita a sua aparência geral.

Alternativa: Dê detalhes de uma viagem de avião, de ônibus ou de trem, com tempos de chegada e partida, etc. A Patrulha deve escrevê-los de memória.

247 — Ponha no quadro negro ou pregado no quadro uma soma de várias parcelas. Veja quem, de memória, repete as parcelas e faz a soma correta.

248 — Sinalize um certo número de letras isoladas. Devem escrevê-las de memória e depois fazer o maior número de palavras só usando estas letras, nenhuma podendo ser repetida na mesma palavra.

249 — Ponha numa mesa um certo número de fichas de matéria plástica coloridas e de vários tamanhos. Devem escrever de memória quantas fichas há de cada côr e os seus tamanhos.

250 — Ponha peças do jôgo de damas nos quadrados do taboleiro. Cada Escoteiro deve memorizar suas posições e desenhar um taboleiro de damas com estas peças na posição dada.

NÓS E PIONEIRA

Escotismo para rapazes (Conversa 8)

Ar livre

251 — Pratique construir um transportador aéreo, passadas de gigante e outras obras simples de pioneiria.

252 — Faça pontes com bastões escoteiros e cabos, ou uma ponte de macaco.

253 — Usando bastões escoteiros ou outro material, faça mastros e torres de sinalização.

254 — Faça jangadas para cruzar rios ou lagos (Bastões escoteiros podem ser usados).

255 — Com os cabos usados pelos membros das pequenas unidades de assalto e destruição rápida chamamos na 2.ª Grande Guerra Mundial (1937/1945) de "Comandos" (Veja 262) ou com escadas de cabos, faça a escalada de árvores.

256 — Pratiquem andar em fila e escalar unidos por um cabo como é da técnica dos Alpinistas. Na falta de paredões e montanhas, use as pedreiras exploradas, as escavações de areia, cascalho ou calcáreo, ou as encostas escarpadas próximas à séde, que são úteis sob o ponto de vista de adestramento. Muito cuidado com os nós que usar. Verifique-os e teste-os.

257 — Faça escadas com bastões e procure escalar árvores com elas.

Alternativa: Divida a Patrulha ao meio. Depois realize uma competição para fazer um cavalete de ponte com bastões e amarras.

NOTA: A maior parte das atividades acima pode ser feita em competição entre os membros da Patrulha. A arte do lenhador também é uma parte da Pioneiria. Experimente usar roldanas e cadernais e procure movimentar pesos com êles. A Marinharia proporciona muita instrução em Nós. Também fazer e soltar pipas de papel (papagaio ou pandorga) é treinamento para nós. Procure visitar uma fábrica de cabos. Veja se consegue dar uma ajuda a fazendeiros e a pescadores profissionais. Êles também se servem dos nós. A arte de fazer nós foi uma importante conquista tecnológica e científica do homem primitivo. Alguns museus de Técnicas, Ciência e Antropologia expõe quadros dêsses nós.

Trabalhos Manuais

258 — Construa modelos em miniatura de pontes, mastros, torres de sinalização, etc.

259 — Faça um mastro pequeno para a séde da Patrulha. Ponha um lais da verga, etc.

260 — Falcace tôdas as extremidades dos cabos. Faça aneis de cabo (estropos) para o jôgo das argolas e tenis de convéz.

261 — Faça quadros de nós e estruturas com nós e amarras. Faça o mesmo para costuras e arremates.

262 — Faça um certo número de cabos de 2 metros do tipo usado pelos "Comandos", pelo menos um para cada Escoteiro. Uma das extremidades tem uma alça costurada. Na outra ponta uma cavilha forte de 15 a 20 cm. Quando se juntam os cabos pelas alças e cavilhas, êles ficam bastante fortes para serem usados em escalada, mesmo pelo Escoteiro mais pesado. (Veja 255).

263 — Faça uma escada de cabos.

264 — Faça um "Ensina Grumete". É um cabo fino de 3 a 6 metros de comprimento em que pares de cabos para nós, de 1 metro de comprimento, estão presos a distâncias regulares por uma costura ou enfiados nele por um olhal. Ponha um par de cabos para cada Escoteiro. O cabo fino é amarrado horizontalmente entre dois postes e os cabos de nós pendem para instrução de nós. É usado na Marinha.

265 — Faça um "ginásio de acampamento", um aparelho ou construção de pioneiria que permite subir e descer fazendo as acrobacias que você inventar. Veja **Escotismo para rapazes** página 273.

266 — Faça um album de recortes ilustrado com desenhos e fotos sôbre nós, pioneiria, costuras, amarras e falcaças.

Miscelânea

267 — Descubra quem é o homem que é mais rápido em nós na Patrulha, ou o Escoteiro que conhece maior número de costuras e falcaças. Realize uma competição de fazer embrulhos.

268 — Organize competições de fazer nós com os Escoteiros vendados. O Ensina Grumete (264) é útil para isso.

Variação: Veja quem faz vendado, o maior número de nós diferentes num tempo dado.

269 — Conte uma estória que focalize uma situação onde os nós tenham que ser usados. Veja quem faz o nó correto em primeiro lugar.

270 — Divida os Escoteiros em pares. Em cada par, cada um usa apenas uma das mãos para fazer nós em conjunto. Realize assim uma competição de fazer nós.

Variação: Os pares são vendados.

271 — Os montanhistas as vêzes têm de fazer nós com os dedos enregelados. Realize uma competição de fazer nós, dando a cada Escoteiro o mesmo número de barbantes finos e fazendo os nós com as mãos calçadas de luvas. Êles devem ficar num pé só. Veja quem pode fazer o maior número de nós antes que ponha os dois pés no chão.

272 — Dê a cada Escoteiro um cabo de tamanho idêntico e pedaços de varas ou bambús. Veja qual faz o melhor uso dêste material.

273 — Ponha a venda nos olhos de um Escoteiro de cada vez; passe-lhe um nó. Veja se êle consegue fazer o mesmo nó enquanto ainda vendado.

274 — Tôda a Patrulha é vendada e um certo número de nós são passado em volta. Êsses nós devem ser feitos de memória.

275 — Use o Ensina Grumete (Veja 264) para instrução e competições. (Nunca use barbantes para instrução, exceto por razões especiais como no 271. Veja também o 317 que trata de sinalização).

Alternativa: Veja também Arte do Lenhador em ("200 idéias para Monitores" — 1 a 9).

SERVIÇO AO PRÓXIMO

Ar livre

276 — Pratique controle do tráfego numa rua socegada, usando as bicicletas da Patrulha.

277 — Observe o controle do tráfego pela polícia, o tráfego das visinhança, circulante, e o tráfego com sinalização automática. Faça um esbôço do mapa das redondezas com suas mãos de circulação.

Alternativa: Faça um esbôço de mapa de um cruzamento de tráfego, mostrando como podem ser melhor colocados os locais para travessia de pedestres, as ilhas para pedestres, etc. de forma a permitir uma circulação mais segura.

Trabalhos Manuais

278 — Faça um mapa ilustrado para parede tratando do controle do tráfego e regras de segurança.

279 — Faça um modelo de ruas com miniaturas de sinais de tráfego, carros, pedestres, etc. (Veja em "200 idéias para Monitores" — 90).

Miscelânea

280 — Os Escoteiros que possuem bicicletas podem demonstrar o cuidado com bicicletas e como concertar um furo na câmara de ar e no pneumático.

281 — Organize um questionário sôbre o Código de Trânsito.

Variação: Cada Escoteiro escreve um relatório de acidente.

SINALIZAÇÃO

Escotismo para rapazes (Conversa 7)

NOTA: Mantenha um caderno de sinalização, das mensagens enviadas e recebidas.

282 — Pratique Sinalização numa rua socegada. Os Sinaleiros devem estar tão distantes quanto possível.

283 — Procure fazer sinalização a grandes distâncias, de um monte ou torre para outro, ou através de um lago.

284 — Sinalize com "cigarras elétricas" ligadas por um fio. Os sinaleiros devem estar em locais separados, de forma que um não veja o outro.

285 — Procure fazer sinalização, com bandeiras ou com luzes, de papagaios ou pipas ou pandorgas de papel (Veja 307).

Variação: Faça sinalização com as bandeiras do Código Internacional de Sinais. (Veja 289).

286 — Use tambores para sinalização Morse. Os Sinaleiros devem estar fóra das vistas. Um pequeno bosque entre os dois partidos seria uma grande idéia.

287 — Tente o mesmo que está acima, usando apitos em lugar de tambores.

288 — Tente sinalizar com Heliógrafo (Veja 304)

289 — Erija uma dupla de mastros de sinalização com lâmpadas no tôpo. Pratique à noite, sinalizando a distância de um para outro.

290 — Pratique semáforas com um aparêlho de sinalização (Veja 302).

291 — Tente a sinalização com fumaça, tal como é descrita no **Escotismo para rapazes.**

292 — Tente a sinalização por Morse entre duas estações ligadas por um longo fio de barbante, Dê puxões no cordão para fazer os sinais. Os sinaleiros devem estar fora da visão um do outro. (Isto também pode ser feito dentro da sede).

293 — Sinalize de um barco para outro ou da praia para um barco.

294 — Descubra as melhores cores para as bandeiras de semáfora, experimentando com bandeiras de diferentes cores a grandes distâncias. Fique de encontro aos mais variados fundos e envie mensagens.

295 — Sinalize o nome de uma flor silvestre ou de uma árvore. Organize uma competição para ver quem, em menor tempo, traz de volta a flor ou um ramo da árvore, ou uma fôlha.

Variação: Sinalize para cada um, na sua vez, à noite, o nome de uma estrêla ou constelação. O Vencedor é o Escoteiro que leva menos tempo em apontar a estrêla ou a constelação pedida.

296 — Combine avaliação de distâncias com sinalização. Os Receptores devem avaliar a distância dos transmissores além de escrever a mensagem enviada.

297 — Cada Escoteiro recebe papel e lápis .Sinalize o nome de um objeto visível, por exemplo: "Moinho de vento" e veja quem faz o melhor desenho de um moinho de vento, (use lápis de cores se possível), ou dá a direção da bússula do lugar em que êle se encontra.

Alternativa: Esconda um tesouro e sinalize as direções da bússula para sua localização.

298 — Uma Patrulha que vive próximo do mar deve visitar o quartel da unidade de Guarda Costas para aprender detalhes sôbre a arte de sinalizar. Deve também observar a sinalização entre navios de guerra.

Trabalhos Manuais

299 — Faça conjuntos de Bandeiras para Morse.

300 — Faça conjuntos de Bandeiras para Semáfora.

301 — Faça "cigarras de sinalização" e Manipuladores.

302 — Faça um aparelho para Sinalização para Semáforas à distância, baseado na rotação de dois discos (rodando no mesmo eixo central) ao qual estarão presas as bandeiras. A transmissão de movimento se fará por rodas de bordas côncavas, pregadas aos discos, e conectadas com rodas menores de bordas côncavas, ao nível do transmissor, por meio de cabos costurados como correias de transmissão. As rodas menores colocadas em dois eixos separados, serão movidas por uma manícula na borda.

Variação: Faça um modelo em miniatura do aparelho de sinalização acima.

303 — Espete numa táboa ou quadro grandes e pequenos percevejos de desenho para formar letras do alfabeto morse. Use isto para decifrar mensagens quando vendado.

304 — Faça Heliógrafos (Veja **Escotismo para rapazes**).

305 — Faça modelos de mastros de sinalização com lâmpadas no tôpo para sinalização morse.

Variação: Faça os mastros acima mas no tamanho normal para usar ao ar livre. Os mastros podem ser feitos em seções com juntas, para serem portáteis. As lâmpadas do tôpo (no modêlo ou no tamanho normal) serão ligadas por fios a manipuladores. Êstes mastros também podem ter adriças para hastear as bandeiras do Código Internacional de sinais.

306 — Cole fósforos formando as letras de semáfora numa táboa para serem usadas por escoteiros vendados.

307 — Faça Papagaios de papel grandes (Pipas ou pandorgas) que possam levar lâmpadas ou Bandeiras para sinalização.

308 — Obtenha o maior comprimento de fio que seja possível e enrole-o num carretel ou tambor. Ligue êste fio a um par de manipuladores e cigarras.

309 — Faça modelos de navios até a linha dágua ou modelos sólidos de aviões. Ligue fios elétricos a êles com pequenas lâmpadas de lanterna elética, de modo que se possa fazer sinalização de um navio ou avião para o outro, quando ligados a manipuladores.

310 — Faça um conjunto de Bandeiras do Código Internacional de Sinais em miniatura. Devem ser usadas num modêlo de mastro de sinalização.

311 — Faça uma carta mural mostrando o alfabeto Morse e semafórico.

312 — Faça um conjunto de cartões com sinais semafóricos ou de morse. Ponha apenas uma letra em cada cartão. Faça um

bom número dêstes cartões para que sejam úteis com a finalidade de adestramento.

313 — Faça uma engenhoca para criar códigos secretos. Serão dois discos que rodam num eixo comum. O Alfabeto comum esta num disco e o alfabeto morse ou semafórico no outro disco. Após fixá-los numa certa posição, use-os lendo de um disco para o outro.

314 — Faça uma gravura que sinalize em morse. Obtenha uma gravura ou fotografia de um navio ou avião ou de uma vista de uma montanha. Monte a gravura ou foto na bôca de uma caixa de madeira que será pendurada na parede quando em uso. Ponha na posição conveniente pequenas lâmpadas elétricas por trás da gravura. Faça com um alfinete grosso, perfurações da gravura em lugares convenientes, de modo que as luzes brilharão no mastro, no avião ou no alto da montanha, Ligue estas lâmpadas por fios a manipuladores. Os sinais serão feitos então, na sede às escuras, de um avião para outro, ou de um navio para outro, ou ainda entre as montanhas. Ou simplesmente de um dêsses lugares para os Escoteiros.

Miscelânea

315 — Pratique sinalização batendo com as palpebras, batendo na parede de uma sala para outra, ou batendo numa mesa com os dedos. Um dedo representa um pouco e dois dedos ou o dedo de outra mão, um traço. Sentem-se em volta de uma mesa e vejam se um escoteiro pode sinalizar para outro com qualquer processo que não seja descoberto.

316 — Sinalize uma letra de cada vez. Os Escoteiros tem de escrever um nome de um avião, de um animal, de um pássaro, de um carro, de uma flor, de uma montanha, de um rio, de uma pessoa, que comece com esta letra. Dê um limite de tempo para escrever todos os 8 nomes. Faça disto uma competição.

Variação: Sinalize um Grupo de letras. Os Escoteiros devem desenhar objetos cujo nome principia com êste grupo de letras.

317 — Sinalize um nome de nó. Veja quem o faz primeiro. O mesmo com o nome de uma bandeira e veja quem a desenha primeiro. Sinalize o nome de um totem de patrulha. Veja quem primeiro faz um desenho colorido das fitas desta patrulha.

318 — Sinalize grupos de 3 letras. Elas devem ser escritas. Veja quantas palavras podem ser escritas usando as 3 letras em cada palavra, num tempo dado

319 — Os Escoteiros ficam parados ou correm em círculo para esta atividade. Diz-se a êles que devem sentar-se imediatamente quando determinada letra fôr sinalizada. Esta letra estará no meio de uma mensagem, ou várias letras sinalizadas. Veja quem se senta primeiro.

320 — Sinalize os detalhes de uma rota feita por um avião ou navio. Cada Escoteiro deve reproduzir esta rota sôbre um papel numa dada escala.

321 — Divida a Patrulha em metades. Diga a cada metade que pense em uma sentença que contenha tôdas as letras do alfabeto. Depois êles devem sinalizar a sentença para a outra metade Veja quem consegue fazer primeiro.

322 — Sinalize o nome de uma Constelação. Cada Escoteiro, desenha, se possível, esta constelação de memória.

Variação: Sinalize o nome de um tipo de nuvem, ou de um tipo de navio a vela. Os Escoteiros devem desenhá-los de memória.

323 — Tente fazer sinalização pela sombra. Só pode ser observada a sombra do sinaleiro.

Alternativa: Use os cartões sugeridos em 312 para jogos do Kim ou jogos de fazer palavras.

324 — Divida a Patrulha em metades. Forme-as em duas linhas uma de frente para a outra, mas afastadas uma certa distância e com um objeto entre êles. Cada dois Escoteiros (um de cada metade) recebem um grupo de três letras como seu nome em código. Quando sinalizado êste grupo de letras, os dois es-

coteiros, um de cada metade, correm e procuram apanhar o objeto primeiro. Vence quem o apanha.

325 — Obtenha dois catálogos de telefones ou dois Atlas geográficos iguais. Sinalize o nome de um assinante, ou o nome de um lugar ou país. A metade da Patrulha que primeiro encontrar o número do telefone, ou o lugar ou país sinalizado, vence pontos.

326 — Sinalize as parcelas de uma simples soma. Os escoteiros a recebem, e o primeiro a dar uma resposta correta vence.

327 — Sinalize uma mensagem num código secreto. Veja quem a decifra primeiro. (Veja 313).

Variação: Divida a Patrulha em pares. Cada par deve escrever uma mensagem em código. Devem então trocar de mensagens. Veja quem a decifra primeiro. Tôdas as mensagens devem ter o mesmo número de palavras.

328 — Sinalize o número de uma Lei Escoteira. Veja quem é o primeiro a repetí-la corretamente.

329 — Faça uma sinalização a "longa distância", usando os receptores e binóculo ao contrário, de modo a ver os sinaleiros diminuídos.

330 — Esconda um pequeno objeto e sinalize as indicações para encontrá-lo, se possível num código secreto (Veja 313). Veja quem o encontra primeiro.

331 — Sinalize o nome de um objeto. Aquêle que o toca primeiro ganha um ponto para a metade da Patrulha ou dupla.

332 — Sinalize a posição de um navio que está afundando dando as indicações de duas direções de bússula, partindo de dois pontos dados, que se cruzam no local do naufrágio. Veja quem primeiro o localiza num mapa ou carta marítima, espetando no local um alfinete. (A localização de um acampamento, de um acidente, de um crime, pode ser dada da mesma maneira).

NOTA: Descubra quem é o melhor sinaleiro de sua Patrulha e mande um desafio para outra Patrulha. (Veja 242, 398).

SINAIS DE PISTA E LINGUAGEM DE SINAIS

Escotismo para rapazes (Conversa 4)

Ar livre

333 — Dê em linguagem de sinais as indicações que levem a achar um tesouro. Faça duas cópias e as esconda em diferentes lugares. Divida a Patrulha em metades e faça uma competição para ver quem primeiro acha o tesouro.

Trabalhos manuais

334 — Para decorar as paredes do local da Patrulha, pinte sinais escoteiros ou sinais da escrita dos índios Pele Vermelha, em côres brilhantes sôbre velhos pedaços de lona de barracas.

335 — Faça um dicionário de linguagem em sinais ou desenhos. A Patrulha pode inventar a sua linguagem secreta por êste meio e usá-la na livro diário da Patrulha.

336 — Monte com fósforos colados numa táboa os sinais escoteiros. Use isto com os Escoteiros vendados.

Miscelânea

337 — Com o taboleiro sugerido no 336, faça uma competição para ver quem é mais rápido em reconhecer um sinal pelo toque, quando vendado.

338 — Cada Escoteiro escreve uma curta estória em linguagem de sinais. Todos devem usar o mesmo número de palavras. Troquem entre si e veja quem decifra a estória primeiro.

339 — Pratique a assinatura de nomes e cargos na linguagem de sinais como está no **Escotismo para rapazes.**

340 — Sinalize a significação de um sinal de pista e veja quem o desenha em primeiro lugar. Por exemplo: sinalize — "Não seguir por esta estrada" e os escoteiros fazem um X.

341 — Veja qual o membro da Patrulha que escreve o maior número de sinais de memória.

BASTÃO ESCOTEIRO

Escotismo para rapazes (Conversa 4)

Ar livre

NOTA: Apesar do uso do Bastão escoteiro não fazer parte das provas de Classe, e de ser cada vez menor seu uso no mundo, B.-P. é bem claro em dizer que todos os Escoteiros devem conhecer o maior número de usos que fôr possível para o Bastão Escoteiro.

342 — Pratique sentir com o Bastão Escoteiro qual o caminho que deve seguir quando no mato ou entre árvores, quer no escuro, quer quando vendado.

343 — Pratique a escalada de encostas em forte declive ou saltar cêrcas com vara usando o Bastão Escoteiro (Veja **Escotismo para rapazes**).

344 — Tente usar bastões escoteiros como caniços para pescar.

Alternativa: Pratique fazer barreiras com bastões para manter uma multidão fora de um limite. (A metade de uma Patrulha contra o resto).

Trabalhos Manuais

345 — Ponha bandoleiras para levar o bastão.

346 — Faça um bastão ornamentado para a bandeirola da Patrulha, ou para ser o bastão do Monitor.

347 — Entalhe e decore os bastões.

Miscelânea

348 — Ponha um pequeno objeto ou "tesouro" no chão da sede. Procure encontrá-lo vendado, "sentindo o caminho" com um bastão.

349 — Faça uma esgrima de bastões ou uma luta de paus, usando os bastões. Procure usar proteção para a cabeça e várias partes do corpo, como na esgrima.

350 — Pratique os exercícios de ordem unida com bastão, e as saudações com bastão.

SEGUIR PISTAS

Escotismo para rapazes (Conversa 11)

Ar livre

351 — Faça uma pista com barbante ou cabo. Ponha a venda em um Escoteiro e veja quanto tempo demora para chegar ao fim. Faça disso uma competição.

352 — Faça uma pista marcando árvores com riscos de giz verde e castanho.

353 — Faça uma pista da natureza, usando nós no capim, pedras, galhos, etc. Caçadas de tesouro ou caçadas de espiões podem ser combinadas com esta pista. Use também os sinais escoteiros para isso.

354 — Use as bicicletas da Patrulha para criar problemas de seguir pista. Estude os sinais feitos por diferentes tipos de pneumáticos.

355 — Faça uma pista pelas ruas pondo pequenos sinais de pista de giz. Use os sinais escoteiros para isso.

356 — Descubra um local com areia. Cada metade da Patrulha, na sua vez, faz uma curta cena na areia, enquanto a outra metade está num local de onde não possa vê-la. Esta segunda metade deve depois dizer o que aconteceu pela leitura dos sinais ou das marcas das pegadas na areia. Para economizar tempo as duas metades podem representar suas cenas ao mesmo tempo, em locais diferentes, e depois trocar de locais.

NOTA: A maioria das sugestões pode ser feita em competições.

Trabalhos manuais

357 — Invente e construa uma coisa que quando rebocada deixe uma pista.

358 — Faça um caixote amplo que contenha areia. Use isto para problemas de pistas na sede.

359 — Faça um álbum de recortes com problemas de pistas. Êste deve ser ilustrado. Deve haver também desenhos de pegadas de animais e de pássaros. (Também das pistas dos desenhos feitas pelas diferentes marcas de pneumáticos.

Miscelânea

360 — Se a séde é bastante grande faça uma pista interna. Faça também pista de barbante para ser seguida quando vendados. Aproveite isto para a caça ao tesouro.

361 — Desenhe problemas de pista no papel. Troquem uns com os outros e veja quem primeiro resolve o problema.

362 — Uma metade da Patrulha deixa a séde. O resto faz a representação de um crime, deixando indícios. Os outros devem deduzir pelos indícios o que ocorreu.

Variação: Faça pequenas mudanças no uniforme de um Escoteiro ou no local da Patrulha em vêz de representar um crime. Depois continue como acima.

ESTUDO DA NATUREZA E ARTES MATEIRAS

Escotismo para rapazes (Conversas 5,14,15,16)

Ar livre

363 — Visite um horto florestal ou um jardim botânico. Veja quantas variedades de plantas, árvores e flores sao conhecidas pela Patrulha.

364 — Visite, com a mesma finalidade, um Aquário, um Aviário ou um jardim zoológico.

365 — Visite um museu de História Natural.

366 — Visite uma estação meteorológica.

367 — Visite um local em que se está fazendo reflorestamento ou plantio de árvores.

368 — Estude as pegadas de uma ave ou de um animal na areia.

369 — Explore um rio, lago, corrente ou açude local, para o estudo da vida na natureza, flora ou fauna.

370 — Obtenha um pequeno telescópio e tente a observação de estrelas e planetas numa noite clara (Veja em "200 Idéias para Monitores" — 62).

371 — Descubra quantas formações de nuvens são conhecidas pela Patrulha e que espécie de tempo elas predizem.

372 — Ponha termômetros de máxima e mínima em papagaios de papel (Pipas ou pandorgas) e veja como a temperatura do ar varia com a altitude. Ou leve quando excursionar um aneroide de bolso, barômetro e termômetro, para anotar os resultados, principalmente quando excursionando na montanha.

373 — Procure fazer a observação de pássaros e outros animais, grandes ou pequenos que se encontram nos descampados ou florestas. Procure tirar fotografias enquanto observando-os.

374 — Mande os Escoteiros aos pares para o ar livre e veja quem trás de volta a mais variada coleção de folhas, ramos, ou flores. Faça uma competição de identificação.

375 — Vá para o ar livre no escuro e faça uma competição de camuflagem. Cada Escoteiro, na sua vez, fica de pé diante de uma árvore ou moita. Êle dependerá da maneira com que se confunda com o fundo, pois não estará escondido por trás de coisa alguma. Veja a que distância a Patrulha chega dêle antes que o descubra.

376 — Faça uma competição para ver quem pode se mover silenciosamente no campo, quer de dia quer de noite, sem ser ouvido ou visto. Tente vários métodos de caminhar e de se arrastar.

377 — Organize excursões para estudar coisas como pássaros, borboletas e vida dos insetos. Também para estudar geologia, árvores, flores silvestres, ou colecionar conchas e algas aqua-

ticas. Procure também plantas medicinais e comestíveis, ou congumelos venenosos, etc. (Veja em "200 Idéias para Monitores" 151 e neste livro 295).

NOTA: Há muitos livros ilustrados nas livrarias sôbre vários aspectos da História Natural. Fale com seu Chefe ou vá procurá-los nas Bibliotecas e depois consulte a Tropa sôbre a possibilidade de comprá-los.

Trabalhos Manuais.

378 — Colecione cartões postais e fotografias em cores de animais, pássaros, peixes, insetos, borboletas e mariposas, árvores, flores silvestres, etc.

379 — Faça um álbum de flores prensadas.

380 — Faça um álbum de impressões de folhas.

Variação: Faça moldes de gesso de impressões de folhas em plasticina ou barro.

381 — Faça um álbum semelhante de plantas comestíveis e de ervas e flores medicinais.

382 — Faça um diário de observações sôbre o modo de comportar-se da natureza e as artes mateiras.

383 — Colecione ou desenhe gravuras grandes de árvores para serem usadas como quadros murais.

384 — Faça um quadro mural mostrando fotografias de nuvens e a Escala Beauford do Vento.

385 — Faça um estação meteorológica da Patrulha com Barômetro, pluviómetro, anemómetro e catavento (Veja 366).

Alternativa: Faça um álbum de recortes meteorológicos com desenhos de nuvens, frentes, Mapas meteorológicos, etc.

386 — Mantenha um diário de observação do tempo, com observações dia a dia ou em horas certas, mais de uma vez por dia.

387 — Faça e colecione moldes em gesso de pegadas e rastros de animais e aves.

388 — Comece um Museu de História Natural (Cada Patrulha pode ser responsável por uma parte dêle).

389 — Organize e conserve um pequeno jardim.

390 — Faça Dioramas mostrando animais, etc, em seu ambiente natural.

Miscelânea

391 — Faça o Jôgo do Kim com os cartões postais do 378.

392 — Aprenda tudo o que puder sôbre o animal ou ave que é o Totem de sua Patrulha. Ponha as informações que conseguir no Livro Diário da Patrulha ou num Quadro mural.

393 — Use o livro de flores imprensadas, etc. (Veja 379, 380 e 381). Veja quantos Escoteiros podem identificá-las. (Veja também 378).

394 — Colecione um certo número de folhas ou flores com forte odor. Cada Escoteiro, na sua vez, tem que identificá-la pelo cheiro, quando vendado.

395 — Faça uma cópia da Escala Beauford de Ventos. Pendure na parede e deixe um certo número de minutos para cada Escoteiro memorisá-la. Veja quem pode escrever a cópia mais certa de memória.

396 — Um jôgo para uma noite de ventania. Divida os Escoteiros em pares e peça-lhes para escreverem de que direção está soprando o vento, sem ter antes ido lá fora. Êles devem também estimar sua fôrça de acôrdo com a Escala Beauford. Vá depois ao ar livre e verifique, no anemômetro e no catavento.

397 — Faça uma lista de memór a das plantas comestíveis e medicinais. Dê breves detalhes de como podem ser usadas.

398 — Sinalize o nome de uma árvore e cada Escoteiro então faz o desenho de sua folha, e da árvore também, se fôr possível.

Variação: Veja quantos tipos de folhas de árvores o Escoteiro pode desenhar de memória.

399 — Veja quantos tipos de nuvens cada Escoteiro pode nomear e desenhar. O tipo de tempo associado a cada nuvem, também. pode ser indicado.

Variação: Mostre à Patrulha fotografias de nuvens. Veja quantos podem reconhecê-las. Faça o mesmo para constelações. (Veja em "200 Idéias para Monitores" — 62).

400 — Veja quantos diferentes gritos de chamada de animais de Patrulha podem ser feitos e reconhecidos.

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
EDITÔRA ESCOTEIRA