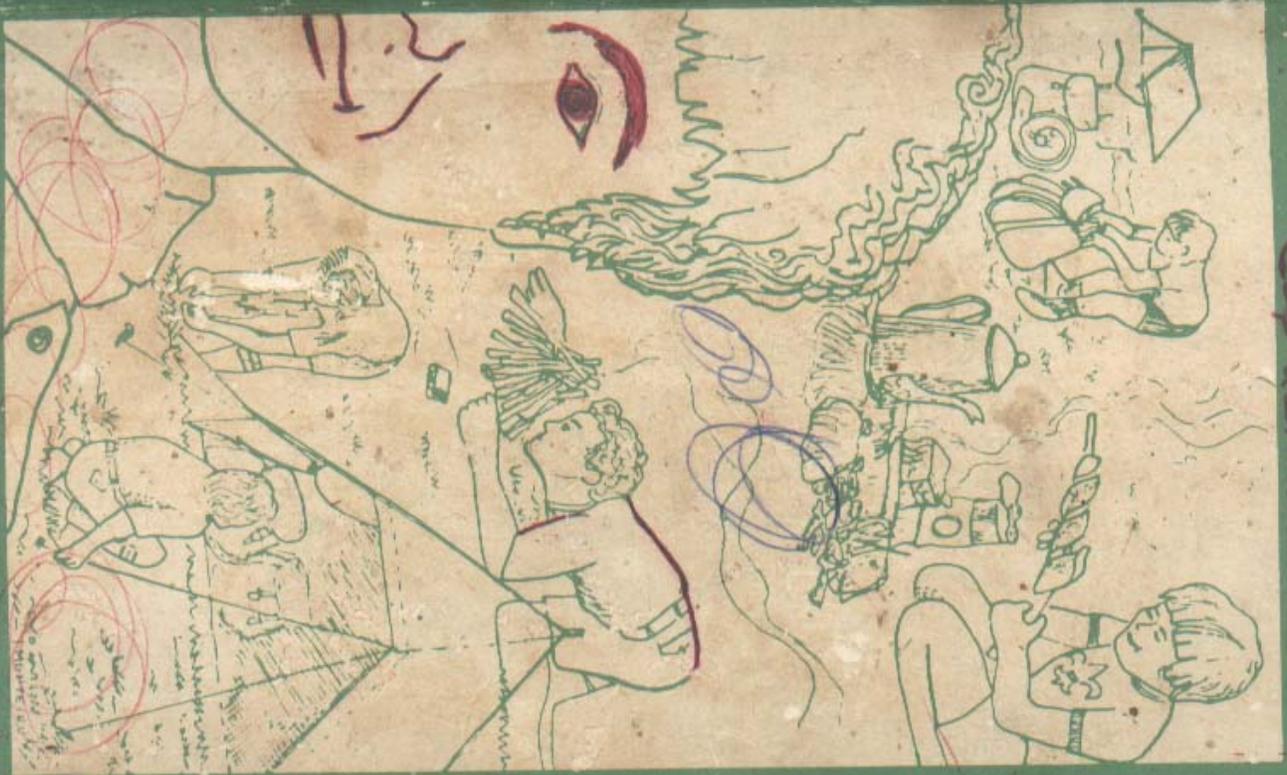




CONSELHO NACIONAL DE ESCOTEIROS DO BRASIL



UNIAO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
R\$ 25,00

GUIA do ESCOTEIRO de 2ª CLASSE

A UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, Região do Rio Grande do Sul, graças à boa vontade do nosso Presidente de Honra, JAIR SOARES, e com a eficiência dos corpos diretivo e funcional da CORAG, está materializando um antigo e acalentado sonho: a edição de livros escoteiros com vistas a colocar ao alcance do nosso efetivo literatura a preço mais acessível e em maior quantidade.

Por esta importante e decisiva colaboração, os escoteiros do Rio Grande do Sul são profundamente gratos.

Hermes Dutra,
Presidente da Comissão Executiva Regional.

SUMÁRIO

	Página
Dados pessoais	5
Introdução	7
Mapa de Etapas	9
Etapas de 2ª Classe	10
Fraternidade Escoteira	14
Segurança	20
Comunidade	34
Ar livre	37
Técnicas Escoteiras	42
Observação e avaliação	72
Valores	94
História de Caio Viana Martins	97

A UNIAO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL, fundada em 1916, é a maior organização de jovens do mundo. Seu objetivo é desenvolver o caráter e a personalidade dos jovens através de atividades ao ar livre, promovendo a fraternidade e a cooperação entre eles. O Escotismo é uma educação que prepara o jovem para a vida, ensinando-lhe a ser útil e responsável.

Este livro foi escrito pelos escotistas:
- Luiz Paulo Cameiro Maia
- Ivan Bordallo Monteiro
- Comissão Nacional de Escoteiros do Ar (Etapas da Modalidade de Ar)
- Lizé Costa (Etapas da Modalidade de Mar)
Ilustrações de Ivan Bordallo Monteiro

CIRANUE

DADOS PESSOAIS DO ESCOTEIRO

Nome Daniel Martins diotke
Endereço _____
Data de nascimento 28/2/72 Localidade Candelária
Ingresso no G.E. _____ Registro nº _____
Distrito Candelária Região Rio Grande do Sul

DADOS RELATIVOS A TROPA

CHEFE _____
Endereço _____ Tel.: _____
Assistentes _____ Tel.: _____
_____ Tel.: _____
Monitor _____
Endereço _____ Tel.: _____

DADOS PESSOAIS DO ESCOTEIRO

Nome: Paulo Roberto de Souza
 Endereço: Rua José Francisco
 Data de nascimento: 28/12/72
 Registro nº: _____
 Data de inscrição: 01/01/73

DADOS RELATIVOS À TROPA

CHEFE: _____
 Endereço: _____
 Tel.: _____
 Assistentes: _____
 Tel.: _____
 Tel.: _____
 Monitor: _____
 Endereço: _____
 Tel.: _____

MAPA DE ETAPAS

Nome	Idade	Sexo	Religião	Profissão	Endereço	Data de inscrição
Paulo Roberto de Souza	28	M	Catolico		Rua José Francisco	01/01/73

introdução

Aqui estamos nós, com a diferença que agora você já é um Escoteiro.

O objetivo deste livrinho é possibilitar a você, descobrir novos conhecimentos, aprender muitas coisas que facilitarão a sua vida.

Você conhece muita gente que acampa, faz excursões e brinca junto, mas o Escoteiro faz tudo isso e aproveita muito mais, porque ele sabe com maior segurança as técnicas de como acampar, excursionar e jogar um bom jogo.

As Etapas de Segunda Classe trarão a você mais conhecimentos que só serão realmente úteis se você colocá-los em prática. Lembre-se sempre que o Escotismo é sempre a prática e não apenas aprender.

Vou lhe transmitir três segredos que farão você progredir.

1º **Observe** tudo

2º **Pratique** sempre o que aprendeu

3º **Tenha iniciativa.** Não fique esperando que as coisas caiam do céu; vá em sua busca, pergunte, se interesse, faça.

Introdução

Adri estamos nos com a abertura dos livros para a um Escoteiro. O objetivo deste livro é proporcionar a você, leitor, todas as informações necessárias para que você possa se tornar um Escoteiro. Você conhece muito gente que sempre faz perguntas e diz: "Por que não vou fazer Escoteiro?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos e meus irmãos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos e meus irmãos e meus pais?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos e meus irmãos e meus pais e meus irmãos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos e meus irmãos e meus pais e meus irmãos e meus pais e meus irmãos?" ou "Por que não vou fazer Escoteiro com meus amigos e minha família e meus pais e meus irmãos e meus tios e meus avós e meus parentes e meus amigos e meus irmãos e meus pais e meus irmãos e meus pais e meus irmãos e meus pais e meus irmãos?"

MAPA DE ETAPAS

ETAPA	DATA	CONFERIDA POR
FRATERNIDADE ESCOTEIRA	16	
SEGURANCA		
COMUNIDADE		
AR LIVRE	16	
TECNICAS ESCOTEIRAS		
TECNICAS DE MODALIDADE DE MAR (ESCOTEIROS DO MAR)		
TECNICAS DE MODALIDADE DO AR (ESCOTEIROS DO AR)		
OBSERVAÇÃO E AVALIAÇÃO		
VALORES		

RECEBI O DISTINTIVO DE 2ª CLASSE EM _____

ETAPAS PARA O RAMO ESCOTEIRO

I — NOVIÇO



II — SEGUNDA CLASSE

1. Fraternidade Escoteira

- 1.1 — Cantar sozinho ou em coro o Hino Alerta
- 1.2 — Conhecer a estrutura de um Grupo Escoteiro
- 1.3 — Visitar um outro Grupo Escoteiro e/ou participar de uma atividade Distrital e/ou Regional.

2. Segurança

- 2.1 — Organizar um estojo de 1ºs socorros para uma excursão

- 2.2 — Conhecer os cuidados de 1ºs socorros nos casos de picadas de insetos, desmaios, queimaduras e ferimentos leves -
- 2.3 — Saber aplicar ataduras e tipóias -
- 2.4 — Saber utilizar com segurança a machadinha ou facão -
- 2.5 — Saber usar com segurança o lampião e o fogareiro
- 2.6 — Saber nadar 50 metros em qualquer estilo (somente para a Modalidade do Mar).

3. Comunidade

3.1 — Realizar uma das seguintes proposições abaixo:

LIS DE OURO

- 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 congênera.
- 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 três horas consecutivas, ou não.

3.2 — Narrar, de forma resumida, a história da aviação brasileira identificando os principais acontecimentos (somente para Modalidade do Ar).

4. Ar Livre

- 4.1 — Conhecer a indumentária e o material necessário para uma excursão e um acampamento sabendo arrumar uma mochila
- 4.2 — Ter participado de pelo menos três excursões ou duas excursões e um acampamento (Modalidade Básica e Ar)
- 4.3 — Ter participado de pelo menos: (somente para Modalidade do Mar)
 - a) duas excursões ou atividades embarcadas

- b) um cruzeiro escoteiro ou regata oficialmente reconhecida.
- c) um acampamento.

5. Técnicas Escoteiras

5.1 — Técnica Manteiga (Para todas as Modalidades)

- a) Acender uma fogueira e fazer uma bebida quente sobre a mesma
- b) Armar uma barraca com o auxílio de mais dois companheiros.
- c) Cozinhar uma refeição simples em um fogareiro
- d) Saber aplicar e fazer os seguintes nós: direito, fiel e volta redonda com cotes.
- e) Saber falçar cabos.

5.2 — Técnicas da Modalidade do Mar

- a) Conhecer a nomenclatura de uma embarcação miúda e saber aprontá-la para uma atividade.
- b) Saber remar, prumar e amarrar uma embarcação miúda.
- c) Conhecer e saber usar os aparelhos de fundear e suspender de uma embarcação miúda.
- d) Saber escolher um fundeadouro adequado.

5.3 — Técnicas da Modalidade do Ar

- a) Realizar uma das seguintes tarefas fazendo voar 10 segundos em média:
 - Montar um modelo sólido à elástico.
 - Montar um planador, junior ou senior
- b) Realizar uma das proposições abaixo:
 - Explicar os movimentos locais do vento, sua influência nas operações de pouso e decolagem de aviões de pequeno porte.
 - Participar de pelo menos três horas de rádio comunicação na classe PX ou PY, apresentando cópia dos "LOG s" com os prefixos das estações transmissoras e receptoras.

6. Observação e Avaliação

- 6.1 — Realizar duas das proposições, sendo uma do Grupo I e outra do Grupo II

Grupo I

- a) Seguir uma pista de 500 metros onde sejam aplicados sinais de pista, com pelo menos, oito tipos diferentes
- b) Conhecer indicadores locais naturais de previsão do tempo
- c) Rastrear pelo menos 800 metros sem ser visto
- d) Saber reconhecer de onde vem o vento e para onde corre a maré, ou a corrente.
- e) Saber reconhecer os sinais meteorológicos usados pelas estações para indicar a previsão do tempo.
- f) Conhecer os sinais de socorro do mar
- g) Reconhecer um mínimo de 10 aeronaves no solo ou voando
- h) Reconhecer 8 em 10 (mínimo) silhuetas de aeronaves.

Grupo II

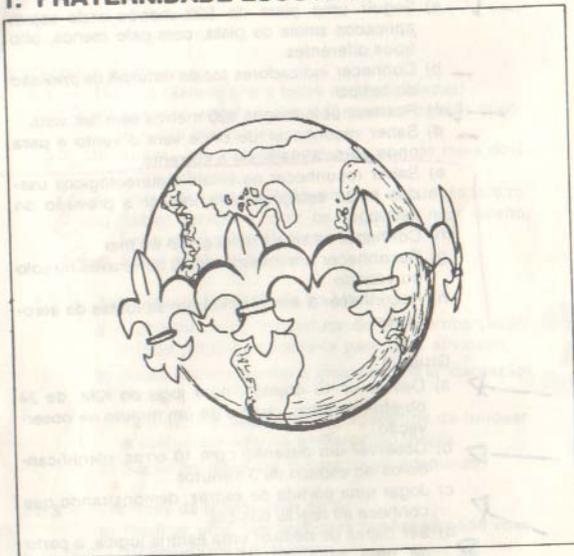
- a) Descrever 10 objetos, num jogo do KIM, de 24 objetos sortidos, depois de um minuto de observação.
- b) Observar um desenho com 10 erros, identificando-os no espaço de 3 minutos.
- c) Jogar uma partida de xadrez, demonstrando que conhece as regras básicas.
- d) Ser capaz de deduzir uma estória lógica, a partir de uma cena montada antecipadamente, pela Chefia.
- e) Reconhecer no mínimo 15 entre 20 fotografias de aeronaves de diferentes portes.

- 6.2 — Reconhecer suas medidas pessoais de: palmo, altura e envergadura, sabendo empregá-las na avaliação de dimensões, alturas e distâncias.

Valores

- 7.1 — Demonstrar que vem cumprindo satisfatoriamente os preceitos de sua religião.
- 7.2 — Ter desenvolvido desde sua Promessa, nos seguintes aspectos: responsabilidade, lealdade, cortesia, sinceridade e auto-controle, levando em conta seu desenvolvimento e maturidade.

1. FRATERNIDADE ESCOTEIRA



O Grupo é uma Grande Família.

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

Vamos conhecer um pouco mais deste Movimento ampliar a nossa amizade.

Lembre-se que só temos um bom Grupo Escoteiro quando todas as suas seções funcionam bem e existe um bom entrosamento entre Lobinhos, Escoteiros, Seniores, Pioneiros e Chefes.

Hino Alerta — Ao lado você encontra o Hino da União dos Escoteiros do Brasil (U.E.B.). Todos nós sabemos cantá-los 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!
A 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 agora em cânticos sentidos
Ressoe um hino ovante à nova Pátria imensa!
Alerta! Alerta! Sempre Alerta!*

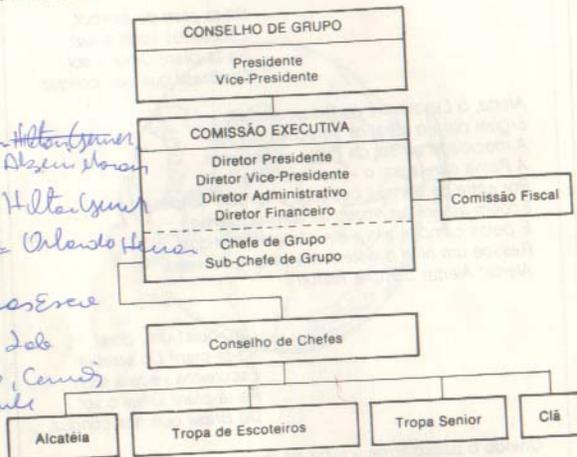
*Um, dois! Um, dois!
Ra-ta-plan! Do arrebol!
Escoteiros vede a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol
Do Brasil que nos conduz.*

*Unindo o passo firme a trilha do dever,
Tendo um Brasil feliz por nosso escôpo e norte
Façamos o futuro, em flores antever
A nova geração jovial confiante e forte!
E se algum dia acaso a Pátria estremeçada,
De súbito bradar: Alerta aos Escoteiros,
Alerta respondendo, à Pátria a nossa vida
E as almas entregar iremos prazenteiros!
Alerta! Alerta! Sempre Alerta!*

*Um, dois! Um, dois!
Ra-ta-plan! do arrebol!
Escoteiros vede a luz!
Ra-ta-plan! Olhai o sol
Do Brasil que nos conduz.*

ORGANIZAÇÃO DE UM GRUPO ESCOTEIRO

A Grande Família Grupo Escoteiro tem uma organização que facilita o seu funcionamento.



Conselho de Grupo — É o órgão máximo do Grupo, se reúne normalmente uma vez por ano. É formado pelos pais, Chefes, Pioneiros e Sócios com a mensalidade em dia. A principal função do Conselho de Grupo é a de eleger de dois em dois anos a Comissão Executiva e a Comissão Fiscal e anualmente aprovar o relatório e as contas de Grupo. É dirigida por um Presidente e o Vice-Presidente eleitos trienalmente, no mesmo ano da eleição da Comissão Executiva.

Comissão Executiva — É eleita por dois anos. Sua função é administrar o Grupo Escoteiro dando apoio às atividades. O Chefe do Grupo e o Sub-Chefe pertencem à Comissão Executiva, porém, não são eleitos e sim nomeados pelo Comissário Regional.

Comissão Fiscal — É eleita por dois anos. Sua função é examinar as contas da Comissão Executiva e dar um parecer.

Conselho de Chefes — É formado por todos os Chefes do Grupo Escoteiro e tem a direção do Chefe de Grupo. O Conselho de Chefes se reúne normalmente uma vez por mês com o objetivo de avaliar as atividades de cada seção e traçar planos para as atividades do Grupo.

Alcatéia — É formada de meninos de 7 a 10 anos. O Chefe da Alcatéia tem o nome de Aquelá, os Assistentes podem ser: Baloo, Bagheera, Kaa, etc. A Alcatéia é formada por quatro equipes denominadas matilhas, cada uma com até seis Lobinhos. O líder da Matilha é o Primo, e o seu substituto o Segundo.

Tropa Escoteira — Você já tomou conhecimento da sua Constituição no Guia de Noviço.

Tropa Senior — É formada por rapazes de 15 a 17 anos. O Chefe é chamado Chefe Senior. A Tropa Senior é formada por quatro Patrulhas de 6 elementos. As Patrulhas tem o nome de acidentes geográficos ou então de pessoas que por seus feitos contribuíram para a humanidade. O líder da Patrulha é o Monitor e seu substituto é o Sub-Monitor.

Clã — É formado por jovens de 18 a 23 anos. O Chefe é chamado de Mestre Pioneiro. O Clã não tem um número fixo de Pioneiros. Atualmente pode ser constituído de moças e rapazes.

VISITA A GRUPOS ESCOTEIROS

Antes de visitar um Grupo Escoteiro peça autorização a seu Chefe. Ao chegar ao Grupo escolhido, apresente-se ao Chefe de Grupo ou ao Chefe da Seção que estiver em reunião. Explique a razão de sua visita e peça autorização para assistir à 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 uniformizado.

PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES DISTRIATAIS E REGIONAIS

É sempre bom participar de uma atividade com outros Grupos Escoteiros. Você sempre aprenderá alguma coisa nova.

Lembre-se da boa apresentação e de sua atitude durante a atividade. Você está representando o seu Grupo Escoteiro.

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

Exemplo de um Relatório

186º AC Grupo Escoteiro Brasil

Relatório da visita feita pelo Escoteiro Ronaldo Santos da Patrulha dos Lobos ao Grupo Escoteiro Pedro Alvarez Cabral em 13/03/79.

Às 14hs eu e Rodrigo da Patrulha Falcão chegamos à sede do Grupo Escoteiro Pedro Alvarez Cabral. Procuramos o Chefe da Tropa e nos apresentamos. O Chefe da Tropa que se chamava Antonio 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 da Águia e o Rodrigo na Patrulha do Touro.

Durante a reunião houve vários jogos. O que eu mais gostei foi o Pólo a Cavallo, um jogo muito animado e que levarei como sugestão ao meu Monitor para transmitir ao Conselho de Patrulha e a 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 dos Lobos



2 — SEGURANÇA

Acidentes ocorrem a qualquer momento e os Escoteiros devem estar sempre preparados para prestar os primeiros socorros. Entretanto o ideal é saber como evitar acidentes. Para isto é necessário conhecer e aplicar as regras de segurança quando estamos usando ferramentas e também estar sempre atento ao que ocorre a nossa volta.

Organizar um estojo de primeiros socorros para uma excursão — Toda Patrulha deve ter seu próprio estojo de socorro. Você deve aprender a conhecê-lo bem e saber se todos os medicamentos e instrumentos estão em ordem.

Nunca se sai para uma excursão sem antes verificar se o estojo está completo, para isto basta comparar seu conteúdo com a lista que deve ser organizada, relacionando tudo o que há dentro da caixa. É bom também anotar imediatamente sempre que gastar algum remédio para adquiri-lo logo que voltar da atividade.

ESTOJO DE PRIMEIROS SOCORROS

Medicamentos	Uso	Indicação
Água oxigenada	Externo	Desinfetante
Mercúrio Cromo	Externo	Desinfetante cicatrizante
Picrato de Butezin	Externo	Queimaduras
Podex	Externo	Contusões, entorses
Amônia	Externo	Desmaios picadas de insetos
Sal de frutas	Interno	Azia má digestão
Melhoral	Interno	Dores, febre
Enteroviofórmio	Interno	Diarréias
Atroveran	Interno	Cólicas

Material	Indicação
Tesoura	Talãs para imobilizar fraturas
Pinça	Fichas de telefone
Ataduras de crepon	Lista contendo: Nomes e Telefones:
Ataduras de Gaze	Hospitais
Algodão	Postos de Pronto Socorro
Alfinetes de segurança	Médico
Esparadrapo	Chefes
Band-Aid	Membros da Patrulha

SABER
DECOR E SALTEADO Ass.

PRIMEIROS SOCORROS

Clare Jm

Dá-se o nome de primeiros socorros as primeiras providências que tomamos, entre o momento em que ocorre um acidente e a chegada do médico. É claro que muitas vezes é dispensável chamá-lo e os primeiros socorros são o suficiente.

Em qualquer caso lembre-se sempre do seguinte:

- 1) Mantenha-se calmo
- 2) Tranquelize o ferido conversando com ele, desaperte o cinto e as roupas
- 3) Procure proporcionar ao ferido o maior conforto possível
- 4) Se o ferimento for grande ou houver suspeita de fratura (quebra de osso) só remova o ferido se ele estiver exposto a um grande perigo. (incêndio, inundação, desabamento, tráfego, etc.).

1) Picadas de insetos

O melhor remédio para diminuir a dor é aplicar um algodão embebido em amônia sobre o local da picada.

No caso de picadas de abelha ou marimbondo, você poderá tentar remover o ferrão, com uma pinça, se ele estiver com a extremidade aparecendo fora da pele.

Se o ferrão estiver enterrado de maneira que não possa ser removido, coloque uma compressa de amônia e leve a pessoa a um médico.

Se alguém recebe muitas picadas pelo corpo podem aparecer complicações, portanto sempre que acontecer várias picadas o melhor é procurar um médico.

2) Desmaios

A causa do desmaio, é a pouca quantidade de sangue na cabeça, portanto o melhor remédio é colocar a pessoa deitada com os pés mais altos que a cabeça. Além disso para reanimá-la dando para cheirar amônia e molhando as faces com água fria.

Se o rosto estiver vermelho, eleve a cabeça; ela está cheia demais de sangue, isto ocorre no caso de insolação.

3) Queimaduras

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

1º grau — A pele fica avermelhada. Aplica-se Picrato de Butesin 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 bolhas **não** devem ser perfuradas. Se a queimadura for pequena, faça o tratamento já indicado para o 1º grau. Se a queimadura atingir uma 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 água oxigenada e leve a pessoa ao médico.

Importante

Quando alguém é vítima de uma 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 do 3º grau com poucos centímetros, por exemplo na ponta do dedo.

4. Ferimentos

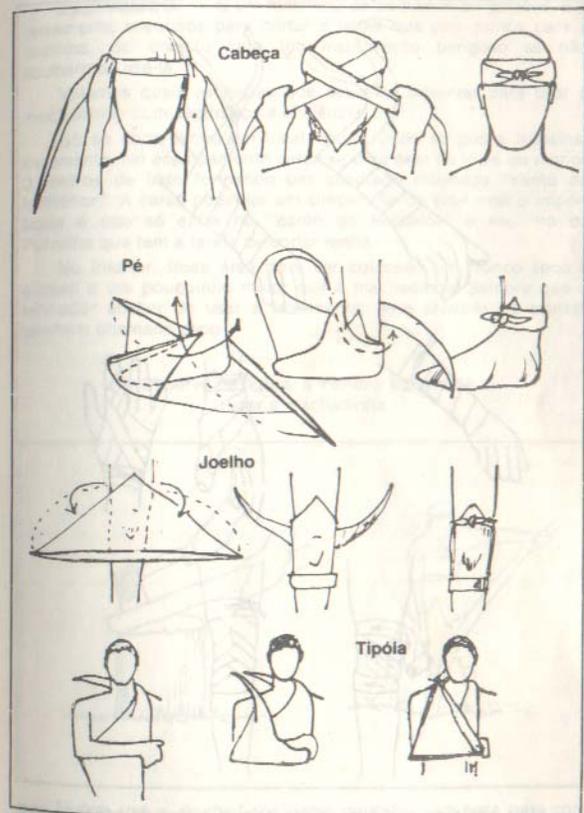
Lave com água e sabão, desinfete com água oxigenada. Se houver algum corpo estranho (caco de vidro, farpa, espinho, etc.) remova-o com a pinça, se puder fazê-lo com facilidade, se não, deixe esta tarefa para o médico.

Depois da aplicação de água oxigenada, seque o ferimento com um pouco de algodão e aplique Mercúrio Cromo. Se o ferimento for pequeno cubra com um Band-Aid, se for maior coloque uma atadura de gaze esterilizada e prenda com esparadrapo.

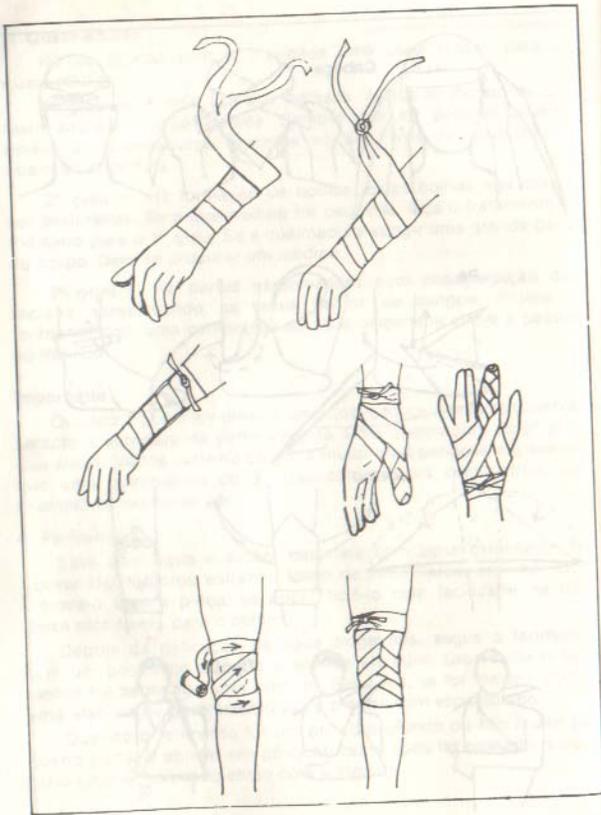
Quando o ferimento for um pouco profundo ou não muito pequeno pode-se aplicar um pó cicatrizante após ter passado o Mercúrio Cromo, cobrindo então com a atadura.

5. Ataduras

São usadas para imobilizar ou proteger um local machucado. Observe no desenho alguns tipos de Ataduras utilizando o lenço Escoteiro.



Observe que as pontas do lenço são sempre ligadas pelo nó direito.



Mais eficiente que o lenço escoteiro é a atadura aplicada com uma tira de crepon que pode ser encontrada em vários tamanhos à venda nas farmácias. Observe no desenho a sua aplicação.

MACHADINHA — É um machado de pequenas dimensões. É a ferramenta adequada para cortar a lenha que precisamos para a cozinha, no entanto será um instrumento perigoso se não soubermos usá-la.

Vejamos quais as regras que devemos observar para usar a machadinha com segurança e eficiência.

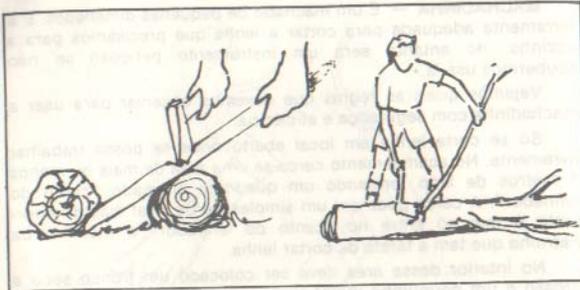
Só se corta lenha em local aberto onde se possa trabalhar livremente. No acampamento cerca-se uma área de mais ou menos 3 metros de lado formando um quadrado chamado "canto do lenhador". A cerca pode ser um simples fio de sisal mas o importante é que só entre no "canto do lenhador" o membro da Patrulha que tem a tarefa de cortar lenha.

No interior dessa área deve ser colocado um tronco seco e grosso e um pouquinho maior que a machadinha. Sempre que o lenhador acabar de usar a ferramenta, deve cravá-la no tronco, também chamado cepo.

Observe na figura, a maneira correta de usar a machadinha.



Nunca use a machadinha como martelo, nem bata nela com outro instrumento, para que ela cumpra sua função; isto é, cortar lenha.

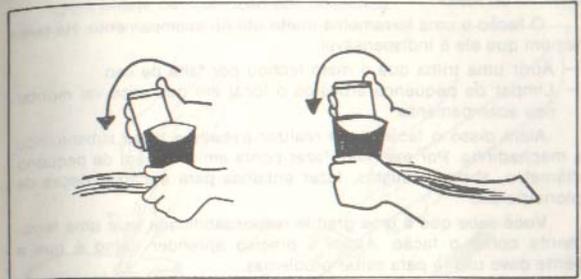
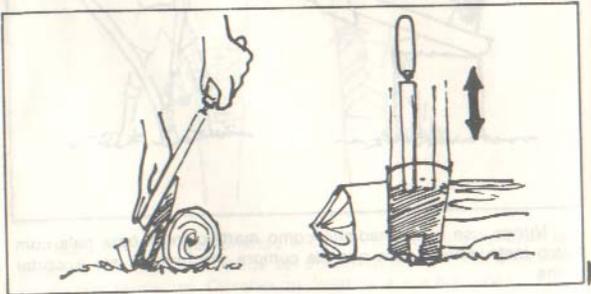


Manutenção da Machadinha

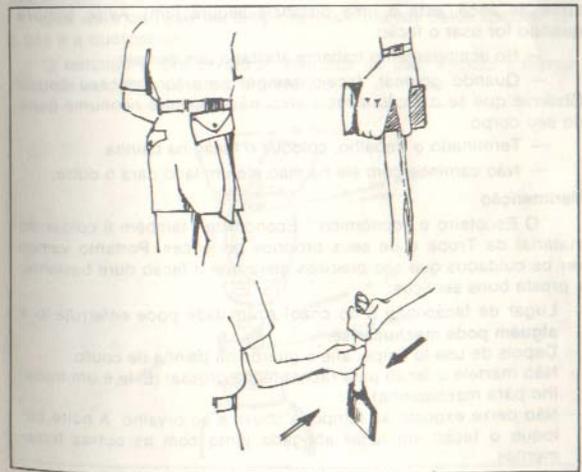
Quando a ferramenta não estiver em uso, deverá receber uma fina camada de graxa na cabeça metálica, e o cabo pode receber uma aplicação de óleo de linhaça. A graxa evita a ferrugem, e o óleo conserva a madeira do cabo. Quando for usá-la esfregue o cabo com um trapo, para que ele fique bem seco e não escape da sua mão.

Sempre que você for usar a machadinha verifique o fio experimentando o seu corte. Quando acabar de usá-la, afie antes de guardar. Não use a ferramenta se o corte não estiver bom, pois se não estiver afiada a ferramenta pode resvalar, o que pode ser perigoso.

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



Uma outra coisa que tem que ser levada a sério, é a maneira de transportar a machadinha, muitas vezes um descuido, causa um acidente. Um Escoteiro prova que está atento quando faz as coisas da maneira correta.



O facão de mato

O facão é uma ferramenta muito útil no acampamento. Há tarefas em que ele é indispensável:

- Abrir uma trilha que o mato fechou por falta de uso.
- Limpar de pequenos arbustos o local em que você vai montar seu acampamento.

Além disso o facão pode realizar **trabalhos leves** substituindo a machadinha. Por exemplo: fazer ponta em uma vara de pequeno diâmetro, abater arbustos, fazer entalhes para encaixar peças de pioneiria etc.

Você sabe que é uma grande responsabilidade usar uma ferramenta como o facão. Assim é preciso aprender como é que a gente deve usá-lo para evitar problemas.

Regras de segurança

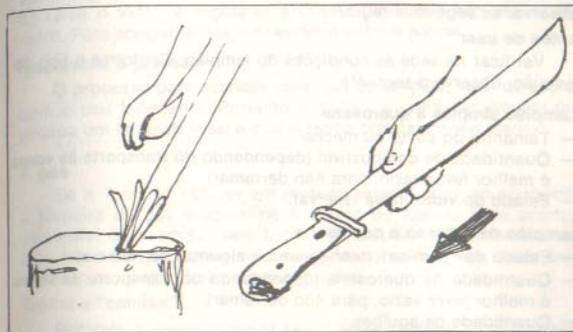
- Use o facão apenas quando a pessoa mais próxima de você estiver a uns 3m de distância.
- Quando estiver abrindo um caminho, olhe para trás de vez em quando e certifique-se que o seu companheiro que vem logo atrás de você, está a uma distância segura (3m). Avise sempre quando for usar o facão.
- No acampamento trabalhe afastado dos demais.
- Quando golpear, faça-o sempre para fora do seu corpo. Observe que se o facão errar o alvo, não encontre nenhuma parte do seu corpo.
- Terminado o trabalho, coloque o facão na bainha.
- Não caminhe com ele na mão, de um lado para o outro.

Manutenção

"O Escoteiro é econômico". Economizar, também é cuidar do material da Tropa e de seus próprios pertences. Portanto vamos ver os cuidados que são precisos, para que o facão dure bastante, e preste bons serviços:

- Lugar de facão não é no chão! A umidade pode enferrujá-lo e **alguém pode machucar-se.**
- Depois de usá-lo limpe, afie e guarde na bainha de couro.
- Não martele o facão para rachar lenha grossa! (Este é um trabalho para machadinha)
- Não deixe exposto ao tempo, a chuva e ao orvalho. A noite, coloque o facão em lugar abrigado junto com as outras ferramentas.

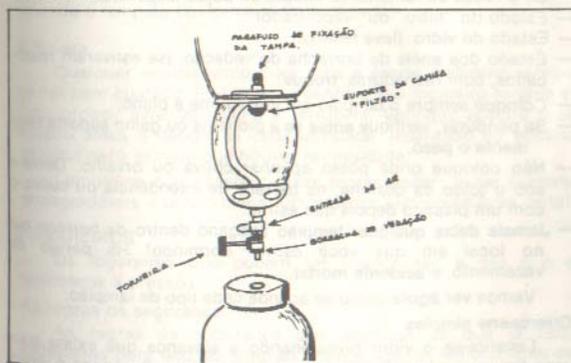
Agora preste bem atenção nos desenhos.



Lâmpioes

São dois os tipos de lâmpioes mais usados pelos Escoteiros: à gás e a querosene.

O lâmpião à gás devido a facilidade de uso, limpeza e menor risco de acidente, deve ser o preferido.



Para o uso de qualquer tipo de lampião, é muito importante observar as seguintes regras:

Antes de usar

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

Lampião simples à 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).

Lampião de pressão à 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).

Lampião a gás

- Estado da "camisa" (leve reserva).
- Quantidade de gás no bujão.
- Se a rosca do lampião se adapta ao bujão disponível.
- Estado do "filtro" ou "vaporizador".
- Estado de vidro (leve reserva).
- Estado dos anéis de borracha de vedação. (se estiverem ressecados, com rachaduras, troque).
- 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.**

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. Suspensão do 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 à 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 clareza. Para apagar é só fechar a torneira.

Trocar a "camisa"

Remova a parte superior (A) 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 tostoro. 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 fogareiro 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 podem evitar acidentes desagradáveis e proporcionar um gostoso almoço na hora certa!

FOGAREIROS

Os fogareiros que podem ser usados são à gás e o de querosene à 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. Assim antes de usá-los verifique sempre o seguinte:

Fogareiro à querosene (pressão)

- Quantidade de combustível
- Quantidade de agulhas
- Alcool para acender

Fogareiro à gás

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

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

Fogareiro a querosene (pressão)

- Abra à 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 é só abrir a saída de ar.

Fogareiro à 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 tórcer a torneira em sentido contrário.

Limpeza

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

- Que o lampião está firme, sem risco de tombar.
- Que não há nada de inflamável por perto (álcool, querosene, gasolina, plástico etc.)
- Que há combustível, que a "camisa" ou mecha estão em perfeito estado.

— Se o lampião está bem fixado ao bujão de combustível.

Durante o uso

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.

Natação (Somente para os Escoteiros do Mar)

Saber nadar 50 metros em qualquer estilo (somente para os Escoteiros do Mar).

Como já te foi dito na parte de Noviço é necessidade fundamental do Escoteiro do Mar saber nadar. Certamente a prática continuada, tanto em água doce como em água salgada, tranquila ou em movimento, é indispensável. Se para o Noviço foi exigido nadar 25 metros, o dobro é pedido ao Escoteiro de 2ª Classe.

Agora você estará realizando excursões ou atividades embarcadas em maior número e de maior duração.

Relembre sempre as regras de segurança em uma embarcação que foram ensinadas quando você era Noviço e as pratique sempre para prevenir que a embarcação vire.

Não lhe serão dadas novas instruções, porém convém recordar as recomendações sobre a natação:

1. Aspirar pela boca fora d'água e expirar pelo nariz dentro d'água;
2. Fazer o corpo flutuar segurando os joelhos com as mãos;
3. Ficar na água com o corpo totalmente na horizontal;
4. Fazer movimentos com os braços, respirando como foi indicado;
5. Fazer movimentos com as pernas e com os pés;
6. Combinar os movimentos de braços, pernas e respiração.

3. COMUNIDADE



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 recorrerem a você em busca de informações.

Gular e dar 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 isto é você percorrer o seu bairro sempre prestando atenção a tudo o que encontrar. Isto fará com que você conheça tudo com maiores detalhes.

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 houver em seu bairro, você deverá saber localizar aqueles que estiverem mais próximos.

Os transportes públicos são fáceis de você identificar; porem 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.

Projeto de recreação

Esta tarefa é para ser feita pela sua Patrulha. Primeiramente você deve planejá-la; para isto siga as instruções abaixo:

Antes

1 — Vá ao orfanato e faça um contato com a direção. Diga que é um Escoteiro e que gostaria de proporcionar umas duas horas de diversão às crianças. Pergunte o número de crianças que poderiam participar, a idade das mesmas e informe que poderá trabalhar com no máximo 20 crianças. (Seria muito difícil lidar com um número maior, prejudicando o trabalho da Patrulha e a diversão das crianças).

Marque de comum acordo com a direção o dia e o horário. Leve em consideração que serão necessárias várias providências de organização, portanto deixe um período de pelo menos 15 dias entre o contato com o orfanato e o dia da atividade.

2 — Informe a Corte de Honra o contato feito com a direção do orfanato.

3 — Programe com a Patrulha a atividade que vocês desenvolverão.

- Sugestões das atividades
- Apresentar uma peça de Teatro
 - Organizar e dirigir jogos
 - Contar história
 - Projetar filmes
 - Mostrar o material escoteiro para um acampamento, explicando como e para que se usa cada coisa.
- Lembre-se que a atividade não deverá durar mais que duas horas. Escreva o programa que realizarão e relacione todo o material que será necessário levar.
- 4 — Apresente o programa à Corte de Honra

Durante a atividade

Apresentem-se bem uniformizados e estejam no local com pelo menos meia hora de antecedência para preparar tudo o que for necessário.

Reunam as crianças formando uma ferradura, digam seus nomes, e expliquem porque estão ali. Depois peçam a cada uma delas que diga o seu próprio nome.

Ao final do programa reúnam novamente as crianças e se despeçam. Se for possível deixem uma pequena lembrança, por exemplo, balas.

Após a atividade

Faça um relatório da atividade e leia para a Tropa.

Esboço do seu Bairro

Você poderá fazer um esboço numa cartolina assinalando corretamente a posição das principais ruas. Todos os pontos de interesse (Estações, hospitais, escolas, serviços públicos) deverão ser assinalados.

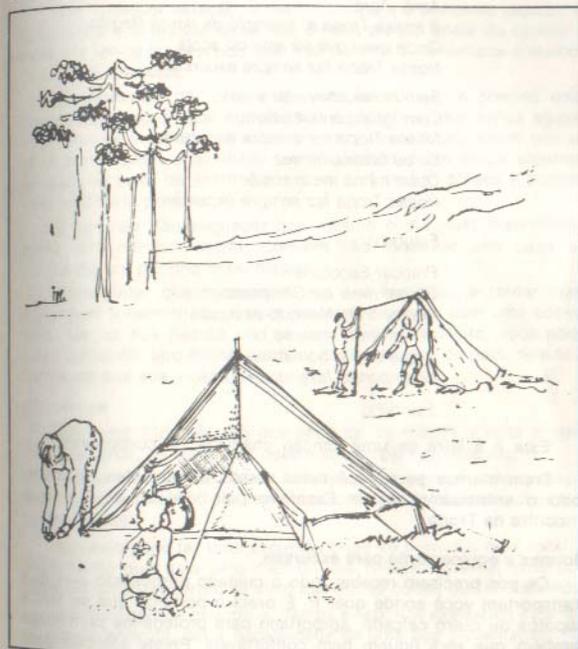
Tomar parte num serviço voluntário

Há muitas instituições tal como escolas, igrejas, clubes de serviço, promovem atividades beneficentes e necessitam da colaboração ativa de voluntários para atividades como: quermesses, distribuição de roupas e alimentos, festa de Natal, etc.

Para você tomar parte, basta se apresentar e realizar o trabalho que lhe for atribuído com interesse e boa vontade.

Após a realização do trabalho, faça um relatório e apresente à Tropa.

4 — AR LIVRE



*Nas montanhas, nas baixadas
Por caminhos e picadas
Nossa Tropa faz sempre excursão
Para o sul e para o leste
Para o norte e para o oeste
Nossa Tropa faz sempre excursão*

Estrilho

Anrê, Anrê

*A nossa Tropa é, exemplo da nossa Região
Onde quer que vá aqui ou acolá
Nossa Tropa faz sempre excursão*

*Sem temer chuva ou vento
Com igual contentamento
Nossa Tropa faz sempre excursão
Se eu faltar uma vez
Outra há no mesmo mês
Nossa Tropa faz sempre excursão*

Estrilho

Praticar Escotismo

Só por meio de Campismo

Acampando fazendo excursão

Ao ar livre Escoteiro

É que vive o bom mateiro

Acampando fazendo excursão

Estrilho

Esta é a letra de uma canção chamada "Excursionando".

Transmitimos para você estes versos porque eles resumem todo o entusiasmo de um Escoteiro pela vida ao ar livre que encontra na Tropa.

Roupas e equipamento para excursão.

Os pés precisam receber todo o cuidado porque são eles que transportam você aonde quer ir. É preciso portanto que se tenha sapatos ou outro calçado, apropriado para protegê-los permitindo também que eles fiquem bem confortáveis. Preste atenção para que o calçado não seja demasiado largo nem apertado. Nunca se faça uma caminhada com sapatos novos, prefira os que você já usou e que já estão adaptados aos seus pés.

Para a maior parte das atividades, o tênis é o calçado mais apropriado, porém em caminhos difíceis, muito acidentados, o melhor é uma bota de couro macio e resistente.

A meia também é muito importante, pois protege e aquece os pés. Evite as que tenham costuras volumosas ou que não tenham sido bem cerzidas. Leve sempre um par de reserva.

Roupa

Em qualquer estação, a melhor roupa é o uniforme escoteiro. É verdade que muitas vezes não é nada prático andar de camisa e com um lenço ao pescoço, por isso durante a caminhada é melhor usar uma camiseta.

Dependendo do local e da estação do ano é preciso uma suéter. Quando o local é muito frio é preferível usar vários agasalhos leves e vesti-los um sobre o outro. Procedendo assim não só você fica melhor agasalhado, como também pode despir algumas roupas no caso de sentir calor. Com um casaco grosso e pesado isso não seria possível.

É preciso não esquecer que mesmo o dia mais maravilhoso pode terminar em chuva. Convém não esquecer uma capa de chuva ou um poncho impermeável.

Para evitar queimaduras de sol e a insolação e tornar mais agradável a caminhada, é bom proteger a cabeça com uma cobertura. Se na sua Região não se usa chapéu escoteiro, você pode usar um quêpi tipo militar-também chamado bico de pato, devido a forma de sua aba.

Alimentos

Em uma excursão em que você sai de manhã e volta aí pelo final da tarde, os alimentos devem ser simples e nutritivos.

Frutas que não amassem: Laranja, maçã, pera, frutas cristalizadas ou secas. Além disso leve ovos cozidos, sanduíches, chocolate em barras.

Quando você faz uma excursão onde irá pernoitar num local, é importante que haja pelo menos uma refeição quente: uma boa sopa ou uma macarronada além das outras coisas que já dissemos.

Lembre-se que quando andamos e fazemos exercícios estamos gastando energia, daí a necessidade de uma boa alimentação.

Equipamento de excursão

Mochila	Lápis
Cantil	Faca ou canivete
Fósforos	Lenço de bolso
Alfinetes de segurança	Papel higiênico
Caderno para anotações	Máquina fotográfica

Evidentemente a Patrulha nunca deve esquecer o estojo de Primeiros Socorros!

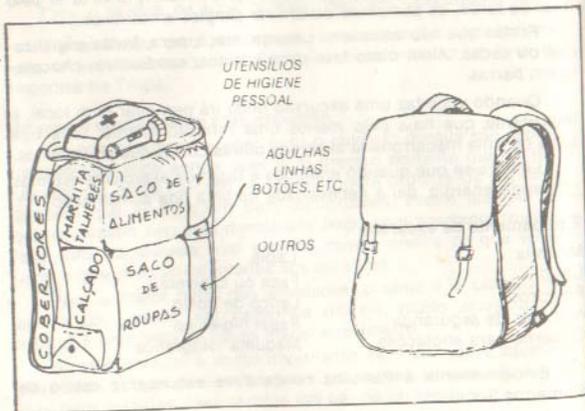
Roupas e equipamento para Acampamento de 5 dias

Mochila	4 lenços de bolso
Uniforme completo	5 cuecas
Agasalho	Sabonete, pente, escova, pasta de dente (num saco plástico)
5 pares de meia	Prato, caneca, talheres
4 camisetas	Lanterna completa e pilhas de reserva
Calçado extra (tênis)	Cantil
Calção de banho	Faca
Short ou calça curta	Saco plástico para roupa suja
Calça comprida	Caderno para anotações
Toalha de banho	
Saco de dormir e cobertor	
Máquina fotográfica	

Importante: todo o material deve estar marcado com o seu nome.

Arrumando a mochila

A mochila é a mala do Escoteiro; é a primeira peça que você deve adquirir do equipamento que vai necessitar para as atividades do Escotismo. Quando você for comprá-la faça-o na companhia de uma pessoa, mais experimentada que poderá orientá-lo na compra.



As vezes o barato sai caro, de modo que se você puder, deve comprar logo uma boa mochila, que lhe prestará serviços por vários anos, em vez de comprar um artigo mais barato que terá pouca durabilidade e terá que ser substituído, obrigando-o a fazer nova despesa.

De nada adianta uma boa mochila se não for bem arrumada, portanto, veja os desenhos. Note que as cobertas e as roupas são colocadas junto às costas fazendo as vezes de almofada, protegendo o corpo do contato de qualquer objeto duro. Além disso comprima bem as roupas e arrume o material de forma a não deixar espaços vazios.

Pra você saber se a mochila foi bem arrumada e em condições de ir para acampamento ou excursão, treine arrumá-la em casa e depois saia à rua para dar uma volta; durante esta caminhada dê uma ligeira corrida. Veja se a mochila balança-se muito, se isto acontecer, é porque ela não está bem ajustada às suas costas. Se alguma coisa dura tocou nas suas costas durante o passeio, é porque a sua mochila não foi bem arrumada.

Caso o acampamento não seja tão demorado, não haverá necessidade de tantas camisetas e cuecas, meias e lenços.

RELAÇÃO DAS ATIVIDADES EM QUE PARTICIPEI

EXCURSÕES	Local	Data
ACAMPAMENTOS		

MODALIDADE DO MAR

O RA-TA-PLAN DO MAR

(Letra e música de Benevenuto Cellini)

*Do infinito mar, na vasta imensidade,
E sob a infinidade do esplendente azul,
Queremos educar a nossa mocidade,
Fugindo à vida inerte, infenso, atroz paul,
E quando vemos longe o torvelinho humano,
O próximo perigo as almas nos desperta
E ao nosso brado — Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos — Alerta! — as vozes do Oceano*

*Em cadência firme e sã
Nossos peitos faz vibrar
O Ra-ta-plan, Ra-ta-plan, Ra-ta-plan
Dos Escoteiros do Mar.*

(Estribilho)

*Na progressiva paz, nos dias de perigo,
Nas horas de alegria, ou quando reina a dor,
É sempre o mesmo mar, o nosso grande amigo,
É sempre a mesma Pátria, o nosso imenso amor,
Se, acaso, ferve um dia o turbilhão insano
Das cúpidas paixões de alguma hora incerta,
Ao nosso brado: — Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos: Alerta! - as vozes do Oceano*

(Estribilho)

*Da Pátria, todo amor, constantes pioneiros,
Por sobre o mar ou terra, ou sob o céu de anil,
Ardentes, juvenis, do Mar, os Escoteiros
Só têm por lema audaz: — Tudo pelo Brasil!
E, assim, sempre evitando, da tibieza, o engano,
Do Amor da Pátria, e honra, da fé, sob a coberta,
Ao nosso brado: — Alerta! Alerta! Sempre Alerta!
Respondem-nos! Alerta! as vozes do Oceano.*

(Estribilho)

Esta é a letra da canção dos Escoteiros do Mar.

Transmitimos para você estes versos porque eles resumem todo o entusiasmo pela vida no mar.

Roupas e Equipamentos para uma Excursão embarcada

Além das excursões ao ar livre em terra que os Escoteiros do Mar fazem como seus irmãos da Modalidade Básica, excursões ao ar livre, no mar, são a atividade mais constante da Modalidade Mar.

Embarcado o melhor calçado é aquele que não escorrega, proteja os pés contra as irregularidades do casco da embarcação, seja leve e uma vez molhado, seque rapidamente.

O tênis é o melhor calçado para estas atividades. A meia deve ter cano curto, uma meia volumosa enopada é um peso extra se você tiver que nadar.

A melhor roupa é o uniforme de embarque: calça curta e camiseta e a melhor cobertura o cachangã marinho. A japona é o melhor agasalho quando as condições de tempo forem frias e úmidas. Um agasalho impermeável é aconselhável com tempo chuvoso.

O equipamento usado em uma atividade embarcada é praticamente o mesmo que o utilizado em uma excursão em terra. Lembre-se, porém, que a sua arrumação na embarcação é uma "arte" e todo cuidado deve ser tomado para que ele não fique molhado. Um equipamento extra, que não é usado em terra, mas é indispensável embarcado é o salva-vidas. Tenha sempre o seu em condições e pronto para ser usado.

As refeições embarcadas são quase sempre frias. Acender fogo a bordo é desaconselhável. Num cruzeiro, quando há pernoite deve-se acampar em local apropriado e preparar uma refeição quente.

5 — TÉCNICAS MATEIRAS

O Escoteiro é um bom mateiro, isto é, sabe viver no campo, no mato.

No seu adestramento de 2ª Classe você está iniciando o conhecimento das técnicas mateiras. É importante que você aprenda bem o que é aqui apresentado, depois pratique bastante, quando estiver com bastante prática sobre o que ensinamos aqui, procure se informar com seus Chefes de outras atividades do mesmo tipo. Você também poderá aprender muita coisa diferente lendo outros livros escoteiros.

Acender uma fogueira e fazer uma bebida quente.

Acender uma fogueira será uma coisa simples se você seguir todos os passos que vou descrever sem esquecer ou mudar a ordem.



1. Procure e separe uma boa quantidade de gravetos bem fiños, gravetos médios, galhos e madeira grossos, dependendo do objetivo para o qual você vai acender a fogueira.

2. Coloque toda a lenha que você reuniu separada por tamanho.



3. Comece a armar a fogueira fazendo uma pirâmide com os gravetos finos, deixando uma abertura para o lado que vem o vento. Acrescente a seguir os gravetos médios, continuando em forma de pirâmide, até chegar a vez dos galhos que devem ser arrumados do mesmo jeito.



4. Acenda o fósforo e coloque na abertura que você deixou no lado de que sopra o vento. Logo que o fogo "pegar" sopra devagar e continuamente, para ajudar a chama. Depois, comece a acrescentar mais lenha.

5. Quando a fogueira estiver acesa pra valer, pode colocar então a madeira mais grossa deixando sempre um espaço entre um e outro galho, para que a chama passe sem dificuldade.





PARA MANTÊ-LA
ACESA, VÁ COLOCANDO
LENHA GROSSA.

Não se esqueça que acender a fogueira é uma coisa, mantê-la acesa é outra, portanto é preciso ter um bom estoque de lenha mais grossa se não... o fogo apaga por não ter o que queimar.

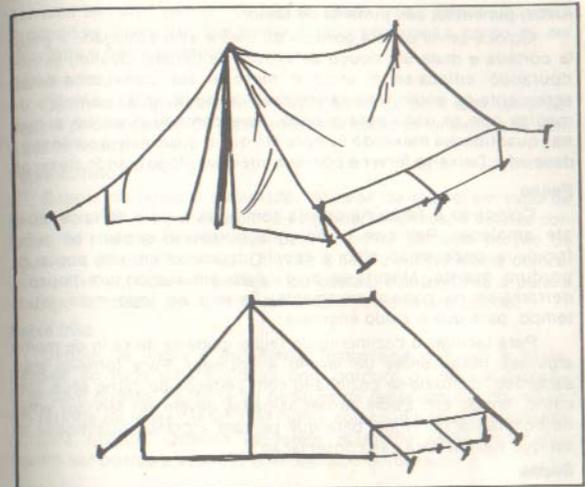
Com a fogueira acesa você já pode preparar a sua bebida quente: chimarrão, café, chocolate ou chá.

Armar uma barraca

Há barracas de vários tipos. Algumas são mais fáceis de montar do que outras, mas nenhuma delas é muito complicada para montar. Preste bastante atenção e logo você será capaz de armar a sua "casa de campo".

É sempre importante que ao abrir o saco que contém os polos e os espeques, você não espalhe tudo desordenadamente pelo chão. Separe os polos dos espeques, formando dois grupos distintos um ao lado do outro. Vá pegando então o que necessitar.

A barraca bem armada não apresenta rugas e suas portas fecham facilmente.



Cozinhar uma refeição em fogareiro

Para se fazer uma boa comida é necessário ter muita prática ou então seguir uma receita.

Lembre-se que um segredo para cozinhar bem, é ter ao alcance da mão, tudo o que você precisa: panelas, água, utensílios, temperos, etc.

Se você colocar a panela no fogo sem levar a sério o conselho acima, dificilmente terá sucesso na cozinha. Portanto a regra de ouro é: Só começar a cozinhar, depois de ter tudo preparado.

RECEITAS

Vamos ver agora como você pode preparar alguns pratos gostosos, que também vão mantê-lo forte para as atividades do seu acampamento.

Temperos — Os mais usados são: extrato de tomate, cebola, alho, louro, vinagre, pimentão, sal, pimenta do reino.

Arroz, pimentão, sal, pimenta do reino

Coloca-se na panela gordura ou óleo e alho esmagado e cebola cortada e mais um pouco de extrato de tomate. Quando estiver dourando coloca-se o arroz e mexe-se até começar a fritar, acrescenta-se então uma quantidade de água, igual ao dobro da medida que se usou para o arroz. Acrescenta-se o sal em pequenas quantidades mexendo sempre até que o gosto esteja conforme o desejado. Deixa-se ferver e põe-se a cozinhar a fogo brando até secar.

Feijão

Coloca-se o feijão na panela com água e sal e deixa-se ferver até amolecer. Retira-se então uma porção e derrama-se numa frigideira onde estão alho e cebola dourando em um pouco de gordura quente. Mistura-se aí o feijão amassando um pouco e derrama-se na panela novamente. Deixe-o no fogo mais algum tempo, para que o caldo engrosse.

Para facilitar o cozimento do feijão, pode-se deixá-lo de molho algumas horas antes de levá-lo a cozinhar. Para torná-lo mais saboroso, costuma-se cozinhá-lo com pedaços de carne seca, toucinho, lombo etc. Essas carnes salgadas devem ser fervidas antes de colocadas no feijão, para que percam a grande quantidade de sal que trazem para sua conservação.

Sopas

São muito usadas atualmente as sopas em pó, acondicionadas em pacotes. Para que fiquem boas, é indispensável seguir a risca as instruções do envelope. É interessante que você acrescente, de acordo com a sopa, legumes como batata e cenoura, ou carnes como linguiça, presunto ou salame, para aumentar seu valor nutritivo.

Carne ensopada

Coloca-se na panela, um pouco de gordura e então põe-se a carne já temperada, cortada em pequenos pedaços, deixando fritar um pouco sem queimar. Derrama-se um pouco de água, bastando cobrir a carne, e deixa-se cozinhar. Renove a quantidade de água, sempre que for preciso, até a carne ficar macia. Adicione legumes em pedaços e sal a gosto. Quando os legumes estiverem macios, está pronto para servir.

Carne assada

Depois de lavada, tempera-se a carne com sal, alho, louro, limão ou vinagre. Coloca-se então numa panela com gordura ou óleo bem quente. Quando a carne começar a tostar, vira-se e

derrama-se um pouco de água, para não deixar queimar. Proceda-se assim até que esteja assada por igual a ponto de ser espetada e não sair sangue.

Carne seca

Cozinha-se ligeiramente em água fervendo para remover o sal, depois pode-se assar ou fazer ensopada como já foi explicado com a carne fresca.

Peixe cozido

Depois de limpo e escamado, deixa-se de molho em suco de limão e sal. Numa panela coloca-se azeite, temperos, e batatas cortadas ao meio e descascadas para cozinhar em uma porção de água que dê para cobri-las. Quando a batata estiver macia coloca-se o peixe cortado em pedaços ou postas. Mantendo-se a panela no fogo tampada, em 10 a 15 minutos o peixe estará pronto.

Peixe frito

Depois de limpo e escamado, tempera-se com sal e limão. Leva-se ao fogo uma frigideira com gordura ou óleo e deixa-se ficar bem quente. Passa-se os pedaços de peixe úmidos do molho, em farinha de mesa ou fubá de milho, colocando-os em seguida na gordura quente. Quando estiverem dourados estão prontos e devem ser postos a escorrer o excesso de gordura.

Aves

Logo depois de mortas tem que ser depenadas. Corta-se a cabeça e estrai-se do pescôco a faringe. Corta-se uma incisão entre as coxas do animal e por essa abertura, retira-se todo o aparelho digestivo, deixando limpo o interior da ave. Corta-se em pedaços e procede-se como já foi explicado para a carne, assando ou ensopando.

Macarrão

É uma refeição muito usada em acampamentos, mas que deve ser acompanhada de outros complementos, pois é pequeno seu valor nutritivo.

Atualmente se encontra à venda o "macarrão instantâneo" que dá bons resultados e é muito prático, bastando seguir as instruções da embalagem. No interior pode haver alguma dificuldade de encontrar este tipo, portanto aqui vão as instruções para fazer o tipo tradicional, comumente encontrado em todo o Brasil.

É preciso uma panela de água fervendo onde se vai colocando o macarrão inteiro ou partido conforme se deseja. É indispensável

que haja bastante água e espaço pois o macarrão cozido "cresce" e se não houver espaço bastante, acaba grudando.

Depois de colocar o macarrão, deixa-se recomeçar a fervura e mexe-se de vez em quando, adicionando-se sal à gosto. Quando o macarrão estiver cozido, escorre-se a água quente e lava-se em água corrente. Adiciona-se então molho enlatado, ou feito à parte e come-se quente com queijo ralado.

Panqueca

É um bom substituto para o pão e pode ser feito rapidamente, sem muita complicação. Desmancha-se farinha de trigo em água ou leite e depois acrescenta-se gema de ovo e sal, misturando até ter a consistência de um mingau.

Coloca-se no fogo uma frigideira com pouca gordura, só o bastante para umedecê-la. Deixando o fogo brando, despeja-se a massa em quantidade equivalente a uma xícara. Quando estiver com a aparência de um ovo frito, vira-se sem tocar na pancake com um movimento brusco da frigideira, deixando cozinhar o outro lado.

Mingau

Excelente alimento para o desjejum é muito fácil de fazer. Desmancha-se a maizena, o fubá, ou outra farinha que se deseja fazer como mingau, em leite frio, adicionando-se açúcar e manteiga. Leva-se então a panela ao fogo brando, mexendo sempre até adquirir a consistência desejada, ou seja, a de um creme.

BEBIDAS QUENTES

Café

Coloca-se água para ferver. Quando estiver em ebulição mistura-se o pó de café, mexe-se um pouco, tira-se do fogo e despeja-se no coador. Quando não se tiver coador, logo que tirar a panela do fogo lança-se à bebida uma brasa acesa, ou um pouco de água bem fria; isto provoca a queda do pó para o fundo do recipiente.

Chocolate

Desmancha-se em água fria ou leite, depois leva-se ao fogo para ferver.

Chá ou mate

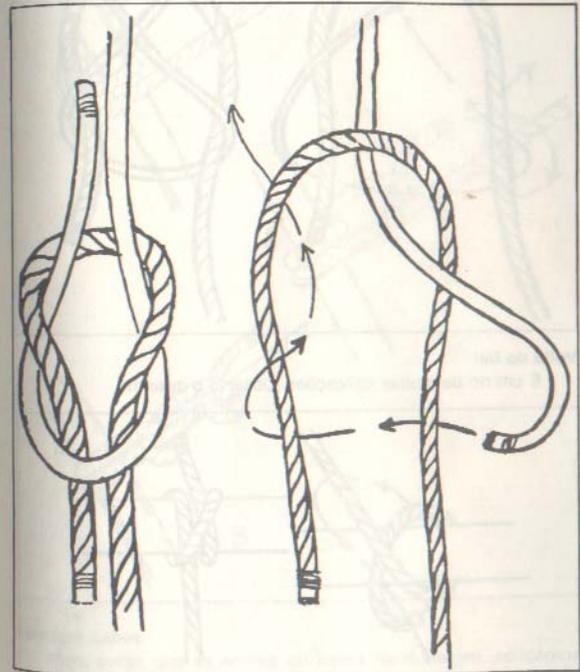
Derrama-se uma porção em água fervendo. Após uns cinco minutos, passa-se no coador.

NÓS

Os nós são um grande "negócio" para quem os conhece e sabe usar. Para o Escoteiro a aplicação dos nós soluçiona uma porção de problemas no acampamento, nas excursões, e até em casa. Você mesmo vai ver quantas coisas vai poder criar e usar.

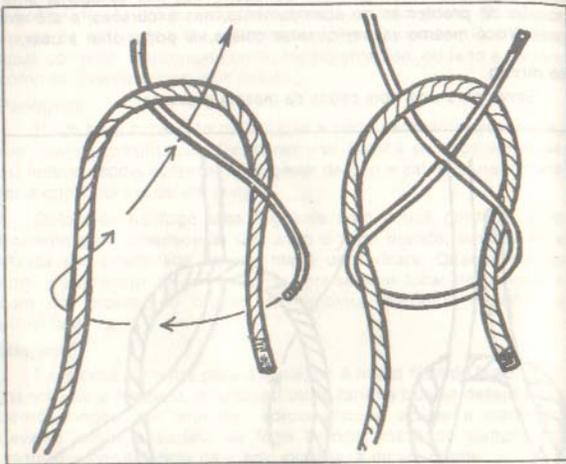
Nó direito

Serve para unir dois cabos da mesma grossura.



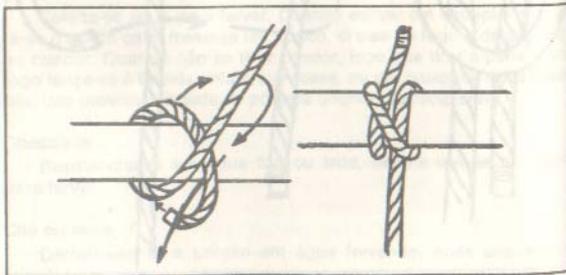
Nó de escota

Serve para unir dois cabos de grossuras diferentes.



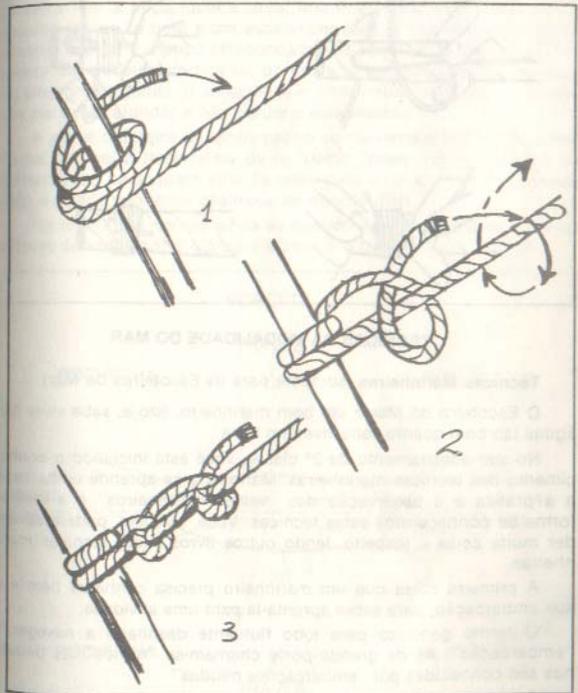
Volta do fiel

É um nó de muitas aplicações. Observe o desenho.



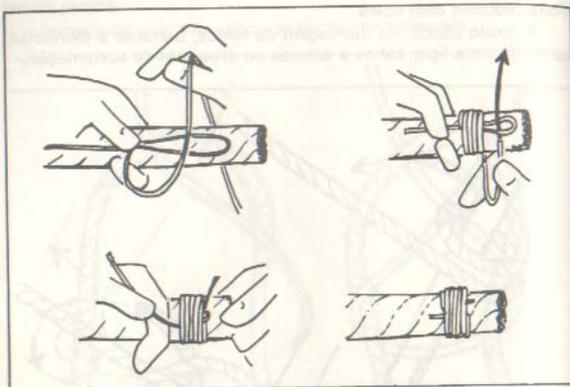
Volta redonda com cotes

É muito usado, na montagem de toldos, barracas e pioneiras, servindo para ligar cabos a estacas ou espeques de sustentação.



Falçar cabos

Para evitar que as cordas ou cabos se desfaçam, aplicamos uma falça nas suas extremidades.



TÉCNICAS DA MODALIDADE DO MAR

Técnicas Marinheiras (somente para os Escoteiros do Mar)

O Escoteiro do Mar é um bom marinheiro, isto é, sabe viver nas águas tão bem quanto sabe viver em terra.

No seu adestramento de 2ª classe, você está iniciando o conhecimento das técnicas marinheiras. Marinharia se aprende embarcado e a prática e a observação dos "velhos marinheiros" é a melhor forma de conhecermos estas técnicas. Você, também, poderá aprender muita coisa à respeito, lendo outros livros sobre técnicas marinheiras.

A primeira coisa que um marinheiro precisa conhecer bem é a sua embarcação, para saber aprontá-la para uma atividade.

O termo genérico para todo flutuante destinado a navegar é "embarcação". As de grande porte chamam-se "navios", as pequenas são conhecidas por "embarcações miúdas".

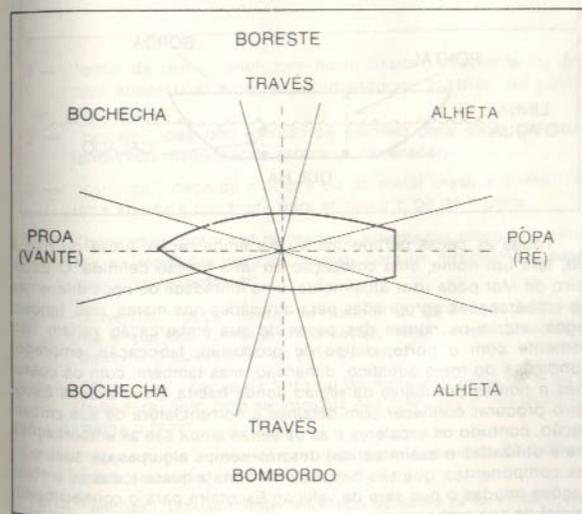
As embarcações miúdas podem ser movimentadas por meio de propulsão de remos, dos ventos ou motor. As espécies são várias, diversificadas pelo sistema de fabricação, pelo fim a que se destinam, pelas condições do meio aquático, pelas dimensões e pela forma da estrutura.

As embarcações miúdas tomam, assim, diferentes denominações.

As embarcações a motor são geralmente denominadas lanchas; as a remo ou a vela são conhecidas pelo feito do casco ou pela armação das velas. O escaler tem a proa fina e a popa cortada; a baleeira tem a popa igual a proa, fina e alta; a canoa é um tipo de escaler esguio; o bote é um escaler pequeno; a chalana tem o fundo chato e a proa e a popa arredondadas ou cortadas; a balsa é um flutuante de madeira, cortiça ou borracha; a jangada é feita com paus ou pranchas ligadas; o salva-vidas é uma embarcação com dispositivos para não afundar e não perder a estabilidade.

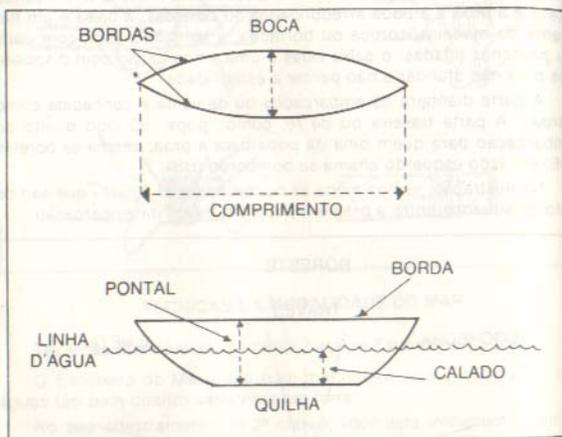
A parte dianteira da embarcação ou de vante é conhecida como "proa". A parte traseira ou de ré, como "popa". O lado direito da embarcação para quem olha da popa para a proa, chama-se boreste (BE) e o lado esquerdo chama-se bombordo (BB).

Na ilustração, vemos ainda as bochechas e as alhetas que são os setores situados entre a proa e a popa e o traves da embarcação.



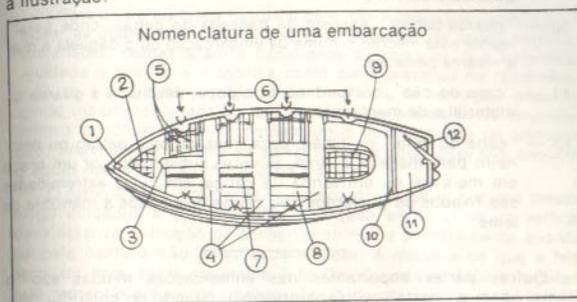
As dimensões são tomadas:

- 1) pelo "comprimento", medido de popa à proa;
- 2) pela "boca", de uma borda à outra;
- 3) pelo "pontal", da quilha ao plano de bordas;
- 4) pelo "calado", da quilha à linha d'água.



Todas as peças pertinentes a uma embarcação, presa ou não a ela, tem um nome, uma colocação ou uma função definida. O Escoteiro do Mar pode usar atualmente, uma infinidade de tipos diferentes de embarcações apropriadas para atividades nos mares, rios, lagoas, lagos, etc. e os nomes das peças de sua embarcação variam não somente com o porte, o tipo de propulsão, fabricação, emprego, condições do meio aquático, dimensão, mas também, com os costumes e nomes peculiares da região aonde habita. Cabe a cada Escoteiro procurar conhecer com detalhes a nomenclatura de sua embarcação, contudo os escaleres e as baleeiras ainda são as embarcações mais utilizadas e assim sendo, descreveremos algumas de suas partes componentes, que são básicas e comuns a quase todas as embarcações miúdas o que será de valia ao Escoteiro para o conhecimento inicial de sua embarcação.

A nomenclatura de uma embarcação miúda pode ser resumida nas seguintes partes, estando a numeração em correspondência com a ilustração:



- Nomenclatura de uma embarcação
- 1 — "olhal da proa", anel com haste fixada firmemente na proa para suportar as amarras, chamando-se "arganeu" se contem uma argola;
 - 2 — "castelo", pequeno estrado de madeira para apoio dos tripulantes nas manobras de atracar e desatracar;
 - 3 — "carlinga", peça de madeira ou de metal presa a quilha, com uma abertura quadrada para encaixar o pé do mastro;
 - 4 — "bancadas" pranchas de madeira assentadas sobre os dormentes ou mantidas por cantoneiras, para os remadores e passageiros se assentarem;
 - 5 — "cavernas", peças curvas de madeira ou de ferro presas a quilha e que dão forma à embarcação, nelas se ajustando as tabuas ou chapas do fundo e do costado;
 - 6 — "forquetas", peças de ferro ou de metal em forma de Y ou de ferradura, cujo pino se introduz nas toleiras e nas quais trabalha o remo;
 - 7 — "sobrequilha", peça que protege a parte superior da quilha e onde se ajustam as carlingas;
 - 8 — "escoas", tabuas resistentes pregadas sobre as cavernas e que servem de piso ao pessoal;

- 9 — "paneiro", espaço situado a re da embarcação com bancadas em redor para passageiros, e um estrado em forma de xadrez, para assento dos pés.
- 10 — "guarda-patrão", encosto da bancada do patrão, onde geralmente está inscrito o nome da embarcação ou o daquela a que a mesma pertence;
- 11 — "casa do cão", compartimento a popa, destinado a guarda de material e de mantimentos;
- 12 — "cana do leme" ou timão, peça utilizada pelo patrão ou timoneiro para manejar o leme, as vezes substituído por um braço em meia-lua ou em forma de canga, em cujas extremidades são fixados os gualdropes ou cabos destinados à manobra do leme.

Outras partes importantes das embarcações miúdas são: o "leme", com a "porta" ou plano principal, girando no conjunto "machos" e "fêmeas", adaptados ao "cadaste"; "alcatrates", peças de madeira curvas, que formam o topo das cavernas de proa à popa; "falca", tabua superior do "costado", presa ao alcatrates formando as bordas da embarcação; "verougo", frizo de madeira boleada, de um e outro lado do costado, logo abaixo da falca, destinado a proteger o costado contra choques; "pé-de-carneiro", haste de madeira que suporta uma bancada ou um "vau", assente no fundo da embarcação; "coxias", pranchas colocadas entre as bancadas, com furos ou "enoras", onde se gurnem os mastros ao serem amarrados; "castanhas", pequenas peças de madeira pregadas sobre as "escoas" para aguentar as "escoras" ou finca-pés dos remadores; "boeiros", furos abertos nos costados, junto à quilha, para esgotar a água, quando a embarcação é içada, retirados os bujões; "chumaceiras", chapas de metal em forma de U, ajustadas em entalhes abertos na falca e onde trabalham os remos; "toleteiras", furos feitos na falca, para colocação dos toletes ou forquetas.

Denomina-se "palamenta" ao conjunto de material de uma embarcação miúda: leme, remos, escoras, croques, defensas, boça, ancorote, amarreta, estropos, farol de navegação, lanterna, agulha, quartola, caixa de mantimentos, caixa de medicamentos, toldo e paus, bandeira e mastro, flâmula e pau, balde, bóia, salva-vidas, ferramentas, caixa ou balde de areia, extintor de incêndio, e o mais que for necessário.

O remo e a alavanca que impulsiona a embarcação. A potência e a força do remador, o ponto-de-apoio e a água e a resistência é a embarcação

Para que a alavanca funcione bem, são necessárias certas condições: as quais dizem respeito ao próprio remo, sua forma, material, dimensões, conservação, a capacidade do remador, que deve estar ajustada a prática e a técnica como outra alavanca de rendimento útil; ao sistema de resistência na borda da embarcação, possibilitando maior mobilidade ao remo, visto como o sistema de forquetas, toletes ou chumaceiras acompanham o deslocamento da embarcação; finalmente a firmeza da pá do remo na água, para que encontre o apoio necessário ao trabalho da alavanca.

O remo é parte integrante da pessoa do remador; por isso mesmo exige cuidados e compreensão. Guardado em nível ou na vertical, deve estar em situação de conservar-se reto e ser facilmente apanhado pela haste e não pelas extremidades. A madeira de que é feito deve ser leve, rija e resistente à flexão. O comprimento é regulado pelo tamanho e tipo da embarcação. O de um escaler poderá medir duas vezes o comprimento da bancada, ao passo que o de uma baleeira, corresponderá a duas vezes o comprimento da bancada mais a distância da forqueta à água. Em barcos do mesmo tamanho, vemos que os remos dos de bancada simples são maiores que os dos de bancadas duplas. Remos longos ou curtos demais alteram consideravelmente as condições de alavancas a que se destinam, motivo pelo qual as medidas justas devem ser observadas.

Notamos no remo as seguintes partes: — o punho, mantido sempre liso e macio; — a chumaceira, protetor de couro de 20 a 25 centímetros, pregado na parte em que o remo se articula com a forqueta, provida ainda de um anel de couro ou de cabo para evitar o deslizamento para a água; — a haste ou braço, inteiriça ou oca, mas resistente; — a pá, reta ou curva, mas de largura aproximada de 16 centímetros, pois mais estreita não dá apoio e larga demais cansa o remador.

A forqueta enquadra-se no sistema da resistência representado pela embarcação. Não deve causar qualquer entrave ao movimento do remo, mas apresentar condições de rotação ou extensão correspondentes à remada. Há embarcações que possuem apenas um tolete para apoio do remo, havendo então necessidade de uma volta de cabo para manter o remo em posição.

Remar é a arte de tirar proveito do remo como alavanca para dar seguimento à embarcação. O corpo do remador, com os braços,

punhos, tronco e pernas entram na componente mediante a inteligência e a prática, individualmente ou em equipe, sob as vistas do patrão.

Alguns conselhos são úteis. Sente-se em posição correta na bancada, com os pés bem ajustados nas escoras, de modo que as pernas sirvam de bom ponto de apoio aos movimentos do tronco. Segure o remo com firmeza, palmas voltadas para baixo, com os punhos na distância em que os polegares possam tocar-se, mas voltando à abarcar o remo por baixo. Antes de começar a remada mantenha a pá do remo bem nivelada, paralela à superfície da água, para não oferecer resistência ao vento. Iniciando o movimento da remada a pá vai mudando de posição pela torção do punho, de modo que, ao cair levemente na água, esteja quase perpendicular à superfície desta, aí penetrando sem esforço. Para retirar o remo da água basta baixar o punho no movimento para recomeçar a remada. Do peso do próprio corpo e da cadência regular de sua oscilação para a frente e para trás é que poderá advir o bom emprego do remo e o maior rendimento da remada.

Não mergulhe a pá profundamente na água, mas apenas o bastante para firmar com segurança o ponto de apoio da alavanca. Conserve seus punhos firmes, movendo-os naturalmente na seqüência da remada para que a pá não fique nivelada na água e tenha que "apanhar caranguejo" e tomar um violento tranco. Não desça os punhos entre os joelhos, pois a pá vai muito ao alto e acaba descendo profundamente na água, prejudicando o movimento. Os punhos devem operar para a frente e para trás, como se estivessem num trilho, sempre à mesma altura, em ritmo firme e constante. Outro erro é "enfoçar o remo", ou seja atrasar a recuperação da remada, ficando o remo preso à água pelo seguimento da embarcação, mas safando-se facilmente por simples torção do punho.

As ordens ou vozes de comando aos remadores são em geral as seguintes:

GUARNECER BANCADAS! — sentando-se cada remador em seu lugar, correspondente ao seu número e ao seu remo.

REMOS PRONTOS! — ficando os remos em condições de ser tirados das bancadas.

ARMA REMOS! — saindo os remos das bancadas uniformemente em forma de leque, ocupando as forquetas e descansando na borda.

CRUZA REMOS! — quando caem juntamente nas chumaceiras.

AVANTE! — os remos são levados à proa.

LARGA! — inicia-se a remada no ritmo da voga.

ARVORA! — é concluída a remada e os remos são nivelados.

CIA! — é a remada ao contrário, passando a embarcação a cair à ré.

REMOS NÁGUA — descem as pás levemente para a água, ficando perpendicularmente à sua superfície.

ESCORA! — passam os remos a funcionar como freio, detendo a embarcação.

CUNHA REMOS! — é a freiada violenta, com os remos bem mergulhados na água.

SAFA REMOS! — os remos são retirados da água.

CRUZA SOBRE A BORDA! — são os remos levados ao longo das bordas da embarcação.

REMOS AO ALTO! — são colocados na vertical, com os punhos no fundo da embarcação, as pás alinhadas e paralelas, em sentido longitudinal, para evitar os efeitos do vento.

LEVA REMOS! — os remos são retirados das forquetas e colocados nas bancadas.

PUNHOS À CAVERNA! — os punhos são levados para baixo, junto à quilha, com as pás na vertical, para descanso da guarnição ou aproveitamento das poupadas do vento.

Prumar ou sondar é verificar a profundidade da água em que a embarcação flutua. As sondagens podem ser feitas com prumo de mão, máquina de sondar ou de prumar e sonda sonora ou ecobatímetro.

Geralmente o Escoteiro do Mar usa o prumo de mão. Consta de um peso de chumbo, denominado "chumbada", de 3 a 6 quilos, amarrado à extremidade de uma linha graduada, cujas marcações, em metros, são indicadas por tiras de filele, pedaços de merlin com nós, tiras de couro, assim especificados: 10 m - filele branco; 20 m - filele vermelho; 30 m - filele azul; 2,12 e 22 metros - pedaços de merlin com um nó; 4,14 e 24 metros - pedaços de merlin com dois nós; 6,16 e 26 metros - pedaços de merlin com três nós; 8,18 e 28 metros - pedaços de merlin com 4 nós; os números ímpares - com tiras de couro.

A chumbada é lançada para avante, fazendo-se a leitura, quando a embarcação passar pelo local da imersão da chumbada e a linha estiver na vertical. O prumador lança o prumo da proa, amarrando o

chicote livre da linha no olhal ou em outro ponto fixo, e vai colhendo a linha logo que sente ter a chumbada tocado ao fundo. Feita a leitura, é esta anunciada ao patrão. O lançamento deve ser feito com muito cuidado e boa técnica, a fim de evitar acidentes e obter melhores resultados.

A chumbada tem na extremidade inferior uma chanfradura, na qual é colocada cera ou sabão, a fim de conseguir indicação da espécie de sedimento existente no fundo.

O prumo é também usado para verificar o deslocamento de um barco fundeado. A chumbada é descida lentamente, até tocar o fundo, verificando o prumador a direção em que a linha vai pouco a pouco se inclinando.

Para fundear, você deve inicialmente conhecer a profundidade da água e a natureza do fundo. Os tempos da operação são os seguintes: primeiro dar a embarcação seguimento para a ré; às vezes — "Ferro pronto para largar" e "largar o ferro" — lance o ferro de modo que seja arrastado até unhar; depois deixe correr a amarra até que tenha fora um comprimento três vezes a profundidade medida.

As embarcações miúdas costumam usar para fundear um ancorote, ou âncora pequena, uma poita, ou bloco de ferro, pedra ou cimento, ou então uma fateixa, que é um ancorote com mais de dois braços e sem cêpo.

O movimento da embarcação para ré arrasta o ancorote ou fateixa e este unha, se o fundo é de lama, areia ou de cascalho. Se é de pedra não permite o uso de ferro, pois não unha e pode perder-se.

A amarra é geralmente constituída de elos de ferro, mas as embarcações pequenas empregam cabos por serem de mais fácil manêjo.

Numa praia de fraca arrebentação, as embarcações miúdas, como uma canoa, ficam amarradas de popa e proa. O trabalho é realizado com a proa voltada para o mar, para que a embarcação monte nas ondas sem alagar. O ferro é lançado fora da arrebentação dando-se caimento à embarcação com os remos aguentando para que não atravesse. A amarra vai sendo "solecada" até que o ponto em que a guarnição possa saltar em terra e aí fixar o cabo de popa.

Se a arrebentação é forte, a embarcação não pode ficar fundeada, mas posta em terra, o que exige muita habilidade do patrão e da guarnição. A aproximação da praia é feita pela popa, descaindo com os remos ciando. O governo é mantido à altura de uma onda por um seguimento avante, ciando-se novamente à passagem desta. Logo

que a guarnição possa saltar, é a embarcação guiada a braço até o ponto em que fique em segurança.

TÉCNICAS DA MODALIDADE DE AR

AEROMODELISMO

A maneira de cumprir esta tarefa mais facilmente é dirigir-se à uma loja especializada e solicitar o catálogo dos modelos. O elemento pode escolher de acordo com as classes: **Lançamento manual, à elástico** e rebocados.

Nas lojas Hobbylandia e Aerobras, respectivamente no Rio e São Paulo, podemos recomendar os seguintes modelos de acordo com as classes. **PLANADOR PRIMÁRIO**: — Segura Júnior.

PLANADORES À ELÁSTICO: — Cessininha L-19 e Paulistinha.

PLANADORES REBOCADOS: — Chico e Extraviador.

Na loja Moóral-Modelismo do Brasil, São Paulo, podemos recomendar os seguintes:

PLANADORES PRIMÁRIOS: Colibri e Araray

PLANADOR À ELÁSTICO: Picolino

PLANADORES REBOCADOS: Periquito e Andorinha.

De posse do modelo escolhido, chega o momento que o principiante inicia a montagem do planador observando as seguintes recomendações:

Planta — Fixe a planta numa madeira (compensado) com alfinetes, separando todas as peças sobre ele. Leia e interprete a planta de acordo com as peças, procurando identificar cada uma delas na fase de montagem. Inicie a montagem pela orientação da planta, procurando não ter pressa para acabar a tarefa. Se chegar num determinado momento você não tiver certeza quanto à locação de uma das peças, pare, raciocine, e, se mesmo assim não chegar a uma conclusão, suspenda o trabalho e procure orientar-se com alguém que tenha montado um modelo. É chegado o momento de dar acabamento. Inicialmente procure dar mais uma passada de cola nas partes mais importantes, lixe toda a superfície externa do modelo e, após, dê duas ou três mãos de dope num intervalo de 20 minutos em cada mão. Alguns modelos não necessitam de pintura para o teste, mas sendo você caprichoso, recomendamos que dê pelo menos alguns toques de pintura nas pontas das asas, leme, estabilizador, procurando dar uma melhor apresentação ao modelo.

É chegado o momento do teste, quando invariavelmente os aeromodelistas ficam nervosos na Hora H, pois é lembrada a mão de obra e o tempo dispendido na montagem de um modelo que não sabemos qual será o seu comportamento.

No caso de **planadores primários** lançamento manual, é importante que o aeromodelista se oriente quanto à direção do vento, procurando lançar o modelo à 45° da direção que está soprando o vento. Não adianta neste caso usar força para maior distância, pois o vento é suficiente para elevar o modelo e deverá ser cumprido o planeio, desde que o modelo tenha sido montado de acordo com a planta.

No mais, somente as experiências poderão dar condições aos principiantes das técnicas de montagem, acabamento e lançamento, sendo importante tirar proveito das quedas ou quebras do modelo na fase de teste.

Planadores à elástico — necessitam de um melhor acabamento na montagem pois devem decolar pelo empuxo da hélice. Não deve ser colocado nenhum peso extra, pois somente irá aumentar o peso total do modelo.

Para o teste é desejável que o vento esteja soprando com certa força a fim de fazer resistência ao modelo, e, conseqüentemente, dar-lhe condições de decolagem e planeio.

Se o elástico utilizado não é suficiente para dar empuxo ao modelo, recomenda-se adquirir um mais forte. As experiências com modelos deste tipo, nos ensinaram que um leve empurrão do modelo na partida, colabora grandemente para a boa performance do voo.

Planadores rebocados — Este modelo requer técnica mais especial, pois é utilizado por dois elementos — um segura o modelo com o nariz um pouco inclinado para cima, num ângulo de 45° graus, tendo como referência o ângulo reto formado pelo modelo numa posição horizontal e o elemento que segura o modelo.

O outro deve rebocar (correndo) puxando uma linha de 20 a 50 metros. No momento que o planador chega na vertical, desprende a linha que fica presa num gancho abaixo da asa e preso na parte inferior da fuselagem, iniciando o planeio até à aterrissagem.

Se ocorrer do modelo não está bem montado, a queda é da altura correspondente ao cabo de reboque — 20 à 50 metros normalmente gerando quebra do modelo.

Portanto, antes de fazer o teste com cabo grande, certifique-se que o planador está bem equilibrado, evitando que logo no 1° voo haja acidentes que venham prejudicar seu entusiasmo inicial.

Teste inicialmente com cabos curtos — 12 a 15 metros, num dia de vento constante, sem rajadas, e, se possível, numa área gramada.

Recomenda-se, principalmente, que o modelo seja testado em lançamentos manuais, verificando-se à estabilidade e planeio.

No caso do modelo está "caindo" de nariz (chamado erradamente de bico) deve-se colocar um pequeno peso de chumbo na empenagem (parte traseira do modelo) e, se acontecer o inverso, deve-se colocar peso no nariz.

Em alguns modelos pode-se alterar a inclinação das asas e/ou empenagem, nesse caso siga as instruções que acompanham a planta.

A persistência do aeromodelismo principalmente, é indispensável para o progresso gradativo nesta classe, pois os acidentes com os modelos são freqüentes na fase de aprendizado, quando ainda não possui experiência para superar os três fatores básicos, a perfeita montagem, conhecimento e ampliação da aerodinâmica e confiança em si próprio.

VENTOS

VENTO: É o fluxo de ar. O movimento pode ser vertical, horizontal ou ambos. Os movimentos verticais e horizontais do ar trazem consigo mudanças nas condições de voo, pois afetam a distribuição da pressão, temperatura, umidade e outros fatores.

Existem, entretanto, numerosos princípios que devem ser satisfeitos pela circulação geral e que merecem atenção, e existem partes da circulação que parecem suscetíveis de uma simples explicação física.

EFEITOS DE MAR E TERRA: Devido a distribuição irregular de oceanos e continentes temos algumas complicações na circulação geral do ar: desde a variação no transporte de calor para a atmosfera das diferentes superfícies, à variação horária de temperatura, às mudanças das estações do ano e muitos outros fatores.

MOVIMENTOS LOCAIS DO VENTO: Vamos falar agora da circulação geral e das principais forças que fazem o ar e os ventos encontrados nas áreas de altas e baixas pressões. No entanto, os conceitos dos movimentos do vento em grande escala, não tomam

em consideração os efeitos de condições locais, que freqüentemente produzem modificações drásticas na sua direção e velocidade próxima à superfície. Os mais importantes desses fatores são: **CORRENTES CONVECTIVAS:** As correntes convectivas são uma das principais causas dos solavancos ou turbulências experimentadas pelos pilotos que voam a pouca altura, em tempo quente. São circulações verticais, locais e pequenas, causadas pelo aquecimento irregular do ar, devido ao fato de que algumas superfícies são mais efetivas que outras em produzir o aquecimento do ar diretamente acima delas. Terrenos cultivados, areia, rochas e terras áridas, desprendem uma grande quantidade de calor, enquanto que a água e a vegetação desprendem pouco calor.

Num vôo a pouca altura acima de diferentes superfícies, o piloto pode encontrar correntes ascendentes sobre pavimentos e lugares áridos, e correntes descendentes sobre lugares relativamente mais frios, tais como superfícies de água ou de vegetação. Quando as correntes convectivas produzem a formação de nuvens cumulus, o piloto geralmente encontrará ar tranquilo acima do nível das nuvens (fig. 1).

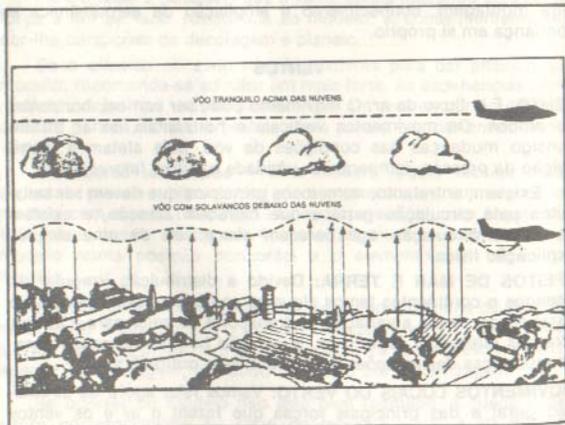


Fig. 1. Turbulência acima e abaixo de cumulus

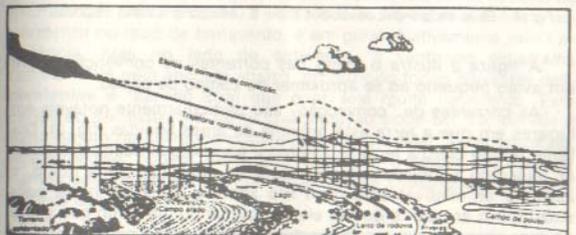
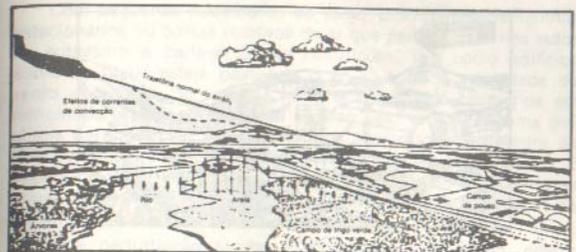


Fig. 2. Efeito de correntes de ar ascendentes (A) e descendentes (B) sobre uma aproximação normal de pouso.

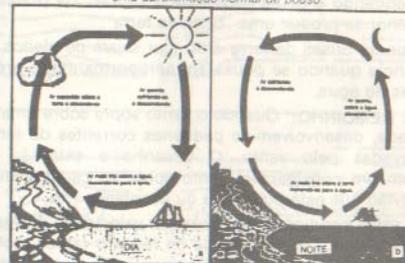


Fig. 3. a) e b) Os ventos na superfície fluem desde as áreas de água para as áreas de terra durante o dia, e para fora das áreas de terra durante a noite, devido a que a terra está mais quente que a água durante o dia e mais fria durante a noite



Fig. 4. Efeito de grandes obstáculos sobre o vento, junto a áreas de pouso.

A figura 2 ilustra o efeito das correntes de convecção sobre um avião pequeno ao se aproximar do campo de pouso.

As correntes de "convecção" são particularmente notáveis em lugares em que a terra está próxima de áreas líquidas (fig. 3). Durante tempo claro a terra se amorna e aquece o ar acima dela; este ar aquecido se eleva. A temperatura da água não varia muito, e assim o ar relativamente mais frio sobre a água, se move para substituir o ar quente que se elevou, formando um vento que sopra do mar para a praia; ou "brisa do mar". Durante a noite a terra se esfria, e dado que a água é relativamente mais quente, o processo se inverte, tendendo o ar da superfície e soprar "da praia para o mar", ou melhor se produz uma "brisa da terra".

Ainda que as brisas da terra e do mar sejam de efeitos locais, tem importância quando se pouso em aeroportos muito próximos às superfícies de água.

VENTOS DE REMOINHO: Quando o vento sopra sobre uma superfície escarpada, desenvolvem-se pequenas correntes de remoinho que são levadas pelo vento. O tamanho e extensão destas correntes têm um considerável efeito sobre as características de vôo de um avião que está pousando ou decolando.

Se, sob estas condições, se observa a velocidade do vento por meio de um indicador de velocidade de registro rápido, notar-se-á que há curtos períodos de baixa e alta velocidade com variações completamente irregulares entre eles. Estes ventos turbulentos são de extrema importância durante os pousos e decolagens.

Com pequenas velocidades do vento, produzem-se remoinhos estacionários ou bolsas rotativas de ar que permanecem nos lados de sotavento e barlavento das obstruções, tais como edifícios sobre os quais esteja passando o ar. Quando a velocidade do vento excede de 30 km por hora, o fluxo pode romper-se em remoinhos irregulares, que são levados pelo vento a alguma distância da obstrução. Estes remoinhos alteram o vento dentro da área de pouso, o suficiente para que constitua um perigo (fig. 5). É importante estar alerta a estes remoinhos turbulentos, quando se pouso em campos onde grandes hangares ou outros edifícios se encontram próximos às pistas (fig. 4).

Uma perturbação similar e muito maior do vento, ocorre quando este sopra sobre grandes obstruções, tais como cadeias de montanhas. Em tais casos, o vento que sopra sobre a encosta ascendente no lado de barlavento, é em geral relativamente sem turbulência. Mas no lado de sotavento, o vento se esparrama rapidamente pela encosta abaixo, produzindo fortes correntes descendentes e fazendo com que o ar seja muito turbulento. Esta condição se ilustra na fig. 6. Tal situação pode ser comparada à água de um rio correndo num leito muito irregular. Estas correntes descendentes podem ser muito violentas, e foram a causa de numerosos acidentes em que os aviões se espatifaram contra os flancos das montanhas.

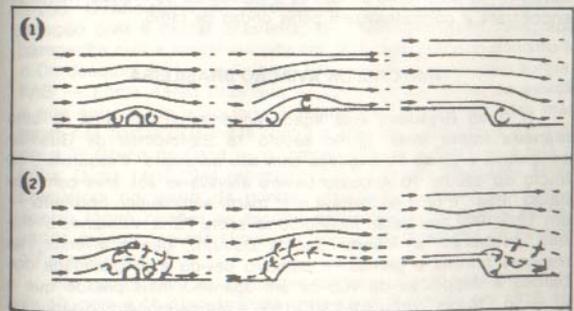


Fig. 5 Formam-se correntes turbilhonárias quando o vento sopra sobre obstáculos ou irregularidades do terreno. Em (1) o efeito do vento a baixa velocidade. (menor que 20 nós), em (2) há velocidades maiores (maior que 20 nós).



Fig. 6. Fluxo do vento junto a montanhas

RÁDIO-COMUNICAÇÃO

Para essa etapa você necessitará da colaboração de um radio-amador, que seja conhecido do Grupo ou de sua família ou então algum cujo auxílio você ou a tropa podem solicitar à seção regional da LABRE.

Os "Log-s" são registro de contatos entre 2 radio-amadores, contendo usualmente as estações transmissoras e receptoras, horários e informações técnicas. Você deve preenchê-las durante as sessões informando-se com o operador do significado de cada item. Isso lhe será útil caso o seu Grupo participe do JOTA "Jamboree on the Air", realizado normalmente no 3º fim de semana de outubro, no qual radio-amadores e escoteiros do mundo inteiro se encontram e confraternizam pelas ondas de rádio.

HISTÓRIA DA AVIAÇÃO BRASILEIRA

O Povo Brasileiro está ligado ao domínio dos ares de uma maneira muito forte, já no século 18 Bartolomeu de Gusmão espantava a Corte Portuguesa com seu aerostato "Passarola"; no início do século 20 Augusto Severo elevava-se aos ares com seu balão "Pax" e nele se tornava o 1º mártir aeronáutico brasileiro — em 12/5/1902 seu balão incendiou-se sobre Paris, vitimando-o. Porém couberam a Alberto Santos Dumont, genial inventor, as maiores honras e glórias — primeiro devido à dirigibilidade dos balões e depois as do vôo de um aparelho mais pesado que o ar — o "14-bis" voou em 23/10/1906 e outros modelos o seguiram nos anos seguintes.

Nos primeiros anos da aviação procuravam-se modelos que voassem melhor e com maior autonomia. Eram comuns na época

os "reid's" aéreos — percursos a serem cobertos no menor tempo possível. Em 1912 Edu Chaves empreendia o "reid" Santos-São Paulo, fato notável naqueles anos e em 1920 realizava o famoso Rio de Janeiro-Buenos Aires. Comemorando o centenário da Independência, em 1922, os portugueses Sacadura Cabral e Gago Coutinho cruzavam pela 1ª vez o Atlântico Sul pelos ares. E em 1926 João Ribeiro de Barros adquiria na Itália um modelo de hidroavião marca "Savoia-Marchetti", acidentado e considerado imprestável para vôos longos, depois de remodelá-lo, rebatizando-o de "Jau", empreendia junto ao Co-Piloto Cunha, o mecânico Vasco Cinquini e o navegador Newton Braga o "reid" Genova-São Paulo. Partindo daquela cidade italiana em 13/10/1926 alcançavam as ilhas de Cabo Verde, onde o avião foi reparado e a 28/4/1927 partiam para a travessia do Atlântico, chegando ao Recife e posteriormente a São Paulo.

No campo militar celebrou-se em 13/01/1913 um convênio entre o Ministro da Guerra e pilotos italianos para a fundação da Escola Brasileira de Aviação, no Campo dos Afonsos — Rio de Janeiro. Em agosto de 1916 fundava-se a escola de Aviação Naval e em 10/7/1919 a Escola de Aviação Militar. No ano de 1931 organizava-se o Grupo Misto de Aviação, dirigido pelo Major Eduardo Gomes, idealizador também do Correio Aéreo Nacional, cujo primeiro vôo, em 12/6/31, levou duas cartas entre Rio de Janeiro a São Paulo a bordo do avião "Curtiss Fliedfling" matrícula K-263. O Ministério da Aeronáutica, órgão que supervisiona a aviação civil e militar brasileira, foi criado em 20/01/1946, após campanha civil e militar iniciada em 1928. Seu primeiro ministro foi o Dr. Joaquim Pedro de Salgado Filho. Na mesma ocasião surgia a FAB — Força Aérea Brasileira — componente militar da aviação e que entrava em ação logo a seguir, patrulhando as rotas marítimas nas costas brasileiras contra a ação de submarinos e enviando o 1º Grupo de Caça — o famoso "Senta a Pua" — à luta na Itália. O dia 14/10/1944 representou o início das atividades aéreas brasileiras no teatro de guerra, utilizando aviões P-47. Após a guerra foram criadas as escolas preparatórias da Força Aérea e vários órgãos daquele Ministério, como a Esquadrilha da Fumaça, o Para-Sar, etc...

No campo civil as atividades também se iniciaram na década de 10, com a 1ª concessão de linha aérea fornecida em 1918. Nas décadas seguintes notava-se uma expansão nessas linhas, passando a servir as principais cidades com linhas regulares de mais de 20 companhias, número esse da década de 50. Atualmente, exis-

tem 4 grandes companhias (VARIG, CRUZEIRO, VASP, TRANSBRASIL) e algumas subsidiárias (RIO SUL, VOTEC, TAM, NORDESTE, TABA) e um grande número de empresas de táxi-aéreo e serviços especiais cobrindo todo o País. A VARIG e a CRUZEIRO operam linhas internacionais, atingindo as Américas, Europa, África e Ásia.

A partir da instalação, em 1969, da EMBRAER o Brasil entrou também na produção sistemática, em grande escala, de aeronaves de diversos tipos, tendo atualmente uma linha razoável de produção, dos quais o "Bandeirante" e o "Xingú" se destacam com expressiva aceitação nacional e internacional, entre diversos modelos de aviões militares, agrícolas, de turismo e planadores.

6. OBSERVAÇÃO E AVALIAÇÃO

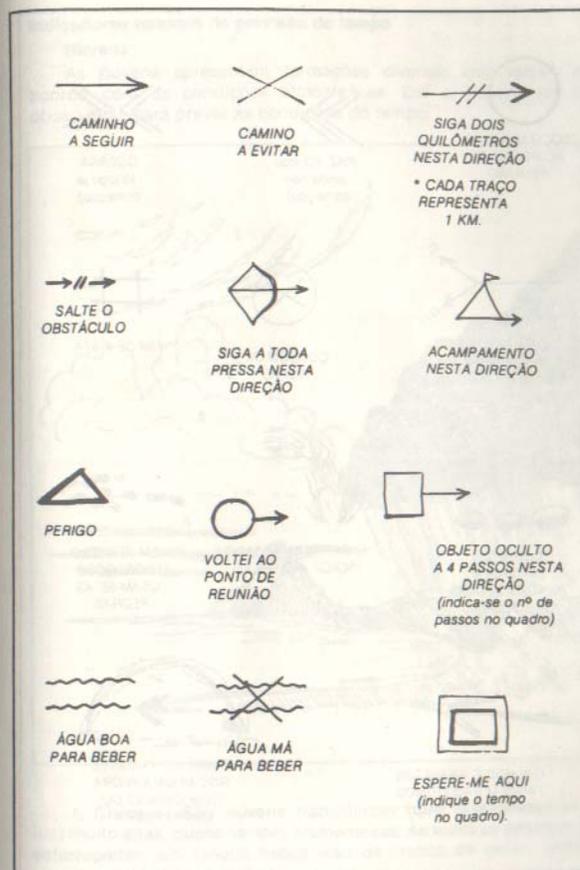
A observação é um dos grandes segredos para progredir. Quem é observador aprende muito mais do que uma pessoa que vive distraída.

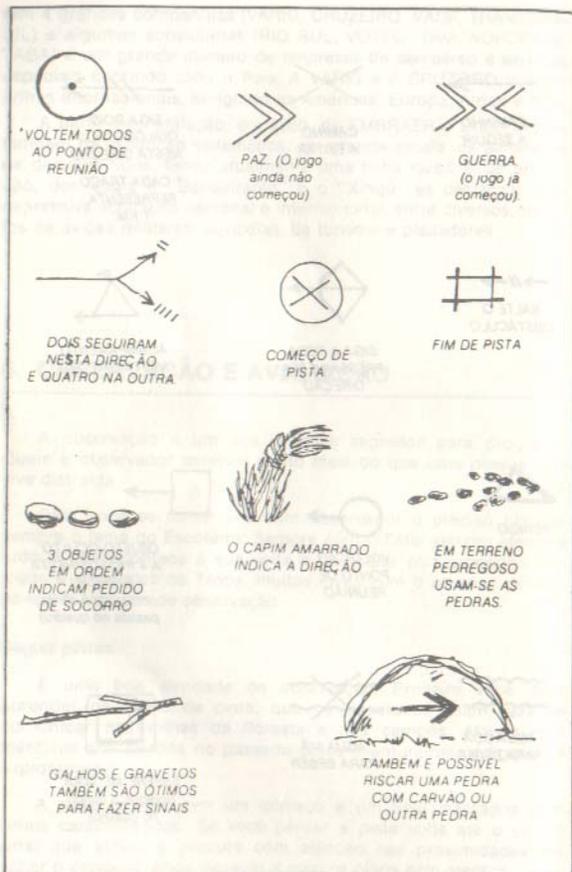
Para você se tornar um bom observador é preciso praticar sempre o lema do Escoteiro: Sempre Alerta! Estar sempre atento a tudo o que acontece à sua volta e participar com empenho dos jogos e atividades da Tropa, muitos deles com o objetivo de treiná-lo em técnicas de observação.

Seguir pistas

É uma boa atividade de observação. Primeiro você deve 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.

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.

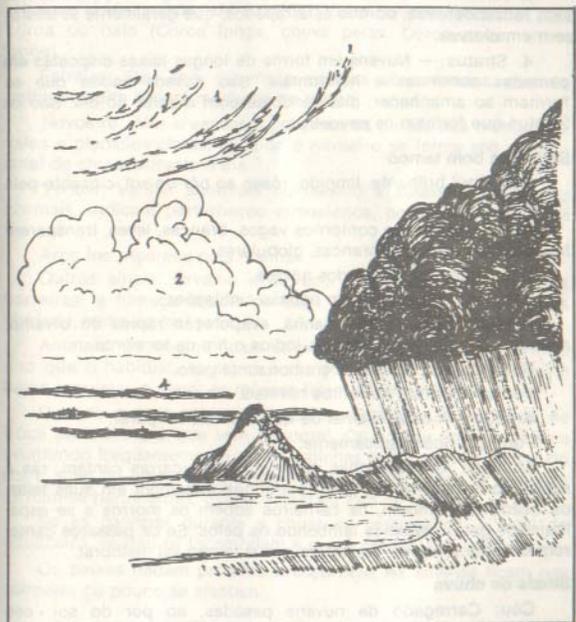




Indicadores naturais de previsão do tempo

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. Às 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 Nimbus ocasionam **aguaceiros e trovoadas**.

3. Nimbus — 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**.

Sinais de bom tempo

Céu: Azul brilhante, límpido, róseo ao pôr do sol, cinzento pela manhã.

Nuvens: Altas, de contornos vagos, brancas, leves, transparentes, desfazendo-se ou brancas, globulares.

Lua: Brilhante, de bordos nítidos.

Estrelas: Pequenas, com poucas cintilações.

Nevoeiro: Baixo pela manhã, evaporação rápida do orvalho, nevoeiro depois de mau tempo indica o fim da tormenta.

Relâmpagos: Brilhando em horizonte puro.

Ventos: Sopram os ventos normais.

Arco Íris: À tarde é sinal de que a chuva vai parar.

Fumaça: Sobe rapidamente.

Animais: As andorinhas voam alto, as cigarras cantam, rãs e sapos conservam-se mudos, as aranhas trabalham em suas teias, os bezouros zumbem, os carneiros sobem os morros e se espalham, os gatos lavam-se lambendo os pêlos. Se os pássaros cantarem durante a chuva, é sinal de que o tempo vai melhorar.

Sinais de chuva

Céu: Carregado de nuvens pesadas, ao por do sol: céu alaranjado pálido ou vermelho carregado, pela manhã: céu vermelho, montanhas escuras.

Nuvens: Escuras, de formas pequenas, indefinidas, tocadas pelo vento; ou transparentes, penduradas nas alturas, aumentando de volume ou descendo. (Se sobem ou dispersam, o tempo vai ficar bom).

Se com o tempo chuvoso o sol não dissipa as nuvens da manhã e a chuva persiste, é para recear chuva todo o dia.

Quando a chuva começa uma ou duas horas depois do sol nascer, em geral chove até à noite.

Quando a chuva começa uma ou duas horas antes do sol nascer, é de esperar que ao meio dia faça bom tempo.

Lua: Esfumaçada, de bordos pouco nítidos, rodeada pela coroa ou halo (Coroa longe, chuva perto. Coroa perto, chuva longe).

Estrelas: Céu sem nuvens e estrelas obscurecidas; quando cintilam muito haverá mudança de tempo.

Nevoeiro: Alto e espesso, cobrindo os cumes das montanhas; vales e planícies claras. Quando o nevoeiro se forma sob o sol, é sinal de chuva durante o dia.

Ventos: Ventos anormais ou mesmo a ausência dos ventos normais, indicam perturbação atmosférica, portanto mudança de tempo.

Arco Íris: Aparece pela manhã.

Outros sinais: Orvalho demorado pela manhã; umidade nas barreiras; a fumaça depois de subir um pouco, baixa; o ar fica abafado, sente-se mal-estar.

Animais: Os insetos ficam alvoroçados; os galos cantam mais alto que o habitual; os sapos e rãs coaxam; as andorinhas voam baixo inquietas e piam; as moscas ficam dentro de casa.

Quando o gato espirra, coça-se numa árvore, ou deita-se de boca para cima, é que vem temporal. Os porcos ficam inquietos grunhindo freqüentemente. Se as galinhas cantam antes do por do sol é sinal de chuva no dia seguinte. Antes da chuva as galinhas tornam-se barulhentas, os galos cantam fora de hora.

Se as galinhas durante a chuva se resguardam, é sinal de aguaceiro, se não se incomodam é que a chuva será contínua.

Os peixes nadam próximo à superfície. As abelhas ficam nas colmeias ou pouco se afastam.

Rastreado

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 o 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 o mais próximo possível do chão, ou aproveite uma forquilha ou a própria forma do seu esconderijo.

Jogo de Kim

Você deverá observar 24 objetos colocados sobre uma mesa e se lembrar de pelo menos 16, após um minuto de observação.

Isto será um excelente exercício e se você quiser ser um "craque", vá aumentando o número de objetos e vamos ver até onde vai sua memória.

Técnicas de Toca



ERRADO



CORRETO



ERRADO



CORRETO



ERRADO



CORRETO

Xadrez

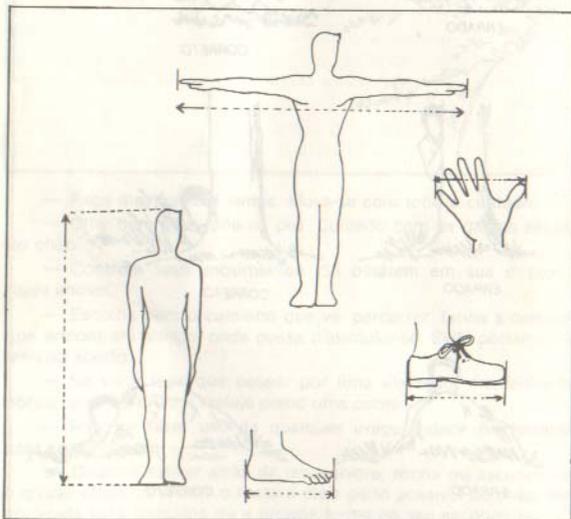
É um jogo muito interessante desde que se conheça todas as regras e se jogue com toda a atenção e paciência. Se você já sabe jogar xadrez, peça ao seu Chefe que indique um outro jogador e exercite-se. Uma boa partida de xadrez é um desafio à inteligência, a atenção e a capacidade de observação e dedução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

Deduzir uma estória lógica a partir de uma cena montada

Foi montada uma cena pela Chefia e você terá que deduzir o que aconteceu. Procure observar todos os detalhes que possam contribuir para a reconstituição do acontecido. Olhando com todo o cuidado a cena, você poderá usando os indícios que encontrar contar uma estória sobre o fato ocorrido. Portanto, olho vivo!

Avaliação

Todo Escoteiro tem conhecimento de suas medidas pessoais: **Palmo, Altura, Envergadura.**



Passo

Marcar com a fita métrica ou uma trena, uma distância de 20m, no chão. Andar com passo normal toda esta distância. Dividir os 20m pelo número de passos dados - Você terá a medida do seu passo.

Exemplo: Se para andar a distância de 20m você deu 32 passos:

$$20m \div 32p = 0,62m$$

Seu passo teria no exemplo acima, 62cm.

Como você está em fase de crescimento, suas medidas pessoais irão mudando, por isso de 6 em 6 meses, você deve atualizar o quadro abaixo, tirando novamente suas medidas.

MINHAS MEDIDAS PESSOAIS

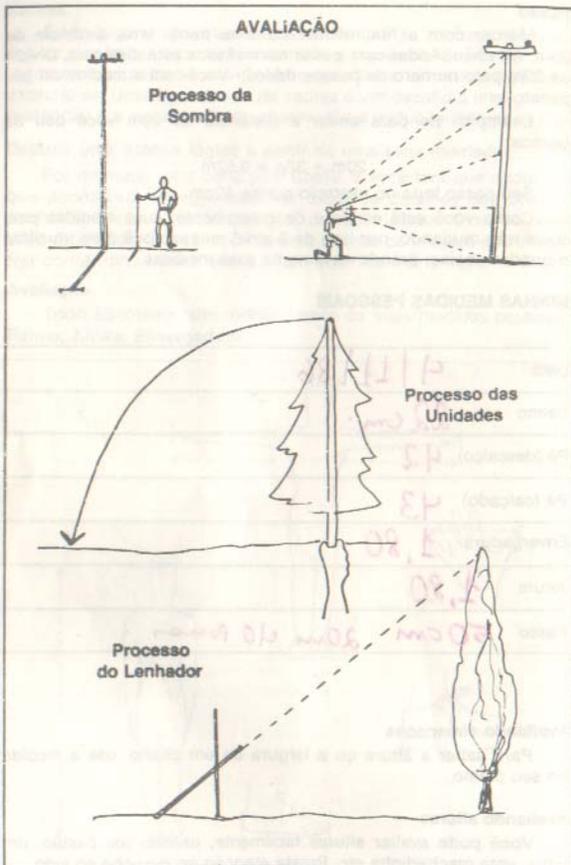
Data	4/11/86
Palmo	22 cm.
Pé (desalço)	42
Pé (calçado)	43
Envergadura	1,80
Altura	1,80
Passo	50 cm 20m / 40 Passos -

Avaliando dimensões

Para saber a altura ou a largura de um objeto, use a medida do seu palmo.

Avaliando alturas

Você pode avaliar alturas facilmente, usando um bastão, um lápis, uma machadinha etc. Preste atenção ao desenho ao lado.



Avaliando distâncias

Para medir um terreno, ou a distância entre dois pontos, conte o número de passos dados para cobrir aquele espaço (distância) e multiplique pela medida do seu passo.

- A — Pela sombra** — Verifique o tamanho de sombra de um metro. A seguir conte quantas vezes a sombra do que você quer avaliar contem a sombra do metro. O número que você achar é a altura procurada.
- B — Processo das unidades** — Coloque o seu bastão, ou uma vara, ou um companheiro encostado ao que você quer avaliar a uns 5 ou 10 m. Estique o braço segurando um lápis ou um graveto reto. (observe a figura) marcando o tamanho do bastão ou do seu companheiro. Veja então quantas vezes a altura do que você quer avaliar contem o tamanho marcado. Multiplique este número pelo tamanho do rapaz ou do bastão. O número que você quer achar e a altura procurada.
- C — Lenhador** — Há uns 10 m de uma árvore com o braço esticado para com que o seu bastão coincida exatamente com o tronco da árvore. Coloque a sua mão de maneira que toque a base do tronco e a outra extremidade do bastão, o ponto mais alto da árvore. A seguir faça um giro até a extremidade do bastão marcar um ponto imaginário no terreno. A distância desse ponto a base da árvore é igual a sua altura.
- D — Processo dos bastões** em terreno plano coloque um bastão na vertical a certa distância do que você quer avaliar. Na altura de 1 m no bastão prenda frouxamente em outro bastão e vá afastando sua ponta até que fique certo na direção do alto e do que você quer avaliar. A distância no chão do pé de um bastão à ponta do outro vai dar uma medida. Conte quantas vezes esta medida cabe entre a base do objeto (o que você quer avaliar) e a ponta do bastão inclinado e multiplique este número pela medida no chão entre os dois bastões. O resultado é a altura que você quer saber

MODALIDADE DO MAR

Vento e Maré

Aos Escoteiros do Mar é indispensável o conhecimento dos fatos relativos ao vento que sopra à superfície das águas, desde que

constitui meio de propulsão dos barcos à vela e pode concorrer para prejudicar o deslocamento em determinado rumo.

Denomina-se "barlavento" o lado de onde vem ou sopra o vento; e "sotavento" o lado para onde se desloca o ar em movimento. A "rosa dos ventos" é assim designada por ter sido, através dos tempos, indicadora da direção do vento. Assim dizemos "vento leste", "vento sudoeste", o "nordeste", conforme sopra o vento de uma destas direções. Também dividimos o círculo da "rosa dos ventos" em quadrantes Norte, Sul, Leste, Oeste, dizendo, por exemplo, ventos do quadrante Norte, quando vêm de Nordeste a Noroeste, ou ainda, ventos do quadrante tal rondando para tal ponto, como ouvimos diariamente nas indicações do Serviço de Meteorologia.

Para o Escoteiro do Mar, desde que não pode observar um cata-vento ou não tem içada uma "grimpa", poderá ver em que direção se desloca a fumaça de navios estacionados, a em que tremula uma bandeirola, pano ou fio destendido no ar, o movimento de um pedaço de papel solto, o das "marolas", a parte de um dedo ou da mão levantada e que se esfria mais depressa. Embora possam acarretar certo erro, pois o vento pode ser "variável", há, contudo, um "vento predominante", o qual precisa ser conhecido antes de o Escoteiro começar a usar o velame.

A rotação da Terra, a força dos ventos e a atração exercida pela Lua e pelo Sol fazem com que as águas do mar não estejam sempre tranquilas, paradas, mas em movimentos que devem ser conhecidos e observados pelos Escoteiros do Mar. Assim é que os ventos e a rotação da Terra provocam o deslocamento das águas superficiais como se formassem um rio do mar; são as correntezas marítimas, que podemos distinguir se observarmos a marcha de um pedaço de madeira pela água além. Pessoas ou barcos podem ser arrastados pelas correntes. Por sua vez o vento, encrespando a superfície das águas, produz outro movimento, o das ondas ou vagas, que consiste num movimento ondulatório, no mesmo lugar, de modo que, atirando-se um pedaço de madeira na água, este sobe e desce sem sair dos limites em que foi atirado. Pela atração da Lua, e também do Sol, há outro movimento das águas, elevando-se ou abaixando-se por toda a superfície, fato que verificamos melhor junto às costas, nas baías e nas embocaduras dos rios; são as marés.

Quando as águas do mar sobem, dizemos "maré alta", "preamar"; ou "maré montante"; quando baixam, chamamos "maré baixa", "baixa mar" ou "maré vasante". Ao momento em que as águas estacionam para passar do fluxo para o refluxo, chama-se "estófa",

entre gente do mar, mais corretamente "estófo"

Há duas preamares e duas baixamares por dia, com intervalo aproximado de seis horas. Na Lua Nova e na Lua Cheia a amplitude das marés (diferença entre os pontos mais altos e mais baixos alcançados) é muito pronunciada e dizemos então "marés de águas vivas"; nas Luas Crescente e Minguante as preamares não são muito elevadas e se dizem "marés de águas mortas".

A altura da maré tem grande significação para os marinheiros, em face do calado dos barcos e das condições do fundo do mar. Às vezes somente com maré alta podem atingir certos pontos, passar por sobre bancos ou recifes, entrar em algum canal ou porto.

Quando as águas do mar sobem ou descem, formam uma correnteza, avançando para as praias ou costas ou delas fugindo, o que poderá facilitar ou dificultar a marcha de um barco. Os marinheiros observam a direção para onde corre a maré por diversos meios:

- os navios ancorados ficam sempre com a proa voltada para o lugar de onde corre a maré;
- objetos que flutuam, seguem sempre a direção da correnteza;
- alguns pontos de referência fixos, como pedras, cais, pontes, pelas marcas que apresentam, dão boas indicações.

SINAIS DE PREVISÃO DO TEMPO

TEMPO

Sinais de previsão do tempo são içados nas estações e postos meteorológicos existentes em várias partes do país. No Rio de Janeiro, por exemplo, estes sinais são mostrados no Forte Copacabana, Edifício Mesbla, Ilha das Cobras, Forte Gragoatá em Niterói, entre outros.

Os Escoteiros devem procurar saber em sua localidade o posto, estação meteorológica ou aeroporto que emprega este sistema.

Durante o dia, constam de bandeiras: branca — bom tempo, azul — mau tempo, faixas branca e azul — instável.

Durante a noite, os sinais de tempo são feitos por luzes: branca — tempo bom, vermelha — instável, azul — mau.

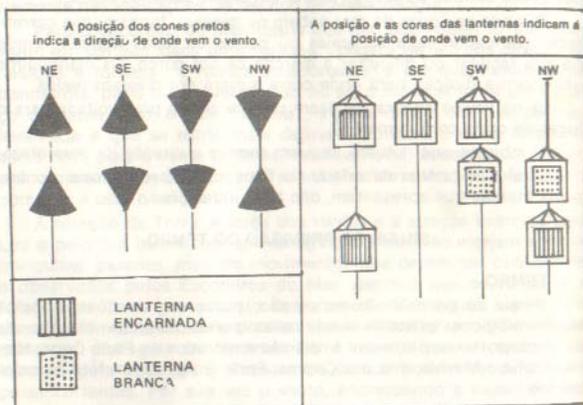
TEMPERATURA

A fâmula triangular preta, indica a temperatura: isolada — normal, acima da bandeira do tempo — em ascensão, abaixo — em declínio. Quando a oscilação da temperatura é muito forte, a fâmula

preta é substituída por uma bandeira branca com um quadrado no centro: preto — forte declínio, vermelho — forte ascensão.

VENTOS PERIGOSOS

Os ventos são indicados: de dia, um cone preto mostra ventos perigosos para embarcações miúdas, de noite, tais ventos são mostrados por três lanternas, vermelha, amarela, vermelha, uma abaixo da outra. O ponto de onde vem o vento; nordeste, sudeste, sudoeste, noroeste, é apresentado por cones durante o dia e lanternas durante a noite.



SINAIS DE SOCORRO NO MAR

1. Sinais de Dia

Tiros de canhão ou sinais explosivos com intervalos de um minuto; izar o sinal de socorro do Código Internacional de Sinais (letras N e C); uma bandeira quadrada qualquer, tendo abaixo ou acima, um balão ou uma bola de pano; sons seguidos de apito, sereia ou buzina; izar o SOS do Código Internacional de Sinais.

2. Sinais de Noite

Tiros ou sinais explosivos como de dia; fogueiras com a queima de alcatrão ou óleo; foguetes ou bombas com estrelas de qualquer cor em curtos intervalos de tempo; apitos ou sons de sereia ou buzina continuados; sinais luminosos ou de rádio como o sinal SOS.

RECONHECIMENTO DE AERONAVES

Para que você possa desenvolver-se na identificação de aviões deve primeiro saber como eles são constituídos, ou seja, reconhecer suas partes.

Isso fará com que você note os detalhes característicos da aeronave.

Distinguimos no avião três partes principais: o corpo ou fuselagem, as asas, e a empenagem.

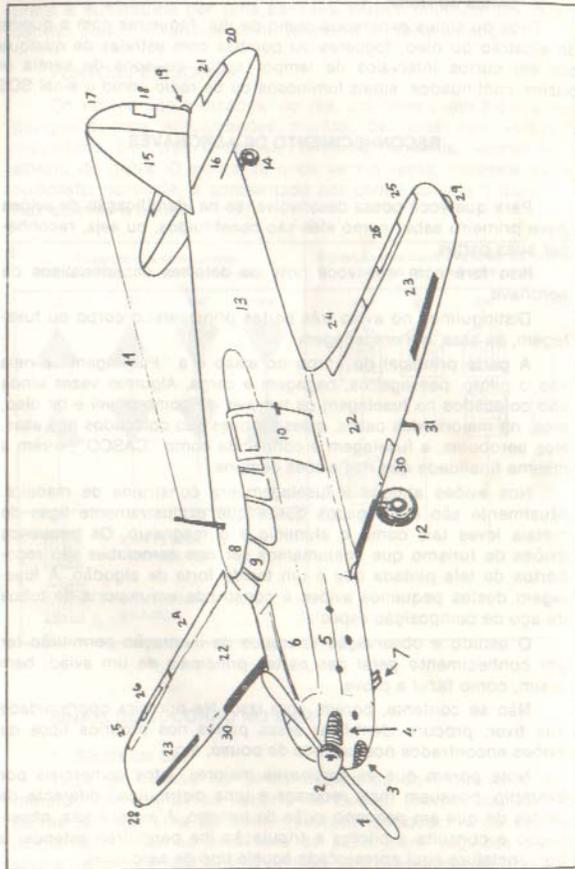
A parte principal do corpo do avião é a "Fuselagem" e nela vão o piloto, passageiros, bagagem e carga. Algumas vezes ainda são colocados na fuselagem os tanques de combustível e de óleo, mas, na maioria dos casos, estes tanques são colocados nas asas. Nos aerobotes, a fuselagem é conhecida como "CASCO", e tem a mesma finalidade que nos aviões comuns.

Nos aviões antigos a fuselagem era construída de madeira. Atualmente são empregados quase que exclusivamente ligas de metais leves tais como o alumínio e o magnésio. Os pequenos aviões de turismo que costumamos ver nos aeroclubes são recobertos de tela pintada que é um tecido forte de algodão. A fuselagem destes pequenos aviões é construída em maioria de tubos de aço de composição especial.

O estudo e observação apurados da ilustração permitirão ter um conhecimento geral das partes principais de um avião, bem assim, como fazer a prova.

Não se contente, porém, com isso. Na primeira oportunidade que tiver, procure identificar essas partes nos próprios tipos de aviões encontrados nos campos de pouso, etc.

Note porém que as aeronaves maiores, jatos comerciais por exemplo, possuem mais recursos e uma distribuição diferente de partes do que em pequeno avião de turismo. A experiência, observação e consulta a pilotos e tripulação lhe permitirão estender a nomenclatura aqui apresentada àquele tipo de aeronaves.



NOMENCLATURA DE UM PEQUENO AVIÃO:

FUSELAGEM: 1) Hélice, 2) Cubo de hélice, 3) Tomada de ar do radiador, 4) Arrefecimento do motor, 5) Carenagem do motor, 6) Capota do motor, 7) Canos de descarga, 8) Cabine do piloto, 9) Capota transparente móvel, 10) Porta da cabine, 11) Antena, 12) Trem de pouso, 13) Corpo, 14) Roda da bequilha

EMPENAGEM:

- 15) Estabilizador ou deriva vertical;
- 16) Estabilizador horizontal;
- 17) Leme de direção;
- 18) Compensador do leme de direção;
- 19) Luz branca de navegação;
- 20) Leme de profundidade ou profunidor;
- 21) Compensador do leme de profundidade.

ASAS:

- 22) Seção central da asa;
- 23) Seção externa da asa;
- 24) Flapes;
- 25) Ailerons;
- 26) Compensador do aileron direito;
- 27) Piso da asa;
- 28) Luz verde de navegação;
- 29) Luz vermelha de navegação;
- 30) Luzes de aterrisagem;
- 31) Tubo de Pitot.

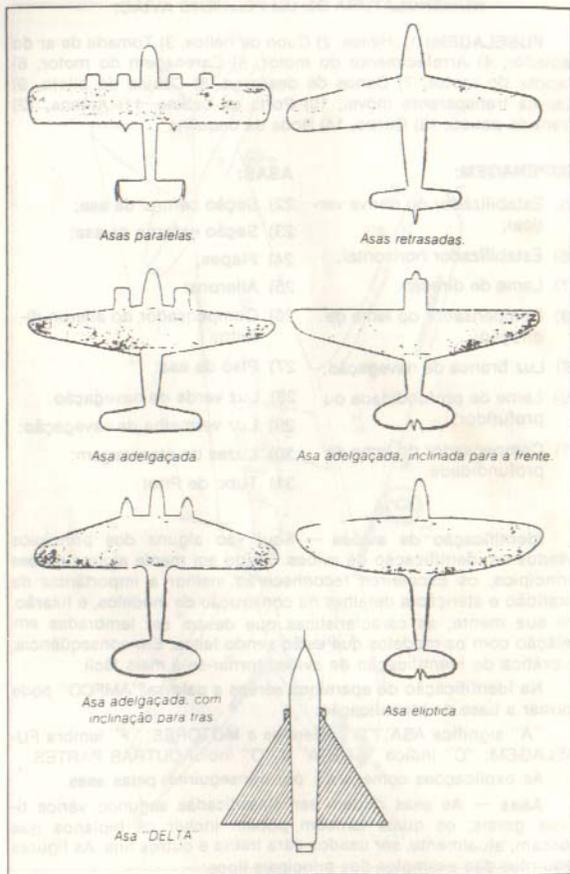
Identificação de aviões — Aqui vão alguns dos princípios usados na identificação de aviões. Tendo em mente alguns desses princípios, os Escoteiros reconhecerão melhor a importância da exatidão e atenção a detalhes na construção de modelos, e fixarão, em sua mente, as características que devem ser lembradas em relação com os modelos que estão sendo feitos. Em consequência, a prática de identificação de aviões tornar-se-á mais fácil.

Na identificação de aparelhos aéreos a palavra "AMFCO" pode formar a base de identificação:

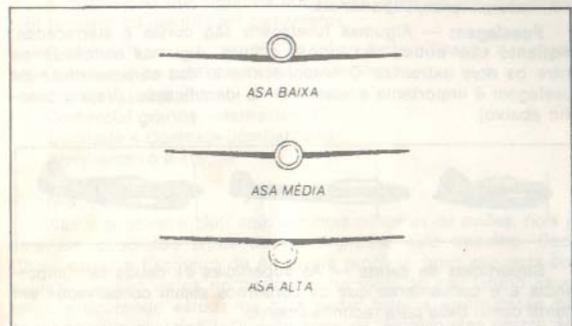
"A" significa ASA; "M" refere-se a MOTORES; "F" lembra FUSELAGEM; "C" indica "CAUDA" e "O" inclui OUTRAS PARTES.

As explicações começarão, por conseguinte, pelas asas:

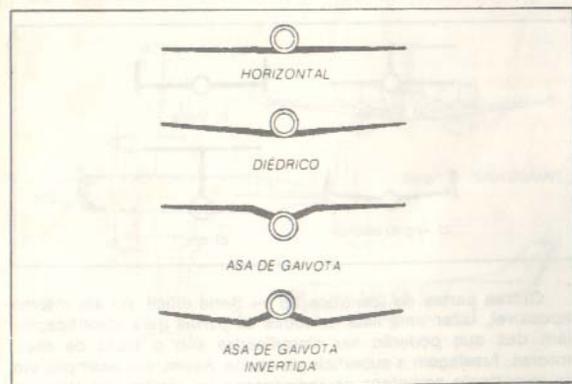
Asas — As asas podem ser classificadas segundo vários títulos gerais, os quais também podem incluir os biplanos que possam, atualmente, ser usados para treino e outros fins. As figuras seguintes dão exemplos dos principais tipos:



A posição das asas em relação com a fuselagem tem muita importância. Os pontos de ligação das asas com a fuselagem dão a classificação geral de tipo de ASA BAIXA, tipo de ASA MÉDIA e tipo de ASA ALTA.

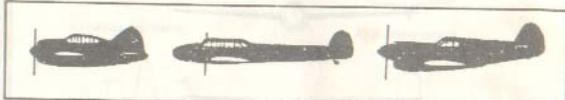


Também se deve tomar em consideração as formas frontais das asas como meio de identificação. Estas podem ser classificadas como se segue: HORIZONTAL, DIÉDRICO, ASA DE GAIVOTA, ASA DE GAIVOTA INVERTIDA.



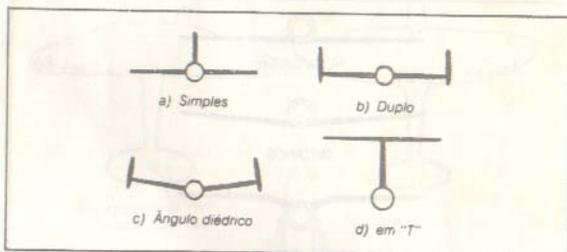
Motores — O número e o tipo de motores classificam um avião definitivamente. É importante saber se os motores tem cilindros em linha ou se são radiais. A posição dos motores também tem, naturalmente, importância.

Fuselagem — Algumas fuselagens são curtas e atarracadas, enquanto que outras são longas e finas. Algumas encontram-se entre os dois extremos. O reconhecimento das características da fuselagem é importante e essencial na identificação. (Veja o desenho abaixo).



Superfícies de cauda — As superfícies da cauda têm importância e é conveniente que os contornos sejam conservados em mente como base para reconhecimento.

Em geral, há dois tipos de superfície de cauda: **Simple**, consistindo de deriva, leme, estabilizador e elevador, e tipo **Duplo**, ligado horizontalmente ou com ângulo diédrico. Tanto os tipos horizontais como os diédricos têm deriva e leme duplos.



Outras partes de identificação — Seria difícil, ou até mesmo impossível, fazer uma lista de todas as partes para identificação, além das que poderão ser classificadas sob o título de asas, motores, fuselagem e superfície de cauda. Assim, por exemplo, em um importante aeroplano os radiadores para arrefecer o óleo e o

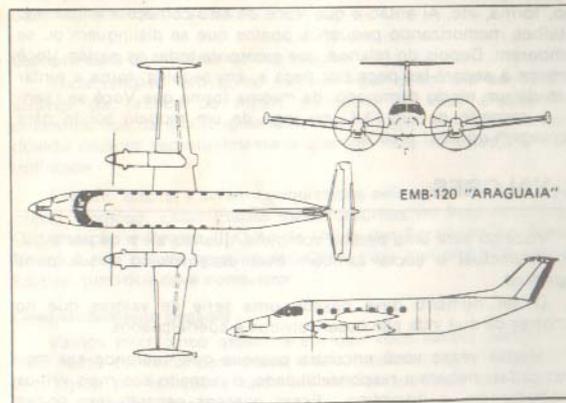
motor notam-se proeminentemente na parte inferior do avião. Basta só ver por um momento esses dois radiadores para se poder imediatamente classificar o aparelho.

A disposição dos motores em alguns jatos (DC-10 por exemplo) também os identificam plenamente.

O termo "tipo" ou "grupo" se refere à classificação dos diversos usos a que se presta o avião; por exemplo:

- Comercial pequeno
- Comercial grande, internacional
- Combate e Combate-bombardieiro
- Bombardieiro e ataque
- Transporte
- Miscelânea.

Não é possível incluir aqui algumas silhuetas de aviões, pois já estariam obsoletos antes de ser impresso este trabalho. Cada Chefe do Ar e Escoteiro do Ar deverá procurar fazer silhuetas dos aviões que são vistos normalmente no local do seu Grupo Escoteiro, procurando estudá-los para poder fazer a identificação necessária com a maior facilidade possível. As silhuetas devem ser em número de 3 (três) para cada avião, isto é: visto de cima, visto de frente e visto de lado, como segue:



Agora que sabemos COMO olhar as fotografias e silhuetas dos aviões que escolhemos para estudo de reconhecimento, como é que podemos melhorar o nosso conhecimento? A resposta é colecionar o maior número possível de fotografias de revistas sobre assuntos de aeronáutica e colá-las num caderno. Se Você gost de fazer modelos sólidos, estes seriam de inestimável valor para instruir o restante da sua Patrulha, pois um modelo sólido, feito sob escala, poderá dar uma representação exata de como um certo avião se parece de todo e qualquer ângulo.

Agora, que realmente conhecemos o avião que escolhemos, verificamos que, sem perceber, também aprendemos bastante sobre aviões, que se assemelham ao escolhido, e, daí em diante, os próximos passos se tornam óbvios.

Para resumir: escolha um avião de cada grupo; trate de conhecê-lo colecionando fotografias e pelo estudo de silhuetas e modelos sólidos em escala. Passe, então, ao estudo dos outros aviões em cada grupo até conhecer todos e ter certeza de que poderá reconhecê-los quando em vôo e de qualquer ângulo. A sua prova com silhuetas então se tornará facilíma.

Geralmente, quando se olha um tipo novo de relance, a sua mente registra automaticamente, todos os detalhes do motor, desenho, forma, etc. Ai então é que Você de fato começa a entrar nos detalhes memorizando pequenos pontos que se distinguem ou se comparem. Depois do relance, que incorpora todas as partes, Você começa a separá-las peça por peça e, em seguida, torna a juntar tudo de um modo demorado, da mesma forma que Você se "sente" a respeito de um "kit" ou jogo de um modelo sólido para montagem ao abrir a caixa.

7. VALORES

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 que 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, querem ignorar o papel que lhes cabe na comunidade. Pensam que podem fazer o que querem e julgam que assim serão mais felizes... Pura ilusão! A partir do momento em que vivemos com outras pessoas, seja na família, escola, e outros lugares que freqüentemos, 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.

As 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 participaf 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.

Existem etapas a serem conquistadas pelos Escoteiros de cada credo religioso. Estas Etapas estão descritas no livro Principios, Organização e Regras (P.O.R.) da União dos Escoteiros do Brasil. Se você não o tiver peça ao seu Chefe para consultá-lo e veja as Etapas que você deve conquistar.

Desenvolvimento pessoal

Vamos citar cinco aspectos em que você deverá avaliar sua vida numa conversa com o 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 que você tem em casa, na escola, na Tropa, com as pessoas em geral. Também é demonstrar responsabilidade, cuidar dos seus 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 nunca decepcionar os 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 dizemos a verdade, não importando as circunstâncias. Somos sinceros quando a verdade está 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.

MENSAGEM FINAL

Você acaba de conquistar mais uma classe no Escotismo - Meus Parabéns! Você receberá o distintivo de Escoteiro de Segunda Classe e ficará bastante orgulhoso por isto, mas não se esqueça das palavras do B.P.: "Um Escoteiro de 2ª Classe que não conquista a Primeira Classe, não passa de um Escoteiro de 3ª Classe". Isto quer dizer: Vá em frente, lute pela sua 1ª Classe, desenvolva-se no Escotismo!

Caio Viana Martins

(Um Escoteiro caminha com as próprias pernas)

No dia 19 de dezembro de 1938, na serra da Mantiqueira, próximo a cidade mineira de Barbacena, tarde da noite, aconteceu um terrível desastre; dois trens chocaram-se na escuridão.

Entre os passageiros estavam 21 Escoteiros da Região de Minas, que iam a passeio para São Paulo.

Passado os primeiros minutos após o tremendo choque, quando o desespero dominou muitos adultos, os Escoteiros mostraram seu valor; colocando em prática o seu adestramento. Alguns fizeram uma grande fogueira para iluminar o local enquanto outros socorriam os feridos, improvisando macas, fazendo curativos, acalmando as vítimas.

De Barbacena chegaram socorros com o clarear do dia. Porém, ainda assim eram poucas as macas para as muitas vítimas. Por toda parte se viam os incansáveis Escoteiros, alguns machucados, mas mesmo assim socorrendo e confortando as pessoas. Entre eles um dos que mais se destacava era o Monitor Caio Viana, que apesar de ferido persistia em prestar os primeiros socorros a quem necessitasse. Em determinado momento, dois soldados, vendo o estado do rapazinho, aproximaram-se e ofereceram a maca que conduziam para transportá-lo. Caio Viana respondeu: **Há outros mais necessitados que eu... um Escoteiro caminha com suas próprias pernas.** E, acompanhado de seus amigos, seguiu a pé para a cidade.

Mas, o esforço foi demasiado. Enfraquecido pelos ferimentos, pelas horas de trabalho socorrendo outras pessoas, Caio tombou pouco depois de entrar em Barbacena. Socorrido, faleceu logo depois.

O despreendimento, a coragem, o espírito demonstrado por Caio Viana, sacrificando-se pelos outros apesar de todo o seu sofrimento, é um exemplo da fibra, do caráter que possui o Escoteiro.

Daniel Martin Lüdtke

Meu manual de escoteiro
Ano de 1986

Candelária RS



A JORNADA CONTINUA!...