

Guia do Escoteiro



2ª Classe

Este Guia pertence a:

Nome: _____

Grupo Escoteiro: _____ Nº.: _____ Patrulha: _____

Endereço: _____ Bairro: _____

Cidade: _____ UF: _____ CEP: _____ Fone: _____

E-mail: _____ Promessa: ____/ ____/ ____



Controle de Etapas

Etapa	Avaliada por	Data	Observação
Fraternidade Escoteira			
1.7 - Hino Alerta			
1.8 - UEB			
1.9 - Estrut. do Escotismo no Brasil			
1.10 - História do Escotismo no Brasil			
1.11 - Visita a Grupo Escoteiro			
Segurança			
2.3 - Estojo de primeiros Socorros			
2.4 - Primeiros Socorros			
2.5 - Ataduras e tipóias			
2.6 - Facão e machadinha			
2.7 - Lampião e fogareiro			
Comunidade			
3.4 - Realizar uma das proposições			
3.5 - Reunião de Patrulha em casa			
Ar Livre			
4.3 - Providências caso se perca			
4.4 - Observação e avaliação			
4.5 - Modalidades Básicas e Ar			
4.6 - Modalidade do Mar			
Técnicas Escoteiras			
5.3 - Realizar as proposições			
a) acender uma fogueira			
b) Armar uma barraca			
c) Cozinhar uma refeição			
d) Saber falçar cabos			
e) Saber fazer e aplicar os nós			
f) Saber fazer e aplicar as amarras			
g) Projetar uma cozinha de campo			
Comunicação			
6.2 - História da Patrulha			
Valores			
7.4 - Religião			
7.5 - Desenvolvimento pessoal			

2ª CLASSE

1. Fraternidade Escoteira:

- 1.7 - Cantar sozinho ou em coro o Hino Alerta;
- 1.8 - Conhecer a União dos Escoteiros do Brasil;
- 1.9 - Conhecer a estrutura do Escotismo no Brasil.
- 1.10 - Conhecer a história do Escotismo no Brasil;
- 1.11 - Visitar um outro Grupo Escoteiro e/ou participar de uma atividade de sua área ou regional ou nacional.

2. Segurança:

- 2.3 - Organizar um estojo de primeiros socorros para uma excursão;
- 2.4 - Conhecer os cuidados de primeiros socorros nos casos de picadas de insetos e cobras, desmaios, queimaduras e ferimentos leves;
- 2.5 - Saber aplicar ataduras e tipóias;
- 2.6 - Saber utilizar com segurança a machadinha ou facão;
- 2.7 - Saber usar com segurança o lampião e o fogareiro.

3. Comunidade:

- 3.4 - Realizar uma das seguintes proposições:
 - a) Mostrar habilidade de guiar e dar informações a estranhos e ter conhecimento dos transportes públicos, lugares de interesse ou de importância, saber localizar hospitais, delegacias, corpo de bombeiros e telefones públicos próximos de sua sede escoteira ou de sua residência;
 - b) Juntamente com sua patrulha, desenvolver um projeto de recreação num orfanato ou estabelecimento congênere;
 - c) Fazer um pequeno esboço de seu bairro indicando as principais ruas e os principais serviços públicos existentes;
 - d) Tomar parte em qualquer forma de serviço voluntário fora de atividades escoteiras, tendo uma participação ativa, de pelo menos 3 horas, consecutivas ou não.
- 3.5 - Organizar uma pequena reunião para sua patrulha em sua casa, tomando as seguintes providências:
 - a) Preparar os convites;
 - b) Preparar um pequeno lanche;
 - c) Preparar o local adequadamente;
 - d) Apresentar algo de diferente para seus convidados;
 - e) Deixar tudo limpo ao terminar a reunião.

4. Ar Livre:

- 4.3 - Saber como proceder caso se perca em uma floresta ou montanha;
- 4.4 - Observação e avaliação: cumprir 4 das proposições abaixo:
 - a) Montar ou seguir uma pista de 500 metros onde sejam aplicados sinais de pista, com pelo menos 8 tipos diferentes de sinais;
 - b) Conhecer os indicadores naturais de previsão do tempo;
 - c) Rastrear pelo menos 800 metros sem ser visto;
 - d) Saber montar pegadas em gesso;
 - e) Descrever 16 objetos num jogo do KIM de 24 objetos diferentes;
 - f) Jogar uma partida de xadrez, demonstrando que conhece as regras básicas;
 - g) Ser capaz de deduzir uma estória lógica a partir de uma cena montada antecipadamente pela Chefia.
- 4.5 - Somente para as Modalidades Básica e do Ar: ter participado de pelo menos 3 excursões e/ou acampamentos.
- 4.6 - Somente para a Modalidade do Mar: ter participado de pelo menos:
 - a) Duas excursões ou atividades embarcadas;
 - b) Um cruzeiro escoteiro ou regata oficialmente reconhecida;
 - c) Um acampamento.

5. Técnicas Escoteiras

5.3 - Realizar as seguintes proposições:

- a) Acender uma fogueira e fazer uma bebida quente sobre a mesma, **sem prejudicar a flora**;
- b) Armar uma barraca com o auxílio de mais dois companheiros;
- c) Cozinhar uma refeição simples em um fogareiro;
- d) Saber falçar cabos;
- e) Saber fazer e aplicar os seguintes nós: aselha, catau, volta do fiel, volta da ribeira e volta redonda com cotes;
- f) Saber fazer e aplicar as amarras paralela, quadrada e diagonal;
- g) Projetar uma cozinha de campo com no mínimo toldo, mesa e fogão e, com auxílio de sua patrulha, montá-la.

6. Comunicação

6.2 - Apresentar, para sua patrulha, a história de sua Patrulha.

7. Valores:

7.4 - Demonstrar que vem cumprindo satisfatoriamente os preceitos de sua religião;

7.5 - Ter se desenvolvido desde sua Promessa, nos seguintes aspectos: responsabilidade, lealdade, cortesia, sinceridade e auto-controle, levando-se em conta seu desenvolvimento e maturidade.

Observação: Essa etapa é a última a ser conquistada.

1.7 - Hino Alerta

Abaixo você encontrara o Hino da União dos Escoteiros do Brasil (UEB).
Todos nós sabemos contá-lo com muito orgulho.

Alerta

(Letra e música de Benevenuto Cellini)

Ra-ta-plan! Do arrebol, Escoteiros, vede a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol do Brasil que nos conduz!
Alerta, ó escoteiros do Brasil, Alerta!
Erguei para o ideal os corações em flor!
Ó mocidade ao sol da Pátria já desperta:
À pátria consagrai o vosso eterno amor!
Por entre os densos bosques e vergéis floridos,
Ecoem as nossas vozes de alegria intensa
E pelos campos fora, em cânticos sentidos,
Ressoe um hino avante à nossa Pátria imensa!
Alerta! Alerta! Sempre alerta!
Um, dois! Um, dois, um!
Ra-ta-plan! Do arrebol, Escoteiros, vede a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol do Brasil que nos conduz!

Unindo o passo firme à trilha do dever,
Tendo um Brasil feliz por nosso escopo e norte,
Façamos o futuro, em flores antever
A nova geração, jovial, confiante e forte!
Mas, se algum dia, acaso, a pátria estremecida,
De súbito bradar: Alerta! Ó escoteiros!
Alerta respondendo, à Pátria nossas vidas
E as almas entregar, iremos, prazenteiros!
Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Um, dois! Um, dois, um!
Ra-ta-plan! Do arrebol, Escoteiros, vede a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol do Brasil que nos conduz!

1.8 - UEB

A **União dos Escoteiros do Brasil, UEB**, fundada em 4 de novembro de 1924, é uma sociedade civil de âmbito nacional, de direito privado e sem fins lucrativos, de caráter educacional, cultural, beneficente e filantrópico, reconhecida de utilidade pública, que congrega todos quantos pratiquem o Escotismo no Brasil.

O Escotismo só pode ser praticado no Brasil por pessoas físicas ou jurídicas autorizadas pela UEB, como asseguram o Decreto Nº 5.497 de 23 de julho de 1928 e o Decreto-Lei Nº 8.828 de 24 de janeiro de 1946.

A UEB, desde sua fundação, é titular do registro internacional junto à Organização Mundial do Movimento Escoteiro, possuindo exclusividade para a implementação, coordenação e prática do Escotismo no Brasil.

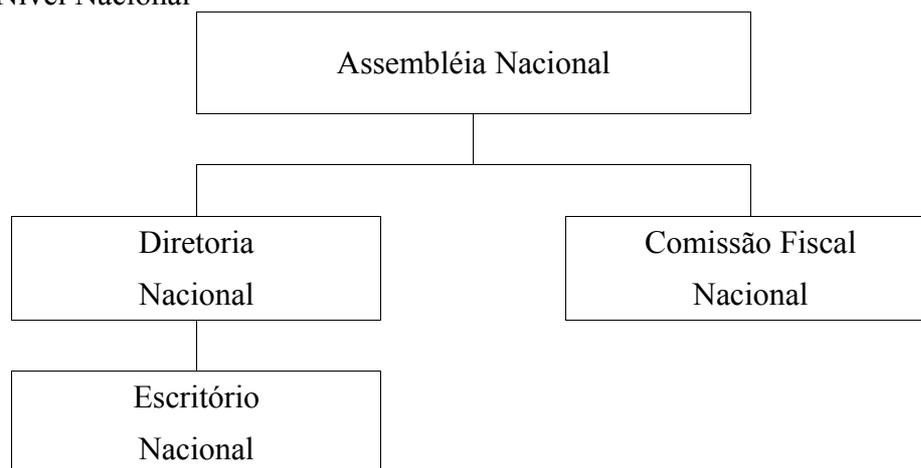
A UEB está organizada em 3 Níveis:

- a) o NACIONAL, com autoridade em todo o Território Nacional;
- b) o REGIONAL, denominado Região Escoteira, podendo abranger uma ou mais Unidades da Federação, ou parte delas, com autoridade sobre a área que lhe for fixada; e,
- c) o LOCAL, constituído pelos Grupos Escoteiros e Seções Escoteiras Autônomas, que são as organizações locais para a prática do Escotismo.

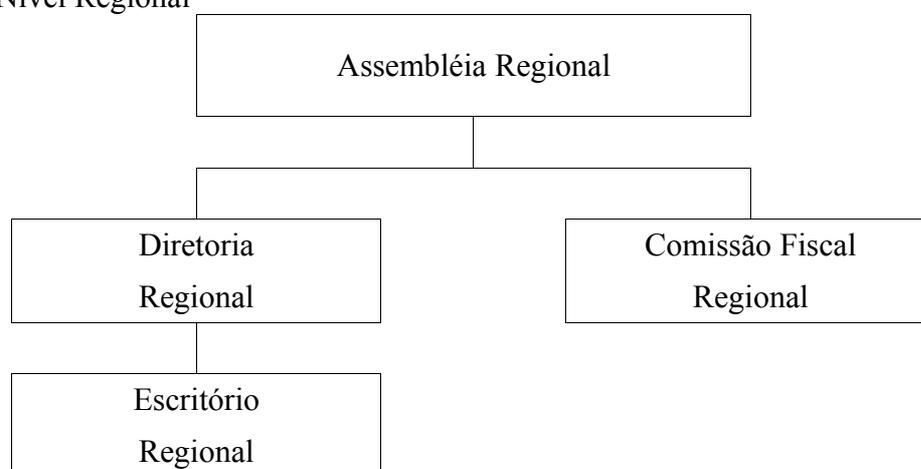
Todos os Níveis regem-se pelo Estatuto da União dos Escoteiros do Brasil, pelo POR - Princípios, Organização e Regras da UEB e pelos regulamentos e normas que lhes forem aplicáveis.

1.9 - Estrutura do Escotismo no Brasil

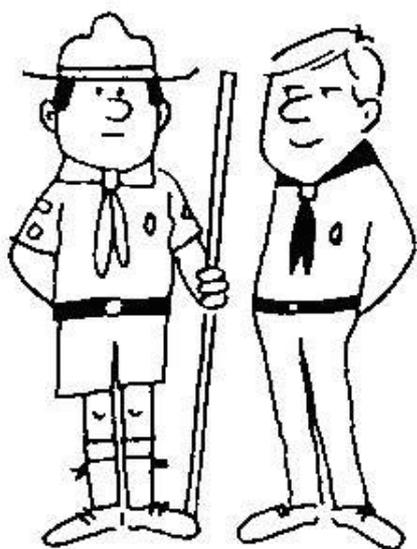
Nível Nacional



Nível Regional



1.10 - História do Escotismo no Brasil



1910 - Funda-se no Rio de Janeiro o “Centro de Boy Scouts do Brasil”, organizado por suboficiais do encouraçado “Minas Gerais”, que na Inglaterra haviam estado em contato com o Movimento Escoteiro, recém criado por B-P.

1914 - É fundada, em 29 de novembro, em São Paulo, a Associação Brasileira de Escoteiros, nela tomando parte elementos de destaque no Estado. Sob a orientação da A. B. E. O escotismo propaga-se a todos os estados, sendo organizadas as entidades escoteiras estaduais.

1914 - Documentos comprovam que a Associação Brasileira de Escoteiros, com sede em São Paulo, já mantinha Tropas de Escoteiros em alguns Grupos Escoteiros em diversos Estados, chamando de Bruninhas às suas irmãs menores, incorporadas posteriormente.

1921 - Funda-se no Rio a Confederação Brasileira dos Escoteiros do Mar.

1922 - Realiza-se o 1º Ajuri Escoteiro Nacional, no Rio de Janeiro, conjuntamente com o 1º Congresso Escoteiro Nacional, cujas teses são reunidas num livro. O Centenário da Independência é comemorado com concentrações escoteiras, reunindo a de São Paulo 10.000 elementos.

1924 - Funda-se a União de Escoteiros do Brasil (UEB) por iniciativa da Confederação dos Escoteiros do Mar, Associação de Escoteiros Católicos, Federação dos Escoteiros do Brasil e Federação dos Escoteiros Fluminenses. Uma delegação da UEB comparece à Conferência Mundial

de Escoteiros e ao “Jamboree” Mundial Escoteiro realizado em Copenhague, na Dinamarca.

1928 - O Governo Federal, por Decreto Nº 5.497, de 23 de julho, reconhece a UEB como instituição de utilidade pública e como dirigente do Escotismo Nacional. Em 23 de outubro, é organizada a Federação Mineira de Escoteiros.

1929 - A UEB envia uma delegação de 53 escoteiros e 7 chefes ao “Jamboree” Mundial Escoteiro, na Inglaterra, comemorativo da maioria do Movimento Escoteiro, visitando a delegação Portugal, Espanha, França e Bélgica. O Governo do Estado do Rio cria a Associação Escolar do Escotismo.

1936 - As entidades existentes no Distrito Federal reúnem-se fundando a Federação Carioca de Escoteiros, a 19 de março. Em 24 de julho é criada a C. B. E. T., Departamento de Terra da UEB. A UEB comemora seu 12º aniversário com uma concentração no Rio e um Congresso Escoteiro.

1939 - Realiza-se em junho o Ajuri Escoteiro Interestadual da Quinta da Boa Vista, inaugurado pelo Sr. Presidente da República, com a presença de 4.000 escoteiros.

1941- A 8 de janeiro falece em Nairobi, Quênia, África Oriental, o Chefe Mundial do Escotismo, Lord Baden-Powell of Gilwell. Realiza-se de janeiro a fevereiro a grande excursão dos Escoteiros do Distrito Federal, Estado do Rio, Espírito Santo, Minas Gerais, São Paulo e Paraná, do Rio de Janeiro ao Rio Grande do Sul.

1945 - De 6 a 13 de março reúne-se a 1º Assembléia Nacional Escoteira.

1946 - A União dos Escoteiros do Brasil é reconhecida pelo Governo Federal, como instituição destinada à educação extra-escolar pelo Decreto-lei Nº 8.228, de 24 de janeiro de 1946.

1947 - De 19 a 26 de junho é inaugurado o Campo Escolar Nacional de Itatiaia, no Parque Nacional de Itatiaia, com a realização do 1º Curso Básico para Chefes Escoteiros, com a participação de chefes brasileiros e estrangeiros.

1949 - De 9 a 20 de julho, realiza-se 1º Curso de Chefes Escoteiros da Insígnia da Madeira, em São Paulo, sob a direção do Chefe Salvador Fernandez Bertran.

1950 - A 22 de abril é aprovada a unificação do Movimento Escoteiro Nacional pela 6º Assembléia Nacional Escoteira, da União dos Escoteiros do Brasil.

1951 - Em agosto uma delegação de 12 escoteiros brasileiros toma parte no Jamboree Mundial Escoteiro da Áustria. Em dezembro inaugura-se o “Chalé do chefe”, no Campo Escola Nacional de Itatiaia, realizando-se, ali, o 1º Acampamento Nacional de Chefes.

1953 - De 22 a 24 de janeiro realiza-se em São Paulo, a 1ª Conferência Nacional de Escotismo, promovida pela União dos Escoteiros do Brasil. Realiza-se em São Paulo o 2º Curso da Insígnia da Madeira.

1954 - Em comemoração ao quarto centenário da cidade de São Paulo, realiza-se em Santo Amaro, na capital paulista, no mês de julho, o Acampamento Internacional de Patrulhas,

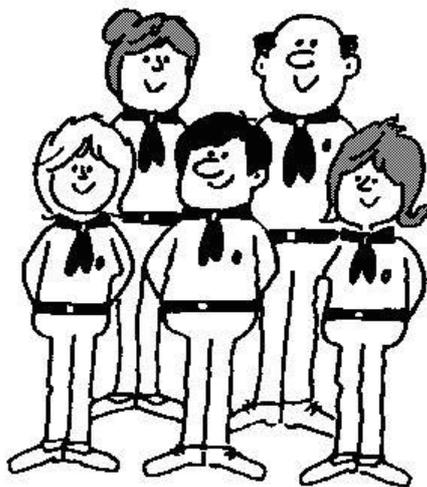
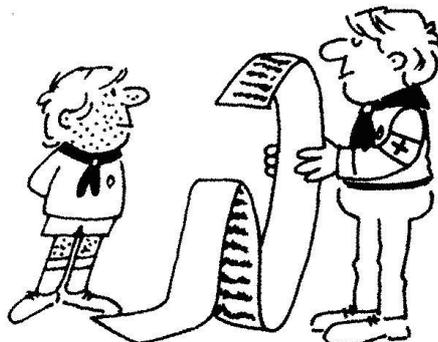
congregando escoteiros do Brasil e de diversos países.

1955 - Realiza-se em Teresópolis o 3º Curso da Insígnia da Madeira.

1956 - Pela IX Assembléia Nacional Escoteira são aprovados os novos estatutos da U. E. B., em sessão realizada a 29 de fevereiro. E julho realiza-se em Teresópolis o 4º Curso da Insígnia da Madeira.

1957 - É comemorado o Centenário do nascimento de B-P, e o Cinquentenário da criação do Movimento Escoteiro, com o Ajuri Nacional, na Ilha do Governador, Rio de Janeiro, de 14 a 24 de fevereiro. No mesmo mês reuniu-se na Capital Federal a IV Assembléia Interamericana de Escotismo. Uma delegação de Chefes, Pioneiros e Escoteiros, participou do Jamboree do Jubileu, em Sutton Park, Inglaterra, em agosto.

1958 - Teve lugar em Porto Alegre o 5º Curso da Insígnia da Madeira.



1958 - Constituiu-se numa data história para o Escotismo brasileiro, a vinda de Lady Baden-Powell (Chefe Guia Mundial) ao Brasil, visitando várias capitais e participando de atividades com escoteiros e guias.

1959 - Em Petrópolis, em julho, realiza-se o 6º Curso da Insígnia da Madeira.

1960 - Em julho realizou-se no Rio de Janeiro o Acampamento Internacional de Patrulhas, comemorativo do Cinquentenário do Escotismo no Brasil. Em outubro e novembro, no Rio Grande do Sul, o Curso “Treinando a Equipe” e a “Conferência do Adestramento”, de caráter internacional, sob a direção do Chefe de Gilwell, John Thurman.

1968 - A UEB autoriza o primeiro Clã Misto no Brasil, em caráter experimental.

1979 a 1984 - É oficializada a co-educação nos diversos ramos do Escotismo Brasileiro, admitindo-se Alcatéias Paralelas ou Mistas, Tropas de Escoteiros e de Guias Escoteiras em paralelo às tropas masculinas assim como Clãs Mistos.

1981 - É realizado em Porto Alegre o IV Jamboree Panamericano, pela primeira vez com a presença de moças, e em 1983 o Jamboree Mundial do Canadá oficializada a co-educação nesses grandes eventos mundiais.

1985 - IV Ajuri Nacional, em Cotia-SP, em julho.

1986 - Jamboree Farroupilha, em Osório-RS, em janeiro.

1990 - V Ajuri Nacional, em Osório-RS, em janeiro.

1992 - Jamboree Colombo, em comemoração aos 500 anos do descobrimento da América, em Osório-RS, em janeiro.

1993 - Realização da 44ª Reunião do Conselho Nacional, em Belo Horizonte-MG, em abril.

1994 - Realização da 1ª Assembléia Nacional, em São Vicente-SP, com profundas modificações na estrutura organizacional da UEB.

1995 - Realização do 1º Congresso Escoteiro Nacional, em Joinville-SC, de 02 a 05 de novembro, incluindo a 2ª Assembléia Nacional, marcando o início de uma série de transformações no Escotismo brasileiro.

1996 - Aprovada a implantação de tropas mistas / patrulhas mistas nos ramos Escoteiros e Sênior.

1998 – Realização do 1º Jamboree Nacional em Navegantes-SC, de 25 a 31 de janeiro, reunindo mais de 2.400 jovens e escotistas, dos ramos Escoteiro, Sênior e Pioneiro.

1.11 - Visita a Grupo Escoteiro

O Escotismo não se restringe apenas à sua Tropa. Há muitos irmãos Escoteiros no seu Grupo e Região.

Vamos conhecer um pouco mais deste Movimento e ampliar nossas amizades.

Antes de visitar outro Grupo Escoteiro peça autorização a seu Chefe e procure ter certeza que eles poderão recebê-lo. Ao Chegar ao Grupo escolhido, apresente-se ao Diretor Presidente do Grupo ou ao Chefe da Seção que estiver em reunião. Explique a razão de sua visita e peça autorização para assistir a reunião.

Ao terminar sua visita agradeça ao Chefe e se despeça de seus companheiros.

Você deverá apresentar ao seu Chefe um relatório da visita feita.

Não se esqueça de ir bem trajado.

Participe com entusiasmo e observe tudo com atenção. Depois prepare um relatório e apresente ao seu Chefe.

Exemplo de um Relatório

186º SC - Grupo Escoteiro Brasil

Relatório de visita feita pelo Escoteiro Ronaldo Santos da Patrulha Lobo ao Grupo Escoteiro Pedro Álvarez Cabral em 13/03/79.

Às 14:00 hs eu e Rodrigo da Patrulha Falcão chegamos à sede do Grupo Escoteiro Pedro Álvarez Cabral. Procuramos o Chefe da Tropa e nos apresentamos. O Chefe da Tropa que se chama Antônio José, estava arrumando o material que ia ser utilizado na reunião.

Após a apresentação, ficamos conversando com alguns Escoteiros sobre as atividades que estávamos fazendo em nossa Tropa.

A reunião da Tropa começou às 14:30 hs. O Chefe perguntou se gostaríamos de

participar. Dissemos que sim, então eu fui incluído na Patrulha Águia e o Rodrigo na Patrulha Touro.

Durante a reunião participamos de vários jogos. O que eu mais gostei foi o Pólo a Cavalo, um jogo muito animado e que levarei como sugestão ao meu Monitor para transmitir ao Conselho de Patrulha e à Corte de Honra.

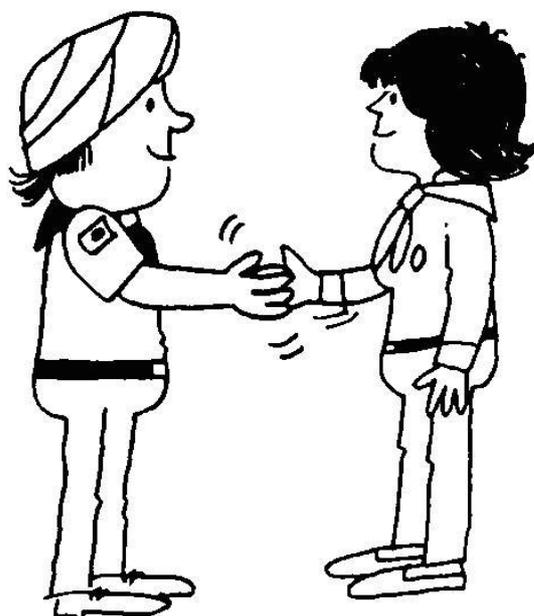
Foi dado adestramento de orientação pela bússola e aprendi a usar a bússola Silva.

Além dos jogos e do adestramento, cantamos duas canções: Stodola e Espírito de B-P, a segunda eu não conhecia muito bem.

Às 16:30 hs a reunião se encerrou e durante a cadeia da Fraternidade nos despedimos de nossos companheiros.

Gostei muito de ter feito esta visita, pois não conhecia os Escoteiros deste Grupo e também pude aprender coisas novas.

Sempre Alerta
Ronaldo Santos
Patrulha Lobo



2.3 - Estojo de primeiros Socorros

Apesar de estarmos “Sempre Alerta”, um acidente pode acontecer a qualquer momento e devemos estar prontos para prestar os 1ºs Socorros.

Toda patrulha dever ter seu próprio estojo de socorro. Você deve aprender a conhecê-lo bem e saber se todos os materiais e instrumentos estão em ordem.

Nunca se sai para uma excursão ou acampamento sem antes verificar se o estojo está completo. Para isso basta compara seu conteúdo com a lista que deve ser preparada, relacionando tudo que há dentro da caixa, além de observar se os medicamentos estão dentro dos prazos de validade.

Importante: Evite possuir dentro do estojo medicamentos que necessitem prescrição médica, ou seja, aqueles de faixa vermelha ou preta. Além destes, evite medicamentos denominados “remédios de via oral ou injetável” (tomados pela boca ou do tipo injeção), pois muitas pessoas são alérgicas a estes produtos, podendo em vez de ajudar, agravar o problema de seu amigo escoteiro. Mesmo medicamentos simples como anti-térmico e analgésicos podem ocasionar sérios problemas em pessoas alérgicas. Cada escoteiro, quando sai para atividade externas, deve saber e levar os medicamentos que costuma utilizar.



Estojo de primeiros socorros

Material:

- Pequena Tesoura;
- Pinça;
- Canivete;
- Ataduras de crepom;
- Folhas de gaze;
- Algodão;
- Talas para imobilizar fraturas (madeira ou papelão);
- Fichas e/ou cartão telefônico;
- Esparadrapo;
- Band-aid;
- Pequena lanterna;
- Máscara facial para RCP (opcional);
- Lista de telefone contendo número de telefone de: membros da patrulha, dos hospitais da região, dos chefes da tropa e grupo, dos bombeiros e polícia;
- Ataduras triangulares (igual ao lenço escoteiro, só que confeccionado em tecido tipo algodão cru);
- Luvas descartáveis.

Medicamentos

Soro fisiológico
Sabonete tipo bactericida
Mercúrio cromo
Amônia
Vinagre
Creme hidratante
Pomada para contusão

Indicação

Desinfecção
Desinfecção
Desinfecção e cicatrização
Picadas de inseto
Queimadura por água viva
Queimaduras
Contusões musculares



2.4 - Primeiros Socorros

Primeiros socorros ou socorros de urgência é o nome dado às primeiras providências que tomamos, entre o momento em que ocorre o acidente e a chegada de um médico.

Em qualquer caso lembre-se do seguinte:

- 1) mantenha-se calmo;
- 2) observe se o local está seguro para você poder atender o ferido, do contrário você poderá se machucar também;
- 3) verifique se a pessoa está consciente ou desmaiada;
- 4) se estiver desmaiada, observe se ela está respirando;
- 5) em seguida, verifique se o coração dela está batendo e se possui hemorragia grave;



6) se tudo estiver bem, tranquilize-a, mantenha-a deitada e cuide dos ferimentos.

Picadas de insetos e cobras

Em caso de picada de insetos devemos:

- 1) para diminuir a dor, aplicar um algodão embebido em amônia sobre o local picado;
- 2) no caso de picada de abelha ou marimbondo, você poderá tentar remover o ferrão com a parte cega da lâmina de uma faca ou canivete, passando sobre o ferrão em sentido paralelo (raspando) com a pele.

Para animal peçonhento, o mais correto é:

- 1) acalmar a vítima;
- 2) transportar a vítima deitada;
- 3) lavar o local da picada com soro fisiológico;
- 4) manter o local da picada elevado em relação ao corpo;
- 5) transportá-la imediatamente para o hospital, se possível levando junto o animal que a picou.

Desmaio

Um desmaio pode ser causado por vários fatores. Pode ocorrer após um grave acidente, no caso de insolação ou pelo fato da pessoa ter ficado muito tempo em pé. Em todos os casos, devemos manter a vítima deitada e tentar acordá-la, apertando levemente seus ombros e chamando-a pelo nome.



Queimaduras

Há de acordo com a gravidade uma classificação para as queimaduras:

1º Grau - a pele fica avermelhada. Aplica-se soro fisiológico ou creme hidratante sobre a região afetada. Sempre que for possível, deve-se deixar as queimaduras expostas ao ar, livres de ataduras ou qualquer cobertura.

2º Grau - há formação de bolhas. Estas bolha **não** devem ser perfuradas. Se a queimadura for pequena, faça o tratamento já indicado para o 1º Grau. Se a queimadura atingir grande parte do corpo, deve-se procurar um médico.

3º Grau - há partes carbonizadas com desagregação dos tecidos, apresentando às vezes bolhas de sangue. Proteja o ferimento com uma compressa de soro fisiológico e leve a vítima ao médico.

No caso de uma queimadura por água-viva, aplique vinagre sobre o local.

Importante

Quando alguém é vítima de queimadura, é preciso observar sempre a extensão da parte atingida. Uma queimadura de 2º grau que atinja grande parte do corpo é muito mais perigosa e grave do que uma queimadura de 3º grau com poucos centímetros, por exemplo na ponta do dedo.

Ferimentos Leves

Lave com água e sabão ou soro fisiológico. Se houver algum corpo estranho (caco de vidro, espinho, farpa, etc) remova-o com a pinça, se puder fazê-lo com facilidade. Senão, deixe esta tarefa para o médico.

Se o ferimento for pequeno, cubra com band-aid. Se for maior, coloque uma atadura de gaze e prenda com esparadrapo.

Quando o ferimento for um pouco profundo ou não muito pequeno, pode-se aplicar um pó cicatrizante após ter passado mercúrio cromo, cobrindo então com a atadura.

2.5 - Ataduras e tipóias

São usadas para imobilizar ou proteger um local machuado.

Observe no desenho alguns tipos de ataduras utilizando o lenço escoteiro ou atadura triangular.

2.6 - Facão e machadinha

Uso de ferramentas de corte

As ferramentas de corte, como a faca, o canivete, o serrote, o facão e a machadinha, são instrumentos muito úteis para se usar no mato. É no acampamento, ou dentro do mato, que se pode andar de faca, facão ou machadinha na cintura, quando eles são necessários. Em atividades na cidade, nunca os use na cintura, no máximo um canivete. Além de ser proibido por lei, é perigoso para você e para as pessoas ao seu redor.

Apesar de servirem para cortar, as ferramentas não devem ser usadas indiscriminadamente, ou seja, não podemos esquecer que um escoteiro não machuca uma árvore. Caso necessite de lenha, deverá procurar a que estiver caída no chão. Se não achar, poderá cortar galhos já mortos. Se precisar de madeira ou bambu para pioneiria, só cortará com permissão. Nem todos agem como escoteiros, pois existe gente que assim que se vê com uma faca na mão, começa a dar facadas nas árvores sem nenhum objetivo. Eles não se dão conta que a casca da árvore é como nossa pele. A árvore perde seiva pelo corte e pode até morrer, ou então várias doenças podem entrar pelo corte e chegam a matar a árvore.

Todas as ferramentas de corte requerem cuidados especiais:

- 1) Mantenha-se sempre limpas, secas e afiadas;
- 2) Se elas ficam pelo chão, ou enterradas no solo, a umidade e a sujeira acabam com elas;
- 3) Se ficam esquecidas à noite, a chuva e o orvalho podem enferrujá-las, além de que alguém pode se machucar nelas;
- 4) Se ficam perto do fogo, o calor destempera o aço, tornando a lâmina imprestável;
- 5) Quando terminar o trabalho, coloque a ferramenta limpa e afiada na bainha ou estojo;
- 6) Limpe bem a lâmina antes de guardar na bainha ou estojo, porque depois de sujar a bainha por dentro, ela é que suja a ferramenta. Sempre que a ferramenta não estiver em uso, deixe-a na bainha;
- 7) Não use a faca, ou canivete, para abrir latas, pois isto estraga a lâmina e pode causar acidentes;
- 8) Não martele as ferramentas. Se você não está conseguindo cortar, talvez seja porque não está sendo usada a ferramenta adequada.

Parece mentira, mas quanto mais afiada está uma ferramenta de corte, menos perigosa ela é. A faca sem fio escapa em vez de cortar e dá bem mais trabalho.

Além destas questões de segurança, cuida da manutenção das ferramentas também significa economia, pois assim elas podem durar bem mais tempo e prestar bons serviços a você.

Faca: Para afiar sua faca ou canivete use uma pedra de amolar. Esfregue o fio de lado contra a pedra, como se quisesse tirar uma lasca da pedra. Repita de um lado para o outro, até estar bem afiado. Limpe bem a lâmina e pronto.

Quando estiver usando a faca ou canivete, corte sempre do seu corpo para fora, pois assim evitará acidentes. Esfiapar gravetos para começar um fogo é bom para treinar. Segure um graveto numa ponta e vá cortando lascas, como se quisesse fazer uma ponta, mas deixe as lascas no graveto até ele ficar parecendo um pinheirinho. Três ou mais destes gravetos já nos ajudam a iniciar um fogo.



Facão e machadinha

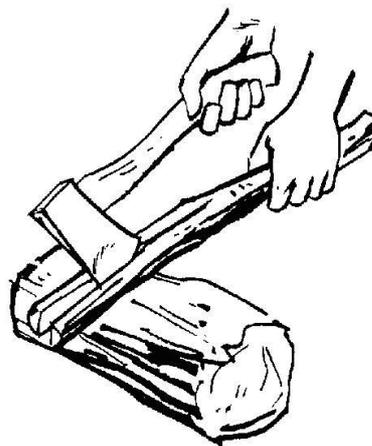
A machadinha é um machado de pequenas dimensões, que é adequada para cortar a lenha que precisamos para a cozinha. O facão é indicado para abrir uma trilha no mato, que fechou por falta de uso; limpar de pequenos arbustos o local que você vai montar seu acampamento; e realizar trabalhos leves, substituindo a machadinha, como por exemplo, fazer entalhes para encaixar peças de pioneirias, fazer ponta em vara de pequeno diâmetro, etc.

Para usá-los, siga estas regras de segurança:

- 1) Trabalhe afastado dos demais, de preferência a uns 3 metros de distância da pessoa mais próxima;
- 2) Trabalhe de preferência no “canto do lenhador”, ou seja, aquela área cercada onde

apenas a pessoa da patrulha encarregada de cortar lenha dever entrar. Neste canto também há um tronco seco e grosso, também chamado de cepo, que serve para apoiar o que está sendo cortado;

- 3) Quando golpear, faça-o sempre para fora de seu corpo. Observe que se o facão ou machadinha errar o alvo, não atinja nenhuma parte de seu corpo;
- 4) Não fique andando de um lado para o outro com a ferramenta na mão;
- 5) Terminado o trabalho, limpe a ferramenta e passe um óleo ou graxa para evitar que enferruje;



- 6) Não use a machadinha como martelo ou marreta;
- 7) Preste muita atenção quando passar a ferramenta para outra pessoa. Tenha certeza que ela está firmemente segurando a ferramenta.

Observe com atenção os desenhos abaixo que mostram como deve se proceder para amolar a machadinha.

2.7 - Lâmpião e fogareiro

Uso de lâmpiões

São dois os tipos de lâmpiões mais usados pelos Escoteiros: a gás e a querosene. O lâmpião a gás devido a facilidade de uso, limpeza e menor risco de acidente, deve ser o preferido. Para o uso de qualquer tipo de lâmpião, é muito importante observar as seguintes regras:

Antes de usar

Verificar na sede as condições do lâmpião: Conforme o tipo de lâmpião, observe o seguinte:

Lâmpião simples a querosene

- Tamanho do pavio ou mecha;
- Quantidade de combustível (dependendo do transporte às vezes é melhor levar vazio, para não derramar);
- Estado do vidro (leve reserva).

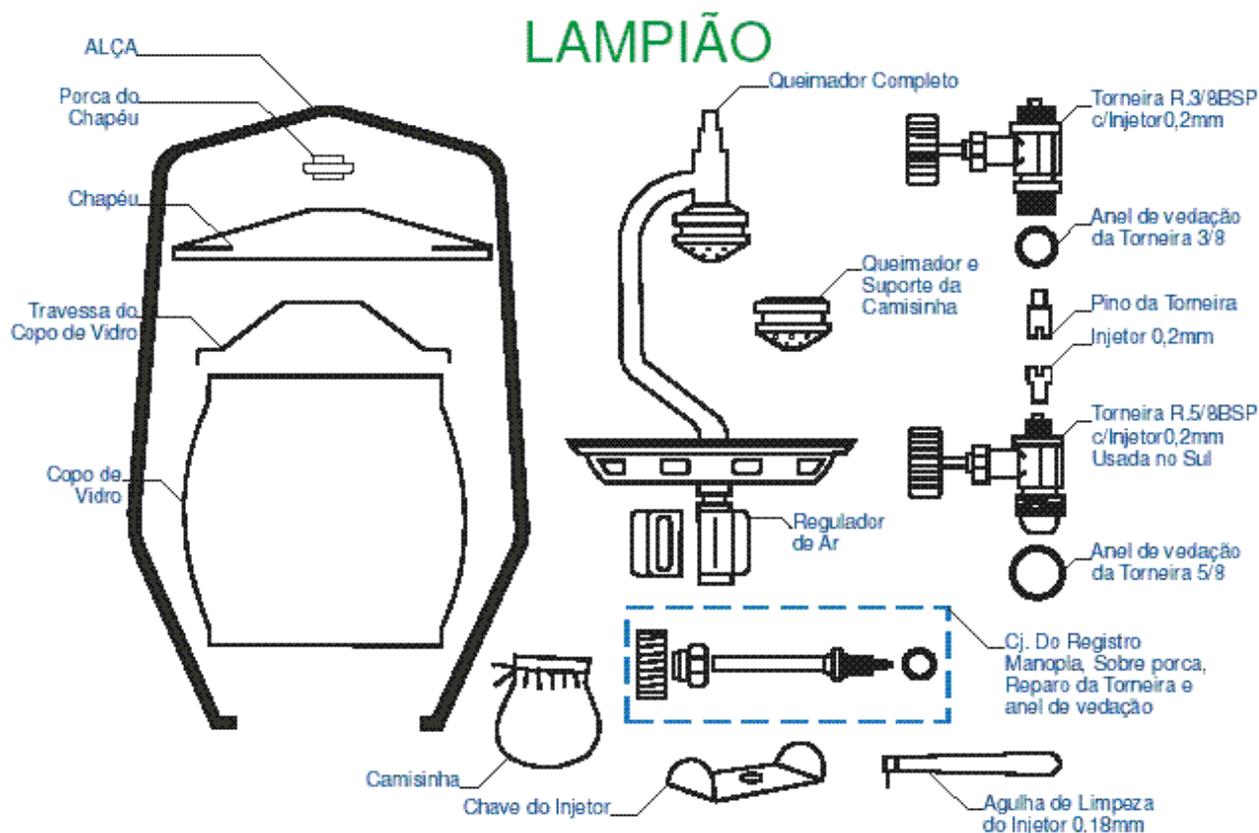
Lâmpião de pressão a querosene

- Estado da “camisa” (tenha sempre algumas de reserva);
- Quantidade de querosene (dependendo do transporte às vezes é melhor levar vazio, para não derramar);
- Quantidade de agulhas;
- Reserva de álcool, para acender;
- Estado do vidro (leve reserva).

Lâmpião a gás

- Estado da “camisa” (leve reserva);

- Quantidade de gás no bужão;
- Se a rosca do lampião se adapta ao bужão disponível;
- Estado do “filtro” ou “vaporizador”;
- Estado do vidro (leve reserva);
- Estado dos anéis de borracha de vedação (se estiverem ressecados, com rachaduras, troque).



Durante o uso

- Coloque sempre o lampião em lugar firme e plano;
- Se pendurar, verifique antes se a pioneiria ou galho suporta realmente o peso;
- Não coloque onde possa apanhar chuva ou orvalho, deixe-o sob o toldo da cozinha, na barraca de intendência ou cubra-o com um plástico depois que esfriar;
- Jamais deixe qualquer lampião apagado dentro da barraca ou no local em que você estiver dormindo! Há perigo de vazamento, e acidente mortal.
- Transporte com cuidado, evitando choques ou pancadas. Se o lampião estiver aceso ou se foi apagado há pouco, cuidado com onde põe as mãos, pois pode queimar-se gravemente.

Acendimento

A maneira de acender um lampião, varia de acordo com o tipo, mas sempre tome as seguintes precauções:

- Que o lampião esteja firme, sem risco de tombar;
- Que não haja nada de inflamável por perto (álcool, querosene, gasolina, plástico, etc);
- Que haja combustível, que a “camisa” ou mecha esteja em perfeito estado;
- Que o lampião esteja bem fixado ao bужão de combustível.

Vamos ver agora como se acende cada tipo de lampião.

Querosene simples

Levanta-se o vidro pressionando a alavanca que existe para esse fim, normalmente próximo a base do vidro. Suspenso o vidro, aproxima-se a chama do fósforo ao pavio. Quando acender, baixa-se o vidro, e regula-se a chama, para que não escureça o vidro. Para apagar, basta

suspender o vidro e soprar.

Querosene a pressão

O processo para acender esse tipo de lampião, varia de acordo com o seu fabricante. Portanto o melhor é consultar alguém que possua um lampião igual e que já tenha prática em seu manejo.

A gás

Se a “camisa” estiver em perfeito estado, abra um pouquinho a torneira de gás e aproxime a chama do fósforo (pela abertura existente) da “camisa” sem tocá-la. O lampião está aceso. Aumente o fluxo de gás, torcendo o botão da torneira e terá maior claridade. Para apagar é só fechar a torneira.

Trocar a “camisa”

Remova a parte superior e retire o vidro. Tire a camisa danificada e amarre no mesmo local uma nova. Aperte o barbante com cuidado para não romper, recoloque todas as peças no lugar e fixe a tampa com o parafuso.

Para acender com a “camisa” nova, depois do lampião montado acenda a “camisa” sem ligar o gás nem tocá-la com o fósforo. Quando ela estiver queimada, abra um pouquinho a torneira e acenda o lampião conforme já foi explicado.

Limpeza

Qualquer equipamento dura mais e presta melhores serviços, se for bem cuidado. Portanto mantenha o seu lampião sempre em boa ordem, livre de sujeira e ferrugem. Verifique sempre o seu estado antes e depois de cada atividade, reparando ou trocando alguma peça sempre que houver necessidade.

Lembre-se que observar essas regras pode evitar acidentes desagradáveis.

Uso de fogareiros

Os fogareiros que podem ser usados são a gás e o de querosene a pressão.

As regras de segurança

As regras de segurança são idênticas as que já foram explicadas para uso do lampião. Vamos apenas lembrar uma das mais importantes:

- Em nenhuma hipótese durma próximo a um fogareiro, mesmo apagado.

Para que os fogareiros possam prestar bons serviços, é indispensável que sejam mantidos limpos e em ordem. O que foi falado sobre limpeza de lâmpadas, também vale para fogareiros.

Assim antes de usá-los verifique sempre o seguinte:

Fogareiro a querosene (pressão)

- Quantidade de combustível;
- Quantidade de agulhas;
- Álcool para acender.

Fogareiro a gás

- Quantidade de combustível;
- Se a rosca se adapta ao bujão disponível;
- Estado das borrachas de vedação (troque se estiverem ressecadas, com rachaduras).

Acendimento

Para acender cada tipo de fogareiro e só ler com atenção as instruções abaixo:

Fogareiro a querosene (pressão)

- Abra a saída de ar;
- coloque o álcool no queimador e acenda;
- Quando o álcool estiver no final, feche a saída de ar e bombeie.

Pronto, está aceso! Se houver algum problema com a chama pode ser entupimento, use

a agulha. Para apagar e só abrir a saída de ar.

Fogareiro a gás

- Fixe muito bem no bujão (se houver vazamento é porque os anéis de borracha da vedação estão velhos. Troque-os) Abra a torneira do gás e aproxime o fósforo aceso do queimador;
- Se a chama não estiver satisfatória, gire o anel da entrada de ar;
- Para apagar é só torcer a torneira em sentido contrário.



3.4 - Realizar uma das proposições

Guiar e prestar informações

O escoteiro sente prazer em ser útil, porém deve estar preparado para realmente prestar ajuda. Quantas vezes precisamos de informações para chegar a uma rua ou encontrar determinada loja? Assim também outras pessoas se dirigem a nós para obter informações. Portanto, quanto mais você conhecer seu bairro e sua cidade, mais útil será àqueles que recorrem a você em busca de informações.

Para se dar informações seguras é necessário que se conheça o nome das principais ruas do bairro e também de pontos de referência (praças, cinemas, igrejas, postos de gasolina, colégios, acidentes geográficos, etc). Evidentemente, você poderá ter uma planta do seu bairro e ver a localização das ruas. Entretanto, melhor do que isso é você percorrer o seu bairro sempre prestando atenção a tudo o que encontrar. Isto fará com que você conheça tudo com maiores detalhes. Você poderá fazer um esboço de seu bairro numa cartolina assinalando corretamente a posição das principais ruas. Todos os pontos de interesse (estações, hospitais, escolas, serviços públicos, igrejas, etc) deverão ser assinalados.

Os lugares de maior interesse ou de importância são os pontos turísticos, museus, praças, repartições públicas, etc.

Hospitais, delegacias e corpo de bombeiros, quando não houverem em seu bairro, você deverá saber localizar aqueles que estiverem mais próximos.

Os transportes públicos são fáceis de você identificar, porém sempre que der uma informação deverá fazê-lo corretamente, informando de onde o transporte está vindo e para onde ele vai. Outro ponto importante, é conhecer os horários nos casos em que o transporte trafegue com hora marcada.

4.3 - Providências caso se perca

Perdido em floresta ou montanha

É fundamental no Escotismo o desenvolvimento do espírito de observação. Daí você estar encontrando nas etapas da modalidade básica o adestramento para os casos de ter que achar o caminho certo em locais desconhecidos.

Como você deverá agir no caso de se encontrar perdido em uma floresta ou em uma montanha? Em princípio isto não deverá acontecer a um Escoteiro. Para tanto você aguçará, na própria cidade, seu espírito de observação, percorrendo ruas desconhecidas, guardando mentalmente

pontos de referência, aspectos característicos, letreiros, anúncios, muros, cercas, construções, voltando ao final pelo mesmo caminho para verificação de suas possibilidades de memorização de detalhes e de orientação por indícios.

A amplitude do horizonte ou sua estreiteza podem criar, no campo, dificuldades a serem vencidas pelo emprego de processos de pioneiros, bandeirantes e vaqueiros, deixando para a retaguarda sinais de pista, referências naturais e as próprias pegadas em determinados terrenos. Nos pontos em que a vista possa alcançar mais longe, o giro do horizonte lhe mostrará, nos pontos cardeais e colaterais, elevações naturais ou artificiais como marcos para sua orientação.

Como Escoteiro você pode empregar outros meios de orientação, utilizando a bússola e a carta, observando o movimento dos astros, a direção do vento, indícios deixados por animais ou o tempo. Além disso, perdido o rumo, pode encontrá-lo novamente, retornando até certa distância, onde achará suas pegadas; ou, não o conseguindo, fixar um ponto bem definido e andar em torno, descrevendo círculos concêntricos, de raios cada vez maiores, até que se ache em local antes percorrido.

O medo e a imaginação se congregam às vezes para indicação de um caminho errado. É necessário que, com calma, você analise a situação: De onde vim? Para onde vou? - Esta atitude lhe dará imediatamente a lembrança dos pontos cardeais, os quais podem ser encontrados por diversos processos.

Nas montanhas e vales, as cristas estendem-se geralmente em determinado sentido. Recordando-se da direção da marcha no ponto de partida, fácil será a escolha de um sinal de referência indicativo do rumo a seguir.

B-P aponta algumas regras que não devem ser esquecidas:

1ª. Não iniciar a marcha sem verificar a posição dos astros, a direção do vento, o rumo indicado pela bússola, a hora marcada no relógio;

2ª. Escolher pontos de referência sucessivos, nítidos e distantes, guiando-se por eles e uma vez ultrapassados, observá-los para a retaguarda, como marcos para a volta ou balizamento do rumo;

3ª. Assinalar os terrenos difíceis com sinais de pista;

4ª. Se perder o caminho, não perder a cabeça, mas, ao contrário, retornar até um ponto antes conhecido, de onde possa orientar-se novamente;

5ª. Manter-se calmo e aguçar todos os sentidos, até que o instinto de orientação, comum a todos os animais, seja despertado e resolva a situação;

6ª. Fazer de um ponto elevado o giro do horizonte, para encontrar elevações já vistas, relacionando-as com os pontos da rosa-dos-ventos;

7ª. Deixar nos pontos de onde se deslocar nítidos sinais de pista;

8ª. Se não excursiona só, emitir de momento a momento silvos de apito ou chamados com palavras ou gritos de Patrulha, acender em pontos isolados e convenientes fogueiras de sinalização;

9ª. Finalmente não se afobar, procurar convencer-se de que achará o caminho ou que os companheiros aparecerão.

Contudo, como ainda diria B-P, é preferível não se perder, mas antes se adestrar devidamente e se conservar “Sempre Alerta”, para não se desorientar em terreno algum.

4.4 - Observação e avaliação

A observação é um dos grandes segredos para progredir. Quem se habitua a observar aprende muitos mais do que uma pessoa que vive distraída.

Para você se tornar um bom observador é preciso praticar sempre o lema do Escoteiro: Sempre Alerta! Estar sempre atento a tudo o que acontece à sua volta e participar com empenho dos jogos e atividades da Tropa, muitos deles com o objetivo de treiná-lo em técnicas de observação.

a) Sinais de Pista

É uma boa atividade de observação. Primeiro você aprender os sinais de pista, que os Escoteiros usam para se comunicar nas trilhas da floresta e nos campos. Alguns, são idênticos aos usados no passado pelos aventureiros, indígenas e exploradores.

Nas estradas, nos campos e no mato encontramos sinais deixados no chão, nas árvores e nos rios, por animais ou pessoas. A essas pegadas, quando tomadas numa direção e com um fim, é

que denominamos “pista”. Seguir uma pista exige observações que põem em jogo a acuidade dos sentidos e o vigor da inteligência. Quem se dedica a essa atividade adquire conhecimentos muito úteis e elevado grau de percepção das coisas.

Naturalmente que seguir uma pista real para a descoberta de um animal ou pessoa, demanda oportunidades e interesses que muitas vezes nos escapam. Por isso é que os Escoteiros iniciam o aprendizado utilizando sinais convencionais próprios, colocado em pontos que facilitam a observação.

O aprendizado da pista feito teoricamente, na sede, não pode ter significado, pois o objetivo é habituar o Escoteiro com as observações naturais. São, assim, criadas oportunidades para a aquisição do conhecimento, objetivando a acuidade dos sentidos e o jogo do raciocínio. Uma história inventada durante uma excursão, a procura de um elemento fugido do acampamento, são situações que podem parecer reais.

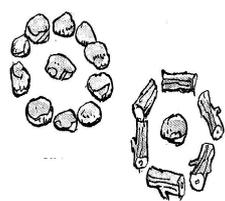
No aprendizado dos sinais convencionais você deverá observar o seguinte:

- a) Os sinais são feitos à direita dos caminhos;
- b) Os sinais devem ser visíveis;
- c) Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas;
- d) Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo;
- e) Nos cruzamentos de estradas deve ser sempre colocado o “caminho a evitar” nas que não vão ser utilizadas;
- f) Nos lugares de movimento devem ser feitos muitos sinais;
- g) Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros, nas rochas, de 5 em 5 metros, nas matas, de 20 em 20 metros, nos campos, de 30 3m 30 metros;
- h) Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à patrulha e sim os adotados geralmente.

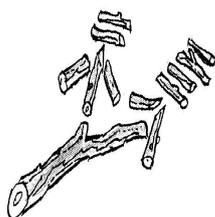
Vários são os sinais empregados em nossas atividades. Outros podem ser convencionados pela patrulha. Nos desenhos apresentados, damos indicações dos principais. Nas indicações de horas, muitas vezes necessárias, como “espere-me aqui às 15 horas”, devem os Escoteiros colocar do lado do nascente um círculo indicando o Sol, para o cálculo das horas.

O sinal de “perigo” deve ser colocado onde quer que exista algum, sobretudo onde há “caminho a evitar”.

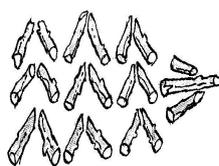
A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos. Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.



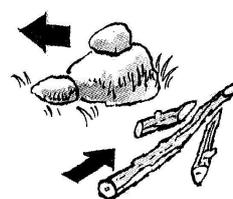
Voltem todos ao ponto de reunião



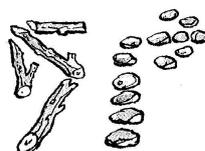
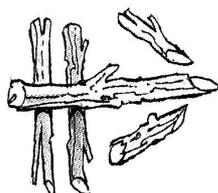
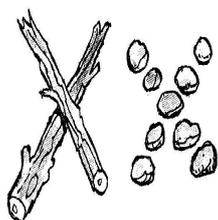
Dois seguiram nesta direção e quatro na outra



Água boa para beber



Caminho a seguir



Caminho a evitar	Siga dois quilômetros nesta direção	Dobre a esquerda ou direita	Objeto oculto a 4 passos nesta direção
			
Início de pista	Siga nesta direção	Siga nesta direção 2 km	Volte ao local de partida
			
Espere	Evitar	Água não potável	Acampamento nesta direção
			
Jogo começou	Objeto oculto nesta direção	Salte obstáculo	Água Potável
			
Volte ao ponto de reunião	Objeto escondido a 2 passos	Voltei ao ponto de partida	Separamos 2 em uma direção e 3 em outra

b) Indicadores de Previsão de Tempo

Nuvens

As nuvens apresentam formações diversas que variam de acordo com as condições atmosféricas. Daí a importância de observá-las para prever as condições do tempo.

1 - Cirros: São nuvens translúcidas (que deixam passar a luz) muito altas, quase sempre filamentosas. As vezes se apresentam esfarrapadas, em longos fiapos, são os “rabos de galo”. Muitas vezes anunciam ventos fortes;

2 - Cúmulos: São grandes nuvens densas que lembram montes de algodão. São brancas e em geral possuem a parte superior arredondada e a inferior mais ou menos plana. São formadas quase sempre durante o dia. Se combinadas com nimbos ocasionam **aguaceiros** e **trovoadas**;

3 - Nimbos: São nuvens espessas, escuras, pardacentas, sem forma definida, bordos esfarrapados, que geralmente se desfazem em **chuvas**;

4 - Stratus: Nuvens em forma de longas faixas dispostas em camadas contínuas e horizontais. São nuvens baixas que se formam ao amanhecer, dissipando-se com o calor do dia. São os Stratus que formam os **nevoeiros**.

Instrumentos

Se há instrumento, podem ser observadas as seguintes indicações:

a) Termômetro: subindo, vento do lado do pólo mais próximo; se as alterações são grandes, para cima ou para baixo, vento muito forte;

b) Higrômetro: de 25% a 50%, tempo seco, de 50% a 75%, tempo normal, de 75% a 100%, tempo úmido;

c) Barômetro e Termômetro conjugados: B e T baixando, chuva abundante, B baixando e T estacionário, chuva provável, B baixando e T subindo, bom tempo, B estacionário e T subindo, bom tempo, B subindo e T estacionário, bom tempo, B e T subindo, tempo quente e seco, T subindo durante a chuva, chuva passageira, T descendo durante a chuva, esta continuará.

Indícios Naturais

Sem instrumentos e por certos sinais ou indícios também podemos fixar as condições de bom tempo e mau tempo.

BOM TEMPO	MAU TEMPO
Céu limpo, brilhante Nuvens altas	Céu carregado, cinzento Nuvens baixas
Astros visíveis, nítidos Névoa baixa nas planícies Ventos normais	Astros ocultos, de contornos indefinidos Planícies claras, sem nevoeiro Ventos rondando
Arco-íris à tarde Fumaça elevando-se Aves voando alto, serenas Cigarras cantando	Arco-íris pela manhã Fumaça baixa, sem elevar-se Aves voando baixo, inquietas Cigarras silenciosas
Aranhas tecendo ao ar livre Sapos calados	Aranhas tecendo em lugares cobertos Sapos coaxando
Besouros zumbindo	Besouros silenciosos
Morcegos voando	Morcegos recolhidos
Carneiros espalhados	Carneiros reunidos, amontoados
Coroa perto da Lua ou do Sol	Coroa afastada da Lua ou do sol
Gato lambendo-se, limpado-se Animais tranqüilos Moscas e mosquitos quietos Peixes nadando normalmente Animais no campo, espalhados	Gato deitado de boca para cima Animais enervados Moscas e mosquitos agressivos Peixes saltando para fora d'água Animais procurando recolher-se

E AINDA ESTES VERSINHOS:	
“Se tens vento e depois água, Deixa andar, que não faz mágoa”.	“Orvalho da madrugada Faz cantar passarada”.
“Vermelho ao Sol-pôr, Delícia do pastor”.	“Cerração baixa Sol que racha”.
“Vermelho de manhã É capa de lã”.	“Se tens chuva e depois vento, Põe-te em guarda e toma tento”.
“Céu pedrento, Chuva ou vento”.	“Vermelho ao nascente, Chuva de repente”.
“Poente desmaiado, Manhã no molhado”.	

c) Rastreamento

Para você se aproximar de um animal para observá-lo ou chegar a um determinado local durante um jogo, sem ser descoberto; preste bem atenção e ponha em prática as regras a seguir e pratique quando tiver oportunidade.

- Faça movimentos lentos. Mova-se com todo cuidado;
- Olhe bem onde põe os pés. Cuidado com os galhos secos no chão;
- Controle seus movimentos. Se Olharem em sua direção, fique imóvel;
- Escolha bem o caminho que vai percorrer, tenha a certeza que encontrará abrigo, onde possa dissimular-se. Evite portanto, o terreno aberto;

- Se você tiver que passar por uma elevação, mantenha o corpo rente ao chão e rasteje como uma cobra;
- Procure fazer uso de qualquer irregularidade do terreno para se disfarçar;
- Quando estiver atrás de uma árvore, rocha ou esconderijo e quiser olhar, olhe com o rosto mais perto possível do chão, ou aproveite uma forquilha ou a própria forma do seu esconderijo.

d) Pegadas em gesso

- 1- Limpar o local sem alterar a pegada e rodeá-la com uma tira de cartolina ou metal, afim de impedir que o gesso se espalhe;
- 2- Misturado o gesso com água, lentamente, até ficar um creme grosso e adicionado um pouco de sal, derramá-lo sobre a pegada;
- 3- Após quinze minutos ou pouco mais, retirar o modelo com cuidado, limpando-o delicadamente de quaisquer resíduo do solo. (Tendo assim o negativo);
- 4- Para obter o positivo, untar o negativo com óleo, colocá-lo sobre uma tábua, cercá-lo com uma tira de cartolina ou metal presa por um cordel e aí derramar o gesso com no nº. 2;
- 5- Depois de estar seco o gesso, retirá-lo com cuidado, desprendendo-se o modelo facilmente por causa do óleo. (Você terá, então, o positivo);
- 6- Enquanto a pasta estiver úmida, inscrever no bordo o nome do animal a que se refere a pegada, assim como a data que foi obtida.

e) Jogo do KIM

KIM é o personagem principal de um dos livros de Kipling. Trata-se de um rapaz de extraordinário espírito de observação, conseguido na luta pela vida, pois perdera o pai e tivera de enfrentar sozinho todos os problemas e vicissitudes.

Destinam-se os jogos desse tipo – observação – a desenvolver a acuidade dos sentidos e a atenção. Constituem-se exemplos destes jogos:

- 1- Colocam-se sobre uma mesa ou no chão 24 objetos diferentes, cobrindo-se tudo com um pano. A seguir são mostrados aos Escoteiros por um minuto, devendo cada um enumerar, por escrito ou de memória, o maior número de objetos observados. O esperado seria o número mínimo de 16 objetos;
- 2- Diversos objetos são dispostos em cartões quadriculados. Depois de certo tempo de observação retiram-se os objetos e o Escoteiro terá que os recolocar na ordem anterior;
- 3- O chefe desenha num papel letras ou sinais arbitrários, os quais deverão ser reproduzidos pelos Escoteiros após rápida observação;
- 4- Colocam-se dissimulados pelo chão, móveis, paredes, diversos objetos não encontrados anteriormente na sala. Ao sinal do Chefe entram os Escoteiros e os observam por cinco minutos, em silêncio e sem os tocar. Retiram-se e escrevem os nomes e a localização;
- 5- No “KIM Aéreo” os objetos são amarrados em cabo ou cordel e alçados lentamente em árvore, poste ou parede, cabendo os Escoteiros sua enumeração depois de rapidamente descidos;
- 6- No “KIM Voador” os objetos são retirados de um saco e jogados para outro distante, a fim de serem observados no “vôo” e relacionados pelos Escoteiros;
- 7- O “KIM Bórico” consiste em serem colocados, em ordem crescente ou decrescente de peso, objetos iguais, como pequenas caixas contendo areia ou pregos. Outras vezes os pesos são iguais, mas os volumes diferentes, o que pode provocar erros por ilusão;
- 8- No “KIM Auditivo” devem os Escoteiros reconhecer vários sons ou ruídos diferentes, vindos de pontos ocultos, indicando seus causadores ou mostrar o lugar de onde se origina um som ou ruído;
- 9- Pelo tato ou pelo olfato podem ser reconhecidos diversos objetos ou substâncias, o que torna o jogo variado e interessante.

f) Xadrez

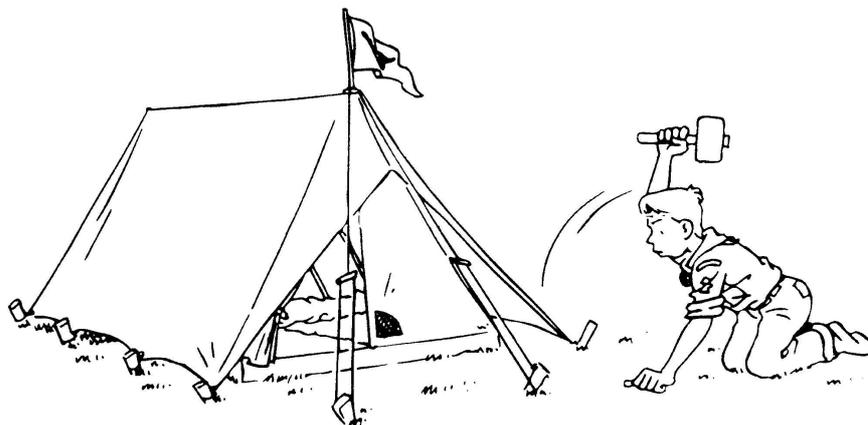
É um jogo muito interessante desde que se conheçam todas as regras e se jogue com toda a atenção e paciência. Se você já sabe jogar xadrez, peça ao seu Chefe que indique um outro jogador e exercite-se. Uma boa partida de xadrez é um desafio à inteligência, a atenção e a

capacidade de observação e dedução dos jogadores.

5.3- Realizar as proposições

b) Barraca

A barraca será a habitação do escoteiro durante o período de acampamento. Deve, portanto, oferecer o máximo conforto e muita segurança para proteção contra o vento, a chuva, o frio, o sol e os insetos. Sua aquisição deve ser muito criteriosa, já que se trata de um equipamento caro e que deve ter a aplicação específica para seu uso.



Basicamente, são três as categorias de barraca:

- Proprias para campismo: Normalmente grandes, espaçosas, do tipo “europeus”, que se assemelha a uma “casa” ou “chalé”. Existem varios modelos e tamanhos para atender a todas as exigências de conforto, assim como quartos separados, varandas, cozinhas, etc. Como são usadas para campismo e normalmente transportadas de carro, não existe preocupação com relação ao volume e peso.
- Para acampamentos de um modo geral: São mais leves do que as anteriores, muito confortáveis e resistentes, geralmente no formato “canadense”. Espaçosas, abrigam cerca de três a quatro pessoas e não pesam tanto quanto as primeiras.
- Para montanhismo: Esta atividade exige um equipamento mais especializado, leve e de eficiência comprovada. Nos últimos anos, as barracas para montanha têm sofrido muitas modificações, a partir dos nossos materiais que estão sendo utilizados na sua fabricação. Isso tem permitido que elas se tornem cada vez mais leves, compactas e resistentes. Diferentes tipos de náilon, duralumínio e a fibra de vidro vieram ocupar o lugar da lona, do emborrachado, dos tubos de ferro, etc.

Dos diversos modelos disponíveis no mercado, com formas e aplicações variadas, são indicadas as mais leves (cerca de 2 a 4 quilos) nos estilos “canadense”, “iglu” ou “tubular”, para duas ou três pessoas.

Modelos

Canadense – Mais conhecida como “barraca de escoteiro” tem a forma de um “v” invertido. É simples de armar, já que a sustentação normalmente é formada por dois pólos ou “mastros” verticais, algumas com “cumeeira”. Teto e sobreteto descem inclinados até o chão. As mais modernas possuem pólos em “v” externos. Podem ser acrescidas também de uma extensão do sobreteto chamada avanço, para servir de cozinha ou proteger melhor os ocupantes da chuva. Trata-se do modelo mais simples para montar e desmontar. Pode abrigar de duas a cinco pessoas.

Europeu – Possui uma estrutura metálica tubular e divisões internas em quartos, que proporcionam maior mobilidade aos seus ocupantes. Sua montagem, desta forma, é mais complexa que as demais. Dependendo do tipo, podem abrigar de quatro a oito pessoas.

Iglu – Seu formato se assemelha a um iglu esquimó, com uma estrutura externa de pólos em forma de arco. São resistentes aos ventos fortes e muito confortáveis, com um ótimo

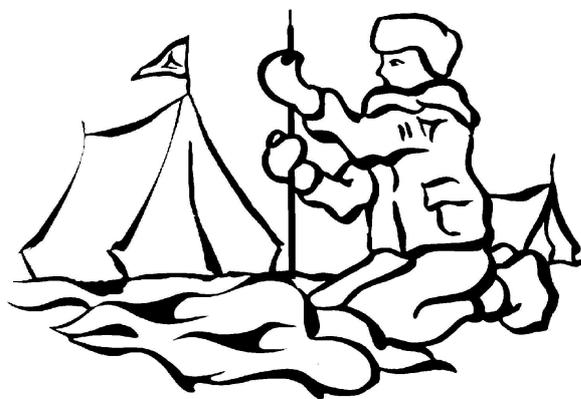
aproveitamento do espaço interno. Podem abrigar de duas a quatro pessoas.

Tubular – Como as barracas “iglu”, possuem uma estrutura externa de pólos em forma de arco, porém formando um meio “tubo”. São excelentes para locais onde se dispõe de pouco espaço e más condições de terreno. Podem abrigar de uma a três pessoas.

Atenção: dependendo do fabricante, modelo ou aplicação, as barracas podem ser construídas com dois tetos ou apenas um. As de teto simples – que deve ser obviamente impermeabilizado – apesar da vantagem de serem mais leves, não possuem um isolamento térmico eficiente além de condensar internamente, no tecido, a umidade da transpiração dos ocupantes. Na barraca de dois tetos, só o primeiro é impermeável entre ele e o sobreteto mantém-se uma camada de ar isotérmica de aproximadamente 10 centímetros.

Características de uma boa barraca

- Ter armação interna ou preferencialmente externa, com pólos bem construídos, leves e resistentes, de duralumínio anodizado ou fibra de vidro resinada.
- Ter costuras duplas, transpassadas e impermeabilizadas.
- Ser fácil de montar e desmontar.
- O tecido do chão deve ser espesso, impermeável e resistente, preferivelmente de náilon impermeabilizado ou tecido vulcanizado.
- Portas ou janelas com mosquiteiros de tela para a circulação do ar sem permitir a entrada de insetos.
- Altura preferencialmente não superior a 1,5 metro, especialmente quando se tratar de acampamentos nas montanhas.
- Observe-a quando armada: deve ser firme, aerodinâmica, sem franzidos ou dobras.
- O sobreteto deve ser mantido afastado do teto, aproximadamente 10 centímetros, e suas bordas devem quase tocar o solo.
- Os espeques devem ser de alumínio ou plástico, com um desenho que os torne resistentes à tração.



Cuidados com a barraca

Ao armar e desarmar a barraca não pise calçado em cima do tecido.

Ao desarmá-la, procure limpar e secar seu interior e exterior. Se estiver molhada de água da chuva, não se esqueça de providenciar a secagem assim que puder. Se for água do mar, lave-a antes com água doce e segue-a em seguida.

Observe periodicamente as costuras. Sempre que recosturar ou remendar, reimpermeabilize o local com selante de silicone, cuidando para deixar apenas uma fina camada.

Não a mantenha embalada por um longo tempo. Periodicamente estenda-a por alguns minutos num local arejado e com sol para preveni-la do mofo.

Não cozinhe no seu interior. A maioria das barracas modernas possui um avanço próprio para isso.

Dificilmente uma barraca precisará ser lavada. Caso seja necessário, passe apenas um pano úmido cuidando para não encharcá-la, colocando em risco a sua impermeabilidade.

Evite cores como o vermelho ou laranja, que atraem certos insetos e espantam os pássaros.

Ao acampar nas praias, em vez de fincar os espeques, enterre-os na areia. Ao invés de usar espeques, um galho seco, caído, também enterrado funcionará melhor.

Recorte, de uma câmara-de-ar de automóvel, anéis para serem usados como esticadores entre as espias e os espeques. Essa medida manterá sua barraca mais segura e sempre esticada, mesmo durante uma ventania.

Lembre-se de que várias substâncias químicas causam danos tanto aos tecidos, como aos impermeabilizantes, assim como os óleos de qualquer tipo: detergentes, repelentes de insetos, combustíveis etc.

Como armar uma barraca

Geralmente os fabricantes fornecem um folheto explicativo com um croqui sobre a forma de montagem. É importante que, antes de sair para uma estréia, seja ensaiada a montagem da barraca para tirar dúvidas e conferir se todos os acessórios constam da embalagem. A partir daí só a prática e a experiência contam na rapidez e eficiência da montagem.

Observe as seguintes dicas:

Antes de armá-la, observe se o chão está livre de pedrinhas, raízes etc. Em seguida, forre-o com uma camada de jornal e/ou um filme plástico que ocupe toda a área do fundo da barraca. Embora não seja indispensável, esse procedimento protege contra a umidade, sujeira e ainda funciona como isolante térmico.

- Tire a barraca da embalagem e estenda-a no chão, separando suas partes: corpo, pólos, espeques e sobreteto.
- Coloque o corpo estendido sobre o plástico e fixe-o no solo cuidando para que fique esticado o necessário, sem dobras no tecido e com todos os zíperes fechados. Encaixe os pólos e estique as espias frontais, traseiras e laterais de forma alinhada.
- Cubra a barraca com o sobreteto (se possuir), fixando-o com outros espeques ou nos mesmos que prenderam o fundo, de acordo com cada modelo de barraca.
- Observe se o corpo e o sobreteto estão bem esticados.
- Lembre-se de que eles não devem se tocar: mantenha-os afastados a uma distância de aproximadamente 10 centímetros um do outro.

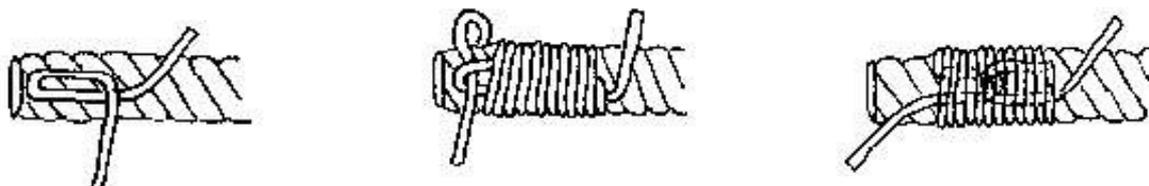
Atenção: toda substância tóxica ou inflamável deve ser mantida do lado de fora da barraca.

Como desarmar uma barraca

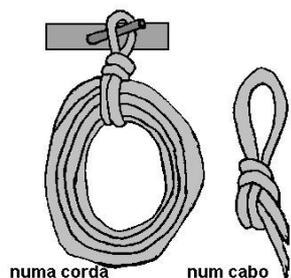
- Retire todo o equipamento do seu interior e limpe-a completamente, passando até um pano úmido, se necessário.
- Desarme-a seguindo o processo inverso da armação. Solte os espeques e o sobreteto, dobrando-o em seguida.
- Mantenha as espias soltas, preferivelmente sem nós, somente com os esticadores, caso o possua.
- Retire os pólos com cuidado, guardando-os na sua embalagem ou unindo-os com elástico.
- Solte os espeques que fixam o chão da barraca, e dobre-a na forma original, certificando-se de que todos os zíperes estão fechados.
- Limpe os espeques, se necessário, com água. Guarde-os junto à barraca, porém de forma a não forçar o tecido (em embalagem própria, por exemplo).

d) Saber falçar cabos

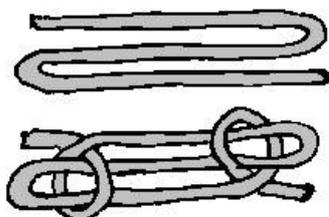
A falça é feita na ponta de um cabo evitando que ele comece a desmanchar com o uso e o tempo. Pode ser feita com linha grossa.



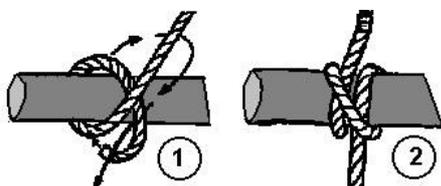
e) Saber fazer e aplicar os nós



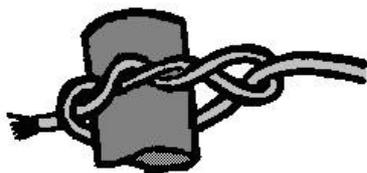
Nó Aselha: É utilizado para fazer uma alça fixa no meio de um cabo.



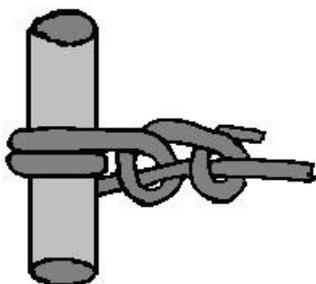
Catau: Utiliza-se para reduzir o comprimento de uma corda sem cortá-la. Serve também para isolar alguma parte danificada da corda, sem deixá-la sob tensão.



Volta do Fiel: Nó inicial ou final de amarras. Não corre lateralmente e suporta bem a tensão. Permite amarrar a corda a um ponto fixo.



Volta da Ribeira: Utilizado para prender uma corda a um bastão (tronco, galhos, etc.) depois mantê-la sob tensão.

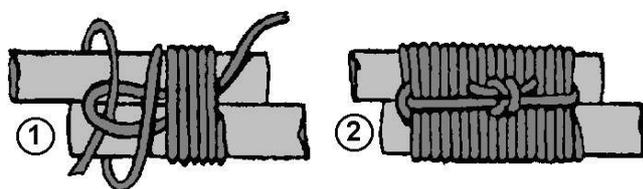


Volta Redonda com Cotes: Utilizado para prender uma corda a um bastão.

f) Saber fazer e aplicar as amarras

Amarra Paralela: Serve para unir duas varas colocadas paralelamente. Pode ser usada

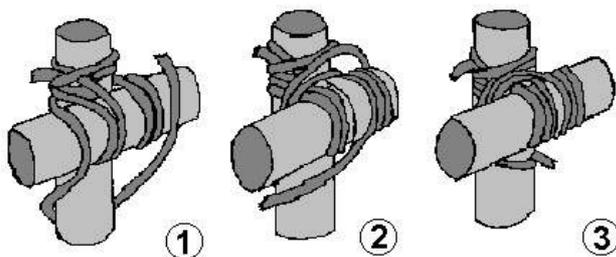
Amarra Paralela



para apoiar ou até sustentar o outro bambu. Faz-se uma argola e dão-se voltas sobre ela e as duas varas como se estivesse falçaçando, terminando, também como uma falçaça, passando a ponta do cabo pela argola e puxando a outra extremidade para apertar. Finaliza-se com um nó direito unindo as duas extremidades.

Amarra Quadrada: É usada para unir dois troncos ou varas mais ou menos em

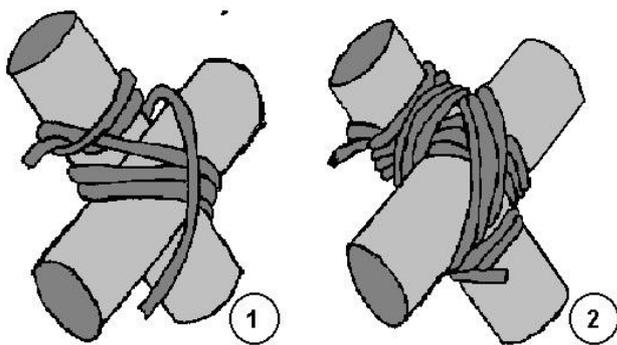
amarra quadrada



ângulo reto. O cabo deve medir aproximadamente setenta vezes o diâmetro da peça mais grossa. Começa-se com uma Volta de Fiel bem firme ou uma Volta da Ribeira. A ponta que sobre desse nó, deve ser torcida com o cabo para maior segurança ou utilizada para terminar a amarra unindo-se a ponta final com um nó direito. As toras ou varas são rodeadas por três voltas completas redondas entre as peças (enforcamento) concluindo-se com a Volta do Fiel na vara oposta ao que se deu o nó de início ou com o nó direito

na extremidade inicial.

Amarra Diagonal: Serve para aproximar e unir duas varas que se encontram



formando um ângulo agudo. É menos usada que a Amarra Quadrada, mas é muito utilizada na construção de cavaletes de ponte, pórticos etc. Para começar usa-se a Volta da Ribeira apertando fortemente as duas peças, dão-se três voltas redondas em torno das varas no sentido dos ângulos, e em seguida, mais três voltas no sentido dos ângulos suplementares, arrematando-se com um anel de duas ou três voltas entre as peças (enforcamento) e uma Volta de Fiel para encerrar. Pode-se também encerrar unido a ponta final a inicial com um nó direito.

6.2 - História da Patrulha

Você, nos últimos tempos, tem convivido dentro de seu Grupo Escoteiro com algumas pessoas agrupadas em patrulhas que são chamadas por um nome; obviamente você pertence a uma patrulha e muito pouco sabe sobre ela, ou então muito pouco tem registrado. Você sabe porque a sua patrulha tem este nome? Você sabe quem a batizou assim? Em que ano ela foi fundada? Quais os monitores que ela teve? Acredito que você não tenha todas as respostas para estas perguntas e também tenha um monte de outras perguntas sobre a sua patrulha, então, mãos a obra.

Desenvolva um trabalho de pesquisa detalhado sobre a sua patrulha e apresente-o à sua patrulha.

7.5- Consciência de valores

Já ouviu falar dos cavaleiros antigos?

Eram homens de fé, cheios de despreendimentos, que abandonavam o conforto e o bem-estar dos castelos, onde tudo era riqueza e comodidade e seguia, cobertos de pesadas armaduras de ferro, armados de lança e espada, a correr o mundo, com o fim de fazer o bem, distribuir justiça, proteger os fracos.

Obedecendo às leis que nunca foram escritas, mas que eram religiosamente seguidas.

Nunca mentiam, eram leais, valentes, nobres e generosos.

Pois bem, você obedecendo, praticando as leis do escoteiro, vai ser um pequeno cavaleiro, vai reviver, depois de tantos séculos passados, aquelas belas tradições de lealdade e cortesia dos cavaleiros antigos.

Você é o cavaleiro de hoje, sempre pronto a correr em defesa dos fracos, sempre pronto a proteger a verdade. Todos confiam em você, na sua palavra, na sua ação como confiam outrora nos cavaleiros.

O Escoteiro tem um código de Honra que é representado pela Lei e a Promessa. A Lei escoteira contém normas que são cumpridas pelos escoteiros do mundo inteiro, Você passará a

obedecer a estas normas a partir do momento em que se tornar Escoteiro, ou seja, quando você realizar a Promessa Escoteira.

Em quais atividades você pode vivenciar os VALORES?

TODAS!

Por exemplo: Nos jogos, respeitando as regras e os companheiros. Nos acampamentos, preservando o material de patrulha, tendo uma boa noite de sono, curtindo a natureza, vivendo o espírito de patrulha, reflexão do minuto do chefe no Fogo de Conselho, etc. Nas cerimônias, saudando a bandeira, na espontaneidade da oração, na apresentação pessoal, etc. Nos adestramentos, a disciplina para participar, o esforço para transmitir ou aprender, etc. Nas atividades comunitárias, servindo ao próximo, conhecendo e desenvolvendo sua comunidade, etc.

Você só será uma pessoa completa, quando além da parte física, intelectual e social também tiver desenvolvido a sua parte **espiritual**.

O ser humano deve possuir uma série de valores que no decorrer de sua vida são desenvolvidos e aperfeiçoados.

Muitas vezes você encontra pessoas querendo ser mais avançadas, negam a responsabilidade, o respeito aos mais velhos, a obediência, a disciplina... Essas pessoas pensam que podem viver sem leis, fogem ao respeito que devem ter a si próprios e as outras pessoas, querendo ignorar o papel que lhes cabe na comunidade. Pensam que podem fazer o que querem e julgam que assim serão felizes... Pura ilusão! A partir do momento em que vivemos com outras pessoas, seja na família, escola, e outros lugares que freqüentamos, sentimos a necessidade de nos relacionarmos com outras pessoas, e para isso é necessário que pratiquemos o respeito e a compreensão, para que sejamos aceitos e possamos aceitar e gostar das outras pessoas.

As leis são necessárias pois é a sua prática que assegura o direito de cada um, permitindo as pessoas viverem em comunidade.

Às vezes, podemos discordar das pessoas mais velhas, porém, discordar não quer dizer que não tenhamos consideração e respeito. Um dia você também será idoso e gostar é claro, de receber respeito e consideração dos mais jovens... Não se esqueça que as pessoas mais velhas podem com a sua experiência, nos ensinar muita coisa...

O Mundo ideal seria aquele em que todos vivessem em paz, respeitassem o próximo e produzissem com o seu trabalho, o bastante para viver confortavelmente com sua família e participar do desenvolvimento do seu país.

Cumprir com os deveres de sua religião

Toda religião tem como objetivo ligar o homem ao Criador através da prática de ideais elevados. Se você praticar os ensinamentos da sua religião com determinação e alegria, vai sem dúvida crescer espiritualmente o que lhe trará segurança e tranquilidade.

Desenvolvimento pessoal

Vamos citar cinco aspectos em que você deverá avaliar sua vida numa conversa com seu chefe. Você terá que dizer como tem agido em relação a cada um desses aspectos na sua vida dentro e fora do Escotismo.

Responsabilidade

Podemos definir responsabilidade pelo cumprimento dos deveres em geral que você tem em casa, na escola, na tropa, com as pessoas em geral. Também é demonstrar responsabilidade, cuidar dos pertences, assim como tratar com zelo daqueles que lhe forem emprestados por outras pessoas.

Lealdade

Ser leal é ser digno de confiança. É fazer esforços no sentido de ser merecedor da confiança de nossos pais, amigos, professores e Chefes.

Cortesia

É a maneira atenciosa, amistosa que usamos ao lidar com as pessoas. O Escoteiro é cortês com todos, especialmente com pessoas idosas, mulheres e crianças.

Sinceridade

Ser sincero é sinônimo de ser verdadeiro. Somos sinceros quando a verdade esta presente em nossos atos, palavras e ações.

Auto-controle

É o nome que se dá a nossa força de vontade, que nos impede de cometer atos indignos e nos dá coragem para enfrentar os obstáculos e as dificuldades.

No Escotismo você teve muitas oportunidades de:

- fazer verdadeiros amigos;
- se tornar útil;
- conhecer melhor a natureza e a sua comunidade.

Para que tudo tenha ocorrido, evidentemente, você teve que aperfeiçoar, se desenvolvendo em múltiplos aspectos:

- na sua religiosidade (conhecendo e praticando melhor a sua religião);
- na sua responsabilidade (todos podem contar com você sem precisar ficar falando nem lembrando os seus deveres);
- no seu auto-controle (antes de agir você pensar no que esta fazendo, não agindo impulsivamente);
- na sua sinceridade (a sua palavra e suas ações mostram suas intenções não necessitando esconder o que pensa);
- na sua lealdade (as pessoas confiam em você pois suas atitudes mostram que você é digno de confiança);
- na sua cortesia (você é uma pessoa benquista pois sabe lidar com os outros).

Periodicamente, em uma conversa franca e amigável com seu Chefe de Tropa, você poderá fazer um balanço de toda a sua experiência no Movimento Escoteiro, e avaliar o quanto progrediu e aprendeu desde que entrou na Tropa Escoteira.

Certamente você compreende, que para um Escoteiro, conquistar novos distintivos e desempenhar funções na Tropa, não significam honrarias ou que seja superior aos outros, mas sim que tem um maior número de conhecimentos e portanto está mais apto a colaborar mais eficientemente com o seu próximo, com a sua comunidade e consigo mesmo, de acordo com a Promessa e a Lei Escoteira.

Em todos os aspectos que citamos acima, você deve ter se desenvolvido e certamente hoje você já tem uma visão muito mais ampla sobre o Escotismo, que reúne tantas pessoas nas mais diversas partes do mundo.

É evidente que ninguém é perfeito, mas o que se espera de um Escoteiro é que ele esteja permanentemente procurando se aperfeiçoar, enfim fazendo o seu melhor possível para viver de acordo com a sua Promessa, e para isso é necessário não se acomodar, mais sim estar sempre evoluindo.