

Título do Original

THE WOLF CUB'S HANDBOOK

Publicado por
THE BOY SCOUTS ASSOCIATION
e C. ARTHUR PEARSON LTD.
Londres - 1916

1ª Edição Brasileira
DR. BONIFÁCIO ANTONIO BORBA
PROF. ADEMAR TERTULIANO DOS SANTOS
Federação Rio-grandense de Escoteiros
1943

2ª EDIÇÃO
Nova tradução da 15ª Edição Inglesa(1961)

adaptada ao Lobisno da
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
4.000 Exemp. 1966/1967

3ª EDIÇÃO
UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL
REGIÃO DO RIO GRANDE DO SUL
1985

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.

INTRODUÇÃO

Todo o menino, como todo o Lobo, tem um apetite devorador. Este livro é uma refeição oferecida por um Velho Lobo aos jovens.

Há nele carne suculenta para ser comida e os os duros para serem roídos.

Porém, se cada Lobinho que o devorar, quiser consumir tanto osso como a carne e comer a gordura com a pelanca, tenho certeza que ele conseguirá tirar, não apenas uma grande energia, mas também bastante prazer, de cada bocado.

B.P.

A Rudyard Kipling, que tanto fez para dar um espírito sadio à mocidade que surge, estou muito grato pela permissão de citar como meu texto seu inimitável "Jungle Book".

Meus agradecimentos também são extensivos aos seus editores, Snrs. Macmillan & Cia. Ltda., pela sua cortezia, permitindo que tais resumos fossem feitos.

Í N D I C E

	Pág.
O PRIMEIRO BOCADO	09
Nota para os Chefes de Lobinhos	09
Mowgli	09
Os Lobinhos	11
A Prova do Menino Zulu	13
Aventureiros e Heróis	14
O Aspirante e o Pata-tenra	16
A Roca do Conselho, os Círculos e as Vozes do Comando...	16
O Estar Alerta	17
O Grande Uivo	18
Jogo: Shere Khan e Mowgli	20
 SEGUNDO BOCADO	 21
A Saudação	22
A Dança do Tabacqui	24
Jogo: Derrubar um Pau	26
 TERCEIRO BOCADO	 27
O Lobo Aprende a Viver	27
O Lobo é Obediente	29
A Dança de Baloo	31
A Dança de Bagheera	33
O Dia das Mães	34
Jogo: A Sentinela no Volante	35
Cumprindo a Obrigação	38
 QUARTO BOCADO	 38
Mowgli e os Bandarlog	38
Kaa	40
A Promessa dos Lobinho	41
Cumprir seus Deveres	42
A Boa Ação	43
Os Lobinhos Riem	45
A Dança da Fome de Kaa	46
 QUINTO BOCADO	 48
Os Anõezinhos Bons	48
Como Tornar-se Útil	52
Jogo: O Menino Zulu	54
A Dança da Morte de Shere Khan	54

	Pág.
Outra Dança da Morte de Shere Khan	56
SEXTO BOCADO	57
O Uniforme	57
Jogo: Assinaturas	59
Jogo: Amarrar os Sapatos	59
A Investidura de um Pata-tenra	61
A Matilha	62
O Bastão Tótem	62
As Estrelas	64
SÉTIMO BOCADO	65
Observação e Adestramento dos Sentidos	66
Cataventos e Estátuas	67
Ninhos de Pássaros	68
Ver Sem Ser Visto	69
Exploração Noturna	70
O Lobo Tem o Faro Aguçado	71
O Lobo Tem Bom Ouvido	73
O Jornal Escrito na Neve	74
Interpretação de Pistas	78
Animais de Estimação	80
Jogos e Práticas	80
Jornada de Observação	82
OITAVO BOCADO	83
Um Acidente nas Cachoeiras de Niágara	83
O Que um Escoteiro Teria Feito	84
O Emprego dos Nós	85
Jogos: Fazendo Embrulhos	87
Jogo: Informações Pessoais	88
Marinheiros	88
Cada um no seu Lugar Cumprindo seu Dever	90
Bravura de Escoteiros	90
A Caverna do Lobo	94
Como Construir uma Toca	94
NONO BOCADO	97
Como Tornar-se Grande e Forte	97
Respirar Pelo Nariz	99
As Unhas	100
Os Dentes	101

	Pág.
Jogo: A Escova de Dentes e os Micróbios	102
Os Pés	103
Crescimento das Plantas	103
Asseio	104
Como Acender um Fogo	105
Acender Fogo ao Ar Livre	107
Fogo no Mato	107
Como Salvar uma Pessoa com as Vestes em Fogo	109
DÉCIMO BOCADO	110
Tricotar e Tecer	110
Acantonamento de Alcatéia	111
Conforto no Campo	112
Como Fazer uma Cama	113
Como Arrumar sua Mochila	114
No Acampamento	116
Coisas a Lembrar	118
Dor de Barriga	119
Observação da Natureza	122
DÉCIMO PRIMEIRO BOCADO	125
Distintivos de Especialidades	125
Diagrama dos Defeitos dos Meninos e dos Remédios	127
DÉCIMO SEGUNDO BOCADO	128
Objetivo do Adestramento dos Lobinhos	128
Atitude do Velho Lobo	131
A Formação do Lobinho	132
Fases da Infância e Juventude	132
Como Dirigir uma Alcatéia	137
Organização	137
Adestramento	140
Acantonamento de Férias da Alcatéia	142
DÉCIMO TERCEIRO BOCADO	145
São Francisco de Assis	145

Aos Velhos Lobos:

Esse livro foi escrito por B-P para os Lobinhos, mas dado ao seu grande conteúdo ele é recomendado apenas a vocês, Velhos Lobos.

Espero que vocês bem possam aproveitar as lições e experiências aqui contidas.

Boa leitura...

Comissária Nacional de Lobinhos

UEB

O MANUAL DO LOBINHO

Parte I

O PRIMEIRO BOCADO

Mowgli - Os Lobinhos - A prova do Menino Zulu - Aventureiros e Heróis - A Roca do Conselho e os Círculos - O Grande Uivo - Jogo: Shere Khan e Mowgli

Nota para os Chefes de Lobinhos

"O Livro da Jãngal" de Rudyard Kipling serve como base à história de Lobo que é o nosso tema nos primeiros bocados. Se você puder ler o livro para os Lobinhos, depois de dar um resumo como fizemos abaixo, eles gostarãõ e apreciarãõ muito mais o seu significado.

Mowgli

Era uma vez, nos confins da Índia, um enorme tigre que uivava pela Jãngal em procura de alimento. O acaso o levou a um lugar onde um lenhador e sua família estavam acampados; pensou que seria uma sorte grande pegar um homem a dormecido, ou melhor, uma criança rechunchuda para o seu jantar.

Apesar de ser um animal grande e forte não era muito corajoso e, por isso, receiava encontrar-se num can

po aberto com algum homem armado.

Assim, rastejou bem próximo à fogueira do acampamento, mas sem tirar os olhos de sua presa; avançando de gatinhas, não olhou cuidadosamente para o lugar em que estava pondo a sua pata e pisou sobre algumas brasas.

A dor fez-lhe dar tal urro que despertou os acampadores e obrigou a bater em retirada, capengando e faminto.

Uma criancinha correu mato adentro para se esconder e ali encontrou um grande Lobo cinzento. Porém o Lobo, animal bom e bravo, vendo que a criancinha não lhe tinha o menor receio, abocanhou-a cuidadosamente, como um cão faz com os filhotes, e levou-a para a sua caverna situada nas proximidades.

Lá, a Mãe Loba tomou a criança sob seus cuidados e concedeu-lhe lugar no meio de sua família de Lobinhos.

Pouco tempo depois, Tabaqui, o chacal, aproximou-se do tigre, cujo nome era Shere Khan e disse-lhe: - "Senhor Tigre, eu sei para onde foi aquele menino. Se quiser matá-lo, bem poderia o Senhor dar-me um bom pedaço para eu comer, como recompensa por lhe ter indicado onde encontrá-lo. Está naquela pequena caverna sob o rochedo".

O chacal é um bicho sórdido e desprezável que deixa aos outros animais os trabalhos de perseguir e abater a caça, enquanto ele fica vadiando por perto, pegando as sobras.

Shere Khan dirigiu-se, então para a entrada da caverna e meteu a cabeça, porém, porque a abertura era pequena demais, não pode passar o corpo. O Lobo cinzento que estava lá dentro, percebendo isto, desafiou-o, dizendo que fosse embora caçar e não tentasse roubar o que os outros tinham capturado; disse ainda que não violasse a Lei da Jangal, que proíbe terminantemente, a qualquer animal, a morte dos seres humanos, pois isto causaria a vinda de maior número de homens ao lugar para caçarem o assassino, trazendo transtornos para todos os animais daquela Jangal.

Shere Khan, rugindo de cólera, procurou ameaçar o Lobo, fazendo-lhe terríveis ameaças, quando a Mãe Loba, repentinamente, resolveu intervir na discussão, aconselhando-o a seguir seu caminho e cuidar dos seus negócios; que ela iria cuidar do menino e que este algum dia, crescendo, mataria Shere Khan, se ele não tomasse cuidado.

Deste modo, o menino ficou com os Lobos e cresceu com eles como um da mesma família. Os Lobos o apelidaram Mowgli e lhe ensinaram todos os truques da Jangal, o modo de correr, procurar caça e apanhá-la.

Foi assim que se tornou forte e corajoso. Os Lobos levaram-no a tomar parte nas reuniões do Conselho da Alcatêia de todos os Lobos que era realizada junto a uma certa rocha.

Como Lobinho ele tinha muito a aprender.

As primeiras lições são para fazê-lo rápido e ativo. Para isso, permitem-lhe caçar gafanhotos - saltar e abocanhar, ou correr ziguezagueando e deitar as garras sobre a sua presa. Nessa época não lhe dão quaisquer alimentos, demonstrando-lhe, assim, que se quiser comer, deve ir caçar para si mesmo.

O Lobinho tenta seus botes e rápidas investidas com os pássaros, mas sem demora se convence que estes não valem a pena. Para matar a caça, é preciso rastejar, agachar-se, tocar e ficar a espera. Se não aprender muito bem toda essa técnica, morrerá de fome. Seu jantar depende unicamente de si.

O mesmo acontece com o menino que deseja ser Lobinho. Antes de tudo, ele deve aprender com os Lobinhos mais velhos, que queiram lhe ensinar, todos os deveres e artimanhas do Escotismo.

Deve se tornar ativo e forte pelos jogos e exercícios. Deve também abrir o seu próprio caminho na vida; porém os jogos, para isto, não são suficientes. Se desejar obter sucesso, deve avançar cuidadosamente, aprendendo tudo que for útil, tudo que possa ajudá-lo em qualquer profissão que venha a seguir. Seu sucesso dependerá de si mesmo, e não de seus pais e mestres.

Portanto, tome a resolução de ser como o verdadeiro Lobinho, e conquiste o sucesso com seus próprios esforços. Mais tarde, quando ele for um Lobinho aprenderá o que deve fazer, como adulto, para vencer na vida.

Os Lobinhos

Os meninos que não têm ainda idade para ser Escoteiro, têm o nome de "Lobinhos".

Por que razão?

- Porque um Lobinho é um Lobo jovem.

Os Escoteiros são chamados Lobos, e os Escoteiros mais jovens são, portanto, os Lobinhos.

Nas pradarias do longínquo Oeste americano, os Índios Peles-Vermelhas eram uma nação de escoteiros, isto é, eram todos exploradores, esclarecedores, observadores e guias.

Qualquer homem da tribo tinha que ser um verdadeiro escoteiro, do contrário, era um ser desprezível, ninguém queria saber dele. Havia, entre os jovens bravos, uma grande rivalidade. Cada qual desejava ardentemente ser o melhor escoteiro, o melhor explorador, o melhor guia. Os que se mostravam mais hábeis, eram denominados "Lobos".

Existia o Lobo Cinzento, o Lobo Preto, o Lobo Vermelho, o Lobo Branco e assim por diante. Este apelido "Lobo" era considerado um título de honra e indicava um escoteiro, explorador ou guia de mérito real.

Se você, atravessando o mundo, for à África do Sul, apesar da diferença enorme de raças (lá existe a raça preta e não a de pele vermelha), encontrará também grandes escoteiros, grandes rastreadores e reconhecedores de terreno a que dão também o nome de "Lobos".

Um escoteiro, como você sabe, é um homem forte e corajoso, capaz de arriscar a vida pelo cumprimento do dever, capaz de orientar-se e achar seu caminho num território desconhecido tanto de dia como de noite, capaz de cuidar de si mesmo, que sabe acender o fogo e cozinhar a sua comida, que acompanha e interpreta as pegadas dos homens e animais e vê sem ser visto. É, ao mesmo tempo, altruísta e bom para as mulheres e crianças e obedece, sobretudo, às ordens de seus chefes até a morte.

A mais notável de todas as tribos da África do Sul é a dos Zulus, cujas sub-tribos são: a dos Matabeles, a dos Swazis e a dos Masais. Os homens dessas tribos, sem exceção, são bons guerreiros e ótimos escoteiros, porque aprendem a arte de explorar o terreno desde a mais tenra idade. Os meninos das tribos vão sempre para a guerra com os homens; carregam para os guerreiros os alimentos e as esteiras para dormirem. Não combatem. Olham de longe os combates e assim aprendem como devem fazer quando chegar a sua vez. Os mais esper-

tos e melhores desses meninos, são os Lobinhos, os futuros Lobos da Tribo.

A Prova do Menino Zulu

Porém, antes de serem considerados escoteiros e guerreiros, eles têm de passar um exame rigoroso. Eis em que consiste este exame: quando o rapaz está na idade de tornar-se guerreiro, tiram-no da comunidade, despem-no e pintam-lhe todo o corpo de branco; dão-lhe um escudo para se defender e uma azagaia ou uma pequena lança para que possa matar animais ou inimigos.

Feito isso, largam-no na mata. Se qualquer pessoa o encontrar ainda com a cor branca persegue-o e pode matá-lo. Para que a tinta desapareça, é mais ou menos preciso o espaço de 30 dias: o banho não a retira. O rapaz é, portanto, obrigado por um mês a esconder-se na Jangal e a viver da forma que puder.

Tem necessidade de seguir a pista do antílope e rastejar até bem perto dele para matá-lo com a lança e garantir, assim, a roupa e a carne para seu sustento.



Fig.1- Da esquerda para a direita você vê um Um-fan (rapaz carregador de esteira), um jovem guerreiro e um veterano Ring-Köp. Eles correspondem aos nossos Lobinhos, Escoteiros e Escotistas.

Para fazer fogo, a fim de cozer seus alimentos, tem de friccionar dois pauzinhos, pois não possui fósforos, nem bolsos para guardá-los. Arranjado o fogo, necessário se faz grande precaução a fim de que o mesmo não desprenda fumaça, pois esta atrairia a atenção daqueles encarregados de caçá-lo. Para escapar a seus perseguidores deve saber correr bem longas distâncias, subir as árvores, atravessar rios a nado.

Deve ter bastante coragem para enfrentar o ataque de um leão ou de qualquer outro animal selvagem. Deve conhecer as plantas para diferenciar as comestíveis das venenosas e saber prepará-las.

Naturalmente, prepara seus utensílios e panelas com a casca das árvores ou de barro. É obrigado a construir uma cabana, e muito bem escondida, a fim de poder viver. Procura não deixar pegadas ou sinais onde pisa para que não seja, por elas, perseguido. O roncar durante o sono pode denunciar-lo a um inimigo de ouvido afiado, por isso aprende a dormir de boca fechada, respirando somente pelo nariz.

O pequeno Zulu vive, portanto, um mês nessa vida de completo isolamento, às vezes sob um calor ardente, outras vezes sob o frio e a chuva.

Quando, afinal, a tinta desaparece, pode ele regressar à aldeia, onde é recebido com grande alegria e, a partir deste momento, tem o direito de ocupar seu posto entre os jovens guerreiros da tribo.

Se persevera no bom caminho e, por sua bravura, chega a ser um "Ring-Kop", que significa um guerreiro experimentado, adquire o direito de usar um diadema. Ainda pode progredir mais e afinal ganhar o honroso título de "Lobo".

Mas, como você já deve ter imaginado, muitos jovens partiram pintados e não mais regressaram, uns mortos por animais ferozes, outros pelos homens, e vários outros, de fome, sede ou afogados nos rios.

Somente os fortes cumprem a prova e demonstram ser homens de qualidade. O exame é rude, não acham?

Aventureiros e Heróis

Na Inglaterra, há muitos séculos, os nossos aventureiros, heróis e escoteiros, eram os Cavaleiros, homens

prontos a morrerem pelo dever, que juravam ser delicados com os velhos, generosos e bons para com as mulheres e crianças. Como os Zulus, começavam, ainda pequenos, a aprendizagem dos deveres como **Pagens**, servindo aos Cavaleiros, e auxiliando-os a vestirem a armadura.

Quando rapazes, eram **Escudeiros** e aprendiam a montar, a manejar as armas e a cumprir as leis da Cavalaria, a fim de serem Cavaleiros dignos quando, fazendo alguma prova de valor no cumprimento do dever, tivessem a promoção e a honra de serem armados **Cavaleiros**, tal como os jovens guerreiros Zulus.

Isto, porém, foi há séculos passados. Hoje, muitos meninos, dizem desejar que ainda existisse a "Ordem dos Cavaleiros", cumprindo seus deveres como antigamente, pois gostariam de ser seus Pagens e Escudeiros.

Pois bem, de certa forma, hoje eles ainda existem.

Aqueles, que eu admiro como os nossos Cavaleiros e escoteiros de hoje são os homens das fronteiras mais selvagens do mundo inteiro, os pioneiros de nossa civilização.

Os lenhadores, os caçadores, os exploradores, os cartógrafos, os soldados, os marinheiros, os aviadores e cosmonautas, os navegadores dos polos, os missionários, todos os homens que vivem solitários nas selvas e desertos, afrontando dificuldades e perigos porque este é o seu dever, suportando privações, cuidando de si mesmo, honrando o nome de sua Pátria no mundo inteiro pela bravura, bondade e justiça: eis os Escoteiros da Pátria de hoje - são os verdadeiros "Lobos". Porém, seriam incapazes de praticar tudo isso se não aprendessem desde pequenos a trabalhar bem, a cumprir perfeitamente suas tarefas.

Os meninos do Império Britânico e outros países podem hoje, entrando para uma Tropa Escoteira, ter a oportunidade de aprender como tornar-se um desses exploradores das regiões desconhecidas ou selvagens, tal como os Escudeiros antigamente aprendiam como tornarem-se Cavaleiros.

Assim como os Pagens antigos se preparavam para Escudeiros, também os Lobinhos ou pequenos Escoteiros, podem aprender como tornar-se Escoteiro quando tiverem idade própria para tal.

Nos "bocados" que se seguem, vou mostrar como poderá iniciar-se nos deveres de Lobinho: fazer nós, acender fogo, como instalar-se confortavelmente num acampamento, como contruir uma toca, como encontrar o caminho em terra desconhecida, como sinalizar para seus companheiros, como fazer boas ações para o próximo e como ajudar em casos de acidentes.

Pouco importa que você seja um menino rico ou pobre, que habite na cidade ou no campo. Você pode aprender tudo isto com facilidade se praticar o que eu vou ensinar.

O Aspirante e o Pata-Tenra

Uma criança que quer ser lobinho é chamado "Aspirante" ou "Novato" até que aprenda as Leis da Alcatêia, o Grande Uivo e o que tudo isto significa. São então ele é admitido como lobinho pata-tenra e pode vestir o uniforme dos lobinhos.

O lobinho é chamado pata-tenra porque quando vai caçar ou brincar na jãngal, nada sabe fazer, corre cega - mente, perde-se, cedo fica cansado e, além disso, as suas pobres patas, tão tenras, tão macias, ficam doloridas e machucadas.

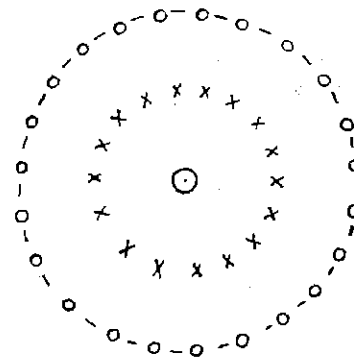
Mas logo que aprende algumas artimanhas, torna-se um lobinho cem por cento.

A Roca do Conselho, os Círculos e as vozes do comando.

Quando a alcatêia de lobos se reúne na jãngal, Akelã, o velho lobo, fica sobre uma grande rocha, no centro, e a alcatêia senta-se em círculo em redor dela. Nós também, em nossa Alcatêia de Lobinhos, marcamos a "Roca do Conselho" com um pequeno círculo de pedras, de espeques de madeira, de cal ou giz, do seguinte modo:



O "Círculo da Roca", que pode ser usado para contar histórias e para reuniões, é um pequeno círculo, pois tem mais ou menos três passos de diâmetro, em que os lobinhos ficam ombro a ombro.



- Roca do Conselho
- × Círculo de Conselho
- Círculo da Parada

Quando a Alcatêia está formada, ombro a ombro no "Círculo de Conselho" e o Akelã, no centro, comanda; "Formar o Círculo de Parada", cada lobinho dá, imediatamente, as mãos que estão ao seu lado e anda para trás até formar um grande círculo, quando então todos soltam as mãos.

Os outros Velhos Lobos ficam formados em linha - fora do círculo - atrás de Akelã.

Este círculo é utilizado para o "Grande Uivo", Danças da Jãngal e para formar a Alcatêia.

Estejam fazendo seja o que for, ao ouvirem a chamada para reunião: "Lobo - Lobo - Lobo", cada Lobinho responderá com grito "Lobo!" e correrá, velozmente, a formar o "Círculo de Parada" em volta do Chefe dos Lobinhos. Se o Chefe diz uma só vez "Lobos!" isto significa "Silêncio!" e todos devem interromper o que estão fazendo e escutar o Chefe, no mesmo lugar que se encontram.

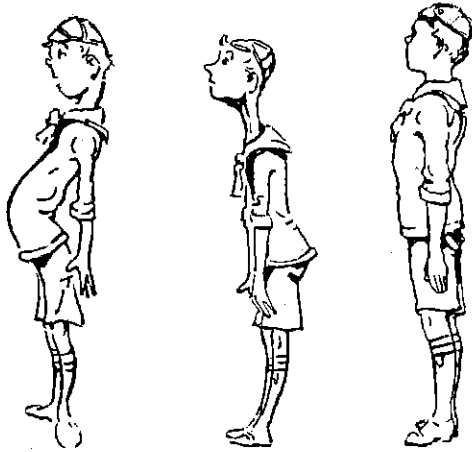
A ninguém é permitido bradar "Lobos!", exceto aos Velhos Lobos. O Primo pode chamar em conjunto sua Matilha pela cor da matilha.

O estar alerta

Quando se dá a ordem - "Firme" ou "Sentido" - você sabe que um lobinho fica firme como um soldado: calcanhas juntos, braços pendentes ao longo do corpo, peito salien-

te, cabeça levantada, olhar firme para a frente.

À voz de "Descansar" você fica parado com as pernas afastadas, as mãos cruzadas para trás e você, então, pode olhar em torno para onde quiser.



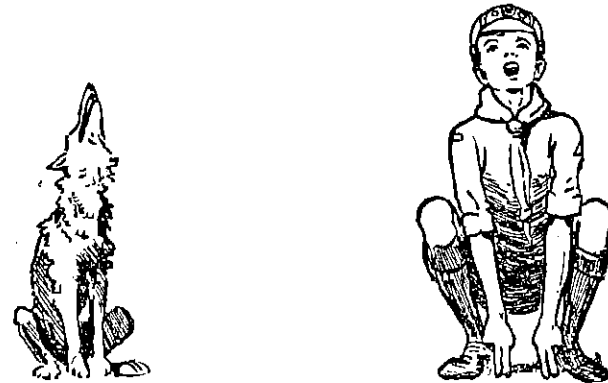
O Grande-Uivo

Todos os lobos sentam-se num círculo em torno da Roca do Conselho e quando Akelá, o Velho Lobo, que é chefe da Alcatéia, ocupa seu lugar na roca, todos, jogando a cabeça para trás, uivam sua saudação ao Chefe.

Quando seu Velho Lobo, Akelá - isto é, seu Chefe de Lobinhos ou outro Escotista chegar ao local da reunião, vocês o saudarão ficando sentados de cócoras formando um círculo, como fazem os lobinhos e dando o "Grande Uivo dos Lobinhos".

Portanto, Lobinhos, quando Akelá chamar vocês para o Círculo de Parada, formem-se em círculo (rápido! um Lobinho nunca anda, ele sempre corre).

Quando Akelá der o sinal para começar, ponham-se de cócoras sobre os calcanhares com dois dedos de cada mão tocando no solo entre os pés, com os joelhos afastados, assim:



Depois, vocês levantam a cabeça e uivam. Este uivo tem um triplo significado: dão boas vindas ao Velho Lobo e ao mesmo tempo de claram, com o uivo, que estão prontos a obedecer ao seu comando, além de ser um renovar de Promessa.

O grito universal das Alcatéias é: "Faremos o melhor possível", portanto, para saudar o seu Chefe de Lobinhos vocês devem inclinar a cabeça para trás, e, todos juntos, uivarem, fazendo de cada sílaba um longo grito "A-ke-lá, fa-re-mos-o-me-lhor". Gritem a sílaba "LHOR" mais aguda, mais alta e rapidamente, todos ao mesmo tempo; e no mesmo instante, vocês saltam como uma mola, com energia e ficam de pé, com as duas mãos ao lado da cabeça e os dois dedos de cada mão, indicador e médio, juntos e apontados para cima como as duas orelhas de um lobo.



Esta é a maneira de fazê-lo.

Que significa isto?

Significa que você fará o melhor possível com as duas mãos e não somente com uma, como faz a maioria dos me ninos que só sabem servir-se da mão direita.

O seu "melhor" será duas vezes melhor que o "melhor" de um menino qualquer.

"Melhor possível" é o lema dos lobinhos.

Mantenham as duas mãos junto à cabeça até que o lobinho designado pergunta à Alcatéia, com toda a força dos pulmões: "Melhor? melhor? melhor? melhor?" (significado: "Vocês farão o melhor?").

Após o quarto "Melhor", todos os lobinhos abai xam garbosamente, para o lado do corpo, a mão esquerda, man tendo, a direita em saudação, agora, com os dedos abertos pa racima, e uivam: "sim!" Melhor" melhor! melhor! melhor!" (si gnificado: "Sim! Faremos sempre o melhor possível").

Após o quarto "Melhor", cada Lobinho abaixa ra pidamente a mão direita e fica na posição de "firme" ou "sen tido", pronto a receber ordens.

Agora, para praticar, fique de novo de cócoras e veja se pode dar com perfeição um "Grande-Uivo" em honra ao Velho Lobo.

Jogo: Shere Khan e Mowgli

Pai-Lobo, Mãe-Loba e lobinhos, em cadeia, um atrás do outro, com Mowgli, o menor de todos, à retaguarda. To dos seguram a cintura daquele que está a sua frente.

Chega o Shere Khan, o Tigre. Ele quer agarrar Mowgli, mas cada vez que tenta apanhá-lo, Pai-Lobo põe-se no caminho para impedi-lo e toda a fila de lobos, que sem desfazer a cadeia, procura proteger Mowgli, que está a salvo, atrás deles.

Mowgli trás um lenço pendente como uma cauda, na parte posterior, preso ao cinto, e se Shere Khan retirar o lenço em três minutos, é o vencedor do jogo; do contrário, ga nham os lobos.

SEGUNDO BOCADO

Akelá, Baloo e Bagheera - A Saudação - A Dan ça do Tabaqui - Jogo: Derrubar um pau.

Agora quero contar-lhe algo mais sobre Mow gli e a alcatéia da Jângal de Seeonee.

Você ainda se lembra quais eram os animais principais?

Akelá, é o Velho Lobo, sábio e chefe da alca téia, que está sobre a Roca do Conselho e vela para que todos os Lobinhos cumpram a Lei da Jângal. É igual a um homem mais velho e experimentado, capaz de ensinar as crianças o que de vem fazer para se tornarem fortes e úteis.

Akelá é uma palavra indiana que significa: "aquele que está só". Isto quer dizer que só pode haver um Che fe de Lobinhos chefiando a Alcatéia, tal qual Akelá que está sozinho na Roca do Conselho. Se existissem vários chefes na Alcatéia, todos poderiam pensar em fazer coisas ao mesmo tem po, e alguns Lobinhos seguiram este e outros seguiram aquele e, no final, a Alcatéia seria um verdadeiro pandemônio, como aconteceu com a Alcatéia do Seeonee do "Livro da Jângal", de pois que os Lobos colocaram o velho Akelá de lado e seguiram vários chefes. Algum tempo depois, alguns deles estavam aleja dos por terem caído em armadilhas, outros manquejavam por te rem levado uns tiros, o restante estava com sarna por terem comido alimentos estragados e muitos estavam desaparecidos.

Se eles tivessem seguido Akelá, o único e verdadeiro chefe da alcatéia, nada disto teria acontecido.

Shere Khan é o grande tigre arrogante e cruel todo ilustrado, com grandes dentes e afiadas garras. Mas, tal

como os rapazes fanfarrões, no fundo não é muito corajoso, quando encontra alguém que o ataca.

Quanto a Tabaquí, é o chacal desprezível e covarde, que procura fazer amizade com todos pela adulação; mas só o que deseja é tirar as sobras dos outros.

Existem muitos rapazes como Tabaquí, que procuram agradar e bajular ou outros esperando obter as coisas dadas, em lugar de se esforçar para consegui-las.

Como você vê, os animais assemelham-se muito aos seres humanos na maneira de proceder.

Mas na Jângal existem outros animais além daqueles que já lhe falei.

Quando Mowgli foi levado à Pedra do Conselho, teve antes de aprender a Lei e os costumes da Alcatéia para poder tornar-se um membro da comunidade. Baloo, o velho urso, um sujeito sábio, apesar de adormecido e pesadão, foi designado para ensinar-lhe a Lei. Bagheera, a grande pantera negra, forte e exímia caçadora, foi encarregada de ensinar-lhe a caçar, bem como as artes da Jângal.

Espero que na sua Alcatéia você aprenda a chamar o seu Chefe de Lobinhos de Akelá, porque ele é o seu chefe e guia. Se tiver outros auxiliares adultos talvez você os chame de Baloo e Bagheera. Quando tiver de referir-se a todos, você dirá os "Velhos Lobos".

Por que também não dar os nomes da jângal a alguns Lobinhos da Alcateia?

O Primo da Matilha Cinzenta poderá chamar-se "Irmão Cinzento"; o mais alegre dos Lobinhos seria chamado Rikkitikki-tavi (a Mangusta); o escriba seria o "Sahi" (o ouriço cacheiro).

A Saudação

Vamos ver agora o sinal secreto com o qual os Lobinhos saúdam os Chefes, ou outros Lobinhos e também os Escoteiros.

Você aprendeu a "Grande Saudação" que você usa quando faz o "Grande Uivo" para saudar um Velho Lobo.

Mas se você o encontrar ou falar com ele em qualquer outra ocasião, deve fazer a "saudação comum", isto é,

só com a mão direita e com o dedo indicador tocando o boné, ou a testa se estiver sem boné, tal como a gravura.



Por que os dois dedos abertos para cima? Bem, você já viu que se parece com o focinho do lobo com as orelhas em pé.



É o que se usa como emblema dos Lobinhos. Os dois dedos afastados na saudação representam as orelhas do lobo.

Quando você encontrar outro Lobinho, Escoteiro, ou alguém usando na lapela o distintivo escoteiro, faça a "saudação" a ele ou a ela.

A Dança do Tabaqui

Tabaqui é o chacal, tipo desprezível.

É covarde demais para aventurar-se sozinho, e por esse motivo vive próximo aos outros chacais; ainda que pretenda imitar o Lobo, jamais caça para si ou luta para conseguir sua presa, pois vive se esgueirando e procurando roubar, ou mendigando as sobras dos outros. Quando consegue alguma coisa, não se mostra grato, mas transforma-se, fica insuportável, urra, faz tal algazarra que espanta a caça e incomoda meio mundo, fazendo um papel ridículo.

Existem muitos meninos como Tabaqui, que não fazem mais do que correr e gritar como se fossem asnos, incomodando a todos, sempre pedindo dinheiro ou comida, mas que nunca estão dispostos ao trabalho. Estão sempre prontos para zombar



Fig.3 - Mowgli e Shere Khan

ou jogar lama nos outros, tendo, porém, sempre o cuidado de se manterem longe, pois nada mais são do que covardes desprezíveis.

Espero que nenhum Lobinho possa ser apelidado de Tabaqui

Shere-Khan é um tigre de aspecto feroz e abrutalhado. É traiçoeiro e malvado. Não sendo bastante inteligente para pegar caça grande, vagueia pelos corredores dos povoados onde possa matar bezerrinhos, cabras ou um velho incapaz de se defender - se puder pegá-lo dormindo. Mas, na realidade, tem um medo terrível de homem.

Pois bem, Tabaqui, tem por Shere-Khan uma admiração imensa. Acompanha-o sempre, apesar de lhe ter medo e de ser maltratado de vez em quando, mas não cessa de dizer que Shere-Khan é o rei da jãngal e o mais belo ser da natureza. Naturalmente os chacais assim procedem para ganhar as sobras de comida.

Eu encontrei também Shere-Khan entre os meninos: são pequenos desenvolvidos, aparentemente ferozes, que maltratam os menores para que estes o sirvam no que querem, mas no fundo são covardes quando um dos pequenos o enfrenta.

Para a Dança do Tabaqui a Alcatéia se divide em duas partes iguais: uma constituída de Tabaquis, cujo chefe apresenta Shere Khan; a outra metade são os Lobos e Mowgli está com estes.

Os Tabaquis e Shere-Khan representam a sua parte antes, enquanto os Lobos estão deitados, esperando, no fim da sala ou pátio.

Os chacais fazem círculo em volta de Shere-Khan que passeia orgulhosamente no centro, tem aspecto farrão e parece desafiar céus e terra para virem lutar com ele. Volta e meia exclama: "Eu sou Shere-Khan, o Tigre-Rei".

E os chacais movendo-se em volta dele murmuram: "Chacal-chacal".

De repente, um Tabaqui destaca-se do círculo, aproxima-se humildemente de Shere-Khan e inclina-se reverentemente. Este só por diversão, dá-lhe uma patada; o chacal desvia-se do pontapé e saúda novamente como que agradecendo

e, rapidamente, retoma seu lugar no círculo. Uma vez fora das vistas de Shere-Khan, o Tabaqui se transforma, deixa a atitude humilde e reverente, e, pelas costas do tigre, faz-lhe uma careta.

Que espécie de gente nojenta, não é?

Atenção! Os Lobos estão se movimentando. Avancam rapidamente sobre os Tabaquis e cada um deles arrasta um destes covardes. Quando termina o tumulto, devido à resistência dos Tabaquis, e os Lobos com seus prisioneiros estão de novo deitados e quietos, Shere-Khan, que ficara um pouco nervoso durante o tumulto, olha em volta, vê que está sozinho e então murmura "Sou de fato muito mais forte do que pensava" - e grita - "Eu sou Shere-Khan, o Tigre Rei".

Ele espera ser ouvido e temido pelos habitantes da jãngal. Talvez o povo da jãngal acredite nele, mas Mowgli, que o conhece, sabe que ele é um matamouros covarde. Mowgli atravessa o campo, lentamente, olhando fixamente para o fanfarrão, com o braço estendido e o dedo apontado para ele.

Shere-Khan não suporta o olhar dominador do Homem. Amedronta-se, torna-se humilde, e, apesar de continuar a rosnar dizendo que é o Tigre-Rei, cada vez mais humilde, agacha-se até ficar covardemente estirado aos pés de Mowgli.

A dança termina, a Alcatêia reúne-se para formar o Círculo de Parada. Esta dança, de certo modo é difícil, mas vale a pena tentá-la, pois com Lobinhos espertos pode-se tornar real e excitante. Outros poderão certamente torná-la desinteressante, fazendo brincadeiras e não procurando representar os papéis.

Lobinho, o sucesso ou o fracasso desta dança depende de uma coisa: ou você mostra que despreza, de vez, os traidores e covardes, ou você não se deu ao trabalho de pensar.

Jogo: Derrubar um Pau

Ponha um pau grosso, de mais ou menos 60 centímetros de altura, que possa ser derrubado, mas que os meninos possam facilmente pular por cima dele; uma bola de futebol também serve. Em volta os Lobinhos, de mãos dadas, formam círculo. Puxando uns aos outros, procuram fazer com que um deles derrube o pau. Quem derrubar sai imediatamente do jogo e os outros continuam até que só fique um, que será o vencedor.

TERCEIRO BOCADO

O Lobo Aprende a Viver - O Lobo é Obediente - A Dança de Baloo - A Dança de Bagheera - O Dia das Mães - Jogo: A sentinela volante - Cumprindo a Obrigação.

O Lobo Aprende a Viver

Já leu "Caninos Brancos"? É uma história de Jack London. É um livro muito bom, no qual está escrita a vida de um lobo. Conta como saiu ele, ainda pequeno, da caverna onde vivia sua mãe e começou a aprender viver. Um esquilo que corria em volta de uma árvore chegou subitamente ante ele e causou-lhe pânico. Ele agachou-se de medo e rosnou. Por sua vez, o esquilo apavorou-se e, rapidamente subiu à árvore fora do seu alcance. Ele tentou depois pegar um gavião, mas este deu uma bicada, assustou-o, e se foi. Mais tarde, sua mãe ensinou-lhe como devia deitar-se e espreitar pacientemente, em absoluto silêncio, a caça, e quando esta estivesse ao seu alcance, com rapidez de um raio, abocanhá-lo. Uma boa lição para um lobinho é a caça de um ouriço-cacheiro. O ouriço-cacheiro perseguido, enrola-se como uma bola, e seus espinhos ficam eriçados em todas as direções, podendo ele, ainda, com uma rabanada, lançar estes agudos dardos no focinho do lobo ou de qualquer outro animal que o atacar.

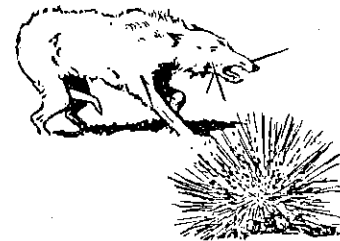


Fig. 4 - A caça de um ouriço-cacheiro é uma boa lição para um Lobinho

O Lobo Velho que já experimentou, dessa forma, ferimentos anteriores, não cai novamente no mesmo erro. Ele sabe como proceder: fica deitado à espreita, sem fazer o menor ruído ou movimento, quase sem respirar, algumas vezes mais de uma hora.

O ouriço-cacheiro, pensando ter o campo livre e sem perigo, começa a desenroscar-se lentamente e com mil precauções.

O Lobo fica observando e esperando até que o ouriço-cacheiro esteja completamente desenrolado. Então ataca-o bruscamente, derruba o animal, e abocanha-o pela barriga, que é o lugar livre dos espinhos e isto com a máxima rapidez, antes que ele possa virar-se para se proteger.

Quando você estiver em face de uma grande dificuldade, pense no lobo e no ouriço-cacheiro. Não se apresse para resolvê-la: use paciência. Imite também os indígenas da Costa Ocidental da África, quando eles querem caçar um macaco. Dizem eles "Não adianta correr e agarrá-lo. Não senhor: devagar, devagar, se quer o macaco apanhar".

Na história "Caninos Brancos", o Lobinho foi capturado por alguns índios, e convivendo com os homens, ele se domestica. Mas, quando chega a miséria e a fome, a tribo não tem mais alimentos para os numerosos cães que eles tem no acampamento, estes pobres animais vão para a floresta caçar por sua própria conta.

Mas estes cães civilizados, habituados a receberem os alimentos prontos, não sabem caçar na jãngal. A maioria morre de fome ou são caçados e comidos pelos lobos selvagens.

"Caninos Brancos", porém, que tinha nascido lobo e sabe, por instinto, caçar e alimentar-se, mantém-se vivo e forte. Perambulando pela mata, um belo dia, encontrou um acampamento, e o cheiro de carne assada que daí se desprendia, fê-lo descobrir que a época da miséria, na tribo, já havia passado; resolveu então voltar a seu antigo dono.

O que acontece aos cães, também sucede muitas vezes aos moços que se lançam em aventuras pelo mundo. Se eles não aprenderam, quando jovens, a cuidar de si e abrir seu caminho na vida, fracassarão.

O contrário acontecerá aos que foram Lobinhos e Escoteiros; estes aprenderam uma porção de coisas úteis, são

safos, sabem o que querem e como conseguir, irão em frente e conseguirão sucesso.

Por isso, enquanto você for Lobinho, procure aprender tudo o que for possível. Trate de passar nas etapas de classe. Conquiste os distintivos que são dados aos que são melhores na atividade. Tudo isto será útil mais tarde quando você quiser ser um explorador de verdade.

Já vi famílias de lobos percorrendo as campinas; os pais à frente exploravam o caminho e os Lobinhos trotavam à reta-guarda.



É certo que os velhos-lobos ensinam aos pequenos, com muito cuidado, todas as astúcias e ardis que os tornam grandes caçadores, e tão difíceis de serem pegados pelo homem. São os mais hábeis e astutos animais selvagens, por isto, e com muita propriedade, dá-se o nome de "Lobo" aos homens que se mostram ótimos exploradores.

O Lobo é Obediente

Muito do que os Lobos ensinam aos seus filhos, os Lobinhos humanos também podem aprender.

Um Grupo de Lobinhos está brincando aos saltos, caçando borboletas, caindo uns sobre os outros na brincadeira. Um deles se afasta de repente procurando aventura. A velha-loba está próxima, deitada, com a cabeça repousando sobre as patas dianteiras. Quando o travesso lobinho se afasta demasiadamente, ela levanta a cabeça, as orelhas em pé, fixa o travesso e esse para, dá meia volta e aproxima-se trotando.

Ela nada disse, mas o lobinho inteligente, compreendeu logo e sabe o que sua mãe quer dizer. Isto é obediência.

Assim é que os Lobinhos humanos devem fazer;

ver o que se deseja deles e fazê-lo sem esperar que se diga ou se dê uma ordem.

Por este motivo é que os lobos, ao crescerem, tornam-se bons caçadores. A Alcatéia age em conjunto e obedece às ordens do lobo chefe.

Cada um deles, quando caça um coelho ou um veado, desejaria comê-lo sozinho, mas o Lobo chefe não permite tal coisa.

Na Alcatéia, os deveres são vários, tudo igual a uma equipe de futebol. Os que primeiro avistam o veado correm o mais rapidamente possível para ultrapassá-lo e cortá-lo a retirada; os que estão na retaguarda correm menos, mantendo ligação com os da frente e prontos a substituírem os que se cançam; deste modo atingem e matam o veado.

Se este é valente, se tem bons chifres e enfrenta os seus perseguidores, guardando a retaguarda com uma rocha, os lobos ficam em volta, sentam-se e tranquilamente esperam a ocasião propícia para o ataque. Uns fingem atacar pela frente e quando o veado os persegue, com a rapidez de um raio os outros atacam-no pela retaguarda.

Se o veado é medroso e foge, alguns membros da alcatéia perseguem-no com cuidado e vagar, ao mesmo tempo destacam-se os melhores corredores, por um atalho, e vão postar-se adiante, escondidos na trilha, à espreita. O animal só se preocupa com os inimigos que o perseguem e não cuida de verificar o que se passa adiante; de súbito, ele se vê atacado e vencido por estes novos e inesperados inimigos.

Como você vê, os Lobos da Alcatéia tem cada um sua obrigação. Eles obedecem à vontade do lobo chefe do bando de modo semelhante a uma equipe de futebol, onde os jogadores obedecem ao capitão da equipe.

Eles não tem necessidade de dar ordens aos gritos.

Quando você joga, não precisa que o capitão da equipe diga a cada momento se você deve correr para frente, ou se deve passar a bola para alguém ao seu lado. Você faz tudo instintivamente você sabe perfeitamente o que o capitão quer e faz aquilo que é certo sem esperar que ele diga.

Você obedece às regras do jogo não só para se divertir; como também para que a sua equipe ganhe a partida.

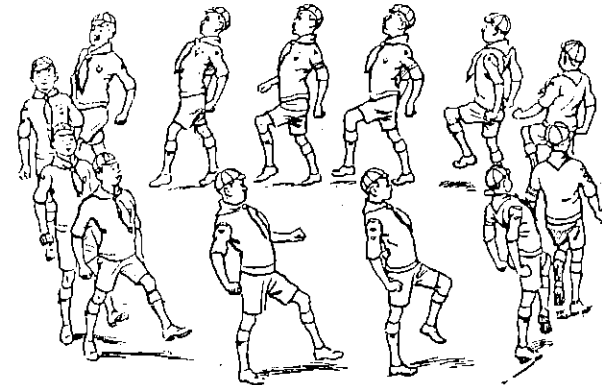
Pois bem, este é o principal dever de um Escoteiro, cumprir sua obrigação na partida que joga.

A Dança de Baloo

Agora vamos formar o "Círculo de Parada" e ensinar a dança de Baloo, o urso.

Ele é o animal que segundo "O Livro da Jângal" ensina as Leis da Jângal a Mowgli. Ele é um velho, grande, gordo e bonachão.

Quando a ordem - "Baloo" - é dada, cada Lobinho faz direita volver e acompanha o guia; marcha lenta e pausadamente como o urso, grave e convencido, a barriga empinada para frente, os cotovelos afastados do corpo, para traz, o queixo para cima, lançando para a direita e para a esquerda o lhares superiores e arrogantes; andando, ele repete em voz alta a Lei dos Lobinhos para que todos aprendam.



Quando o Chefe de Lobinhos faz um sinal ou dá a voz de - Alto - todos param imediatamente, viram-se para o centro do círculo, e, na posição de "Sentido" ou "Firme", aguardam ordens.

Esta dança pode ter variações. A que damos a seguir é para ser feita por um dos Velhos Lobos e, se a Alcatéia tem um Baloo, é preferível que ele dirija a dança.

Os Lobinhos ficam acorados nas suas tocas ou cantos de Matilhas. Baloo (um Velho Lobo ou um Instrutor) aproxima-se em passos lentos como um urso, ocupa o centro da clareira (sala ao ar livre) e acocora-se.

Baloo (chamando): - "Irmãozinhos"! "Irmãozi -
nhos"!

Lobinhos (correm das tocas em direção a Baloo e formam, como no Grande Uivo, um círculo em volta, de côcoras, sentados nos calcanhares): - "Baloo-oo-oo".

Baloo: - "Irmãozinhos, a Lei da Alcatêia dos Lobinhos é a seguinte e tem cinco artigos:

- I - O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos.
- II- O Lobinho pensa primeiro nos outros.
- III- O Lobinho abre os olhos e os ouvidos.
- IV- O Lobinho é limpo e está sempre alegre.
- V - O Lobinho diz sempre a verdade.

(Quando Baloo fala, os Lobinhos olham uns para os outros, e balançam a cabeça em sinal de aprovação).

(Depois disto os Lobinhos, engatinham em volta do círculo no sentido dos ponteiros dos relógios e dizem duas vezes as seguintes palavras, ritmando as palavras com o movimento).

LOBINHOS: - "Nós ouvimos a Lei, nós ouvimos a Lei; e, aprendemos a Lei; e aprendemos a Lei" (Repetir).

(Neste momento, os Lobinhos voltam-se para Baloo, sentam-se nos calcanhares, e dão ênfase às palavras sublinhadas, batendo, ao pronunciá-las, com a mão na palma da outra).

LOBINHO: - E, faremos o melhor, Baloo, para cumprir a Lei (uma batida extra mais forte, será dada quando disserem a palavra "cumprir").

BALOO: - Muito bem, irmãozinhos, muito bem (depois disto, volta-se para um Lobinho que ele escolhe no círculo) "Irmãozinho, qual é o segundo artigo da Lei do Lobinho?"

LOBINHO: - "O Lobinho pensa primeiro nos outros".

(Baloo faz a mesma pergunta a outro Lobinho, ou a mais dois, se o círculo é grande. A cada resposta certa deve responder: "Está certo" ou "Muito bem", à sua escolha).

BALOO - (para outro Lobinho): - "Qual é o significado desta Lei?"

lobinho: - (responde com suas próprias palavras)

BALOO (para outro Lobinho): - E o que mais?

LOBINHO: -

(Estas perguntas e respostas são repetidas como acima foi dito).

BALOO (a um outro Lobinho): - "Qual o primeiro artigo da Lei do Lobinho?"

LOBINHO: - "O Lobinho ouve sempre os Velhos Lobos".

(A pergunta e a resposta são repetidas como acima foi dito).

BALOO: - "Agora, irmãozinhos, todos juntos: qual o significado do primeiro artigo da nossa Lei?"

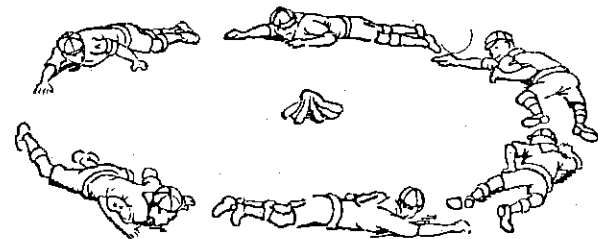
Lobinhos (mudam, rapidamente de posição de sentados nos calcanhares para o de côcoras, e lançando a cabeça para trás, imitando o cão quando uiva) - "O-de-de-cer, O-be-de-cer, o-be-de-cer".

(Baloo, então, acenando com as mãos, manda que se retirem; eles correm rápidos para suas tocas, enquanto Baloo marcha lentamente para fora da clareira).

Baloo deve procurar fazer as perguntas ao maior número possível de Lobinhos diferentes.

A Dança de Bagheera

BAGHEERA é a pantera negra que sabe trepar nas árvores ou rastejar silenciosamente, sem ser vista, nas sombras da noite.



Apesar de ser feroz e terrível quando quer, tem um bom coração e foi ela que ensinou Mowgli a procurar comida e a caçar.

Na dança de Bagheera, todos os Lobinhos representam a pantera.

A Alcatêia está formada em Círculo de Parada - todos se movimentam rastejando e olhando para a direita e para a esquerda, fingindo procurar uma caça. De repente, eles a percebem. Todos os Lobinhos ficam imóveis e fixam o centro do círculo, onde imaginam que um veado está pastando.

Para não serem vistos, ficam de quatro, viram-se para o centro e recuam lentamente alguns passos, para ficarem um pouco mais longe e para não espantarem o veado. Depois os Lobinhos continuam a rastejar cuidadosamente em direção ao centro. Quanto mais próximo do centro, mais colado ao chão é o rastejo, e mais vagaroso. Estando bem próximos ficam imóveis deitados, até o Chefe gritar "Agora" - neste instante todos saltam para frente gritando sobre um veado imaginário, apam-no e estraçalham a caça. Rapidamente recuam, voltam aos pulos a formar o "Círculo de Parada", carregando e mordendo imaginários pedaços de carne de veado.

Durante esta dança, os Lobinhos devem observar o guia e, no mesmo momento, fazer a mesma coisa que ele fizer.

O Dia das Mães

Uma das primeiras Alcatêias de Lobinhos que se tornou eficiente foi a 1ª de Westminster, que considerou meu filho Peter como seu chefe, apesar de ele ter, na ocasião, poucos meses de idade. Ele compareceu a uma reunião e passou em revista a sua tropa, nos braços da ama.

Penso que um dos espectadores mais interessados no espetáculo foi minha mãe que tinha nessa ocasião 90 anos de idade. Quando os lobinhos, em frente da janela em que ela estava, deram três gritos de saudação, ela ficou muito emocionada e disse-me quanto gostaria de agradecer-lhes. Como eles "pertenciam" ao seu neto, ela os considerava como seus próprios netos.

Falando a respeito de minha mãe, lembro aos Lobinhos uma velha tradição inglesa que fariam bem em conservar, como fazendo parte de seus deveres para com seus pais que são também os Velhos Lobos da primeira Lei. É a seguinte:

Em certo dia do ano, cada um deve prestar uma homenagem especial à sua mãe. Para os Protestantes e os Católicos Romanos na Inglaterra, este dia é o domingo central da quaresma. Para os meninos que não pertencem a estas confissões religiosas pode ser o dia do aniversário de suas mães.

Neste dia, você deve dar ou enviar à sua mãe, uma pequena lembrança, por mais insignificante que seja, como uma homenagem e um sinal de afeto.

Se ela já é morta, você pode levar algumas flores à sua sepultura; se você está longe do lugar em que ela está sepultada, mande uma pequena quantia ao vigário da paróquia e peça-lhe que ponha as flores no seu túmulo por você.

Ou faça alguma coisa que ela gostaria que você fizesse.

Qualquer que seja a forma, é muito bom homenagear e lembrar aquela que o trouxe ao mundo, que cuidou de você e o criou. Procure fazer tudo aquilo que possa torná-la orgulhosa de você ser seu filho.

Jamais pratique um ato que possa afligi-la ou que a faça se sentir envergonhada.

Ela fez tudo por você; faça, alguma coisa por ela.

Jogo: A Sentinela no Volante

Você deve conhecer a história do jovem soldado francês que, estando de guarda na floresta, em uma escura noite, foi surpreendido pelos inimigos. A ponta de uma baioneta fazia pressão em seu peito ao mesmo tempo em que alguém sussurava ao seu ouvido.

"Ao menor grito você morrerá!"

Ele poderia salvar a vida se ficasse imóvel e silencioso. Em vez disso, com toda a força de seus pulmões deu o grito de alarme, e os inimigos cumpriram o que haviam prometido.

Agonizante, no chão, o heróico soldado ainda ouviu o som da corneta e o ruído do regimento alertado, podendo assim verificar que dera a sua vida em holocausto a seus companheiros; e, morrendo, sentia-se feliz pelo dever cumprido.

Do mesmo modo, todo homem, seja um explorador, um soldado ou um Escoteiro, deve "Estar Preparado" para afrontar, pelos seus amigos e camaradas, os perigos e dificuldades e se preciso, imitar o jovem soldado - morrer por eles.

Muitas vezes é uma tarefa desinteressante e enfadonha o que tem de fazer por eles.

Depois de um longo dia de marcha, com os pés feridos e o corpo doendo ele tem de dar seu turno como sentinela volante, rondando o acampamento enquanto seus camaradas dormem. Mesmo esgotado deve manter a guarda de olho vivo e ouvido alerta para inimigos, feras selvagens ou outros perigos. Os camaradas dormem tranquilos porque confiam nele, sabendo que ele está alerta.

Também não lhe passará pela cabeça acordar seu substituto um minuto mais cedo, porque um bom Escoteiro não se esquivava de suas obrigações.

Ao contrário, não raras vezes ele é capaz de fazer mais, em benefício dos companheiros. Arriscar a vida pelos camaradas ou lavar as panelas todas após as refeições, para ele, é a mesma coisa. Está sempre disposto e desejoso de fazer as coisas que um vagabundo ou preguiçoso fugiria de fazer dizendo: "Isto não é meu serviço".

Da mesma forma, o Lobinho também está sempre disposto a trabalhar por sua Alcatéia: limpando a Caverna, mudando uma lâmpada elétrica, enfim, fazendo sempre o que precisa ser feito em benefício da comunidade.

Vamos descrever um jogo, no qual, um jovem faz a monótona tarefa de sentinela volante, enquanto os companheiros passam o tempo numa atividade divertida.

Duas matilhas tomam parte no jogo.

Os Lobinhos de uma trazem um fio de lã vermelha em torno do braço, os de outra, um fio de lã azul. Um Lobinho de braçal vermelho, é colocado em um lugar em que possa ser facilmente visto de qualquer parte. Ele anda para a direita e para a esquerda, num espaço de 10 metros, durante al

gum tempo. Nas costas e na frente, preso ao pescoço, traz um cartão de uns 30 centímetros de lado, com um desenho. Após ter feito 10 vezes o trajeto acima indicado, ele muda o cartão por outro com um novo desenho. Para isto deve ter 6 pares de cartões, tendo, cada par, desenhos diferentes que podem ser algo como estes:

+ Z □ O V φ

Os Lobinhos azuis devem rastejar e se aproximar sem ser vistos e tomarem nota dos desenhos na ordem em que aparecem.

Em um outro local afastado, um Lobinho azul faz a mesma coisa e os Vermelhos espionam a sentinela e anotam também os desenhos.

As Sentinelas não fazem outra coisa a não ser andarem de um lado para o outro e mudarem os cartões, porém, os outros podem aprisionar os adversários, desde que arranquem a lã colorida de seus braços.

No momento em que um rapaz perde sua lã é considerado "morto", e portanto retirado do jogo.

Os Lobinhos tem liberdade de se localizarem onde quiserem, mas Akelá decide quantos Lobinhos terão a missão de capturarem os do outro bando e quantos devem ir espionar o sentinela inimigo e ler sinais ou os desenhos dos cartões. No fim do jogo, o árbitro recolhe os relatórios e conta as respostas certas de cada Matilha.

Cada um dos seis desenhos que estiver corretamente anotado no relatório do Lobinho conta um ponto para o seu grupo.

Os Lobinhos prometem sobre sua honra comparar seus relatórios com os dos seus companheiros.

Talvez alguns de vocês pensem que o papel de sentinela não é nada divertido, mas é para ele um excelente exercício, pois aprende a fazer sua obrigação para que os outros se divirtam, sem encontrar nela prazer para si.

Ele deve dizer: - "Nada demais. Tudo normal. Esta foi a minha obrigação de hoje".

Cumprindo a Obrigação

Mesmo os animais selvagens, como os lobos, tem um certo sentimento do dever e sabem fazer sua obrigação para bem dos outros.

Por exemplo: um lobo entra e, buscando caça, percerre-o em todos os sentidos; silenciosamente abre caminho e transpõe todos os obstáculos, espantando os coelhos, as lebres e as aves que fogem diante dele, porém, não as persegue nem as caça para si.

Nas bordas do mato ou próximo de uma saída, os outros lobos estão escondidos à espreita e esperam tranquilamente que a caça espantada pelo companheiro esteja a jeito para saltarem sobre ela e abocanhá-la. Se um lobo pode dar este exemplo de trabalho desinteressado para ajudar os outros, naturalmente você, um Lobinho humano, fará outro tanto pelos seus camaradas: "Cumprir sua obrigação" para que os outros tenham a melhor parte e se divirtam, mesmo que você, para ajudá-los, passe algum tempo pouco divertido numa tarefa monótona.

QUARTO BOCADO

Mowgli e os Bandarlog - Kaa - A Promessa do Lobinho - Cumprir Seu Dever - A Boa Ação - Os Lobinhos Riem - A Dança da Fome de Kaa.

Mowgli e os Bandarlog

Há muito tempo, quando fiz minha primeira viagem a Índia, meu irmão mais velho, que já conhecia este país, ensinou-me que para ser gentil com os indianos e estar de acordo com as regras da boa educação do país, deveria saudá-los da seguinte maneira: - "Choop ubunder he butch jao", e informou-me que isto significava "Bom dia, senhor".

Quando empreguei a frase pela primeira vez verifiquei pezaroso não ter sido bem sucedido e, informando-me do que eu pensava ser polidez, não era "bom dia", mas significava: "Cala a boca, filho de macaco, e pula d'aqui".

Na Inglaterra chamar-se um menino de "Macaquinho" pouco significa, mas, na Índia, chamar-se um homem de "macaco" constitui o pior insulto.

Alguns de vocês já devem ter lido as histórias de Rudyard Kipling em "O Livro da Jangal". Um dos capítulos trata de aventuras de Mowgli com os macacos - ou os Bandarlog. Mowgli, que foi criado com lobos, faz parte da alca-téia e vive na melhor harmonia com os animais da jangal. Um dia ele disse a Baloo, o urso, e a Bagheera, a pantera, que gostava imensamente dos Bandarlog, os macacos, pois os achava vivos e alegres.

Baloo explicou-lhe que não tinha razão e que não quizesse negócios de qualquer espécie com os Bandarlog. Eles não tem leis como os Lobos, não possuem linguagem, pois usam termos roubados aos outros, compreendidos ou ouvidos por acaso. Julgam-se espirituosos e espertos, mas não passam de bobalhões que nada sabem. Muitos se gabam do que pretendem fazer e, no entanto, nunca fazem nada. Somente conversam e prozeiam em lugar de trabalhar. São maus e sujos.

Os animais da jangal não tem a menor ligação com eles. São covardes, escondem-se nas copas das árvores e jogam cocos e paus nos animais feridos. Nunca se lembram de coisa alguma, estão sempre prontos a fazerem leis notáveis mas as esquecem sempre.

Às vezes, penso eu, encontramos muitos meninos que estariam otimamente entre os Bandarlog, pois conversam e falam muito mas pouco fazem; são sujos e desleixados, covardes e desprezíveis, não tem lei, nem disciplina como os Lobinhos.

Um dia, os Bandarlog roubaram Mowgli. Quando ele fazia para si um abrigo de galhos e cipós, os macacos espreitavam-no do cimo das árvores e imaginaram que seria ótimo obrigá-lo a ensinar-lhes a construir suas próprias casas. Um belo dia, quando ele dormia, eles desceram cuidadosamente das árvores, aproximaram-se sem ruído e raptaram-no.

Dois, dos mais fortes, seguraram-no pelos braços, lançaram-se para cima das árvores e, saltando de árvore em árvore, levaram-no para muitas léguas de distância, a fim de separá-lo de seus amigos.

De vez em quando, conforme levavam-no entre folhas e ramos, pelo aberto dos galhos, ele percebia o chão lá embaixo. Sua escolta se lançava, em outras ocasiões, atra-

vez um espaço vazio entre as mais altas árvores, pousando com um safanão em galhos oscilantes. Depois os macacos emitiam um som gutural ou um guicho, voando descreviam no ar uma curva descendente e seguravam-se com as mãos nos ramos baixos da próxima árvore.

No meio do barulho de galhos quebrados e dos gritos, saltando e se arranhando, a tribo inteira dos Bandarlog carregou o prisioneiro Mowgli através as estradas das copas das árvores.

Conforme ia sendo levado, Mowgli lançava o Grito da Jāngal afim de chamar em seu auxílio os outros animais. Acima de sua cabeça, lá no céu, Chill, o Abutre, viu o que se passava, observou o lugar onde os macacos levaram Mowgli e foi avisar Baloo e Bagheera. Os dois lançaram-se pela floresta em direção à rota seguida pelos macacos. Fizera, o melhor possível para andar ligeiro no meio das árvores e cipós, porém Baloo já estava envelhecido e não podia mover-se com a mesma rapidez dos Bandarlog.

Kaa

Encontraram, por acaso, Kaa, a grande serpente. Era de natureza afável, velha e pouco lenta nos movimentos, mas estava com fome, pois ainda não tinha jantado e não foi difícil convencê-la a juntar-se ao grupo para caçar os Bandarlog.

Bagheera revelou-lhe que os macacos tinham dito coisas insultuosas a respeito dela, que a tinha chamado "estúpida minhoca covarde".

A Velha Kaa não se zanga facilmente, mas esta falta de respeito encolerizou-a muitíssimo.

Quando Baloo lhe perguntou: - "Não vens ajudar-nos a caçar os macacos?" ela respondeu: - "Com o máximo prazer. Eles não me chamaram de peixe covarde"? Eu, peixe"?

"Pior do que isto" disse Bagheera "chamaram você de verme e de estúpida minhoca covarde".

Kaa estava fura de raiva. Acompanhou Baloo e Bagheera e assim chegaram às ruínas de uma velha cidade onde os macacos viviam fingindo que eram seres humanos.

Bagheera, a mais temária, foi à frente e, vendo os macacos em torno de Mowgli, avançou e atacou-os corajosamente. Mas os macacos, que eram aos milhares, precipitaram-se sobre ela e quase a liquidaram. Ela foi obrigada a procurar rapidamente, abrigo num tanque profundo cheio de água, até que Baloo chegasse e prestasse auxílio. Foi uma luta heróica. Para ficarem seguros que Mowgli não podia escapar, os macacos levaram-no para cima de uma casa e obrigaram-no a descer por uma pequena abertura, em um quarto sem saída. O quarto estava cheio de serpentes venenosas, mas ele lançou imediatamente o silvo das serpentes da jāngal e elas, incontinenti, tornaram-se suas amigas e não o atacaram.

Bagheera e Baloo estavam passando um mau quarto de hora e estavam a pique de perderem a batalha, quando a velha Kaa apareceu na arena.

Reunindo suas forças ela precipitou-se no meio da macacada, dando cabeçadas à direita e à esquerda e aumentava o pânico com terríveis silvos, pois todos os macacos sabiam que eram o pítêu favorito das grandes serpentes. Tomados de pânico deram meia volta e fugiram rapidamente.

Os três fiéis amigos trataram, então, de tirar Mowgli de sua prisão. Kaa, graças à sua extraordinária força conseguiu fazer, com uma cabeçada, um buraco no muro, por onde saiu Mowgli.

Na clareira, Kaa começou a fazer um curioso movimento em círculo e volteios. Silvando, ela chamou os macacos que estavam dependurados nos galhos das árvores próximas e anunciou que iria iniciar a Dança da Fome.

Os macacos com sua peculiar curiosidade, não puderam resistir a tentação de contemplarem as mil voltas e reviravoltas da serpente, esqueceram tudo, como sempre, e convidados por ela a tomarem parte na dança, foram-se aproximando de vagar; quando estavam bem perto, a serpente enrolou uma porção deles e depois abocanhou-os até ficar saciada.

A Promessa dos Lobinhos

Penso que não existe um só menino que deseje ser Bandarlog, isto é, tornar-se num daqueles cabeçudos que vivem em correrias de um lado para o outro, sem fazer nada, sem

sem obedecer as leis e as ordens.

Os Lobinhos, em absoluto, não são tipos desta ordem; eles tem deveres a cumprir para com a Matilha, e não deixam de se divertir por isto. Ao contrário, sentem mais prazer do que um Bandarlog, porque praticam jogos que tem regras sérias a cumprir e fazem trabalhos úteis.

Como os Escoteiros, um menino, para tornar-se lobinho, tem uma Promessa a fazer.

Ei-la:

A Promessa do Lobinho diz:

Prometo fazer o melhor possível para: cumprir meus deveres para com Deus e a minha Pátria, obedecer a Lei do Lobinho e fazer todos os dias uma boa ação.

Cumprir Seus Deveres

Quando uma pessoa promete fazer alguma coisa, deve compreender que será uma grande vergonha se, mais tarde, negligenciar ou esquecer de cumprir o prometido. Em outros termos: quando um Lobinho promete fazer uma coisa, você pode estar seguro que ele a fará.

1 - **Para com Deus** - Cumprir seu dever com Deus significa nunca esquecer Deus, lembrar-se sempre Dele em todos os momentos e em tudo que você fizer. Se nunca O esquecer, nunca fará nada de mal, e se estiver iniciando uma coisa feia ou errada, lembrar-se-á de Deus e logo cessará de fazê-la.

Aprenda a dar graças a Deus antes de iniciar uma refeição, e voltar a agradecê-lo no fim da mesma.

Acho que você deve, em outras ocasiões, fazer o mesmo, isto é: dar graças a Deus depois de qualquer ato seja nas refeições, nos jogos divertidos ou no fim de um dia feliz. Foi Deus quem lhe deu este prazer, é portanto seu dever agradecê-lo, exatamente como você faria a alguém que lhe tivesse dado alguma coisa gostosa.

2 - **Para com a Pátria** - Eu já contei a você como todos os lobos de uma matilha obedecem ao Chefe Lobo. O mesmo acontece com a nossa Pátria. O povo é uma grande alcatéia que tem um chefe, o Chefe do Governo, seja ele o Rei ou

o Presidente da República. Se nós soubermos respeitá-lo e obedecê-lo, seu governo será bem sucedido, como uma boa caçada da alcatéia, ou como uma vitória de futebol, quando a equipe obedece ao capitão.

Se cada um agisse como bem entendesse, existiria a anarquia e, onde não há ordem, não pode haver nem sucesso nem progresso. Se agirmos, como devemos, cumprindo "as regras do jogo", obedecendo as leis da Pátria e a direção do governo, nosso país será próspero, respeitado e poderoso.

Do mesmo modo, como um Lobinho, você deve obedecer o Chefe de sua Alcatéia e de sua Matilha.

3 - **Obedecer a Lei** - Não há jogo sem regras. Se você quer jogar terá de obedecer as regras. A Lei dos Lobinhos que você já aprendeu é a regra do grande jogo dos Lobinhos.

A Boa Ação

Agora tratemos de: - "Fazer todos os dias uma boa ação". Os Lobinhos tem uma maneira magnífica de encontrar a felicidade. O que pensa você que seja? Como conseguem?

Correndo, brincando e praticando as mil e uma atividades e jogos dos Lobinhos?

Percorrendo sua cidade e excursionando pelo país? Seguindo pistas e conhecendo os hábitos dos animais e pássaros?

É verdade que os Lobinho fazem tudo isto e sentem-se felizes, mas existe uma receita ou método muito melhor e muito mais simples. Trata-se de fazer os outros felizes.

Isto quer dizer: cada dia deve prestar um serviço a alguém.

Não importa a quem seja (contanto que não seja a si mesmo) - a um amigo, a um estranho, homem, mulher ou menino. Preferencialmente, como os antigos Cavaleiros, devem fazê-lo a uma mulher ou criança. Este serviço, ou "boa ação" não precisa ser algo grande.

As oportunidades são em grande número, tanto na rua como em casa; você pode auxiliar a mamãe ou a empregada em pequenos trabalhos domésticos; na rua, ajudar um pequenino

no a atravessar a rua; ceder, aos mais velhos, o lugar em um ônibus lotado; abrir uma porta para uma senhora; ajudar uma senhora; auxiliar um cego; dar água aos animais sedentos; e proteger os pássaros e seus ninhos, evitando que outros meninos façam mal a eles. Estas e centenas de outras oportunidades surgirão diante dos Lobinhos para a prática de uma "boa ação" se eles estiverem atentos e quiserem cumprir esta parte da Promessa.

Seja qual for o serviço que fizer, você não deve aceitar nunca qualquer recompensa pela "boa ação". Se oferecerem uma gorjeta quando você tiver carregado um pacote pesado, ou chamado um táxi para uma senhora idosa, você dirá: "Obrigado, minha senhora. Sou um Lobinho, e é meu dever fazer uma boa ação. Não posso receber gorjetas por fazer isto".

"Muito obrigado, de qualquer modo".

Se você receber dinheiro, não será mais uma boa ação, mas sim um trabalho que foi pago.

Alguns meninos, quando praticam uma boa ação gabam-se e alardeiam o fato com outros meninos, com seus amigos ou com seus pais, como se tivessem feito a coisa mais notável do mundo. Isto não acontece com os Lobinhos ou com os Escoteiros - eles silenciam sua boa ação.

Um certo dia, um velho, nosso amigo, foi assaltado em uma rua; o assaltante deu-lhe um soco no estômago, roubou-lhe seu relógio de ouro, e fugiu correndo. Mas um Escoteiro viu a cena, pois estava perto, e perseguiu o assaltante. Ele, é claro, não poderia sozinho, prender o ladrão, mas este, vendo-se perseguido, e temendo ser preso com o relógio, jogou-o fora e fugiu.

O Escoteiro apanhou o relógio, e não podendo, na ocasião continuar a perseguir o ladrão, voltou ao velho senhor, devolveu o relógio, chamou um carro, ajudou-o a subir e foi-se embora sem dizer quem era ou a qual tropa pertencia.

Este senhor procurou-me a fim de que eu indagasse quem era o rapaz, pois queria recompensá-lo, mas eu nunca consegui saber quem era ele. O Escoteiro cumpriu com sua obrigação, não ficou presunçoso com o fato e não disse a ninguém.

Assim procedeu simplesmente por ser este seu dever, e não para ser louvado, ou receber agradecimentos e recompensas.

Este é o costume entre os Escoteiros, e, naturalmente, os Lobinhos procedem do mesmo modo.

Os Lobinhos tem sempre "olho vivo". Você observou no desenho do Lobinho fazendo o Grande-Uivo, um pequeno detalhe no seu lenço?

Há nele dois nós. O de baixo, é o que o Lobinho dá para lembrar-se que deve fazer uma boa ação diariamente. Mas ele deixa o nó na ponta do lenço para lembrá-lo que, já tendo feito uma boa ação, pode fazer outra.

Os Lobinhos Riem

Agora outro assunto. Se você tem "olho vivo" já deve ter observado que em todos os desenhos do Lobinho ele está sorrindo. Pois bem, se você olhar para um verdadeiro lobo, ou para um cão, quando corre ou brinca, ele tem sempre a boca aberta, dentes aparecendo num grande sorriso. Assim também o menino que é Lobinho deve sempre sorrir.

Mesmo que você tenha o coração triste - quantas vezes você terá muita vontade de chorar - lembre-se do seguinte:

Os Lobinhos não choram

De fato, os Lobinhos sorriem sempre, mesmo quando se encontram em situação difícil, sentindo uma dor, metidos numa enrascada ou diante de um perigo, eles:

Sorriem sempre e usam o sorriso

É isto que fazem nossos soldados, marinheiros e aviadores em guerra, portanto, tenho certeza que os nossos Lobinhos podem fazer o mesmo.

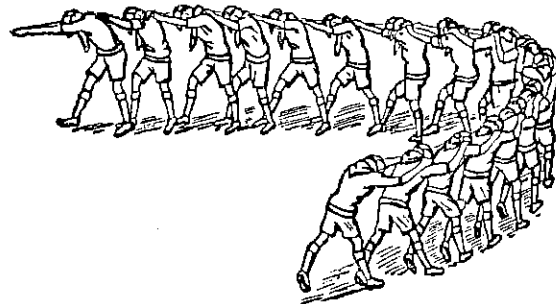
Relatamos o exemplo de um Lobinho chamado Francisco Palmer, Lobinho da alcatéia do 189 Grupo Escoteiro de Bristol.

Ele foi atropelado por um automóvel, teve uma perna fraturada em dois lugares e um grande ferimento no rosto. Naturalmente, ele sofria bastante e causou grande surpresa aos médicos e enfermeiras de não gemer e chorar. Um dos médicos, perguntou-lhe porque ele era tão valente, a resposta foi pronta: -

"Sou um Lobinho, e portanto, não devo chorar".

A Dança da Fome de Kaa

O guia representa a cabeça de Kaa e o resto da Alcatêia faz fila atrás dos outros, cada um com as mãos nos ombros do que vai à frente e seguindo a cabeça onde quer que ela vá; movendo-se tão vagarosamente quanto seja possível e com o passo certo com o Lobinho que está na frente.



A "cabeça" (o da frente) desliza suavemente num percurso em forma de oito até que volta ao contrário, formando um figura que os Escoteiros chamam "caracol".

Durante todos estes movimentos, os Lobinhos devem se manter silvando e andam deslizando os pés, sem o menor ruído, de modo que o conjunto seja semelhante ao de uma serpente deslizando na relva. De tempos em tempos um silvo mais forte, pois é deste modo que as serpentes chamam seus amigos.

Quando Kaa enrolou-se e desenrolou-se, o guia comanda: "Bandarlog", a este grito a serpente fracciona-se, cada Lobinho corre para um lado imitando macacos.

Um corre em uma direção certa como se fosse fazer uma coisa urgente, mas para de repente para sentar-se e fica olhando o céu. Um outro dança de quatro pés, rodando, rodando, sem nenhum objetivo. Outro procura segurar o próprio rabo. Outro sobe em galhos imaginários e no meio disso senta-se e coça-se todo. Outro corre rápido, formando um percurso em oito. Outro finge rastejar, cuidadosamente, em direção a um inimigo, de repente pára, senta-se e olha as estrelas. Outro faz cabriolas, e volta a fazer cabriolas. Outro caminha com a cabeça virada para traz olhando seus calcanhares, para,

e arranha seu próprio corpo. Outro caminha apressadamente como se tivesse coisa importante a fazer, mas após alguns passos pára, parece que esqueceu o que tinha a fazer, coça a cabeça, dá meia volta e segue em outra direção e recomeça a mesma coisa.

Enfim, fazem todas as asneiras que os macacos são capazes de fazer, e nenhum deve tomar interesse pelo que está fazendo seu vizinho. Todos devem manter-se ocupados durante o tempo todo, fazendo, em cada vez, coisas estúpidas e diferentes. Durante este período vocês devem dar continuamente o grito dos macacos. Todos devem estar num estado de confusão fazendo tolices sem objetivo e dando ao mesmo tempo o grito dos macacos: - "Goorruque", gorruque, Hau, Hau, Goorruque".

De repente o guia grita: - "Kaa". Os macacos ficam gelados de horror, pois eles conhecem muito bem o seu pior e terrível inimigo, e ficam "grudados" nos seus lugares.

O Lobinho que representa a cabeça de Kaa fica em pé com os braços estendidos para a frente, horizontalmente, polegares cruzados, cabeça baixa entre os braços e balançando seu corpo, lentamente, para frente e para trás. Ele dá um silvo e todos os macacos, sem querer, dão um passo a frente. Ele aponta para um deles. A assustada vítima, rasteja entre suas pernas abertas e está "engulido", indo então formar fila, atrás do guia, tal qual como no início da Dança. Mais ou menos uma dúzia de macacos tem o mesmo destino, e um atrás do outro, formam de novo o corpo de Kaa; ou outros, andando lentamente, em volta dela, vão entrando em forma, na retaguarda da fila. Quando todos entraram novamente na formação, a cobra move-se, vagarosamente, formando um círculo e deita-se então, para dormir após a pesada refeição. Faz isto deitando um após outro, a começar da parte da cauda. Logo que a cabeça de Kaa acabou de fazer o círculo fechado, cada Lobinho deve dar passos bem curtos.

O último Lobinho da cauda deita-se devagar e faz pressão no ombro do que está na frente, que faz o mesmo com o outro, e assim sucessivamente, até que todo o corpo de Kaa esteja deitado, exceto os três primeiros. Estes três, guiados pela cabeça de Kaa, balançam por um momento a cabeça, olhando em torno e ao longe, antes de finalmente deitar-se com o resto.

QUINTO BOCADO

Os Anõezinhos Bons - Como Tornar-se Útil - Jo-
go: O Menino Zulu - A Dança da Morte de Shere Khan.

Os Anõezinhos Bons

Lá, no âmago da jãngal, vivia uma velha Coruja, com grandes olhos redondos e amarelos e tendo em cima da cabeça dois pequenos topetes empinados como orelhas. Os meninos medrosos tem medo dela, porque, a coruja só voa à noite, e lança de quando em vez um pio esquisito que eles acham apavorante e fantasmagórico, mas todos os meninos habitantes da jãngal sabem que ela é uma velha sãbia, e boa para todos.

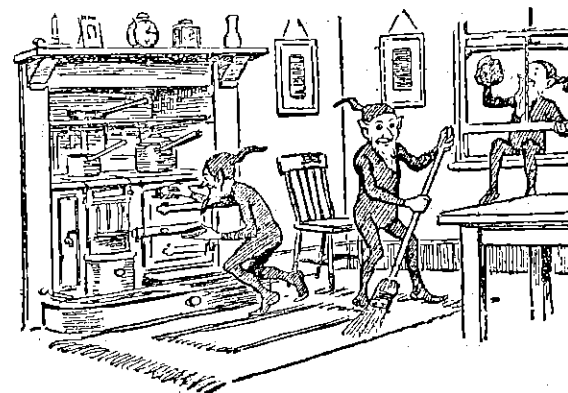
Em uma aldeia, prõxima do mato, morava um alfaiate que tinha dois filhos, Tõnico e João. Eles moravam com seu pai e sua avõ, pois sua mãõ havia morrido. A avozinha gostava muito deles, mas isto não impedia que continuamente os repreendesse pela sua preguiça e negligência e por serem porcalhões.

Quando brincavam, corriam e gritavam, derrubando os mõeis, quebrando a louça, sujando a roupa, enfim, eram uns pestezinhos. Nunca pensaram no trabalho que davam aos outros, só pensavam em brincar.

Um dia, a avozinha contou-lhes como tudo era diferente em casa, anos passados, quando estavam lá os Anõezinhos Bons, - "O que é um Anãozinho Bom" perguntaram os pequenos. - "Um Anãozinho Bom" disse a avozinha, "é um homem pequeno, do povo das Fadas, que entra em casa pela madrugada, antes de alguẽm se levantar, e acende o fogo, varre a casa, carrega a água, faz o café, espana os mõeis e limpa o jardim; ele faz uma porção de coisas úteis, mas ninguém os vê. Foge de ca-

sa antes que alguẽm acorde, mas é um grande benfeitor anônimo. Todos ficam contentes com a visita do Anãozinho Bom, pois a casa fica sempre arrumada e limpa".

Desde esse dia, Tõnico e João pensavam como poderiam conseguir a visita do Anãozinho Bom, porque assim não fariam uma porção de coisas que papai e vovõ os obrigavam a fazer em casa.



Apoquentaram a avõ para saberem como poderiam arranjar a visita tão desejada. Ela lhes respondeu que o melhor seria consultar a velha Coruja, pois estava ao par de tudo que diz respeito as Fadas, portanto, ninguém melhor do que ela poderia dizer aos meninos como encontrar os Anõezinhos Bons. Tõnico, o mais velho, saiu depois do anoitecer, quando ouviu o pio da Coruja; imitou-a, aproximando-se dela e entabou conversa. Tõnico relatou sua infelicidade; em casa mandavam-no trabalhar sempre quando desejava brincar; se pudesse conseguir um Anãozinho Bom para vir diariamente ajudá-lo, não teria assim tanta coisa a fazer e a vida lhe seria maravilhosa.

- "Uú Uú. Uú - Uú - Uú - Uú - Uú - UUUUU".

disse a velha Coruja: "Vocẽ está vendo aquele lagoão? Vai para o lado norte, numa noite de lua cheia, depois faz três voltas no mesmo lugar e grita:

Sai, ó Anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a

"Para você encontrar o fim da quadra, olhe na água; verá o Anãozinho Bom e a rima que você necessita".

Quando chegou a noite de lua cheia, Tônico foi ao lagoão, rodou três vezes e gritou:

Sai, ó anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a

Mas, quando olhou, ele nada viu senão o reflexo de seu rosto.

Voltou então a coruja e disse que não viu ninguém senão o seu reflexo na água, quando esperava ver o Anãozinho Bom que viria à sua casa fazer o trabalho que ele era obrigado a executar.

Pergunta-lhe então, a coruja: - "Não viu você nada cujo nome pudesse terminar e rimar os versos que eu ensinei?".

"Não" respondeu ele.

"Que foi que você viu na água?" perguntou a Coruja.

"Só a imagem de meu próprio rosto" respondeu

Tônico.

"Então? Pensa bem!" disse a coruja.

"É verdade" exclamou Tônico, "Tem razão! Eu vi a minha própria imagem" e - repetindo a rima terminou a quadra:

"Sai, ó Anãozinho Bom,
Desta lagoa selvagem,
No fundo da qual eu vejo
Claramente a minha imagem".

"Mas", retorquiu Tônico, "eu não sou Anãozinho Bom".

A Coruja respondeu: -

"Não, mas você pode a vir ser um deles, depende somente de você. Você é um menino forte, sabe varrer a casa, é esperto bastante para preparar e acender o fogo, sabe encher uma chaleira e fazê-la fever; você pode espanar a sala e arrumá-la, pode preparar bem o café e o desjejum; você pode arrumar a sua cama, dobrar e guardar sua roupa; você poderia fazer tudo isto de manhã cedo, antes que seu pai e sua avó acordassem e eles, pela manhã, pensariam ter recebido a

visita de uma Boa Fada. Os Anãozinhos Bons são a gente miúda que faz tudo que é bom em casa. Existem casas que em vez de Anãozinhos Bons possuem os Capetas do Brejo. Estes são maus, verdadeiros demônios. Quando alguém deseja ficar quieto para ler ou escrever, ou quando se sente fatigado e quer repousar, os Capetas do Brejo começam a gritar, a urrar e aborrecem todo mundo.

Quando a casa está arrumada, eles chegam, desarrumam tudo, quebram os móveis e utensílios, e os outros que tratem de por, novamente, tudo em ordem. Eles são sujeitos preguiçosos e não ajudam ninguém.

Os Capetas do Brejo são como as bestas horríveis e em nada se parecem com os Anãozinhos Bons. Mas os Anãozinhos Bons também não são realmente do povo das Fadas. São simplesmente bons meninos ou meninas de casa que se transformaram em Anãozinhos Bons, levantando-se cedo para fazerem suas ações, em lugar de ficarem na cama até tarde e se comportarem como os Capetas do Brejo.

Os Anãozinhos Bons fazem seu trabalho silenciosamente, sem desejar agradecimentos ou recompensas. Fazem porque estão convencidos de que isto constitui seu dever para com seus pais e sua família; algumas vezes isto custará um pouco, quando estão cansados ou quando tem vontade de brincar, mas eles se lembram que isto é o seu Dever e que o Dever está acima de tudo.

O mesmo aconteceu em nossa história.

Tônico e João, após terem ouvido a velha Coruja, levantavam-se cedo, varriam a casa, acendiam o fogo, preparavam o café e voltavam muito quietinhos para a cama. Quando sua avó e seu pai acordavam, e pensavam em fazer todo o serviço, ficavam espantados de encontrar tudo feito e pensaram que alguma Fada os tinha visitado.

Isto continuou pelos dias seguintes, e os meninos encontravam neste serviço um prazer superior aos que tinham antigamente quando brincavam barulhentosamente e tudo desarrumavam. Somente muito tempo depois, é que a avó e o pai descobriram os verdadeiros Anãozinhos Bons.

Cada Lobinho pode e deve ser o Anãozinho Bom de sua casa, fazendo todos os dias boas ações para seu pai e sua mãe sem alardearem serviços.

Um Lobinho nunca é um Capeta do Brejo.

E ele não presta serviços ou faz boas ações somente em casa, mas também fora dela. Auxilia seus camaradas na escola e ao professor, aos seus amigos Lobinhos e ao Chefe de Lobinhos na Caverna, e do mesmo modo às pessoas na rua, nos veículos e em toda a parte.

Toda as vezes que um Lobinho tiver ocasião de ser útil a alguém, isto constitui um dever e, portanto, deve ajudar. Pelo dever cumprido não aceitará, absolutamente, re compensa de qualquer natureza.

Como tornar-se Útil

Você arruma a sua cama pela manhã? Se não faz a cama, qual a razão de não fazê-la? Você é perfeitamente capaz de arrumá-la, e se você fizer, você poupa serviço a outrem

Eu sempre arrumei minha cama, guardei minhas roupas, arrumei meu quarto, e tenho absoluta certeza que os Lobinhos são capazes de fazer o mesmo.

Sou geralmente o primeiro a levantar-se em casa, eu nunca esperei ninguém para acender o fogo e fazer o meu café; eu o faço e gosto de fazê-lo.

Como arrumar uma cama: Examine a sua cama. Re pare como estão arrumados e esticados os lençóis, a colcha e o cobertor; amanhã, você faz o mesmo sem dizer nada a ninguém. Que agradável surpresa para todos em casa quando encontrarem o seu trabalho já feito.

Arrumando sua cama, você deve se lembrar que os lençóis, colchas e cobertores devem ser sacudidos e arejados; o colchão deve ser virado, a face de baixo para cima e o lado dos pés para a cabeceira; isto é excelente, porque impede a formação no colchão de montes e buracos. Quando você fizer a sua cama, o lençol que a forra deve estar bem esticado, sem uma só prega, de tal forma que ninguém seja capaz de fazê-la melhor.

Como acender o fogo: ver além.

Como limpar os vidros das janelas: Um pedaço de pano velho para umedecer os vidros e uns jornais para secá-los, eis o processo para que eles fiquem brilhando. Ou então uma camurça úmida para limpá-los e uma seca para polí-los.

Como engraxar os sapatos: O melhor meio de aprender é observar um engraxate e verificar os pequenos truques empregados para limpar e polir as botas dos fregueses. Eu gosto de engraxar meus sapatos, como também de fazer brilhar os metais com um líquido ou uma pasta própria.

Como lavar a louça: Aprenda a lavar os pratos, as xícaras e os talheres sem ser desajeitado e quebrá-los ou lascá-los, e sem se cortar. A água deve ser quente para tirar a gordura, depois água para enxaguar, enxaguar e polir com um pano.

Como limpar tapetes: Se a sua mãe não tem uma vassoura especial para tapetes ou um aspirador de pó, espalhe pela superfície do tapete as folhas do mate ou de chá úmidas usadas na véspera e varra-as depois. A poeira sai com as folhas de chá.

Como lavar roupa, lenços e meias: Ensaboe a roupa com água morna, estenda-a ao sol para corar, ou deixe-a de molho; depois de algum tempo, lave-a novamente com água abundante, esprema e ponha-a secar.

Passear as crianças pequenas nos seus carrinhos: Cuidado! Você não deve abandoná-las e ir brincar alhures. Você é um Anãozinho Bom e, como uma sentinela, não pode desertar o posto. Empurre o carrinho pela calçada, porque no meio da rua existem sérios perigos, como automóveis, bicicletas, etc...

Dar recados: Os recados devem ser dados com a maior rapidez e sem nenhum erro absurdo; não se esqueça o que vai dizer, como fazem os meninos irresponsáveis.

O que acabo de rescrever são ligeiras idéias de como se pode ser um Anãozinho Bom em casa.

Jogo: O Menino Zulu

Um menino representa o menino Zulu, que é pintado de branco e mandado para o mato a fim de ser caçado pela tribo.

Em vez da pintura, em nosso jogo, ele pode usar um chapéu branco feito de papel, que não será retirado da cabeça durante todo o jogo.

Em determinado momento, ele entra na jãngal a fim de esconder-se. A "Jãngal" é, no campo ou na cidade, uma área de 500 metros de raio, tendo por ponto central de referência, uma escola, uma igreja ou árvore alta, bem conhecida de todos.

O Zulu parte, para esconder-se, com dez minutos de antecedência.

A tribo (ou Alcatêia) é dividida em pares, soltos em diferentes para caçá-lo. Todos vão a sua procura; e permitido seguir seus rastros ou indagar aos transeuntes se viram um menino usando um chapéu branco de papel; e se o avisarem procurarão apossar-se de seu chapéu.

Mas o Zulu só poderá ser caçado por um par de caçadores; um só Lobinho não pode capturá-lo.

O menino Zulu não poderá, em hipótese alguma, esconder-se em casas ou edifícios habitados, salvo se tiver permissão para tal, porém, poderá entrar em qualquer viatura, mas não retirará nunca o chapéu.

Se puder manter-se de posse de seu chapéu durante uma hora, ele vencerá o jogo.

A Dança da Morte de Shere Khan

Agora vamos voltar a jãngal para a Dança da Morte de Shere Khan. O último dia do arrogante tigre chegou, ao ser rudemente acordado quando dormia no vale seco do Rio Waingunga. Pela madrugada, tinha morto e comido um gordo leitão, e bebido também. Mowgli com o auxílio de Akelá e do Irmão Cinzento, dividiu um rebanho de búfalos em dois e os dirigiu para o rio partindo de direções opostas. Shere Khan, que após o grande repasto estava pesado demais e incapaz de subir

pelas ribancheiras do rio seco, foi pisoteado pelo estouro da boiada dos selvagens búfalos e teve morte horrível, uma morte de cão. Agora vamos ver a dança. Em primeiro lugar, a Alcatêia forma um círculo, e fazendo esquerda volver anda em círculo cantando os seguintes versos com a música de "Frère Jacques":

Mowgli está caçando,
Mowgli está caçando,
Matou Shere Khan,
Matou Shere Khan,
Esfolou o come-gado,
Esfolou o come-gado
Rá - Rá - Rá - (GRITO)
Rá - Rá - Rá

(Porque Mowgli depois de ter morto Shere Khan, tirou seu couro, não obstante ter tido ainda uma discussão com o velho Buldeo, o caçador, e ter pedido ao Akelá, que o mantivesse de encontro ao chão até prometer abandonar o local e ir-se embora. Mowgli levou depois o couro de Shere Khan à Rocha do Conselho, (que você já conhece). Agora, voltando à canção. Cada verso da canção representa um passo e a canção é imediatamente repetida, com todos dando meia volta e marchando em sentido contrário. O modo de representar é o seguinte: 1º verso: - O Lobinho avança o pé direito com a mão direita fazendo sombra aos olhos, na atitude do Escoteiro observando a redondeza. 2º verso: - faz o mesmo, mas com o pé e mão esquerda. 3º verso: - com a mão direita dá uma violenta punhalada em um tigre imaginário. 4º verso: - repete com a mão esquerda. 5º verso: - com as duas mãos, na altura do rosto, faz um gesto imitando a ação de arrancar o couro. 6º verso: - repete o gesto. 7º verso: - dança em círculo para a direita agitando o braço direito em cima da cabeça. 8º verso: - repete os mesmos gestos para a esquerda.

Para segunda parte da Dança, os Lobinhos ficam de quatro, voltados para o centro do círculo, com um guia do lado de fora.

Esta parte da dança consiste em uma série de insultos ao tigre morto, ditos pelo guia, que a Alcatêia responde com uma série de rosnadas rastejando um pouco na direção do centro do círculo.

Os insultos serão em número de quatro. Tanto os insultos como os rosnados são feitos inicialmente em voz baixa, mas aumentam gradativamente demonstrando raiva e ódio.

Os Lobinhos, entre os grunhidos, não se movem. Os quatro insultos são os seguintes: Lungri; Comedor de sapos; Tigre manco queimado; caçador de crianças. No fim do quarto rosnado, a Alcatéia deve ter alcançado o Círculo da Roca.

A terceira parte da dança começa com todos formando um círculo acorados, as mãos caídas livres aos lados. O guia já deve estar no centro do Círculo da Roca.

O guia fica de cócoras ao mesmo tempo e levanta as mãos acima da cabeça, gritando lenta e dramaticamente: "Shere Khan está morto!". A Alcatéia estica também os braços para cima na mesma posição e ritimados pelo guia inclinam braços e cabeça para a frente, até encostar as mãos no chão, três vezes, dizendo: "Morto - Morto - Morto!"; aí, todos juntos dão um salto e gritam "Hurra" com grande excitação, três vezes e, caem no chão como se tivessem levado um tiro. Depois de permanecerem deitados, em mortal silêncio uns cinco segundos, um sinal é dado para se levantarem e está terminada a Dança da Morte. A dança não é tão complicada como parece com a descrição, mas se cada parte for treinada antes, separadamente, antes de fazê-las todas juntas, qualquer Alcatéia poderá aprendê-la.

Outra Dança da Morte de Shere Khan

Há outra versão para esta Dança que é preferida por muitos. A representação é a mesma, mas, em vez de cantar as palavras "Mowgli está caçando", procure, representá-la em mímica do modo mais dramático possível, e depois quando no 7º verso, você deve dar o grito, lance as mãos para o alto com o grito "Lobo!".

Se quiser, caso goste, repita este grito de alegria no final da dança em lugar da palavra "Hurra!".

Mas o importante a lembrar é que esta Dança é uma oportunidade magnífica para representar bem, se você puder toda a sua alma e seu corpo na dramatização.

Se quiser divertir os pais e amigos é bom realizar a Dança do Tabaquí e imediatamente depois a Dança da Morte de Shere Khan.

SEXTO BOCADO

O Uniforme - Jogo: Assinaturas - Jogo: Amar-rar os Sapatos - A Investidura de um Patatenra - A Matilha - Bastão-Totem.

O Uniforme

O Lobinho da jãngal é igual aos outros animais: tem quatro patas, uma cabeça e um rabo. Um cabrito, um porco ou uma girafa também os têm, mas estes animais não estão cobertos com a mesma espécie de pelo, não têm o mesmo aspecto, nem a mesma cor.

Você pode distinguir um lobo dos outros animais pelo seu aspecto e pela cor de seu pelo, porém todos os lobos são semelhantes.

O mesmo acontece com os Lobinhos humanos, eles são iguais as outras crianças, pois têm uma cabeça, dois braços e duas pernas, mas você pode reconhecê-los instantaneamente porque eles estão vestidos de modo diferente: eles usam o uniforme dos Lobinhos: boné azul-marinho com frisos amarelos, camisa e calça azul marinho, lenço com a cor do Grupo. Você deve aprender com os Velhos Lobos da Alcatéia como vestir o uniforme corretamente: altura das meias, dobragem do lenço, posição do boné, etc.

Como os Lobinhos da jãngal, eles mantem seus uniformes limpos e elegantes; procuram nunca ficar enlameados ou sujos e também procuram não rasgar a roupa quando brincam no mato.

Lembre-se que, para os Lobinhos, o uniforme tem também um significado importantíssimo: indica que pertencem a uma grande fraternidade espalhada pelo mundo inteiro. Seus irmãos Lobinhos existem no mundo inteiro, em quase todos os países, todos fazendo as mesmas atividades e usando uniformes semelhantes.

Qualquer pessoa tem na mais alta conta o menino que usa este uniforme; todos sabem que estes meninos não são iguais aos outros, tem certeza de que são limpos, elegantes e ativos e que neles se pode confiar, porque farão o "melhor possível" para cumprir as ordens e para fazerem boas ações aos outros.

Tudo isto se espera de você, porque você veste este uniforme. Portanto, tome cuidado, para confirmar esta idéia, não só quando você está reunido com a Alcatéia, como também quando você está em casa, nas ruas e estradas, longe da Alcatéia.

Pense sempre no seu **Dever**.

Sempre que você estiver uniformizado você está "de serviço".

Você é como um soldado, um marinheiro ou um aviador que veste uniforme da defesa da Pátria. Lembra-se como estes bravos foram feridos, como sofreram dores e provações, como muitos deles deram a vida simplesmente para cumprirem o seu dever, sem pensar nas consequências que recairiam sobre eles.

Você também pode mostrar ao público que, como Lobinho, sabe cumprir seu dever e deve cumpri-lo ainda que isto lhe traga prejuízo ou, algumas vezes, certo perigo. Isto não importa.

O que é o Dever?

Coisa muito simples, somente cumprir fielmente a Promessa e a Lei dos Lobinhos. Para ser um verdadeiro Lobinho é necessário saber de cor uma e outra, compreendê-las bem, e cumpri-las sempre, sejam quais forem as circunstâncias da vida.

Jogo: Assinaturas

Todos os Lobinhos já devem saber ler e escrever alguma coisa. Antes de fazer a Promessa, o Aspirante deve mostrar que sabe escrever razoavelmente o seu nome.

A assinatura é um símbolo da própria pessoa, é a sua marca pessoal, o seu selo, o seu carimbo, o sinal de sua existência e de sua presença.

É por isso que os contratos, os cheques bancários, as obras de arte, as provas e os trabalhos escritos nas escolas, e muitos outros documentos levam a assinatura da pessoa como um sinal de identificação, ou então como sinal da própria vontade. Os tabeliões conservam em seus Cartórios centenas de grossos livros e milhares de fichas com as assinaturas de pessoas, não só os vivos como os que já morreram há muitos anos. Com estes arquivos eles podem reconhecer, isto é, dizer se são verdadeiras, as firmas ou assinaturas apostas a documentos importantes.

Quando você mostrar a Akelá que já sabe escrever seu nome, você poderá participar deste jogo: os Lobinhos estão reunidos em torno de Akelá no Círculo da Roca tendo nas mãos uma folha de papel e um lápis. Akelá dá a todos uma tarefa semelhante a esta: "Consiga a assinatura de 4 Lobinhos, de diferentes Matilhas, dê sua assinatura pelo menos a 6 Lobinhos, anotando seus nomes, consiga a assinatura de uma pessoa adulta (que não seja Akelá) e, abaixo de tudo isto, ponha a sua assinatura por extenso." Depois que todos os Lobinhos entenderam bem a tarefa pedida, Akelá dá a ordem de início de jogo.

Forma-se no local um verdadeiro pandemônio. O primeiro Lobinho a cumprir toda a tarefa ganha o jogo.

Jogo: Amarrar os Sapatos

O Lobinho deve saber se vestir sem auxílio estranho. Afinal você não pode ficar a vida dependendo de mamãe para por o cinto na calça, por o lenço no pescoço, pentear o cabelo ou amarrar os sapatos.

Para amarrar os sapatos, usa-se o nó direito alceado, o primeiro nó útil que um Lobinho deve aprender. Os nós se aprendem melhor vendo alguém fazer e tentando fazê-lo em seguida. Peça à mãe, a um irmão, a um amigo mais velho, para ensiná-lo. Você pode aprendê-lo em 3 tempos: 1- trançar as duas pontas do cordão de sapatos com bastante força, um passando por detrás do outro; 2- fazer uma alça dobrando uma das pontas; 3- passar a parte central do outro cordão por cima da região média da alça e puxar por baixo da alça o centro do outro cordão formando uma nova alça; pegar os cordões dobrados das duas alças e apertar bem.

Quando você souber amarrar bem os seus sapatos, poderá tomar parte neste divertido jogo:

Matilhas, com número igual de Lobinhos, em fila indiana, preparadas para um jogo de revezamento. Ao sinal do Velho Lobo o primeiro Lobinho de cada Matilha corre até uma linha a 5 metros de distância, desamarra e tira os sapatos e volta para formar no fim de sua Matilha. Quando o primeiro chegar, parte o segundo Lobinho, cumpre a mesma tarefa, e assim sucessivamente todos eles. Quando o primeiro que tirou os sapatos chegar de novo à frente de sua fila, volta a correr, agora para ir até os sapatos, calçá-los e amarrá-los com um

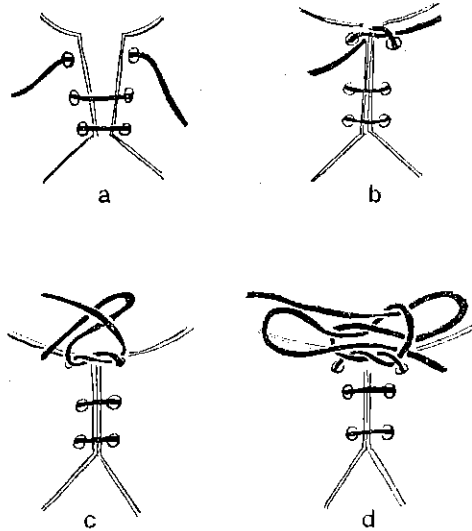


Fig. 5 - Nó no cordão de sapato

perfeito nó direito alceado. Quando estiver com os sapatos amarrados, volta correndo para o fim da sua fila, dando ao segundo Lobinho o direito de partir para calçar os sapatos, e assim sucessivamente até o último. Vence a Matilha que primeiro se apresentar em posição de firme com todos os seus sapatos corretamente amarrados.

A Investidura de um Pata-tenra

A Alcatêia está formada no círculo de Parada. O aspirante ou novato a ser investido é trazido ao interior do círculo e para defronte de Akelá. Ele pode ser acompanhado pelo seu Primo.

Seu boné e distintivos estão preparados com um Assistente ou colocados no chão, ao lado do Chefe de Lobinhos.

- Akelá: Você conhece a Lei e a Promessa, o Grande Uivo e a Saudação?
- Aspirante: - Sim, Akelá, conheço.
- Akelá: - Diga um artigo da Lei.
- Aspirante: (diz um artigo a sua escolha).
- Akelá: - Você está pronto para fazer a Promessa do Lobinho?
- Aspirante: Sim, Akelá, estou! (Ele repete, palavra por palavra, depois do Akelá) Prometo fazer o melhor possível para cumprir meus deveres para com Deus e a minha Pátria.

Obedecer a Lei do Lobinho e
Fazer todos os dias uma boa ação.

(Ao fazer o Lobinho esta Promessa, toda a Alcatêia deve estar em posição de sentido e fazendo o sinal do Lobinho.

- Eu tenho confiança em você, sei que fará o melhor possível para cumprir a sua Promessa. Você é, de agora em diante, um Lobinho e pertence a grande Fraternidade Mundial Escoteira. (O Chefe entrega-lhe os distintivos e seu boné, o Lobinho cobre-se com seu chapéu, Akelá aperta-lhe a mão esquerda. O Lobinho troca o distintivo da mão direita para a esquerda e faz, após, a saudação com a mão direita.) Depois faz meia

volta e a saudação para a Alcatêia. Fica um momento em posição de sentido, virado para a Alcatêia, enquanto a Alcatêia retribui a saudação como se estivesse dando-lhe boas vindas pela sua entrada na Alcatêia. A seguir, ele vai juntar-se à sua Matilha.

Se o Chefe do Grupo está presente à Cerimônia, é provável que ele queira dar, ao novo Lobinho, o lenço escoteiro do Grupo para mostrar que ele é agora um membro do Grupo.

A Cerimônia termina com o Grande Uivo, no qual o Pata-tenra toma parte pela primeira vez.

A Matilha

Agora você não é mais um Aspirante, mas sim um Pata-tenra, usando o uniforme da Alcatêia; e você é mais do que isto: não só você é membro da Alcatêia, como também de uma das Matilhas que formam esta Alcatêia.

Uma Matilha como provavelmente você já sabe, compõe-se de 6 meninos guiados por um deles, o Primo. Eles vivem sempre reunidos, quer para trabalhar, quer para se divertirem. Cada Matilha tem o nome de um Lobo de cor diferente: Matilha do Lobo Preto, do Lobo Cinzento, do Lobo Branco, do Lobo Vermelho, do Lobo Castanho.

Cada Lobinho usa um triângulo de pano, de cor da Matilha, pregado no ombro esquerdo.

O Chefe da Matilha chama-se "Primo", e suas ordens devem ser obedecidas pelos componentes da Matilha. O seu auxiliar imediato chama-se "Segundo" e sua função é ajudar, em tudo que possa o Primo.

Cada Lobinho deve esforçar-se o mais possível em ajudar sua Matilha, a fim de que ela seja a melhor da Alcatêia.

O Bastão Tótem

Cada Alcatêia tem o seu Bastão "Tótem" é uma palavra dos índios, que significa "Timbre", "Cocar", "Pena-cho" ou "Brazão de Armas" usado por uma família.

O timbre ou braço de armas, geralmente, está pintado ou impresso em muitas coisas de uso pessoal do possuidor. Atualmente, as famílias dos índios Americanos tem seus próprios Tótems esculpidos em madeira, desde que saibam fazê-lo. Eles geralmente os esculpem em troncos ou postes de cedro, admiravelmente entalhados.

No topo está esculpido o timbre, o qual geralmente é um animal, um pássaro ou um peixe.

Fig. 6 - Um tótem de Índio

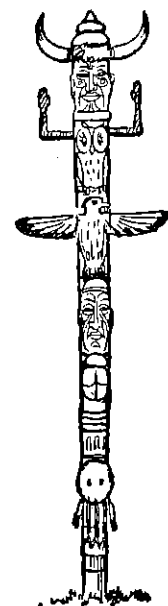


Fig. 7 - Um tótem de Alcatêia



Eles consideram seu Tótem como espécie de mascote e acreditam que vela sobre eles como um vigia tutelar que os defende e protege de todos os perigos. Todos os Lobinhos pertencem a uma grande família, cujos membros estão espalhados por toda a terra, e o seu Tótem tem por timbre a Cabeça de Lobo. Você a usa no boné e na camisa e, quando você não está uniformizado, deve usá-la em metal como distintivo de lapela. Alguns Velhos Lobos sabem esculpir ou entalhar uma Cabeça de Lobo em madeira; se você tiver sorte poderá conseguir uma ca-

beça de Lobo empalhada.

O Bastão do Tótem pode ser uma vara roliça de madeira forte ou qualquer outra coisa que você imaginar.

No topo do bastão você coloca a Cabeça do Lobo. Trate sempre o seu Tótem com cuidado e respeito, sem andar a batê-lo em tudo que encontra.

Todas as vezes que um Lobinho obtém um Distintivo de Especialidade, uma fita da cor do Grupo de distintivos é pregada no Bastão-Tótem, com o nome do Lobinho escrito numa orelha ou apêndice preso à ponta da fita. Outras honrarias ganhas pela Alcatéia podem ser também adicionadas, como por exemplo: uma taxa de cabeça dourada pregada no bastão Tótem correspondendo a cada menino que ingressar na Alcatéia.

As Estrelas

Agora que você é um Pata-tenra, você tem permissão para conquistar e usar uma ou duas estrelas no seu boné, para mostrar quanto você é bom no seu esforço e trabalho, e para que você seja um completo Lobinho. Mas não deve esquecer nunca a Promessa de Lobinho e a Lei da Alcatéia, ou pensar que as estudou e decorou somente para o ato da Investidura, e que depois pode deixá-las de lado e esquecê-las.

A Promessa e a Lei devem ser sempre lembradas, não só para você ser capaz de repeti-las a todo o momento e para qualquer pessoa, mas também para repeti-las no seu íntimo, para você mesmo, conscientemente, para praticá-las cada dia melhor.

Você sabe o que significam as duas estrelas? Elas são os dois olhos brilhantes do Lobinho, antes de ser um Escoteiro. Significam que, quando você for Escoteiro, lembrar-se-á de uma porção de coisas que aprendeu quando Lobinho, porque um Lobinho vê todas as coisas - nada escapa à sua observação, quer estejam no chão, no ar, em volta dele, perto ou longe.

O trabalho necessário para receber estas estrelas pode parecer muito grande para um Lobinho, mas quando você receber a sua Segunda Estrela, você sentirá que tem os dois olhos realmente abertos para enxergar na jãgal.

SÉTIMO BOCADO

Observação e Adestramento dos Sentidos - Cata-ventos e Estátuas - Ninhos de Pássaros - Ver Sem Ser Visto - Exploração Noturna - O Lobo Tem Faro Aguçado - O Lobo Tem Bom Ouvido - O Jornal Escrito na Neve - Interpretação de Pistas - Animais de Estimação - Jogos e Práticas - Jornadas de Observação.

Ora pois, esta é a Lei da Floresta,
Como o céu, vera e eterna será ...
E o Lobo que a cumpre, prospera,
Mas se o Lobo a quebrar, morrerá.

.....
O Chacal segue o tigre na caça,
Mas ao teres bigodes, Lobinho,
Lembra bem: Lobo é um caçador!
Vai e caça a comida sozinho!

Rudyard Kipling

Isto significa, de acordo com a Lei da Floresta, ser o chacal um animal que não caça para conseguir sua comida, mas rasteja atrás do tigre quando este parte para a caça e depois apanha os restos deixados por ele ao terminar sua refeição.

O Chacal é como aqueles homens inúteis, que não sabem ganhar a vida e vivem servilmente mendigando, como parasitas dos outros.

O Lobo não é desta espécie. Alimenta-se caçando, como os homens viris que ganham a vida com seu próprio suor, traçam seu caminho e conseguem uma situação no mundo con-

quistada pelo seu próprio esforço, sem deixar-se ficar à espera dos outros que venham ajudá-lo.

Assim, meu caro Lobinho, você aprenderá a fazer o mesmo.

Quando um lobo parte para a caçada, ele fareja a caça e sabe por onde ela passou e para onde foi.

Os homens, que não tem olfato tão desenvolvido, caçam os animais seguindo suas pegadas: rastrear é, para os Escoteiros, o meio por excelência não só de caçar como de obter informações.

Seguir rastros, interpretar vestígios, ver sem ser visto e tocar são coisas interessantes, mas se você quer ser um bom seguidor de pista, terá que se adestrar e praticar muito. Leva sete anos, na Índia, o adestramento de um bom rastreador. Acho que você terá que esperar até ser Escoteiro para fazer o verdadeiro rastreio, mas existe uma porção de coisas que você poderá fazer enquanto é um Lobinho, e que serão de grande utilidade no futuro.

Observação e Adestramento dos Sentidos

Antes de um Escoteiro ser um bom seguidor de pistas, é necessário ter o hábito de ver e observar as menores coisas que possam ajudá-lo a alcançar seu objetivo. Ele não terá apenas que ver tudo, mas usar seus ouvidos, seu nariz e suas mãos. Acima de tudo isto, terá de usar seu cérebro, e só assim é que poderá tirar conclusões do que observar.

Como Lobinho você aprenderá a usar seus olhos e ouvidos, seu nariz e mãos, e finalmente sua "cabeça". Parece um rol de coisas, mas não é tanto.

Isto lhe dará muito que fazer, e eu vou mostrar a você como fazê-lo, não somente enquanto você estiver com a Alcatéia, mas o dia inteiro, até que a observação de tudo seja um hábito permanente.

Quando eu tinha a idade de um Lobinho, costumava anotar o número do policial que encontrava e procurava, depois, lembrar-me do local onde ele estava estacionado. Então saía com um amigo para passear em um dos lugares onde ele estacionava (alguns policiais fazem "ponto" em lugares determi-

nados, para regular o tráfego, etc.; outros são "volantes", policiais encarregados da vigilância de determinadas zonas, que percorrem toda extensão do seu distrito).

Quando via um policial à distância, punha a mão fazendo sombra aos olhos, olhava atentamente em sua direção e vagarosamente lia o seu número, bem como a letra de sua divisão. Quando passávamos junto a ele, meu companheiro verificava que eu tinha acertado e ficava admirado de minha "maravilhosa" acuidade visual, que de tão longe havia lido corretamente.

Cataventos e Estátuas

Não é mau conhecer de vista todos os cataventos da cidade, onde há cruzetas fixas mostrando os pontos cardeais, geralmente colocados nas torres de igrejas e edifícios. Eu me acostumei a ter um caderno no qual sempre desenhava todos os cataventos que descobria. Poucas são as pessoas que olham para cima e tomam conhecimento da sua existência.

No alto do Royal Exchange (Bolsa de Valores) de Londres existe um imenso gafanhoto dourado como catavento. Penso que milhares de pessoas por ali passam todos os dias, mas poucos o observam. Elas não tem os olhos abertos para observar em torno como os Escoteiros e Lobinhos.

Se perguntarmos a um Escoteiro de Manchester onde está localizada a estátua de São Jorge com o dragão, ele nos dirá imediatamente que existe uma pequena, no alto da estátua da rainha Vitória, em Piccadilly.

Houdine, grande prestigiador, baseava muitos de seus truques de ilusionista em observar, num relance, uma série de coisas de que se lembrava a propósito.

Ele se tinha exercitado desde pequeno; um olhar rápido, de poucos segundos, em um mostruário de uma loja, depois dava as costas e enumerava aos seus amigos tudo o que estava exposto. É um excelente exercício para um Lobinho. Você deve praticá-lo.

Você pode também ter os números dos automóveis e guardar a hora em que os viu.

Mais tarde, procure lembrá-los e escrevê-los. É um outro exercício muito bom e algumas vezes poderá ser de utilidade prática, pois um automóvel poderá estar sendo procu-

rado pela polícia por ter atropelado alguém e estar fugindo.

Quando a polícia publica nos jornais o número dos automóveis que estão sendo procurados, você poderá informar que viu o carro em tal lugar e tal hora.

Sei que muitos de vocês gostam de anotar o número da máquina dos trens. Não se esqueçam de observar os diferentes tipos de locomotivas e muitas outras coisas que você pode ver com seus olhos vivos.

Tudo isto constitui um bom treinamento para aperfeiçoar a observação.

Ninhos de Pássaros

É necessário saber observar bem os menores indícios se você deseja estudar os hábitos dos pássaros e seu modo de fazer os seus ninhos.

Todos os Escoteiros e Lobinhos gostam de descobrir ninhos - não para retirar os ovos, mas para observar como os pássaros os constroem, a cor e tamanho dos ovos das várias espécies de pássaros e como os pais alimentam e criam os filhotes. Tudo isto você pode fazer observando-os à distância e vendo sem ser visto.

São os perversos destroem ou derrubam os ninhos e roubam os ovos; Escoteiros e Lobinhos fazem tudo para protegê-los.

Naturalmente, se você explorar e vasculhar, a tabalhoadamente, o mato, poderá encontrar um ninho, mas isto nada tem de interessante; o que tem valor é observar as idas e vindas dos pássaros e determinar o lugar do ninho. De fato, com muitas espécies de pássaros ariscos, só assim procedendo é que se pode determinar o lugar em que está o ninho. Em alguns casos, a tarefa é difícilíssima.

Do Quero-Quero, pássaro do sul, símbolo da vigilância, é difícilíssimo encontrar o ninho. Ele o faz no chão, próximo a pequenos banhados ou lagoas e escondido entre pequenos arbustos; quando alguém dele se aproxima, corre rastejando, em silêncio, de 30 a 50 metros, lança seu grito característico e alça vôo. Para encontrar seu ninho, é necessário explorar grande área de terreno e com o máximo cuidado, pois

o ninho está disfarçado no pé de touceira de macega. O mesmo eles fazem quando pousam no chão, sempre longe de seu ninho. Fácil o João de Barro; este faz seu ninho típico, semelhante a um pequeno forno, localizando-o nos postes de eletrecidade ou telégrafo, nos mourões das cercas e fica sempre de sentinela junto a ele; quando alguém se aproxima, lança uma série de piados. As Curruíras fazem seus ninhos nos buracos das paredes, é fácil descobri-los. As Andorinhas, nos beirais dos telhados, como também os Pardais. O Beija-flor constrói um belo ninho nas extremidades dos galhos. O Bem-te-vi faz um ninho muito comprido e complicado, facilmente visível.

Ver Sem Ser Visto

A primavera é, na Europa, a estação mais interessante para estudar a Natureza, os pássaros, as flores.

As andorinhas e outros pássaros começam a chegar de longe, além do mar, para passar o verão na Inglaterra. Mas os rapazes que não sabem usar seus olhos e ouvidos não encontram a metade do prazer que um Lobinho goza ao andar pelos bosques ou ao passar pelos caminhos arborizados.

Ouvidos atentos irão descobrir a Toutinegra ou a Felosa, este pequeno e inquieto passarinho castanho, pelo seu piar agudo; mas serão necessários olhos aguçados para localizá-lo e segui-lo na sua alegre atividade, pulando de galho em galho. É um prazer descobrir o ninho do Tordo e ver a fêmea de olhos brilhantes chocando os ovos.

É muito interessante ter um caderno para tomar notas de todos os pássaros que você vê, e a data em que você os viu ou ouviu pela primeira vez depois do inverno. No ano seguinte, você pode comparar as antigas com as novas datas ou compará-las com as notas de um companheiro.

Anote o dia em que pela primeira vez ouviu um Cuco, ou viu a primeira Andorinha do ano, ou a primeira Cotovia ou Picancilho.

Se você puder desenhar os pássaros e seus ovos, seu caderno ficará mais interessante ainda.

Fazer também uma lista de todos os ninhos que já descobriu é algo muito interessante e digno de ser guardado.

Os lobinhos da jãngal aprendem a cuidar de si na selva. Eles aprendem a observar pássaros e animais, dia a dia, e fazem isto para saber os seus hábitos, tal como fazem os meninos que são lobinho. Porém o objetivo do menino é conhecer um pouco mais sobre os seres que vivem nas matas e desenvolver um amistoso interesse pelo que fazem, enquanto o jovem lobo faz isto porque assim conhece melhor o meio de caçá-los e sabe como apanhá-los para o seu jantar.

Quando os lobinhos da selva cercam um bando de Tarãmbolas que cisca o chão e delas se aproximam cuidadosamente, pouco a pouco, rastejando seus corpos cinzentos no fofo musgo acinzentado, de forma a serem confundidos com troncos crestados pelo tempo, a caçada torna-se deveras excitante, pois para aquelas bocas famintas, são poucas e raras as suculentas refeições.

Mas, depois, quando chegam os patos selvagens em todas as lagoas e açudes, os lobinhos da selva aprendem a engodar estas tolas aves, aproveitando a sua inata curiosidade.

Eles se escondem nas ervas das margens e um vai espojar-se perto e em lugar visível, até que os patos esticam o pescoço e observam curiosamente o espetáculo. São naturalmente, tímidos e selvagens, mas a curiosidade é mais forte do que a timidez, por isso, os patos não podem deixar de dar uma bicada em cada, cada novidade que surge.

Ora silenciosamente, ora grasnando barulhenta-mente, deslizando na água, o bando volteia, foge, aproxima-se e acaba nadando para a margem, com os pescoços esticados para ver melhor o que está acontecendo. Aproximam-se cada vez mais, até que, de repente, qualquer coisa salta rapidamente do meio das ervas, há um clamor de espanto e patos a voarem em todas as direções.

Mas alguns ficam para pagar, aos lobos, o preço da sua curiosidade.

Exploração Noturna

O verdadeiro explorador não se fia unicamente em seus olhos, porque ele terá de trabalhar também à noite, e,

naturalmente, não verá tão bem como durante o dia. É necessário recorrer aos outros sentidos: a audição, o olfato e o tato.

Uma vez aconteceu-me ter de dirigir uma grande tropa do exército através de uma escura floresta, durante a noite. Tratava-se de surpreender o inimigo. Eu tinha estado lá em observação no dia anterior, portanto, encontrei minhas próprias pegadas e orientei-me por elas, apalpando-as.

Todo o explorador terá ocasião de trabalhar à noite, por isso recomendo aos Lobinhos aprenderem como se faz isto.

Um bom exercício é levantar-se de madrugada, quando ainda está escuro, escovar os dentes, fazer os seus exercícios, tomar banho, escovar-se e até pentear-se no escuro, sem acender a luz. Com um pouco de prática logo você fará tudo isto perfeita e rapidamente.

Outro exercício é procurar orientar-se de olhos fechados ou com uma venda nos olhos.

Você descobrirá como é útil ter vários sentidos.

Você pode usar a audição ouvindo e orientando-se por eles; ouvindo o sino ou o relógio da igreja, o apito do trem ou o cochar das rãs ou o grito do Maçarico na Lagoa, - tudo isto pode ajudar a orientar-se sem necessidade dos olhos, ou quando você não pode ver e saber em que direção está seguindo.

Pelo olfato você pode saber que está passando por um estábulo, pela cocheira, pelo armazém ou mercearia, açougues, farmácias, etc., e guiar-se por esses meios.

O Lobo Tem o Faro Aguçado

Existia, no Egito, um velho guia árabe, totalmente cego, entretanto, em pleno deserto encontrava o bom caminho pelo cheiro da areia. De tempo em tempos apanhava um punhado de areia e cheirava-a a fim de verificar se estava no caminho certo. Ele conhecia o cheiro de cada local de acampamento, identificando-o ao chegar.

Um dia seus companheiros quiseram enganá-lo e levaram consigo um saco de areia do último local de acampamento. Chegando no lugar de um novo pouso, deram ao cego a areia trazida no saco. Ele cheirou, ficou um tanto embaraçado, tornou a cheirar, e muito aflito e profundamente triste, declarou que havia cometido um erro absurdo e que os tinha guiado ao ponto de partida. Estava seriamente desolado, até que os companheiros, rindo, informaram a verdade.

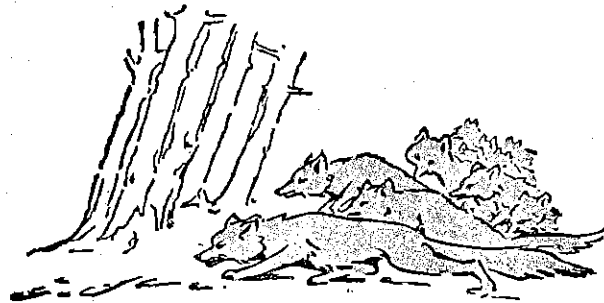


Fig. 8 - Lobos se aproximando da presa

Quando estávamos em guerra com os Zulus, já fazem muitos anos, fui despertado num bivaque durante a noite, por um cheiro esquisito. Era o cheiro de um nativo. Acordei os companheiros e eles nada setiam. É que a maioria deles era fumante, e um homem que fuma não tem o olfato tão bom como o que não fuma

É por isto que um verdadeiro explorador não fuma.

Pois bem, isto salvou-nos a vida porque senti que o inimigo estava algures, próximo de nós, e mantive o bivaque alertado. Daí a pouco foi ouvido o ruído deles ras-tejando em nossa direção para nos surpreender dormindo, mas sucedeu exatamente o contrário, eles é que foram surpreendidos por uma desgraça que os fez debandar.

Você pode, assim, avaliar os serviços que poderá prestar o olfato. Eis outra história, passada na França.

Um homem trazendo um pacote, apresentou-se em casa de um rico banqueiro. Como este estivesse ausente, sua mãe recebeu o embrulho. O indivíduo declarou que o pacote continha algo de grande valor e, por isto, pedia um recibo. Enquanto a senhora inclinava-se sobre a mesa para assinar o recibo, o indivíduo apunhalou-a pelas costas, fazendo o mesmo a uma irmã da vítima que veio em seu socorro. Cometido o crime fugiu. As senhoras ficaram apenas feridas e declararam às autoridades policiais que o mesmo indivíduo tinha visitado o banqueiro, há tempos, e dado o nome de Jamet.

A polícia procurou Jamet em vão.

O Chefe do departamento de investigações examinou o embrulho pelo homem. Só encontrou um velho indicador de estradas de ferro. Examinou com mais atenção, descobriu que o livro tinha um cheiro particular, o dos cortumes.

A polícia fez um inquérito nos cortumes de Gentilly, perto de Paris, e descobriu um homem que ocupava um alto cargo e que havia recentemente visitado o banqueiro em Paris. Foi ele levado à presença das senhoras que o reconheceram imediatamente como o criminoso e ele confessou o crime.

Veja como é importante ser capaz de observar os menores sinais, reuni-los e interpretá-los a fim de tirar conclusões.

O Lobo Tem Bom Ouvido

Durante a guerra sul africana, eu estava acampado próximo a uma montanha. No alto dos rochedos ouvi um macaco Babuíno lançar um grito de alarme.

No acampamento estavam várias centenas de homens, não sei se eles ouviram o grito, mas se ouviram não deram atenção. Porém, para um explorador, isto podia significar uma porção de coisas.

Qual o motivo do repentino alarme do macaco, lá no alto dos penhascos, e de ter ele lançado aos seus companheiros o grito de alerta? Apanhei um binóculo e observei cuidadosamente a montanha.

Imediatamente, descobri duas ou três cabeças humanas entre os rochedos. Como eles escondiam ciadadossamente

o corpo, conclui que eram exploradores de Boers em excursão de espionagem. Enviei, então, secretamente, duas patrulhas que fizeram uma volta, subiram pelas costas da montanha, e surpreenderam os espíãs pela retaguarda, aprisionando-os.

A minha suposição foi confirmada: eram espíões inimigos que, andando de um lado para o outro, tinham alarmado os macacos.

O Jornal Escrito na Neve

Como pode um jornal ser escrito na neve? Pois é fato. O inverno, quando chega, envia uma multidão de pequenas fadas brancas para fazerem um jornal que irá dar as últimas notícias.

Estas fadas são os flocos de neve que chegam turbilhando às centenas, aos milhares, aos milhões e bilhões até que cobrem todo o solo com um extenso lençol branco. Eis o jornal e qualquer pessoa dotada de espírito observador poderá ler as novidades. No começo, este lençol parece branco e liso, mas, se você observar um pouco, verá pequenos sinais, pequenas marcas e, se as souber ler, elas lhe darão interessantes novidades.

Vamos passear na neve e ler as novidades.

Alto, o que é isto?

Mestre Pardal passou na neve.

Como eu sei? Fácilmente; os pequenos pássaros que vivem nas árvores tem por hábito, em terra, saltitarem com as duas patas ao mesmo tempo.

Se fosse a senhorita Tentilhão, suas patas seriam menores e sua cauda roçaria na neve de vez em quando, deixando uma marca semelhante a uma escova que tivesse passado levemente.

Se fosse a senhora Tordo, suas patas e seus saltos seriam maiores.

Os pássaros maiores, que vivem geralmente no solo como os faisões, as galinhas os pavões, marcham colocando um pé diante do outro.



Fig. 9 - As galinhas colocam um pé em frente do outro

Aqueles que vivem na água, bamboeiam o corpo sobre suas largas patas chatas, com os dedos virados para dentro, como a velha mãe Pata e seus patinhos amarelos ou também o conselheiro Ganso com seus dedos gotosos.



Fig. 10 - As aves que vivem na água bamboeiam o corpo de um lado para o outro, com seus grandes pés chatos e os dedos virados para dentro, como a velha mãe Pata e seus patinhos amarelos.

Mas que é isto?

Mestre Pardal parou e travou violenta batalha com um pedaço de pão por ele roubado. Depois começou a saltar com ele no bico, pois era um pedaço grande de pão, a julgar pelas marcas na neve. Ele não deixou aqui, mas também não podia tê-lo comido, portanto ele deve tê-lo carregado.

É verdade, lá está o pão no chão, lá adiante e os rastros saltitantes se dirigem para ele.

Mas o que é isto que cruza o caminho de Mestre Pardal?

Oh! é o irmão Coelho que saiu a passeio. Logo depois, onde encontramos o pão, as pegadas de Mestre Pardal param bruscamente: ele levantou vôo. Teria ele assustado com a chegada do Irmão Coelho?

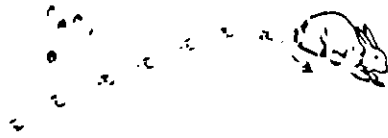


Fig. 11 - Irmão coelho saiu a passeio. Note-se a pista sobre a neve

Não. As suas pegadas estão superpostas às do Irmão Coelho, portanto ele veio depois do Irmão Coelho ter passado por aqui. Ainda mais, eu penso que, se o Irmão Coelho tivesse encontrado o pedaço de pão, ele não o teria deixado. Você não acha?

Mas, então, o que teria sucedido a Mestre Pardal para terminar tão bruscamente seus saltos? Por que deixou seu banquete e fugiu?

Oh! já sei!

Eis outras pegadas. Quem é este que marcha tão cuidadosamente que suas patas traseiras pisam quase exatamente sobre os sinais das dianteiras, de tal modo que as pegadas de quatro patas ficam reduzidas a duas?

É Madame Gata! Ela saiu para caçar, pois vemos seus passos diminuírem cada vez mais, à medida que se aproximou de Mestre Pardal e a sua cauda balança nervosamente, varren

do a neve, muito de leve, de lá para cá.



Fig. 12 - A senhora gata sai a caça.

Mas o que significa esta mudança brusca?

Ela pula sobre as patas traseiras, cai fazendo quase um quarto de volta à direita e foge rapidamente em grandes saltos para a esquerda.

Ah! Sim! é porque o velho Taú, o cão, a persegue.



Fig. 13 - O velho Taú, o cão, persegue a senhora gata

Aqui estão os sinais de seu galope. Ele faz profundos buracos na neve e jogou-a para trás nos seus saltos violentos ao perseguir a gata.

Mas como o seu dono, Senhor Giles, ficou zangado! Você pode ver onde ele parou aqui para chamar o Taú.



Fig. 14 - O Sr. Giles está muito zangado com Tau.

Ah! Entendi. Não estão vendo? Jogou a bengala sobre o Taú. Então o pobre Taú voltou humildemente trazendo na boca a bengala, porque, como se vê, os passos do senhor Giles não vão até o lugar onde caiu a bengala, mas as pegadas do cão vêm em direção ao Sr. Giles e a bengala não está mais caída sobre a neve.



Fig. 15 - Taú volta humildemente ao seu dono, trazendo a bengala.

Enfim, tudo terminou bem. Ninguém morreu ou foi ferido. O Senhor Giles voltou para casa apoiando-se na bengala e Taú correndo atrás dele. A Madame Gata fugiu com a cauda em pé. Mestre Pardal está piando no alto da chaminé e o Irmão Coelho está são e salvo na sua quente e seca toca.

Eis o fim do jornal por hoje.

"E o que aconteceu com as fadas"? perguntará você, naturalmente.

Muito bem, quando caem no chão elas morrem como todo o mundo. Ficam no chão estendidas, brancas e frias até que o sol as venha acordar. Então, elas se dissolvem e desaparecem, mas suas lamas sobem de novo ao céu, e elas se reúnem em grandes nuvens brancas que navegam pelo céu azul.

Depois quando você deseja notícias sobre a terra, elas descerão sob a forma de flocos de neve e espalhar-se-ão novamente no solo e será um novo jornal para você ler, se você souber lê-lo.

É possível substituir o "Jornal na Neve" pelo "Jornal da Areia" ou "Jornal na Lama" ensinado a "Leitura" do "Jornal" em sinais existentes ou, para a prática, em sinais preparados para essa finalidade.

Interpretação de Pistas

O persa Zadig era um explorador admirável.

Um dia, um dos melhores cavalos do rei fugiu e não foi possível, nos primeiros momentos, encontrá-lo.

Zadig passeava no bosque quando alguns empregados do rei o encontraram e perguntaram-lhe se não tinha visto o cavalo.

Ele respondeu: - "É um belo cavalo puro sangue cinzento, com 1 metro e meio de altura, com uma cauda de 1 metro de comprimento, mais ou menos, que traz um buçal cinzelado de ouro, está calçado com ferraduras de prata e manqueja do pé dianteiro esquerdo?"

- "É, disseram os empregados", "onde está ele"?

- "Não sei, não o vi"

Os empregados prenderam Zadig, julgando que ele tivesse roubado o cavalo. Mas logo depois este foi encontrado e levado para as cavalariças reais.

Interrogaram, então, Zadig e ele deu a seguinte explicação:

"Eu observei a trilha da floresta e notei as pegadas de um cavalo, o que prova ter o animal passado por lá; as pegadas eram de trote, mas, a pata esquerda da frente fazia passo mais curto do que a direita, logo concluí que manquejava. As marcas das ferraduras eram pequenas como as de um cavalo de raça. Existia poeira no capim dos dois lados do caminho, mas esta poeira tinha sido sacudida aqui e acolá, à direita e à esquerda, pela cauda do cavalo. O caminho tinha 2 metros de largura, logo, a cauda teria 1 metro. Em determinado lugar do caminho, uma árvore se inclinava sobre ele e um dos ramos estava justamente a 1 metro e meio de altura. Passando por baixo dele, o lombo do cavalo deixou dois ou três pelos. Verifiquei, assim, que o cavalo era cinzento de 1 metro e meio de altura. Trotando, ele bateu com a pata em pedra e sua ferradura deixou um pequeno pedaço, notei que era prata. Ele parou para comer capim em determinado trecho do caminho, perto de uma pedra e nesta deixou marca de ouro, isto provou-me a qualidade do buçal".

Eis como um explorador recolhe informações, mas para tal, necessário se torna que tenha os olhos abertos e não escape, aos seus olhares, o menor sinal. É necessário um longo tempo de aprendizagem antes que você possa ter tanta capacidade.

Animais de Estimação

Para ajudá-lo a estudar e compreender os costumes dos animais ou pássaros, você deve criar animais domésticos, mesmo que sejam pequenos para começar, como o porco da índia ou o rato branco. Antes de tudo você deve pedir licença à sua mãe, como é natural. Um dos artigos da Lei Escoteira diz "O Escoteiro é bom para os animais e as plantas". Você deve, desde já, preparar-se para ser Escoteiro, sendo bom para qual quer animal que encontre. Se tem um animal de estimação, há muita coisa que você pode fazer por ele. Deve ser alimentado pontualmente (você gosta de ser alimentado a hora certa, não é?), o local a ele reservado deve estar rigorosamente limpo, etc.

Jogos e Práticas

Agora darei alguns jogos e práticas para que você possa educar e aguçar seus sentidos.

Na Lagoa - Risca-se no chão um círculo com giz e o Velho Lobo coloca-se no centro. Os Lobinhos formam um círculo, por fora da marca de giz. Quando o Velho Lobo diz "Na Lagoa", todos pulam para dentro do círculo. À voz de "Sobre a margem", todos pulam para fora. Se a ordem é "Na Lagoa" e todos estão dentro dela (no interior do círculo), ninguém se mexe, bem como ninguém sairá do lugar se a ordem dada for "Sobre a margem" e se todos estiverem fora da lagoa. Ordens como "Sobre a lagoa" e "Na margem" devem ser ignoradas, pois são armadilhas para enganá-los. O Lobinho que menos erra será o vencedor.

Baloo disse - Os Lobinhos formam um círculo em volta do Velho Lobo, que dá rapidamente, várias ordens, mas nenhuma delas será obedecida se não for precedida pelas palavras "Baloo disse". O Lobinho perde uma "vida" quando erra. Dar a cada Lobinho um certo número de vidas, para os menos experientes e de menos idade, um número maior.

Toque nisso ou naquilo - O Velho Lobo, no correr de qualquer jogo, determina aos Lobinhos: "Toque no ferro", "Toque em algo de cor amarela", etc. Os Lobinhos, logo após a ordem, correrão para tocar na coisa indicada. O que tocar por último per-

derá um ponto.

O que é isto? (Sabor) - Todos os Lobinhos tomarão parte no jogo, com os olhos vendados. Preparam-se dez coisas de sabor bem conhecido. Todos os Lobinhos provam; o que acertar maior quantidade será o vencedor.

Eis aqui algumas coisas de sabor forte - hortelã-pimenta, alcaçuz, queijo, cebola, alho, etc.
O que é isto? (Olfato) - Coloca-se sobre a mesa, em linha, saquinhos de papel contendo substâncias diferentes e de cheiro característico: café, alho, fumo, cebola, pétalas de rosas, cravo, couro, casca de tangerina, de laranja, etc. Dá-se a cada Lobinho 5 segundos para cheirar cada saco: depois de terem cheirado todos, escreverão ou dirão ao Velho Lobo o conteúdo de cada um, na ordem correta.

O que é isto? (Tato) - Todos os Lobinhos tomam parte, com os olhos vendados. Um certo número de sacos de papel contendo coisas dentro, como arroz, feijão, torrões de açúcar, chá ou mate, etc., são entregues aos Lobinhos; o que identificar maior número de coisas é o vencedor.

O que é isto? (Audição) - Todos os Lobinhos tomam parte, com os olhos vendados. Um Velho Lobo produz uma série de ruídos, como: encher uma câmara de ar do pneu de bicicleta, fechar uma porta, arrastar uma cadeira, no assoalho, etc. O Lobinho que acertar maior número de vezes será o vencedor.

Caçando - Um Lobinho, com os olhos vendados, fica sentado no meio do círculo de Lobinhos. A um sinal do Velho Lobo, um Lobinho por ele indicado, rasteja, silenciosamente e procura tocar no que está no centro. Se consegue isto, ele substituirá o que lá está. Se o Lobinho que está no centro do círculo ouvi-lo e localizá-lo, apontando em sua direção antes de ser tocado, continuará no seu lugar.

Desenhar uma "cara" - Jogadores em círculo. O Velho Lobo desenha uma "cara" no ar.



Primeiro o contorno no sentido dos ponteiros do relógio; em seguida, o olho direito, depois o olho esquerdo, o nariz de cima para baixo e, finalmente, a boca da direita para a esquerda, tudo com o dedo indicador da mão esquerda.

Cada Lobinho procurará desenhar a "cara" exatamente na ordem e da mesma maneira em que as partes foram apresentadas.

Jornada de Observação

Leve a Alcatéia para uma caminhada, pela cidade ou pelo campo, e determine, previamente, quantos pontos cada um ganhará observando certos objetos pelo caminho.

Eis um exemplo:

Um cavalo que manca	8 pontos
Pardais que voam	3 pontos
Bando de 7 pássaros	3 pontos
Uma pedra em forma de ovo	3 pontos
Uma determinada árvore	1 ponto
Uma roupa vermelha	1 ponto
Um catavento	1 ponto

e assim sucessivamente.

Quando o Lobinho observa uma destas coisas que contam pontos, ele dirá ao Chefe em voz baixa, e este anota os pontos em frente ao seu nome.

No fim da jornada, ganha o que obteve maior número de pontos.

OITAVO BOCADO

Um Acidente nas Cachoeiras de Niágara - O Que um Escoteiro Teria Feito - O Emprego dos Nós - Jogo: Fazendo embrulhos - Informações Pessoais - Marinheiros - Cada Um em seu Lugar - Cumprindo seu Dever - Bravura de Escoteiros - A Caverna do Lobo - Como Construir uma Toca.

Um Acidente nas Cachoeiras de Niágara

Durante uma das minhas recentes visitas ao Canadá, soube de um terrível acidente nas cachoeiras do Niágara.

Era inverno; três pessoas, um homem, sua esposa e um rapaz de 17 anos passavam por uma ponte que o gelo tinha formado sobre o rio. De repente, a ponte de gelo quebra-se; o homem e a mulher ficaram em um pedaço e o jovem em um outro e a correnteza começou a levá-los lentamente. Em volta deles, pedaços de gelo flutuavam e, com a correnteza, chocavam-se uns aos outros, impedindo portanto que eles se salvassem a nado, e tornando mesmo impossível o uso de botes.

Estavam eles a mercê da corrente que no começo era lenta, mas, seguramente os levaria, em breve, às corredeiras, que são terríveis neste rio e que começavam a um quilômetro mais abaixo. Nas margens, várias pessoas assistiam a situação desesperada dos três infelizes e, em virtude dos sérios perigos, ninguém se aventurava a fazer qualquer coisa por eles.

O curso do rio os levaria, fatalmente, a passar sob duas pontes que existiam antes das corredeiras.

Os infelizes derivaram, assim, durante uma hora, antes de chegarem a elas.

Nas pontes, homens aguardavam a passagem deles, munidos de cordas (as pontes ficavam a uns 50 metros do nível das águas), que fizeram ficar pendentes para içar as vítimas deste acidente.

O jovem conseguiu segurar-se a uma delas, e mãos caridosas começaram a içá-lo, porém, mal tinha sido erguido alguns metros, o infeliz, esgotado, com as mãos geladas, largou-a, caiu no rio gelado e desapareceu.

Uma outra corda foi segurada pelo homem que fez todos os esforços para amarrar sua mulher, a fim de que ela, ao menos, fosse salva, mas a correnteza já era rápida, ele tinha as mãos geladas, não pode fazer um nó, e sua torta terminou, pois foi tragada pelas águas das corredeiras.

O Que um Escoteiro Teria Feito

É fácil ser sábio após o acidente, mas este de sastre merece reflexão. O que teria feito você em tais cir- cunstâncias? Você sabe que em casos semelhantes é obrigação de um Lobinho pensar e agir imediatamente.

Um Chefe Escoteiro canadense contou-me que, viajando em um trem, onde se discutia o caso, e sem que ninguém soubesse sua qualidade de Escotista, ouviu a seguinte frase: "Eu tenho a certeza que se existisse entre os especta- dores de tão terrível acidente um Escoteiro, ele saberia sal- var estes infelizes".

Vê, portanto, o que todo o mundo espera de vo- cê.

O importante é que você deve estar preparado e "Sempre Alerta" para corresponder a esta confiança.

Mas, como eu dizia atrás, é fácil ser sábio após o acontecimento, porém é também interessante saber o que você faria se estivesse presente, porque pode acontecer de no- vo uma coisa semelhante.

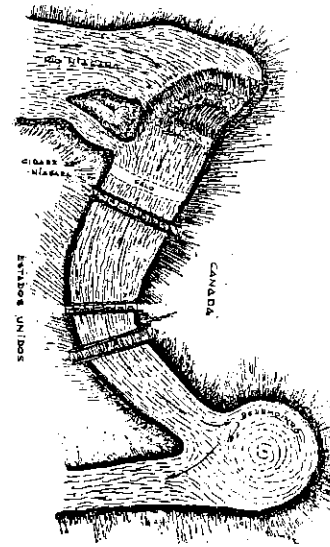


Fig. 16 - Este esboço topográfico mostra o local do acidente.

O Emprego dos Nós

Uma coisa se aprende neste acidente: é a van- tagem enorme de saber fazer nós, tal como todos os Escoteiros sabem.

Muita gente perguntará: "Para que serve apren- der uma coisa tão simples?"

Pois bem, eis o caso em que esta arte poderia ter salvo três vidas.

Antes de descer as cordas da ponte, deveriam ter feito uma alça, simples ou dupla, a fim de que os infelizes pudessem enfiar os braços e as pernas. As cordas não tinham alça, os coitados não sabiam fazê-las e, por isso, não pu- deram se salvar.

Cada Lobinho deve saber fazer nós perfeita e rapidamente.

Verifique como os meninos comuns são desaje- tados ao fazerem um nó! Eles fazem muitas vezes um emaranha-

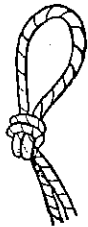


Fig. 17 - Um nó simples e comum no seio de uma corda dobra da faz uma forte alça, que é o Nó de Aselha, fácil de fazer, mas quase impossível de desfazer-se.

do do barbante ou da corda e dizem que fizeram um nó; quando temos necessidade que ele aglente, tudo se desmancha, e quando queremos desfazê-los, impossível. Isto não pode nunca acontecer a um marinheiro ou a um construtor de pontes.

Os nós são fáceis de aprender, e logo que você os aprenda pode ensiná-los aos outros como fazê-los.

Para você ganhar a Primeira Estrela, você tem de saber fazer, de modo perfeito, dois nós, dos que mais se utilizam.

Use um cabo ou corda, grossa ou fina, nunca um barbante.

Quando estiver aprendendo, e assim que você souber fazê-los corretamente e rapidamente, pratique com os olhos fechados ou vendados e, à noite, no escuro, naturalmente. Provavelmente você verificará que não estava tão treinado e tão bom em nós quanto pensava.

Lembre-se que nem sempre você terá a luz do dia para fazer seus nós. O vento pode derrubar sua barraca, o seu cavalo arrebentar a sogá, sua vela necessitar ser rizada; isto acontece tanto de dia como de noite, e você terá então necessidade, inúmeras vezes, de fazer nós no escuro e, se não tiver praticado com antecedência, não será esta a hora de fazê-lo.

É difícil, descrever, em um livro, como se deve fazer um nó e é difícil seguir uma descrição ou desenho quando nunca se deu um nó antes, logo, você deve aprender com

o Akelã ou com o Primo. Peça a eles para mostrar como estes nós devem ser feitos.



Fig. 18 - Nó direito, para atar um embrulho, ou uma atadura, ou as pontas de um cabo.

Fig. 19 - Nó de Escota, para emendar cabos de diâmetro igual ou desigual ou para prender um cabo a uma alça, como na Bandeira.

Jogos: Fazendo Embrulhos

Além de ser um item das etapas de 1ª Estrela, saber fazer um embrulho é uma arte muito útil, não só para si mesmo como para ajudar os outros. Ser capaz de fazer um embrulho bem feito é até uma qualificação profissional que pode proporcionar um emprego no comércio. Procure fazer embrulhos sólidos e bem apresentados, sempre que for necessário, e também para tomar parte na seguinte competição.

Reunir muitas folhas de jornais velhos e também suficiente barbante que não precisa ser novo, tirado do rolo. A competição é realizada em várias etapas.

Na primeira etapa, dá-se a todos os Lobinhos uma folha de papel de jornal, barbante, e um objeto de formas regulares (um livro, uma caixa, etc) para ser embrulhado.

Quando estiverem prontos os embrulhos, julga-se o trabalho realizado e separam-se 5 ou 10 Lobinhos que fizeram os melhores embrulhos.

Na segunda fase, só entram em competição estes selecionados. Além do papel e barbante, dá-se algo mais difícil de ser embrulhado, como roupas, casacos, sapatos, etc. Para cada um, o material deve ser idêntico. Feitos os embrulhos, faz-se a seleção de 3 Lobinhos.

Na última fase, dá-se para embrulhar uma bola, ou várias frutas ou um conjunto de objetos heterogêneos. Julga-se o melhor embrulho e indica-se o vencedor.

Em todas as etapas deve-se levar em conta: a

economia do papel, dobragem e esticagem do papel, boa posição dos barbantes, correção dos nós, existência de alça para o transporte e solidez geral de embrulho.

Pode-se, também, inverter a ordem, começando com o embrulho mais difícil e selecionando os menos hábeis para a etapa seguinte.

Jogo: Informações Pessoais

Para que os Lobinhos sejam capazes de prestar informações a qualquer momento, os Velhos Lobos podem ter em seu arquivo folhas mimeografadas, que requeiram dos lobinhos várias informações por escrito.

Por exemplo: seu nome e endereço completo inclusive bairro e zona de correio, número do telefone; nomes de seus pais; nome do Grupo Escoteiro, endereço completo da sede, seu numeral de registro na Região, cor da sua Matilha, nomes, endereços e telefones do Akelã, e todos os Velhos Lobos: nome e endereço do Chefe do Grupo; nomes e endereços dos lobinhos de sua Matilha; nome e endereço de sua escola, série e nível que está cursando, nome da Professora, etc. O questionário pode ter 30 a 50 pedidos de informações.

Vence o jogo quem puder prestar o maior número de informações pessoais, por escrito e de cor. Naturalmente, para aplicar o questionário a toda a Alcatêia, com idades diferentes e níveis de adestramento diferentes, podemos usar a seguinte tabela de vantagens, ou outra mais adequada para tornar homogêneos os resultados.

Em casos de questionário com 30 quesitos: As pirantes - somar ao seu resultado numérico mais 27; Pata-tetra - somar ao resultado numérico mais 22; 1ª Estrela - somar ao seu resultado numérico mais 12; 2ª Estrela - somar ao seu resultado ... zero.

Marinheiros

Um belo tipo de explorador marinheiro ou de escoteiro do mar é o pescador de alto mar. Ele passa sua vi-

da em constante perigo navegando em busca dos pesqueiros nos tempestuosos mares do norte e do sul. A vida é dura, exposta ao frio e às vagas em uma pequena embarcação.

Mas, justamente esta vida rude é que faz dos nossos pescadores homens experimentados, dignos de nossa confiança e consideração.

Estes pescadores que em tempo de paz tem uma profissão tão modesta, foram de grande utilidade nas Marinhas durante a guerra, limpando os mares das minas submarinas ao longo das costas dos nossos países. Estas minas são bombas de ferro, com grande carga de explosivos, que flutuam à meia água e que foram lançadas pelo inimigo a fim de afundarem os nossos navios; mas os navios caça-minas fazem seu perigoso trabalho com habilidade e com perfeição, retirando tais minas às centenas, salvando deste modo, nossos navios.

Existe, ainda, os marinheiros que formam as equipagens dos navios cargueiros e de passageiros que, aos mihares, ligam todos os recantos do mundo. Nós não os encontramos muitas vezes nas ruas, mas, de tempos em tempos, lemos referências elogiosas nos jornais. Há naufrágios e incêndios no mar, colisões e soçobros, mas em todas estas catástrofes encontramos belos atos de generosidade, bravura e obediência às ordens recebidas, diante do perigo, dos marinheiros.

Ocasionalmente, encontramos nas ruas as fardas brancas ou azuis da nossa Marinha de Guerra usadas por homens fortes e joviais, companheiros que sabem corresponder corretamente a tudo que se lhes pede.

Sua coragem e disciplina são bem conhecidas. Você já pensou na grande dose de bravura necessária a estes homens que trabalham abaixo das cobertas dos navios de guerra em uma batalha naval?

Lá estão eles, cumprindo silenciosamente sua obrigação sob as cobertas de ferro, no depósito de munição, nas máquinas, fechados como ratos em uma ratoeira, enquanto lá em cima, muito acima de suas cabeças, seus irmãos de farda, tem toda a excitação dos canhões que atiram e a vantagem de ver o que se passa.

Cada um no Seu Lugar Cumprindo seu Dever

Uma lembrança. Lord Beresford convidou-me a visitar seu navio; caminhávamos abaixados em estreitos corredores, estávamos lá em baixo, perto da quilha, na parte do navio onde as portas estanques mantêm os homens prisioneiros e impedem sua saída em caso de naufrágio. Disse-me ele: "Aqui trabalham os corajosos, cumprem seus deveres sem que os vejamos, são heróis sem prazeres e sem glória. Sem eles, os navios não andariam e não haveria batalha vencida".

Mas homens deste tipo, são, precisamente, o que desejaríamos que fossem todos os homens do país.

Cumprem continuamente seus deveres, trabalham cada um em seu lugar sem que ninguém os veja, sem que ninguém lhes preste atenção; fazem porque é seu dever, e não esperando encontrar prazer na tarefa, recompensas, popularidade ou glória.

Eu fui muito tempo goleiro da equipe de minha escola. Pois bem, jogando como guardião da meia, eu sentia o que devem sentir estes maquinistas e carvoeiros. Gostaria muito de correr, lidando com a bola, e lançá-la para frente para receber as ovações dos espectadores.

Ao contrário de tudo isto, eu ficava só, imóvel e despercebido entre as balizas.

Quando, porém, o adversário se aproximava, vencida os zagueiros e atirava na meia, então, o sucesso ou a derrota depende somente daquele personagem que, sem ser visto, cumpria o seu dever - o arqueiro.

Lobinhos, não se esqueçam disto. Façam seu dever mesmo que ele não seja agradável, ou mesmo que não seja notado pelos outros.

Agente firme, porque cumprir o dever, cada um no seu lugar, significa estar jogando na equipe, participando do jogo, não para a sua glória pessoal ou para seu divertimento, mas unicamente para que o seu lado vença.

Bravura de Escoteiros

Jack Cornwell - Muitas centenas de nossos irmãos Escoteiros serviram nos navios da Grande Armada e na es

quadra de cruzadores de batalha durante a guerra de 1914 - 1918. Almirantes e oficiais escreveram-me citando provas de disciplina e coragem deles.

Muitos oficiais declararam-me que preferiam os Escoteiros aos que tinham vindo das Escolas de Aprendizes de Marinheiros, porque podia-se ter confiança neles e não era necessário fiscalizá-los quando em serviço. Pode-se ter a certeza que os Escoteiros cumprem seu dever em qualquer circunstância.

A um deles isto custou a vida. Chamava-se - Jack Cornwell. Estava de serviço a bordo do H.M.S. Chester na grande batalha naval ao largo da Jutlândia em Junho de 1916. Pertencia à guarnição de um canhão. Toda a guarnição, exceto dois homens, estava fora de combate, feridos ou mortos.

Outro que não fosse ele, teria fugido ou procurado abrigo, pois não podia manobrar a peça. Apesar de gravemente ferido, permaneceu em seu posto, pois dele poderiam necessitar. Manteve-se firme, apesar das dores, com seus camaradas mortos ou feridos.

Morreu mais tarde em consequência de seus ferimentos, mas cumprir nobremente com seu dever que um Escoteiro mantém-se firme, mesmo que isto lhe custe a vida.

Lobinhos - Um lobinho, apesar de sua idade pode ser um herói.

Aqui estão dois exemplos que encontrei por acaso em um jornal.

Eis uma notícia: "A Alcatéia de Lobinhos vai muito bem. Ela tem em suas fileiras o menino de menos idade da Grã-Bretanha que possui o diploma de eficiência em salvamentos concedido pela Sociedade Real de Salvamento. Muitos Escoteiros também já receberam este diploma.

E aqui está o segundo exemplo: "Os Lobinhos do 99 Grupo de Glasgow tiveram um belo exemplo: um dos seus, Walter Pitkeathly, perdeu a vida salvando seu irmão mais moço. No dia 29 de abril, ele com 10 anos e seu irmãozinho mais moço brincavam em um estaleiro, quando o menor caiu na água. Sem hesitar, Walter saltou em seu socorro, e apesar de conseguir trazer seu irmão à tona e colocá-lo na margem, esgotado pelo esforço, caiu n'água e afogou-se".

Caio Viana Martins - Nas férias escolares de 1938, o Grupo Escoteiro da Escola Afonso Arinos, de Belo Horizonte, organizou uma excursão a São Paulo. No dia 18 de dezembro, às 17

horas, embarcaram no trem 12 Escoteiros e 6 Lobinhos, sob a chefia de 2 Assistentes que eram também Pioneiros.

A viagem correu normalmente até Barbacena e Sítio. O trem seguia para a estação de João Ayres.

De repente, o imprevisto, a colisão terrível entre dois expressos. Eram 2 horas da manhã, escuridão completa.

No carro dos Escoteiros ouve-se os gritos angustiosos chamando pelos Chefes. Um destes, Rubens, tinha sido lançado pela janela, mas levantou-se levemente ferido, correu ao vagão e lançou o "Sempre Alerta". Sem atropelos, em ordem, saem os Escoteiros dos escombros do vagão. Muitos estão feridos. Faltam dois, um Escoteiro e um Lobinho. Nos destroços, são encontrados os corpos mutilados do Escoteiro Gerson Satuf e do Lobinho Élio Marco.

Os corpos, envolvidos em lençóis, são colocados do outro lado do trem, para que não sejam vistos pelo resto do Grupo. A noite escura encobre a terrível cena.

O Chefe Rubens encara a situação de frente: entre seu vagão e a máquina, cinco carros espatifados e mais de cem feridos. Os passageiros que ficaram incólumes estão atemorizados. Há receio de uma explosão da máquina ou incêndio dos escombros. Gritos, gemidos e pedidos de socorro dos feridos. A escuridão impedia qualquer trabalho eficiente.

O Chefe Rubens pede a todos calma e os exorta ao cumprimento do dever. Ele dá o exemplo, com o outro Pio-neiro e dois Escoteiros. Acendem uma fogueira para iluminar o local. Ao clarear o dia os Escoteiros iniciam o trabalho de salvamento, retiram os mortos e feridos, improvisam padiolas e dos cobertores fazem ataduras.

O exemplo dos meninos é seguido pelos passageiros. Estes bravos Escoteiros, quase todos eles feridos, trabalham incessantemente. Quando chega o trem de socorro, ainda auxiliam.

Partem todos para Barbacena sem os seus dois camaradas Élio e Gerson. Não discutem o caso, trabalham e auxiliam.

Cumprem a Promessa e a Lei.

Chegados a Barbacena, o número de feridos é grande, as padiolas são poucas.

Caio Viana Martins desce do caminhão no quar-

tel do 9º Batalhão de Caçadores, transformado em hospital de emergência, dois soldados querem carregá-lo na padiola. Ele olha em redor, verifica o número enorme de feridos que não podem andar, e diz: "Sou Escoteiro e um Escoteiro caminha com suas próprias pernas". Sem auxílio dos enfermeiros, sobe a escada, e no alto, cai por terra. Operado de urgência, verifica-se grande hemorragia interna por lesão do fígado. Quinze horas após, sucumbe, sem um gemido, sem uma queixa.

O Presidente do Grupo, Dr. Floriano de Paula, que tinha chegado com o trem de socorro, reúne a Tropa e diz: "Escoteiros, perdemos dois camaradas e um terceiro acaba de morrer como herói. Coragem!"

As lágrimas correm pela face dos meninos, uma prece é elevada a Deus pelos companheiros. Chegam os pais, mas o Grupo resolve voltar unido, com seu material e seus mortos queridos.

Impossível descrever a cena da chegada em Belo Horizonte; um grupo de meninos volta de uma viagem trágica, trazem seus mortos, seus feridos, todo seu material, suas bandeiras e seus totens dilacerados, nada falta.

Desfilam pela cidade em direção à sede.

A cidade em peso, compungida, em silêncio, abre alas aos meninos heróis.

Nesta jornada trágica, todo o Grupo Escoteiro Afonso Arinos, Chefes, Escoteiros e Lobinhos dão um exemplo notável da honra e da valentia Escoteira.

Caio Viana Martins, que se sacrifica pelos outros, mostra aos Escoteiros do Brasil e a toda a juventude brasileira como se cumpre um juramento de honra: honrou o Escotismo cumprindo a Promessa e a Lei, honrou os mandamentos de Cristo "amando o próximo como a ele mesmo".

A União dos Escoteiros do Brasil resolveu fazê-lo o "Herói Escoteiro Nacional", símbolo da honra e do heroísmo. Há estátuas de Caio Viana Martins em Belo Horizonte, Juiz de Fora, Belém do Pará e Niterói. Nesta última cidade um estádio esportivo ostenta seu nome.

Meditai na história de Caio Viana Martins e dos seus companheiros. Imitai-os.

A Caverna do Lobo

Um dia, a fim de verificar como vivia um lobo, entrei rastejando em sua caverna. Ela era um buraco natural, baixo, sob um rochedo que sobrepairava um talude de terra; a entrada era em parte natural e em parte feita pelos lobos.

O lobo, uma vez em seu interior, estava bem defendido, não só das vistas de quem quer que seja, como também das intempéries e dos outros grandes animais selvagens, pois a entrada era tão baixa que ele mesmo tinha de entrar raspejando.

Não é diferente a caverna do Lobo que Rudyard Kipling descereveu no "O Livro da Jāngal", aquela onde o She re Khan queria pegar Mowgli quando os lobos o tinham livrado de suas unhas.

Os lobos e Mowgli estavam em segurança na caverna, pois a entrada era muito baixa para o Senhor Tigre nela penetrar.

Ele só podia olhá-los, furioso, de fora.

Na caverna por mim inspecionada existia uma pedra na parede do fundo atrás da qual havia uma segunda caverna, menor do que a primeira; parecia ter sido cavada pelos próprios Lobinhos; assim, eles tinham sua pequena casa, feita por eles mesmos.

Isto deve servir de exemplo para os Lobinhos humanos. Você deve saber instalar-se em abrigos secos e confortáveis, quando estiver na floresta ou na planície. É muito mais interessante fazer o seu próprio abrigo do que comprar uma barraca.

Você pode começar a praticar isto no seu quintal ou jardim.

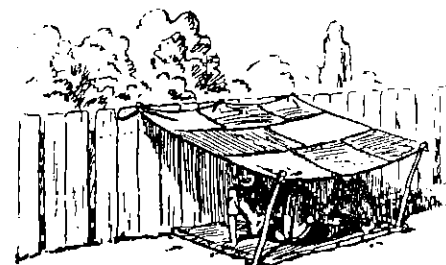
Como Construir uma Toca

O tipo de abrigo depende da espécie de material que você tem para fazê-lo.

Você pode fazer um abrigo ou uma barraca muito simples com vários sacos velhos, unindo-os com costuras de

barbante, até ter um grande quadrado de pano. Fixando as extremidade de um lado, firmemente, numa cerca ou muro e esticando o outro lado em bastões aguentados por algumas estacas, você estará protegido do sol numa esplendida toca e poderá fazer uma porção de jogos dentro dela.

Para ficar mais catita você poderá pintá-la com cores vivas e decorá-la com figuras de lobos e outros animais da floresta desenhadas nos sacos. Mas uma tal barraca não serve para passar a noite porque não protegerá da chuva; mais tarde, quando você chegar à idade de Escoteiro, você acampará muitas vezes e até poderá dispensar a barraca e dormir ao ar livre, pois isto é muito saudável e divertido, nas noites sem chuva.



Eu falei da caverna de um Lobo, como coisa muito confortável, e isto é exatíssimo, - para um lobo - não para um homem.

Algumas vezes, os Pata-tenras cavam cavernas ou aproveitam as que já se acham feitas, mas um verdadeiro Lobinho nunca fará coisa semelhante. Ele sabe que morar em semelhantes locais é perigoso, pois as cavernas são, em geral, úmidas e nocivas para a saúde.

Eu soube que pelo menos um Escoteiro já morreu soterrado quando estava escavando uma caverna em um barranco, porque quando ele menos esperava, ela desmoronou.

Espero que muitos Lobinhos já tenham obtido, na caverna da Alcatéia, um canto especialmente designado para sua Matilha. Se você já possui um cantinho trate de conservá-lo confortável e o mais limpo possível.

Se for permitido, ele pode ser protegido por um biombo ou cortina de saco, pintado com árvore e animais da

da jãngal.

Vocês devem usar a "cabeça" e utilizar o melhor possível o espaço que foi reservado para a sua Matilha. Podem conseguir guardas representando animais da Jãngal, cartões pintados com a cor da Matilha, ou cortar coisas interessantes das revistas ilustradas para embelezar o local.

Existem de fato muitas coisas que, com alguma imaginação, podem fazer com que a caverna da Alcatéia seja, realmente, digna de ser vista, mesmo que você tenha que retirá-las após a reunião e guardá-las.

Peça ao seu Primo para conversar com o Akelã a respeito do que pode ser feito.

NONO BOCADO

Como Tornar-se Grande e Forte - Andar - Respirar pelo Nariz - Unhas - Dentes - Jogo: A Escova de Dentes e os Micróbios - Pés - Crescimento das Plantas - Asseio - Como Acender um Fogo - Acender Fogo ao Ar Livre - Fogo no Matão - Como Salvar uma Pessoa com as Vestes em Fogo.

Como Tornar-se Grande e Forte

Antigamente, em nosso exército, tínhamos um Batalhão de homens de baixa estatura, porque eles não podiam, devido a sua pouca altura, servir nos regimentos comuns. Eram chamados "Garnisês".

A primeira vista, as pessoas eram tentadas a achar graça, vendo-os tão pequenos mas eles logo mostraram-se capazes de combaterem tão bem como os outros. Um homem pequeno pode ter um grande coração e muita audácia e coragem.



Fig. 20 - Um Gurka.

Os nossos Gurkas, os pequenos soldados do exército da Índia, provam o que dissemos. São esplendidos soldados e seu uniforme é tão semelhante ao dos Escoteiros que, se o encontramos e não observamos os detalhes, teremos a impressão de Escoteiros habituados ao ar e ao sol, devido a cor de sua pele.

Um Lobinho, apesar de pequeno, pode, se quiser, tornar-se um rapaz alto e forte, e tudo isto depende de le próprio. Vou explicar algumas coisas que você poderá fazer para ser forte, grande e ter saúde.

A principal coisa é ter o sangue forte e abundante.

O sangue é para o corpo o que o vapor é para a máquina: esta trabalha bem ou mal de acordo com a força do vapor. Mas o seu sangue também é alimento do seu corpo, ele o faz crescer como a água a planta; se esta não damos água em quantidade suficiente, ela fenece e morre.

Como poderei conseguir sangue bom e abundante se ele já existe no interior do meu corpo?

Bem, você deve saber que ele é formado pelos alimentos que você recebe através da boca. Para que o sangue seja bom, necessário se faz que o alimento também o seja; boa saúde origina-se de comer boa carne, vegetais, pão e leite. Deste modo, você terá abundante sangue, porém ele deve ser também bom e saudável, e isto deve ficar única e exclusivamente sob sua responsabilidade, pois ninguém pode fazê-lo por você.

Antes de engulir sua alimentação, você deve mastigá-lo muito bem; da Boca ela vai para o estômago e daí para os intestinos. As partes úteis são absorvidas, passam para o sangue, as partes inúteis são eliminadas pela outra extremidade. Se você deixa estas partes inúteis ficarem em seu intestino muito tempo, mais de um dia, elas começam a envenenar o sangue destruindo portanto o bem que o alimento bom produziu. É necessário, portanto, que você cuide de evacuar os intestinos, regularmente, pelo menos uma vez por dia, eliminando a parte dos alimentos que se torna venenosa. Este é um dos segredos para se passar bem e com boa saúde.

Você pode também fortificar seu sangue introduzindo nele o ar puro. O sangue tem necessidade dele e, para obtê-lo, passa continuamente pelo seus pulmões, procuran-

do apanhar um pouco do ar que você respira pelo nariz. É necessário, portanto, ir em auxílio do sangue tanto quanto for possível, aspirando grande quantidade de ar puro pelo nariz. Não dê ao seu sangue somente este ar confinado de um quarto, mas sim o bom ar puro que se respira em plena natureza.

É necessário expulsar todo o ar dos pulmões e em seguida aspirar pelo nariz toda a quantidade de ar puro que for possível. Você deve fazer isto várias vezes por dia, desde que esteja fora de casa, no campo, nos parques ou no jardim. Isto auxiliará você a crescer e a fortificar-se.

Mas ainda existe outra coisa além da alimentação e do ar puro para fortalecer seu sangue: é o exercício físico. Eu já disse que o sangue é para o corpo o que a água é para a planta. Ele alimenta o corpo e procura atingir as partes do organismo mas se você auxiliá-lo a circular, ele desenvolverá mais depressa e muito melhor as partes exercitadas. É esta a razão porque os corredores e os jogadores de futebol tem as pernas fortes: fazendo-as trabalhar continuamente, o sangue circula melhor e assim se desenvolvem em dimensão e em força. Na Índia, encontram-se algumas vezes indianos que tem seu braço constantemente levantado acima da cabeça. Assim procedem como uma punição de alguma falta cometida para com Deus. Fazem a promessa de manter o braço levantado, sem nunca o utilizar até a morte. Por falta de exercício, o sangue circula mal - a planta é regada insuficientemente - pouco a pouco o braço definha até ficar reduzido a pele e osso e finalmente fica inútil.

Assim, se você quer crescer em tamanho e força, deve exercitar todas as partes do seu corpo.

Respirar Pelo Nariz

Você se lembra o que eu disse a propósito da respiração? É preciso respirar pelo nariz.

Por que não fazê-lo pela boca?

Pelo seguinte: a garganta, que constitui o fundo da boca, é muito delicada, sempre pronta para resfriarse e inflamar-se; se você respirar pela boca, o ar frio atinge a garganta diretamente e provoca um resfriamento, mas se você respirar pelo nariz o ar se aquece no trajeto e ao che-

gar a garganta não a irrita.

Existe ainda outro motivo para respirar pelo nariz.

Há no ar pequeninos germens em suspensão, chamados micróbios. Eles são de tal modo pequenos que é impossível vê-los a olho nu; é necessário um aparelho poderoso, chamado microscópio, que os aumenta centenas ou milhares de vezes, para que se possa vê-los.

Estes pequenos demônios, de aspecto estranho, são muito perigosos; conseguindo penetrar em seu organismo, produzem várias moléstias.

Se você respirar pela boca, terá naturalmente muitas oportunidades de apanhar uma porção deles que ficarão na sua garganta ou passarão aos seus pulmões ou ao seu estômago causando moléstias. No entanto, se você respirar pelo nariz, eles ficarão retidos nos pelos e na secreção da mucosa das fossas nasais, que são preparadas para isso, e daí sairão quando você assoar o nariz.

Ainda mais: se você trabalhar duramente e respirar pela boca, você terá, em pouco tempo, a boca seca e a sensação de sede; isto não acontece se respirar pelo nariz.

Sua boca foi feita para comer, seu nariz para respirar. Por que não empregá-los nos mistêres para que foram feitos?

Os Peles Vermelhas do oeste da América do Norte ensinam as crianças a respirarem pelo nariz amarrando-lhes a boca dia e noite. Isto eles fazem a fim de evitar que ronquem, coisa que acontece às pessoas que dormem de boca aberta.

Roncar, quando se dorme cercado de inimigos alerta, é coisa muito perigosa; eles descobririam facilmente onde está o dorminhoco e não fariam cerimônia em enterrar uma faca entre suas costelas.

As Unhas

Antes das refeições você deve lavar as mãos e nunca você deixará as suas unhas ficarem sujas.

A razão é que aqueles micróbios perigosos que

flutuam no ar, vivem na sujeira e aderem nas mãos bem como nas unhas; por isto é que você deve lavar de vez em quando as mãos principalmente antes das refeições. Tanto as unhas dos dedos das mãos como as dos pés devem ser cortadas, com cuidado, com tesoura própria. Muitas vezes as pessoas sentem dores e são obrigadas a capengarem quando a unha do dedo grande do pé cresce e encrava; isto é causado porque deixaram crescer a unha demasiadamente, até que a pressão do sapato a encravou. Se você cortar as unhas dos pés de modo correto e frequentemente, uma vez por semana ou de 10 em 10 dias, isto não acontecerá. Ela deve ser cortada reta, nunca arredondada, e com uma boa tesoura.

As unhas dos dedos das mãos também devem ser cortadas uma vez por semana mais ou menos e conservadas limpas. Elas podem ser cortadas arredondadas no feitio dos dedos para impedir que os cantos se dilacerem.

Roer as unhas é muito prejudicial.

Os Dentes

Um homem apresentou-se certo dia a um oficial de recrutamento a fim de alistar-se no Exército. O oficial examinou sua robustez, altura, visão e depois examinou sua dentadura - dizendo então: "Você é um homens robusto, mas não posso aceitá-lo porque você tem péssima dentadura."

O homem retirou-se admirado e foi contar aos amigos que agora eles queriam soldados não só para matar os inimigos mas também para comê-los.

A verdade é que um homem não serve para soldado se for incapaz, quando necessário, de mastigar bolacha ou carne dura.

Se não se mastiga convenientemente o que se come, a parte nutritiva dos alimentos não se dissolve no estômago, nem é absorvida pelo sangue, e, como eu já disse, isto é necessário à saúde.

Você deve, portanto, manter em bom estado, sólida e forte sua dentadura. Uma das partes do organismo atacada com muita facilidade pelos micróbios são os dentes. Eles se insinuam entre os dentes, penetram no seu interior e

causam estas terríveis dores chamadas "dores de dente".

O dente muito estragado não pode ser conservado e tem que ser arrancado; sem os dentes não pode haver mastigação conveniente dos alimentos.

Para prevenir tais males, basta limpá-los cuidadosamente e expulsar os micróbios com o auxílio de escova de dentes e água.

A primeira coisa, é ter uma escova própria. Custa barato e encontra-se em qualquer farmácia.

O importante é não deixar de escovar os dentes de manhã e à noite, ao levantar-se e antes de deitar-se, e, ainda, se possível, após cada refeição.

Ataque os micróbios com a escova e água, expulse-os dos interstícios dos dentes e também da parte de trás, interna, e cuide particularmente dos molares, ponto mais difícil de limpeza.

Não existem farmácias no interior da África, entretanto, os nativos tem excelentes dentes. Eles os mantem limpos escovando-os regularmente após cada refeição, com escovas feitas com pequenos pedaços de pau. Arranjam um galho curto e o martelam de tal modo que uma das extremidades fica semelhante a um pincel.

Jogo: A Escova de Dentes e os Micróbios

Os lobinhos em círculo, de mãos dadas e braços estendidos. Um Lobinho no centro do círculo é a escova de dentes; outro do lado de fora é o micróbio. A finalidade deste jogo é a escova de dentes apanhar o micróbio. Todos os Lobinhos deverão impedir a entrada do micróbio no interior do círculo, quer baixando os braços, quer encostando-se uns nos outros. A escova de dentes pode entrar ou sair do círculo livremente.

Os Pés

O seu pé é a parte do organismo que mais sofre, porque está sempre e durante o dia todo, dentro da meia e do sapato. Em consequência disto, eles devem ser lavados com muita frequência.

Você não poderá andar se eles não estiverem em bom estado. Muitas vezes ficam úmidos devido ao suor ou ao uso de meias molhadas. Com isto a pele fica amolecida e qualquer atrito produz bolhas ou feridas.

Isto pode ser evitado se você mudar as meias por outras secas e se secar os pés, deste modo impedindo a maceração da pele. Passar sabão, uma gordura qualquer, ou polvilho, ou talco, antes de calçar as meias, não é mau e é preventivo dos atritos e bolhas.

Bolhas: se aparecem bolhas em seus pés você pode tomar pequenas precauções e tudo entrará nos eixos. Se você não cuidar convenientemente ela se romperá e se transformará numa ferida muito dolorosa. Eis como proceder: use uma agulha flambada, isto é, mantida sobre uma chama por alguns segundos afim de destruir os micróbios que existem na sua superfície; com esta agulha assim preparada fura-se a bolha na parte inferior. Esta espetadela não dói. Em seguida pressiona-se a bolha para esvasiá-la pelo pequeno orifício.

Crescimento das Plantas

Todos gostam, não tenho dúvidas a este respeito, de verem as coisas crescerem, e apreciam mais ainda quando isto acontece por sua intervenção. Você pode fazer isto, quando crescer o seguinte:

- a) Uma batata brota se mergulhada na água, no lodo, na areia ou na terra úmida;
- b) A castanha ou uma semente grande pode desenvolver-se na água, no lodo, areia ou terra úmida;
- c) O grão de mostarda, de alpiste, de milho, de feijão e de ervilha brotam se envolvidos em um pouco de algodão umedecido.

Você deve escolher o que gostará mais de ver nascer e crescer e começar já procedendo como foi dito; cedo verá o resultado, mas estas coisas não crescerão em uma noite.

Asseio

Você não deve jogar papel de balas e outras coisas na rua e no acampamento. Guarde-os no bolso até que você possa lançá-los no depósito de lixo ou no fogo. Tenha orgulho de sua Caverna, e faça com que todos concorram para que ela esteja sempre limpa e arrumada, para que quando, inesperadamente, chegue uma visita, esta possa ver como uma boa Alcatéia tem limpa e arrumada sua Caverna.

Esperamos que tanto os escoteiros como os lobinhos, agora ou quando adultos, nunca procederão deste modo. Lançarão tais coisas em cestas ou depósitos reservados para isto, ou levarão seu lixo para casa.

Jogar detritos nas ruas não são as emporcalhas como também as torna perigosas, porque alguém poderá escorregar em uma casca de banana ou laranja e quebrar uma perna.

Também é perigoso porque cascas de frutas, apodrecendo, concorrem para o desenvolvimento de germes, os quais, espalhando-se no ar e no chão poderão infectar as pessoas. Ouvi há dias de um lobinho que, não tendo podido praticar sua Boa Ação, retirou uma casca de banana de uma cesta, e a colocou no meio da calçada, a fim de que um outro lobinho, que por ali transitasse pudesse fazer a Boa Ação! Que absurdo!"

Os lobinhos que moram no campo nem sempre têm ocasião de encontrar cascas de frutas, papéis, etc. nas estradas, para apanhá-los e praticar a Boa Ação diária, mas poderão fazer um bom e útil trabalho arrancando o cardo, a tasneira e outras ervas daninhas que crescem na beira da estrada. Além disto, arrancando as ervas não só manterão limpas as estradas, como também serão abençoados pelos fazendeiros, porque as sementes de tais ervas são levadas pelos ventos causando prejuízos às lavouras e jardins. O lobinho que destrói, portanto, uma erva daninha evita o desenvolvimento de milhares de outras.

Do que foi dito conclui-se que é um trabalho útil fazer um passeio, pelas estradas, com uma pá, ou mesmo com uma vara, e cortar às centenas, diariamente, tão terríveis inimigos dos que trabalham no campo.

No portão de entrada de um parque público da Escola foi colocado o seguinte cartaz:

Lembre-se por favor, meu caro visitante:

As cascas de banana e os restos do almoço, Papel de chocolate e sobras de laranja, Os cascos de garrafa, os pedaços de pano, Envoltórios de filmes, sacos de papel, Carteiras de cigarros, fósforos usados, Caixas de papelão, muito papel rasgado, Latas e semelhantes, mais papel de estanho, Este lugar estragam para outros amigos, Pois a sujeira e papel, neste lindo lugar, Equivale a bater com o portão no rosto, De outros como você, meu caro visitante.

Como Acender um Fogo

É muito mais interessante acender fogo ao ar livre do que no fogão da cozinha ou na lareira, mas para isto é necessário um pouco mais de habilidade e mais cautela, porque o fogo é uma coisa muito perigosa se você não sabe como controlá-lo. Quando você for escoteiro, aprenderá fazer isto bem.

Preparar e acender fogo de carvão de pedra, carvão vegetal ou lenha, no fogão da cozinha, no fogareiro ou na lareira, dentro da casa, rapidamente, necessita prática, e tal prática deve ser aprendida enquanto você é lobinho.

Para começar é necessário limpar o fogão, fogareiro ou lareira, retirar a cinza, os pedaços de lenha que restam, bem como os carvões velhos.

Muitas pessoas desperdiçam grande quantidade de combustível porque jogam fora todas as escórias do fogo anterior. Deve-se retirar das escórias velhas, e aproveitar, as brasas apagadas e os pedaços de carvão e lenha, porque, além de economizar dinheiro, tal material, com o novo carvão ou lenha, constitui um excelente combustível que ainda dará muito calor. Só jogue fora as cinzas em pó.

Aqui vai um conselho para separar a cinza da parte aproveitável. Use uma peneira grossa, e, se você não tem, uma tela de arame fina qualquer. Jogue com uma pá, sobre ela os detritos do fogo antigo, deixe a cinza passar por ela e ir para a lata do lixo e leve o material aproveitável que ficou sobre ela para usar no fogão.

Prepare cuidadosamente o fogo de maneira certa, porque se você não o preparar convenientemente, ele não acenderá, e você terá de recomeçar.

Os principiantes metem geralmente muito papel, pouca lenha e excesso de carvão. O que é necessário é colocar um pouco de cada coisa, pouco carvão sobretudo, pois o seu peso abafa o fogo.

Rasgue umas folhas de jornal velho em tiras e amasse em bolas frouxas ou enrole as tiras em longas e frouxas torcidas e coloque tudo isto em baixo, junto da grelha. Mas você não deve usar muito papel. Por cima, delicadamente, coloque gravetos secos finos (lenha branca é a melhor) arrumadas com cuidado mas bem firmes (como, se você estivesse colocando tijolos para fazer um muro), porque se eles não estiverem bem arrumados, quando você colocar o carvão ou a lenha tudo desmoronará, não deixando espaço para o ar circular. Arrumados os gravetos, comece a arrumar os pedaços de carvão ou lenha mais grossa com os dedos cuidadosamente. Você não deve jogá-los com a pá porque assim desmoronaria seu fogo. Naturalmente, você começará com pequenos pedaços. Quando tudo estiver bem arrumado, com um fósforo só, acenda os papéis colocados em baixo. Espere e cuide do fogo até que ele esteja bem pegado, o carvão ou a lenha ardendo. Não vá embora cedo demais na esperança de que tudo irá bem. Quando o carvão ou a lenha estiverem queimando bem, você poderá, com a pá, colocar mais carvão ou lenha e só agora os restos aproveitáveis do antigo fogo. É possível que você as vezes tenha que fazer um fogo com lenha úmida, ou madeira dura, que custe a pegar; talvez o carvão vegetal ou carvão de pedra (coque) seja de má qualidade e o fogão, fogareiro ou lareira sejam mal feitos, difíceis de lidar. Isto é um pouco mais difícil, mas um Lobinho não se deixa vencer. Aqui vão alguns conselhos. Separe um pedaço de lenha mais seca. Corte em aparas ou fitas finas como faz um Escoteiro quando tem de acender fogo no campo. Comece com um fogo pequeno, com papel, as fitas ou aparas e uns poucos gravetos; assim é certo que acende e então pode ir colocando aos poucos mais lenha e carvão. Um coto de vela ajuda naturalmente, mas eu não acredito que um lobinho lance mão de tal processo: é um desperdício inútil e deixa um cheiro horrível! Um bom conselho é aproveitar os papéis impermeáveis, cheios de gordura, como os que vem envolvendo a banha,

a manteiga ou a margarina, pois queiman com uma boa chama e, portanto, vale a pena guardá-los; o papel velho, sobre o qual estava a lata de querosene ou gasolina também é bom para iniciar o fogo, mas é preciso muito cuidado, pois queima instantaneamente, e isto é um perigo. Nunca jogue álcool, querosene ou gasolina no fogo já iniciado.

Acender Fogo ao Ar Livre

Depois de você obter permissão para acender um fogo no local, primeiro deve verificar se o lugar para acender o fogo é seguro, não permite que o fogo venha a alastrar-se pelo campo a provocar qualquer dano e, portanto, não oferece perigo de incêndio.

Aquelã escolherá o lugar, até que você seja escoteiro e tenha aprendido todas as artes do mateiro.

É necessário saber que se deve começar com um foguinho feito com pequenos gravetos de pau, cortados como palitos ou fitas, tirados de madeira seca, recolhida pelos arredores. Para iniciá-lo pode-se ajudar com um pouco de palha ou pedaços de papel formando a escova e por cima dela colocar lascas ou gravetos finos, em forma de pirâmide, aumentando gradativamente de grossura. Quando o fogo estiver bem pegado comece a colocar achas finas e depois achas ou troncos maiores. Um bom fogo para cozinhar é aquele em que se consegue um monte de brasas vivas e para conseguir isto deve-se fazê-lo com boas achas de lenha dura, fogo radiado ou em forma de estrela, convergindo para o centro. O fogo disposto desta forma não se espalha, e à medida que o tição se consome é só empurrá-lo para o centro. Tem a vantagem de produzir pouca chama, quase nenhuma fumaça, e, portanto, este fogo não trairá sua presença ao inimigo e cozinhará sua comida.

Fogo no Mato

Todos os escoteiros sabem como é importante apagar completamente o fogo que acenderam para cozinhar, ou para outro mistério qualquer, antes de abandonar o local, jogan

do água sobre as brasas e os tições ardentes para que não fique nem uma brasinha ou fagulha capaz de reiniciar o fogo na grama em redor. O perigo é ainda maior no verão, quando a grama está seca, e, quando o capim seco pega fogo, você nunca sabe onde ele vai apagar. Velhos mateiros tem o cuidado, antes de acenderem o fogo, de cortarem o capim em volta do local, ou então queimarem, com cuidado, o capim, pedaço por pedaço, e somente depois disto feito é que acendem o fogo, certos de que não se espalharão pelo campo em torno.



Fig. 21 - A sotavento do rochedo é o lugar mais confortável.

Também, quando acabam de cozinhar sua comida, os velhos acampantes tem muito cuidado em desarmar o fogo, se parar as achas e brasas, calçá-las com os pés e lançar água em cima, e só ficam tranquilos quando nenhuma fagulha pode começar um novo fogo.

Incêndio no capim ou na floresta nunca são provocados por verdadeiros Escoteiros, mas somente pelos ignorantes, e pelos descuidados Pata-tenras.

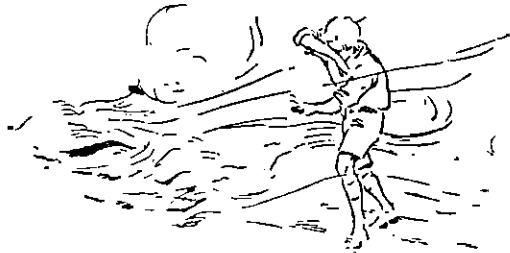


Fig. 22 - Mas... a sotavento do fogo, a coisa é outra.

Um incêndio na floresta alastra-se com uma rapidez incrível. Em poucos minutos espalha-se de tal modo que é impossível a um homem dominá-lo. Então ele propaga-se em grande extensão queimando bosques, devorando na sua passagem, fazendas e animais, e algumas vezes aldeias e vilas.

Eis porque os verdadeiros Mateiros são prudentes ao fazerem fogo.

Esta prudência é um hábito adquirido e de tal modo enraizado em seu cérebro, que mesmo ao queimar o lixo no quintal, tomam mil e uma precauções e após a queima extinguem-no completamente. Você deve lembrar-se que a terra ou a areia valem tanto como a água para apagar o fogo. Os Pata-tenras ao quererem apagar o fogo a golpes de saco ou de galhos - que é o meio certo de fazê-lo - colocam-se erradamente a sotavento do fogo. Você sabe o que isto significa?

Barlavento é o lugar de onde vem o vento, de onde o vento está soprando; sotavento é o lugar oposto, para onde vai o vento. Sotavento de uma casa de uma pedra é o lugar indicado para se abrigar quando sopra um vento frio, ou chuva com vento. Mas, em se tratando de fogo, é aquele que você não deve procurar, pois nesta direção é que se dirigem as fagulhas, a fumaça e a chama. Mas é isto o que fazem os Pata-tenras quando querem apagar o fogo. Soube que um rapaz queimou-se gravemente por ter assim procedido.

Como Salvar uma Pessoa com as Vestes em Fogo

Se você ver uma pessoa incendiando-se, lembre-se que a primeira coisa a fazer é cobri-la rapidamente com um casaco, com um tapete, ou com um cobertor, bem em contacto com o corpo. O fogo não pode continuar se não existe ar; quanto mais ar ou vento, mais ele aumenta.

Se uma pessoa incendiou a roupa e põe-se a correr, o fogo aumenta. Deite-a no chão e enrole-a bem apertadamente com a manta, casaco, tapete, etc. o fogo abafado extingue-se. E depois você deve procurar por socorro.

DÉCIMO BOCADO

Tricotar e tecer - Acantonamento de Alcatéia
 - Conforto no Acampamento - Como Fazer a sua Cama - Como Ar-
 rumar sua Mochila - No Acampamento - Coisas a Lembrar - Dor
 de Barriga de Acampamento - Observação da Natureza - Progre-
 dindo.

Tricotar e Tecer

Uma das coisas que os lobinhos devem saber fa-
 zer, é tricotar. Não é difícil de aprender e é um recurso pa-
 ra fazer uma porção de coisas para si e para os outros.

A utilidade disto será verificada se mais tar-
 de você for obrigado a viver isolado em regiões remotas e sel-
 vagens como pioneiro ou explorador.

Nas expedições árticas os homens de Shackleton
 eram capazes de tricotar suas meias e luvas de lã. Eu conheci
 muitos viajantes, caçadores e soldados, principalmente na Es-
 cócia, que sabiam tricotar suas meias.

Tecer e fazer trançagem são também conhecimen-
 tos muito úteis. Quando eu viajei em Cachimir, fui obrigado a
 subir encostas tão íngremes e escorregadias que era impossí-
 vel fazê-lo com as botinas inglesas. Fui obrigado a calçar os
 sapatos usados pelos nativos, chamados, "chaplis", que eram
 feitos com um tecido de capim.

Eram confortáveis e aderiam de tal ao solo que
 permitiam subir e descer as íngremes encostas com toda segu-
 rança e eu acho que, se tentasse, subiria sem hesitação pelas
 paredes e atravessaria o teto como as moscas. Infelizmente não
 experimentei.

Mas, como você imagina, os sapatos feitos com
 capim não duravam muito. Necessitava de um par cada dois ou
 três dias.

Era portanto necessário que eu os fabricasse
 para meu próprio uso, por isto eu usava uma espécie de corda
 de capim enrolada no pescoço e ia entrelaçando meus sapatos
 enquanto caminhava meu dia de marcha.

Também me foi útil saber fabricar cestas. Nos
 locais desertos não se pode comprar cestas e malas de mão, e
 no entanto temos necessidade de alguma coisa para transportar
 a comida, as frutas e vegetais silvestres, bem como a caça. Os
 cipós, ramos verdes e juncos não faltam na mata. É necessário
 saber escolher e é só tecer, trançar e fabricar cestas. É fá-
 cil de aprender, e fabricar cestas é uma agradável ocupação
 do tempo.

Nos países civilizados tais coisas podem ser
 vendidas, e isto trará dinheiro para você, para os seus pais
 ou para a Alcatéia.

Acantonamento de Alcatéia

Os lobinhos ficam muito felizes quando vão pa-
 ra fora com Akelã e outros Velhos Lobos, nos dias feriados ou
 nas férias da Alcatéia. Estes curtos Acantonamentos são muito
 parecidos com os acampamentos, sendo a principal diferença que
 em vez de dormir numa barraca você dormirá numa sede de Grupo
 Escoteiro, numa escola ou em outros prédios adaptáveis. Isto
 não quer dizer que você ficará dentro de casa, exceto à noite,
 porque sem dúvida você deseja estar ao ar livre tanto quan-
 to possível. Você terá que fazer os mesmos preparativos para
 um acantonamento de Alcatéia que teria de fazer para um acam-
 pamento de lobinhos e como qualquer desses detalhes se apli-
 cam igualmente aos dois vou começar falando diretamente sobre
 acampamento de lobinhos.

Conforto no Campo

Todos os escoteiros tem como objetivo tornar-se ótimos acampadores, porque você não pode ser um mateiro ou um pioneiro se não souber cuidar de si, ao ar livre quaisquer que sejam as condições do tempo. Vocês, Lobinhos, terão que deixar o verdadeiro acampamento para quando se tornarem escoteiros, e que prazer sentirão em ficar esperando por ele.

Possivelmente, se forem bons lobinhos, Akelá arranjará as coisas e poderá levar alguns para acampar no céu. Antes de ir para o campo você terá de aprender uma porção de coisas que deve saber a fim de poder acampar confortavelmente. Ouve-se falar na rude vida do campo. É verdade, mas isto é história para um Pata-tenra. Estes poderão achá-lo rude e sem conforto, porque quando vão pela primeira vez acampar, metem a barraca sobre um belo e macio capim, em uma depressão do terreno, e à noite vem a chuva e a inundação os expulsa do seu belo local.

O Pata-tenra provavelmente esticará o mais que puder, os estais de sua barraca; durante a noite o orvalho, ou uma provável chuva, encolhendo os cabos, os esticará ainda mais, e em consequência os espeques serão quase arrancados do chão; uma brisinha qualquer sopra, os espeques saem, lá se vai a barraca do inexperiente.

Existe uma enorme quantidade de coisas e de ocorrências que fazem sofrer um pobre pata-tenra em um acampamento. Mas para um Velho Escoteiro não existe nada de ruim ou de rude; ele sabe como tornar sua vida no campo perfeitamente confortável.

Um lobinho sabe que seu acampamento deve ser instalado em um lugar seco e ligeiramente elevado, protegido dos ventos mais frios ou mais fortes habituais na região; que o melhor local para o acampamento da Alcatéia é o que tem próximo um celeiro ou uma cabana, onde os lobinhos poderão cantar canções ou jogar à vontade, obrigando-se em caso de mau tempo.

Um lobinho sabe também que para ter um excelente acampamento deve preparar-se com alguma antecedência, arrumando o necessário, preparando a mochila, e não deixar tu

do para a barafunda do último minuto.

Como começar esta preparação com antecedência. Economizando dinheiro? Naturalmente. Se vocês estão se preparando para acampar, devem organizar um "Banco de Acampamento" e cada lobinho depositar algo nele. Não faz mal que a quantia depositada seja pequena, desde que você esteja se esforçando para ajudar seus pais; o dinheiro deve ser ganho por seu trabalho, ou sair das suas economias; assim você estará procurando pagar pelos seus prazeres - e acampar é um prazer, não é?

Esta economia é uma das partes da preparação para o acampamento, porém, você também deve aprender algumas das coisas que terá que fazer no acampamento.

Como Fazer uma Cama

O melhor é ter um "saco de dormir".

Mas se você não tem, é muito importante saber fazer a cama, pois são assim, durante a noite e pela manhã, você estará coberto. Primeiro, coloque a sua lona de chão, ou seu oleado ou jornais no chão. Sobre ele ponha o colchão de palha - um grande saco de pano que você, ao chegar no campo, encheu de palha, ou de folhas secas, ou de capim. Um cobertor

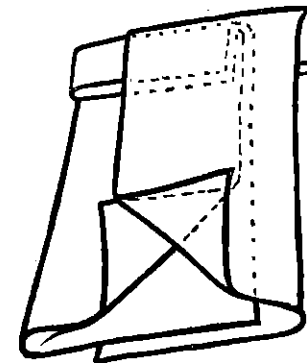


Fig. 23 - Arrumando os cobertores, como foi descrito, você ficará tão aquecido como uma torrada na torradeira e o frio e a umidade fugirão de você.

será dobrado ao meio, ao comprido; o outro também será dobrado do mesmo modo; meta o lado aberto de um dentro do outro, deste modo você terá duas folhas de cobertor sobre-postas em baixo e duas em cima; nos pés, eles serão dobrados e presos por alfinetes. Se você olhar o desenho cuidadosamente verá que assim terá um saco e será impossível ficar descoberto; seus dedos não ficarão gelados tendo sob você duas folhas de cobertor mais, um colchão de palha habilmente cheio e mais o plástico, jornais ou lona sobre o chão.

Você estará bem quentinho, e mais que qual - quer Pata-tenra que imagina se aquecer pondo coisas sobre si e deixando que toda a umidade do solo e sua evaporação o faça ficar congelado.

Como Arrumar sua Mochila

É uma boa idéia praticar a arrumação da mochila em casa antes que chegue o dia em que vai ter realmente de empacotar suas coisas. Você poderá descobrir que precisa de uma mochila e é bom saber disso em tempo de comprar ou pedir emprestada.

Para começar, é conveniente fazer uma lista do que você pensa ser o necessário, mesmo que você tenha uma lista dada pelo chefe de Lobinhos para guiá-lo.

Faça da sua cama um mostruário de loja e ponha nela todas as coisas que for tirando das gavetas e do armário.

A lista das coisas que estarão sobre sua cama será mais ou menos o seguinte:

Dois cobertores - de lã são melhores que os macios; ou um bom Saco de Dormir.

Pijama ou camisa de lã, para dormir.

Um par de sapatos de tenis, para os jogos.

Uma roupa comum usada, calção curto e camisa para jogos e trabalhos.

Uma muda de roupa de baixo e um par de meias de reserva.

Um par de sapatos ou botinas de reserva.

Alguns lenços.

Uma pelerine ou capa de chuva.

Uma sueter ou pulover para vestir sobre o uniforme nas tardes frias, ou sob a capa, nos dias chuvosos.

Uma toalha, um sabonete, escova de dentes, pasta dentrificia, pente, escova para cabelos.

Calção de banho ou maiô.

Um caderno de notas para anotar as despesas; papel e envelope, caso queira escrever para casa, para que saibam como você vai passando; e um lápis ou caneta esferográfica.

É conveniente você ficar informado que no campo a fome é canina, portanto, você deve levar um prato (ou dois) uma caneca, e um talher - garfo, faca e colher. Prato e caneca de ferro esmaltado ou alumínio são melhores, pois não quebram se um idiota qualquer sentar-se em cima. Se a Alcatéia não possuir um plástico ou uma lona de chão e vocês estiverem acampando em barracas, você deve levar o seu - e verifique se é de boa qualidade. Você deve convencer o seu Primo a levar um espelho para a Matilha para que você possa repartir o cabelo sem que a risca pareça um relâmpago em ziguezague.

Nesta altura a cama estará cheia e você terá a impressão de que este "mundo" de coisas não caberá em sua mochila.

Vamos com calma.

Alguns meninos colocam sua capa para chuva em primeiro lugar no fundo da mochila e ficam loucos se chove e são obrigados a retirar todas as suas coisas para encontrá-las. Comece pelos sapatos de ginástica e calção de banho, depois a roupa sobressalente, o pijama e cobertores. Alguma coisa quebrável meta no meio delas. O melhor é você ter um saquinho de matéria plástica para o sabonete. Não coloque nunca ele dentro da caneca; é cômodo, mas depois a água ou chá terão um gosto esquisito! Em cima de tudo meta a lona ou plástico do chão e (se tiver lugar) sua capa para chuva ou pelerine e logo abaixo toalha e o material para se lavar.

Não se esqueça de marcar suas coisas assim você saberá se elas são suas ou não.

Nos climas muito quentes alguma coisa desta lista pode ser modificada, substituindo a lã por outros de tecido. Mas não se esqueça que há noites frias e dias de chuva, e o local em que você vai acampar talvez tenha um clima dife-

rente do lugar em que você mora.

No Acampamento

Agora que sua mochila está arrumada e tudo em ordem, vamos partir, não é? Escreva seu nome e o lugar em que você vai acampar em uma etiqueta e amarre-a na sua mochila. Arranje alguém para ajudar você a carregar sua bagagem para a Estação ou para o lugar de reunião marcado por Akelá.

Se você for de trem ou ônibus não se incline para fora das portas, nem tão pouco fique debruçado nas janelas com a cabeça para fora, pois outro veículo, passando poderá decapitá-lo.

Quando você estiver no acampamento, lembre-se que você está ali para se divertir, para passar uma esplêndida temporada, logo você não deve nunca esquecer o método patenteado dos lobinhos para se tornarem felizes: auxiliar os outros e principalmente o Akelá.

Você deve fazer o que determinaram e não se comporte como um Bandarlog.

Deixe as coisas em paz dentro da mochila até saber onde você irá dormir; quando designado o seu lugar, então, à vontade, desarrume a mochila e prepare sua cama.

Quando você for avisado de que chegou a hora de dormir, feche seus olhos e faça o melhor possível para dormir. Não passe pela sua cabeça a idéia de manter todos acordados, e de convidar os outros para uma dança escocesa, ou de desafiar o seu vizinho para um combate de travesseiros. Se você custar a dormir, ou se você acordar no meio da noite, ou antes da hora de levantar, imagine que você perdeu a língua e não pode, portanto, dar um pio, e fique assim até que toque a alvorada.

Vamos ver, mais ou menos, como você irá passar o dia.

7:00 - Alvorada - Dobre sua cama a fim de evitar que alguém passeie por cima dela. Quando você fizer a toaleta matinal faça-a bem. Jogue a água servida no lugar indicado. Estenda sua toalha na corda para secar.

Vista roupa de campo pela manhã e calce o sapato de tenis sem meias, pois o capim deve estar muito molhado.

8:00 - O pequeno desjejum ou café

8:45 - Trabalhos de acampamento. Após o pequeno desjejum cada Lobinho e cada Matilha terá algo a fazer, como seja: arrumar e limpar sua barraca, ou a cabana; verificar se não tem pedaços de papel espalhado por toda parte ou lixo amontoado nos cantos. Cada Lobinho estenderá suas cobertas nas cordas ou cercas para arejar.

Ponha a lona ou plástico do chão fora da barraca com seu material bem arrumado sobre ele. Conservando os sapatos de tenis sem meias uniformize-se de modo impecável acima dos joelhos. É nesta ocasião que cada um após a inspeção, recebe o "Tudo perfeito" ou o "Muito bom" do seu Chefe.

10:00 - Inspeção geral, de você, de sua mochila e de todo o acampamento.

10:15 - Orações, hasteamento da Bandeira e o Grande-Uivo.

10:30 - Jogos de acampamentos e outras atividades matinais.

12:00 - Banho (talvez, quando há local para isto).

13:00 - Almoço, lavagem dos pratos e talheres. Cada Lobinho lavará seu material com auxílio de um esfregão, uma bacia de água quente com sabão dissolvido e um pano seco.

13:45 - Repouso. Não deve ser permitido aos lobinhos movimentarem-se. Quando muito poderão ir à Cantina ou ao Banco do Acampamento. Um Velho Lobo lerá um livro interessante ou qualquer coisa neste gênero.

14:45 - Jogos, excursões ou explicações.

17:00 - Merenda. Chá ou café com sanduíches. De novo lavagem do material usado.

17:30 - Jogos de acampamento ou tempo livre.

18:00 - Arriar a Bandeira.

19:15 - Jantar e lavagem de material.

21:00 - Fogo de Conselho ou Lamparada.

22:30 - Lavar-se e estar pronto para dormir.

23:00 - Deitar-se e... silêncio.

Coisas a Lembrar

O mais importante é o riso do lobinho. Não resmungar se o mingou ou arroz queimou, ou se outro compa - nheiro sentou-se sobre o pão com geléia.

Antes de partir e enquanto durar o acampamento você deve dizer: "Eu devo fazer o melhor possível para que este seja o melhor e o mais divertido acampamento PARA OS OU TROS LOBINHOS".

Quando partir, não deixe atrás de si NADA exceto os seus agradecimentos e um bom nome, isto é, que os moradores do local e os proprietários do terreno guardem deste acampamento e dos Lobinhos uma agradável lembrança.

Lembre-se que as árvores são seres vivos, e você não acharia agradável que lhe arrancassem um braço ou uma perna! Você deve ser mais cuidadoso ainda com as árvores frutíferas. Mesmo que existam frutas pelo chão, elas não pertencem a você e será uma ocasião propícia para uma boa ação: juntá-las e entregá-las ao dono do pomar. Você só deve ir caçar lenha acompanhado por alguém mais velho e com mais experiência, assim você terá certeza de só recolher o que for permitido.

O capim, quando crescido, provavelmente vai ser cortado para alimentação dos animais como forragem ou fe-no. Em pé é fácil de ser foçado ou cortado pela máquina colhedeira, mas se for pisado por todos os lados e ficar caído e quebrado, é impossível ser cortado.

Deixe as porteiras e os portões tal como estavam (fechados ou abertos) antes da Alcatéia passar; você não deve esquecer que eles tem uma tendência desagradável: a de se quebrarem quando nós trepamos ou deles fazemos balanço.

Deixe os cavalos, porcos, vacas e todos os animais em paz. Não, eu não tenho medo de que eles façam mal a você, mas sim que você faça mal a eles.

Reconhece-se um mau acampamento pelos papéis, detritos e outras coisas deixadas no terreno ou arredores. Quando você ver qualquer lixo ou sujeira no chão do acampamento, você não deve esperar que o "Zé" o apanhe! Você deve fazê-lo imediata

fazê-lo imediatamente e espontaneamente.



Fig. 24 - Akelã conta estória no Fogo de Conselho.

Dor de Barriga

"Que espécie de tortas você gosta?" perguntou um senhor idoso a um menino.

"Oh! eu gosto de torta de ameixas, torta de erva doce, torta de passas, torta de groselhas, torta de gengibre, torta de limão, torta...".

"Chega, já é demais!" gritou o senhor, "Se você continuar desse jeito vai acabar com uma torta que você não gosta - a tortura de dores de barriga.

Porém, mesmo sem comer esta enorme quantidade de doces, você poderá ter esta dolorosa experiência, principalmente quando você está num acampamento, a menos que tenha um pouco de cuidado.

Assim, se você quer passar uma boa temporada no acampamento, e não ter de ser mandado de volta, doente, para casa depois dos primeiros dias, lembre-se destes conselhos e procure cumprí-los.

Frutas - Não coma frutas em quantidade exagerada. Um pouco de frutas constitui um excelente alimento inclusive se forem cozidas ou assadas. Mas, as frutas verdes ou passadas são capazes de dar cólicas.

Água - Pode ser perigosa; se não é de boa fonte deve ser fervida ou filtrada. Desconfie dos lípidos regatos, pois algumas vezes recebem despejos de granjas distantes. A límpidez é enganadora, pois pode conter violentos venenos ou germes perigosos.

Lavar-se - lave as mãos antes de cada refeição. Os dedos e especialmente as unhas sujam-se facilmente, e sem que você se aperceba, a poeira ou sujeira aí acumulada poderá conter micróbios causadores de doenças.

Moscas - Você deve fazer o que for possível para não ter moscas no acampamento. Elas gostam de pousar em todas as imundícies e depois vem e pousam na sua comida e trazendo micróbios e venenos nos pés. Lembre-se que uma só mosca poderá transportar uma quantidade de micróbios, suficiente para matar um homem. As moscas não se desenvolvem nos lugares onde impera a limpeza. Não deixe detritos no seu acampamento, varra e queime as imundícies, e deste modo você não dará chance às moscas.

Não coloque o pote de geléia aberto, à disposição das moscas e outros insetos. Assim eles virão em maior número. Tudo que for doce deve estar coberto e bem guardado.

Latrinas - Seja cuidadoso. Os intestinos devem ser desembaraçados uma vez por dia. Se isto não acontecer, procure Akelá e tome algum remédio. Os Lobinhos que acampam devem ter idade e tamanho para cuidar de si mesmo desta maneira.

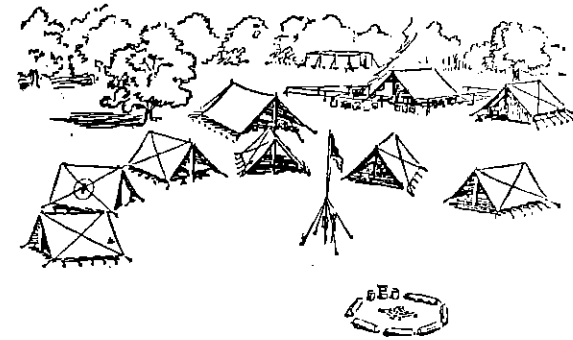
Fricção no Corpo - Quando estive no país dos Zulus não existia água nas proximidades do nosso acampamento em que pudessemos tomar banho. No entanto o banho é necessário para a higiene pessoal e para conservar a saúde. Por isso nós nos acostumamos a levantar muito cedo, enquanto o capim alto estava molhado pelo orvalho e rolávamos nele. Com isto molhávamos o nosso corpo todo, e então, após uma fricção com uma toalha grossa, ficávamos limpos e revigorados como se tivéssemos tomado um banho. Você pode ter sempre, onde quer que esteja, água suficiente para umedecer uma toalha e com ela

fazer uma fricção em todo o corpo. Isto faz muito bem. Nunca deixe de fazê-lo uma vez por dia, pelo menos.

Roupa seca - Muitos Pata-tenras resfriam-se nos acampamentos, porém um escoteiro só fica gripado quando é obrigado a passar uma noite em uma casa mal ventilada.

Quando nos resfriamos no campo não é devido estarmos ao ar livre, mas por ficarmos com a roupa molhada no corpo e ela nos resfriar.

Repare nos velhos acampadores; eles tem a máxima precaução de mudar logo de roupas quando molhadas.



Na África Ocidental todos adoeciam, mas eu nunca tive sequer uma febre. Eu tinha sempre duas camisas, uma vestida, e outra que trazia estendida nas costas e presa ao pescoço pelas mangas amarradas. Esta secava enquanto a outra molhava-se no meu corpo. Suávamos muito marchando pelo calor infernal reinante.

Cada vez que fazíamos um alto, mesmo por poucos minutos, eu mudava a camisa molhada pela seca. Deste modo eu nunca parei com a camisa secando no corpo, apanhando vento e resfriados. O resultado é que eu estava sempre bem e pronto no serviço, quando outros adoeciam e alguns morriam.

Já falei também que você não deve usar meias com o sapato de tenis pela manhã com o capim úmido pelo orvalho. As meias úmidas também são perigosas.

Observação da Natureza

Se você está acostumado a andar com seus olhos bem abertos, tal como eu imagino, não achará esta atividade muito difícil: Você tem uma grande variedade de escolhas. Entre os animais você pode escolher pássaros como o pardal, o bentevi, a pomba rola, o canário da terra, etc; insetos como formigas, aranhas, bezouros, joaninhas, etc; pode preferir rãs e sapos, ou lagartixas; se mora perto do mar pode pensar na estrela do mar, no outro, e em centenas de peixes; ainda é possível também escolher entre os animais de um jardim zoológico ou os animais de uma fazenda.

A lista de possíveis vegetais também é grande: Coqueiro, Bananeira, Mangueira, Umbú, Cafeeiro, Caba, Jequetiba, Ipê, etc. É claro que também pode reconhecer o capim melado, o trevo e a espada de S. Jorge ou a roseira, o craveiro e o jasmineiro.

Pode ser que a primeira vista pareça mais difícil o reconhecimento dos minerais, mas, pensando bem, eles estão à vista em toda a parte: granito, minério de ferro, mica ou malacacheta, argila, cristal de rocha, mármore, petróleo, galena, etc.

Progredindo

"Qual cipó que o arvoredado circunda,
Tudo em torno é a Lei que norteja.
Quem dá força à Alcatéia é o lobo
E a força do Lobo é a Alcatéia."

Rudyard Kipling

Podemos parodiar: Quem dá força à Alcateia é a Tropa e a força da tropa é a Alcatéia.

Agora vem a história de "Os meninos que eram muito jovens mas queriam pertencer à Fraternidade".

... e o Escriba tomando a pena escreveu: "A grande fraternidade Escoteira iniciou-se em 1908 e cresceu como nenhum outro grande jogo para rapazes antes havia crescido. Apareceram tropas ao Norte e ao Sul, a Leste e a Oeste, e todos os Escoteiros que a elas pertenciam diziam a seus pais, tios, irmãos e primos: "Sim! esta é a coisa melhor que já fiz".

Alguns anos se passaram, e os Chefes Escoteiros notaram que muitos meninos menores se reuniam às portas das sedes escoteiras, olhavam com inveja o que lá se passava. Esses meninos disseram aos Chefes: "Permita-nos também ser Escoteiros".

- "Não, vocês ainda são muito jovens. Vão embora e esperem mais algum tempo".

Mas os pequeninos não iam embora, de modo que os Chefes procuraram o Fundador e Chefe de todos os Escoteiros, contaram e concluíram dizendo: "Eis a realidade. Que de vemos fazer?" e o Escoteiro-Chefe respondeu "Deixem que eles se preparem para serem Escoteiros. Façam deles Lobinhos, ponham-nos agrupados em Alcatéias.

E os Chefes voltaram para suas sedes e deram a resposta aos pequeninos que queriam participar, e eles responderam unísonos: "Sim, aceitamos! Ficaremos na Alcatéia até que tenhamos idade de sermos Escoteiros".

Anos se passaram e tudo marchou a contento. Então o Escoteiro-Chefe, os Chefes de Escoteiros e os Chefes de Lobinhos disseram: "Agora vocês podem ser verdadeiros Escoteiros". Mas muitos destes rapazes, esquecendo as razões pelas quais eles foram lobinhos, começaram a arranjar desculpas, e disseram..."

... Sim isto é verdade. Lobinhos" E vocês sabem o que é que eles dizem:

Que são muito felizes na Alcatéia e não desejam deixá-la.

Que não desejam renunciar a todas as suas insignias e distintivos e tornarem-se membros menos importantes da Tropa.

Que ser Escoteiro não é tão interessante.

Que não conhecem o Chefe Escoteiro e que todos os seus amigos estão na Alcatéia, etc., etc.

Eles só olham o reverso do quadro - as possibilidades de aborrecimento e desapontamentos. Eles não dão uma olhada ao lado mais importante, pois se o fizessem compreenderiam que o Escotismo é uma grande e bela aventura; que um Lobinho realmente não deixa a sua Alcatêia, pois ela é uma parte do Grupo Escoteiro e ele poderá fazer mais pela Alcatêia sendo Escoteiro do que poderia fazer enquanto Lobinho, porque os Escoteiros irão julgar a Alcatêia pela conduta daqueles que foram lobinhos.

Os Cavaleiros antigos corriam ao perigo e lutavam pelo bom renome de seu Patrono, de sua Pátria e de sua Dama.

Os Lobinhos de hoje devem entrar na Tropa pelo nome de sua Alcatêia.

Quanto mais perigos e dificuldades eles prevejam, mais devem impertigar, cobrar coragem e marchar para a frente. Se alguém contasse a história de um homem que foi encarregado de uma difícil missão, e que não a cumpriu porque era feliz em sua casa. Você teria uma péssima impressão deste homem, não é verdade?

Os Cavaleiros corriam ao perigo com a certeza de que o encontrariam - porém, se você olhar "sujeitos" que passaram antes de você para a Tropa, tem eles por acaso de infelizes ou de semi-mortos? Acho que não! Pois bem, faça uma tentativa e veja o que acontece. O medo é maior se você tremer com antecedência. Tome a firme resolução de manter-se fiel a seu Grupo, pois você é um membro dele, mesmo como Lobinho, como você já sabe. Desde que você foi inscrito como Pata-tenra passou a pertencer à Grande Fraternidade Escoteira. Não vá falhar agora quando ela pede para você progredir. Ajude-a a tornar uma realidade as palavras que estão encimadas do este Bocado - "a força da Tropa é a Alcatêia".

Naturalmente eu não estou dizendo que a Tropa seja igual a Alcatêia. Não é o caso.

Na Alcatêia você está em uma espécie de jãngal para crianças, na Tropa você terá de pensar por si mesmo e marchar com seus próprios pés. Deverá "por si mesmo" renunciar de seguir uma multidão, se não está convencido que esta multidão executa um trabalho Escoteiro; deverá "por si mesmo",

decidir não abandonar uma coisa só porque é fatigante e aborrecido. Você terá necessidade de verdadeira coragem e firmeza.

"Honra todos os homens; teme a Deus; honra e ama sua Pátria e seus patrícios", este era o código dos Cavaleiros. Vista seu uniforme de Escoteiro (seu Chefe e seu Monitor ajudá-lo-ão a colocar no devido lugar cada peça dele) e verifique o que você pode fazer.

DÉCIMO PRIMEIRO BOCADO

Distintivos de Especialidades - Objetivos e Métodos do Adestramento dos Lobinhos.

Distintivos de Especialidades

O objetivo dos distintivos de Especialidades é ajudar a corrigir os defeitos do menino e ajudar a desenvolver o caráter e a saúde. Portanto, não devem ser vistos da mesma maneira que as etapas das Estrelas. As Especialidades são atividades que os Lobinhos, individualmente, escolhem com o fim de progredir ainda mais nos caminhos do Lobinho. Eles devem ser incentivados a escolhê-las visando o autodesenvolvimento, porém sem prejudicar o seu trabalho normal com a Alcatêia.

Em muitos casos, antes de terem conquistado a Segunda Estrela, os Lobinhos, por sua própria iniciativa, comecem a realizar algumas destas atividades. Se o Lobinho quiser, lhe é permitido conquistar e usar até 4 distintivos de Especialidades, após ter recebido a Primeira Estrela, mas ele deve, ao mesmo tempo, estar continuando a se preparar para as etapas da Segunda Estrela.

Há 23 distintivos de Especialidades para lobinhos, que cobrem uma larga variedade de assuntos, entre quais espera-se que cada lobinho seja capaz de achar algum que

lhe desperte um interesse especial.

Os distintivos de Especialidades são concedidos por recomendação de um Examinador habilitado e independente. São usados no braço direito, em fileiras paralelas, entre o ombro e o cotovelo.

DIAGRAMA DOS DEFEITOS DOS MENINOS E DOS REMÉDIOS DO LOBINHO

DEFEITOS COMUNS DOS MENINOS	CAUSAS	NECESSIDADE DE EDUCAÇÃO DO	REMÉDIOS QUE DESENVOLVEM	ATIVIDADES E DISTINTIVO DOS LOBINHOS
Exibicionista Fanfarrão Tímido Mentiroso	Inexperiencia no proceder		Inteligência e perseverança	Colecionador Gua Mateiro Jardineiro Leitor Animador Sinaleiro Fazendeiro Fotógrafo
Travesso Destruidor Descuidado Impaciente	Falta de interesses ou curiosidades	CARÁTER	Trabalhos Manuais	Artista Plastimodelista Artesão Aeromodelista Músico
Desobediente Egoísta Cruel	Descaso pelos outros		Serviço ao próximo	Enfermeiro Cozinheiro G. Turístico
Desajeitado Subdesenvolvido fisicamente Portador de defeitos físicos corrigíveis	Falta de conhecimentos e de exercícios	SAÚDE	Exercícios Físicos Higiene Desenvolvimento Pessoal	Ciclista Nadador, Atleta Iatista Desportista Explorador

DÉCIMO SEGUNDO BOCADO

Sugestões para os Velhos Lobos.

Objetivo do Adestramento dos Lobinhos

Nosso objetivo, lançando o adestramento dos lobinhos, não foi inventar um passatempo agradável para os Velhos Lobos ou para as crianças, mas aumentar a eficiência dos futuros cidadãos do nosso país.

A educação que lhes foi dada no passado, não está adequada para exigências atuais. Se é insuficiente para hoje, o será ainda mais para amanhã, e é amanhã que devemos pensar.

CARÁTER: Todo mundo reconhece ser o caráter mais importante do que a simples instrução livresca para a eficiência de um bom cidadão. Entretanto, estamos longe de dar a ele, em qualquer programa existente, um lugar de destaque.

Robert E. Meadows, disse que "a eficiência de um homem é inversamente proporcional à quantidade de vigilância de que ele tem necessidade." Isto aplica-se evidentemente à eficiência moral, mas a eficiência física é também de extraordinário valor para completar a eficiência cívica de um homem.

A SAÚDE (ou a arte de desenvolvê-la) deveria fazer parte da educação no mesmo nível da erudição, das ciências e da técnica.

As milhares de horas e os milhões de cruzei-

ros que se perdem, cada ano, em greves e "lock-out", nada representam em comparação aos milhões de horas e os bilhões de cruzeiros perdidos devido a ineficiência física e moléstias que se poderiam ter prevenido e evitado.

Nosso adestramento para lobinhos tem estes dois fins principais.
Caráter e Saúde.

É iniciado na época mais importante de suas vidas, quando são maleáveis, de corpo e espírito, para receber uma boa orientação.

Iniciando cedo com esta base, podemos esperar melhores resultados no futuro desenvolvimento, especialmente porque a educação que ministramos faz parte de um sistema progressivo que será continuado e mantido durante o período de adestramento escoteiro. Assim, quando eles atingirem idade da razão, a saúde e os exercícios atléticos, juntamente com o caráter serão hábitos, não de alguns, mas da maioria.

As Alcatéias de Lobinhos são o ramo menor do Movimento Escoteiro para satisfazer o desejo ardente de grande número de crianças que aspiram ser escoteiros mas são ainda muito jovens.

Não tem as mesmas tarefas e etapas dos rapazes mais velhos, nem são colocados junto aos mais velhos, porque os pequenos esgotar-se-iam nos seus esforços para alcançar os índices dos resultados dos grandes. Também os mais velhos por outro lado, não gostariam de se misturar com crianças nas suas conquistas. Há, portanto, por várias razões, necessidade de separá-los.

O adestramento dos lobinhos é diferente do adestramento dos escoteiros, mas é uma preparação, um passo para atingir o ramo escoteiro.

O caráter da criança não está rigidamente formado aos 10 ou 11 anos de idade, e os Velhos Lobos devem compreender que se o trabalho da Alcatéia realmente não conduzir para o trabalho que é feito na Tropa, estarão em larga escala prejudicando o menino. É perfeitamente possível para uma criança perder, em pouco tempo, muito do bom que ganhou por ser lobinho, se o trabalho educacional não for continuado até que ele chegue à idade de poder opinar entre o bem e o mal.

Uma Alcatéia comum não é uma organização separada, mas uma parte do Grupo Escoteiro. Os Velhos Lobos devem trabalhar em estreita cooperação com os outros Escotistas, com

os escoteiros, com os Sêniores e com os Pioneiros. O Akelã deve sempre explicar, a cada uma das crianças que entra para a Alcatéia, e aos seus pais, que a Alcatéia é apenas uma "Antesala" para os escoteiros, e diante dos lobinhos, deve apontar sempre o ideal de ser um "bom escoteiro".

Na direção de um Grupo Escoteiro existe um Chefe de Grupo que exerce a supervisão sobre todas as seções do Grupo, mas delega a responsabilidade dos detalhes, na gerência de cada seção, ao Escotista encarregado. O Chefe de Lobinhos é portanto, responsável perante o Chefe do Grupo pelo funcionamento e direção da Alcatéia. Ele é um membro do Conselho de Chefes do Grupo, formado por todos os Escotistas nomeados para o Grupo, cuja função é ditar a política técnica do Grupo como um todo.

A Promessa e a Lei do Lobinho são, naturalmente, mais simples do que as dos Escoteiros. Não seria correto pedir às crianças para cumprirem deveres e promessas que eles não podem compreender nem cumprir.

Os Velhos Lobos devem ensinar às crianças de maneira simples e prática, que significa sua Promessa de "Dever para com Deus". Darão também a instrução moral e religiosa que julgarem necessária afim de preparar o lobinho para ser um bom escoteiro. (Ver, no POR. "Orientação Religiosa").

Método - Nosso método de adestramento consiste em fazer antes uma educação vinda de dentro do que uma instrução vinda de fora; em dar jogos e atividades que, enquanto atrativas para o menino, irão seriamente educá-lo moral, mental e fisicamente.

Nosso fim, como escreveu Fisher, é promover "não tanto a aquisição de conhecimentos, mas o desejo e a capacidade de adquirir conhecimentos".

Em outros termos: a tarefa dos Velhos Lobos é entusiasmar a criança na direção certa. Agindo de acordo com este princípio ele poupará a si mesmo muitas dificuldades para atingir seu alvo e produzirá uma bela Alcatéia de lobinhos vivos e capazes.

Este processo constitui a grande vantagem do mestre moderno sobre os seus colegas antigos; ele desenvolve o jovem antes para ser eficiente do que sábio, mais para ter caráter do que erudição, e justamente isto é o que conta, para se obter sucesso na vida.

Por "eficiência" eu não quero definir apenas a habilidade de ganhar dinheiro, mas a inteligência geral e a capacidade de viver uma vida independente, próspera e feliz.

Dizer sempre "não pode" é incitar o mal ou "o fazer o que não se deve". É preferível incutir o "bom espírito" ou "o fazer o que é certo"; o espírito é para a ação, o que a pólvora é para o tiro.

Instrução moral diretamente inculcada - tal como a ordem unida e a disciplina militar, produz um belo verniz, mas se não existir por baixo de tudo isto, um caráter firme, bem amadurecido, isto de nada valerá, pois o verniz não dura.

Lord Morley disse. "É coisa bem conhecida pelos sábios, mas um perpétuo enigma para os ignorantes que a moral diretamente inculcada é, invariavelmente, um instrumento sem força, um método estéril".

O Velho e sábio Platão há muito tempo já nos deu a orientação certa em educação, que só hoje é que começamos a seguir, quando disse que em cada criança existe o bem inato e que o objetivo da educação deve ser - "desenvolver os seus instintos naturais de virtude por meios de exercícios apropriados". Ler, escrever, contar, não são aqui mencionados, como essenciais, mas, sim, ampliar os instintos naturais, isto é, o caráter, por meio de exercícios e não somente por preceitos.

A criança comum (se é que existem crianças comuns) não deseja ficar recebendo passivamente uma instrução teórica. Ela deseja estar de pé e realizando a prática de fazer coisas. Isto constitui uma ótima alavanca para se progredir no trabalho.

A primeira coisa a fazer é, portanto, estudar a própria criança, descobrir o que ela gosta e o que desgosta, suas boas qualidades e defeitos, e orientar seu adestramento pelo resultado desta observação.

Atitude do Velho Lobo

Dois são os pontos essenciais que devemos levar em conta quando nos ocupamos de lobinhos. O primeiro é que a única pessoa que pode esperar um verdadeiro sucesso com os

lobinhos é aquele que sabe ser "o seu irmão mais velho". O "Oficial Comandante" é péssimo e o "mestre-escola" estrá condenado ao insucesso (apesar de, provavelmente, nos dois casos, a pessoa não queira reconhecer ou admitir o seu fracasso). O fato vem sendo provado diariamente pelos excelentes resultados obtidos pelos nossos muitos dos quais, é claro, são mulheres.

Eu entendo por "irmão mais velho" alguém que sabe viver com seus lobinhos em íntima camaradagem, tomar parte em seus jogos e rir com eles, conquistando a confiança deles e pondo-os naquela posição que é essencial para ensinar - aquela em que, pelo próprio exemplo, orienta na direção certa, em vez de ser um poste indicador, muito alto, sobre suas calçadas, apenas apontando o caminho.

Mas não me interpretem mal, e não imaginem que eu peça ao Velho Lobo para ser "mole" ou "água morna". Longe disto; a camaradagem necessita de firmeza e retidão de caráter se pretende ser de valor duradouro.

A Formação do Lobinho

A segunda coisa a saber, e isto é muito importante, é que uma criança de 7 a 10 anos é psicologicamente muito diferente de uma de 11 a 14 anos. Eu não quero dizer que aos 10 anos haja uma mudança brusca, mas devemos saber que a criança se desenvolve tanto no corpo como na mente relativamente com mais rapidez do que o jovem mais velho e, para a média das crianças o período de transição é mais ou menos naquela idade.

Fases da Infância e Juventude

6 a 8 anos: Instinto dramático e faz-se-conta.

8 a 10 anos: Afirmação da própria individualidade e rivalidade.

11 a 14 anos: Culto dos heróis e solidariedade (lealdade na cooperação).

Pode-se admitir que as crianças na idade de lobinhos, tem as seguintes tendências: mentir, ser egoísta, ser cruel, e ser pretencioso ou hipócrita; mas é também preci-

so reconhecer que estes atributos não são originários de instintos malignos. São mais demonstrações naturais da atitude característica da mente nesta idade.

Se mais tarde, na idade de escoteiro, o menino tem o culto dos heróis, a vontade de fazer parte de um bando conduzido por um bom líder e de competir com outros bandos, inclusive em serviços cavalheirescos, é necessário reconhecer-se que, na idade do lobinho, saiu apenas da crisálida da infância, é mais individualista, mais concentrado em si mesmo, que ele apalpa o solo para tomar pé, que pela primeira vez se julga capaz de fazer coisas e está ansioso por fazer algo sozinho. E desde que tenha executado bem, não importa o que seja, sobe um degrau no conceito de si mesmo e quer se exhibir.

Saído apenas da idade dos brinquedos e ainda vivendo muitíssimo na terra do faz-de-conta, deseja tudo possuir e nada quer dar. Está, entretanto, no período mais moldável de sua vida.

Nesta idade existem várias sementes do mal que começam a brotar, como flexíveis gavinhas, aptas a tomar - rem uma má direção, mas muito fáceis de serem corrigidas e bem dirigidas.

A questão que nos perturba é: "Como podemos fazer o máximo em benefício da criança?"

Um Velho Lobo é evidente, deve saber reconhecer sem maior tardança, os defeitos onde eles se mostrem. A atitude normal dos pais, que esqueceram sua infância, consiste em reprimir de imediato estas tendências, nos raros casos em que são perspicazes bastante para descobri-las, mas a repressão é a pior de todas as atitudes.

Cortar os brotos é desviar ainda o crescimento dos ramos; e leva a criança a mentir com mais habilidade, a esconder o egoísmo, a encontrar uma melhor máscara para sua hipocrisia.

As qualidades que se mostram nestes três estágios podem ser resumidas do seguinte modo:

Até aos 8 anos DRAMATICIDADE	Dos 8 aos 10 anos RIVALIDADE PESSOAL	Acima de 11 anos COOPERAÇÃO
Aparecimento da <u>cons</u> trutividade	Individualismo Construtividade	Construtividade Engenhosidade <u>inven</u> tiva
Faz-de-conta	Curiosidade inqui- sitiva.	

Histórias de fadas etc.	Ansia por novas experiências	Jogos de equipe
Humor extravagante	Paixão pelos novos jogos.	Jogos com regras
	Coleção de selos, recortes, etc.	Disciplina
	Traquinagem e jogos barulhentos	Culto dos heróis
	Incapacidade de repouso mental	Romantismo
	Incapacidade de repouso físico	Aventuras
	Crueldade	Virtudes atuantes.
	Irreflexão e descortesia.	Sensibilidade
	Gosto pela exibição	Aparecimento da consciência.
	Histórias de atos de bravura.	Senso de patético
		Senso de humor
		Senso de simpatia ou e compaixão

As crianças tem tendência a serem fanfarrões e, por consequência, a mentirem sem segundas intenções, entretanto, é prudente curar este hábito nos primeiros estágios, evitando-se piores consequências.

Para curar de mentir é bom quando se nota a mentira, não ralhar nem castigar, mas apenas fazê-lo ver que você não foi enganado. O desprezo dá muito bom resultado com alguns, e o ridículo, para curar outros é melhor ainda. Se ele insiste em mentir, umas suaves palavras trocistas para mostrar-lhe que a mentira anterior não foi esquecida, com toda probabilidade, dará um bom efeito. Mas, por outro lado, você deve ter cuidado de não rememorar a toda hora, contra ele, as faltas antigas, mas mostrar que confia nele e que acredita na sua vitória sobre esse sinais de fraqueza.

A maneira pratica de ensinar-se o desprendimento é a de habituar as crianças a darem objetos seus aos outros ou seus brinquedos aos camaradas.

É impossível a uma criança ficar naturalmente quieto dez minutos, e muito menos por horas, como algumas vezes se exige deles na escola.

Devemos lembrar que ela sofre, mental e fisicamente, a "crise de crescimento".

O melhor remédio é mudar frequentemente de assunto, deixá-la correr um momento, ou organizar uma dança guerreira.

Para seus exercícios físicos não se contente em permitir apenas que ela corra fazendo coisas, porém ajude-a com conselhos, e se você não for muito gordo, com exemplos, mostrando ou ensinando:

Como correr Como saltar em altura e extensão
 Como pular Como jogar bola.
 Como arremessar Como lutar, etc...

Isto é melhor para ela física e mentalmente, que a ginástica sueca, porque estas atividades são também boas para desenvolver seus órgãos e músculos de maneira natural, e são uma preparação direta para a prática de jogos.

As relações entre os Velhos Lobos e o lobinho tem alguma analogia com os cuidados da loba para com os seus lobinhos, descritos no livro de W.J.Long, NORTHERN TRAILS (Trilhos do Norte), um livro diga-se de passagem, no qual encontrarão os Velhos Lobos, lindas histórias de lobinhos animais para serem contadas aos lobinhos pessoas nas reuniões na caverna. Eis o trecho que ele descreve a loba:

"Nas belas e longas tardes ensolaradas de verão ela conduz os lobinhos a pequenas expedições onde eles caçam para si mesmo. Não caçam o grande caribú, nem tampouco a esperta raposa, mas ratos, camundongos e pequenos veados, a isto chega a ambição da mãe loba para com os seus filhotes... É surpreendente a rapidez com que os lobinhos aprendem que não se caça com a mesma delicadeza com que se colhem morangos e como verificam que é preciso mudar de método de acordo com a caça, rastejar e não trotar diretamente sobre um ouriço cacheiro, escondendo-se atrás das pedras ou moitas, até o momento preciso quando procuram pegar o alor ou a piarmiga.

Um lobo que não souber caçar um gafanhoto, não aspirará a pegar um coelho - parece ser esta a intenção pela qual todas as tardes de sol, a velha loba conduz os lobinhos a passearem na planícies junto as Tundras do Caribú. Lá na planície, durante horas esquecidas, caçam eles ágeis gafanhotos, precipitam-se sobre as ervas seca, saltam para

abater a caça volante fazendo das patas bastões, ou então saltam no ar com a boca aberta e abocanham a presa, fazendo verdadeiros saltos acrobáticos a fim de evitarem uma cambalhota.

Depois com o riso cômico do fôcinho e o nariz afilado em ponto de exclamação, partem novamente à procura de outros gafanhotos.

Trabalho ruim e mesmo ridículo é a caça aos gafanhotos ...

Esta é a impressão que nós temos; e talvez também tenha a velha loba que conhece todos os truques da caça, do grilo ao caribú, do pardal ao ganso selvagem.

Mas o jogo é o primeiro e o maior educador - isto é uma grande verdade, tanto para os animais, como para os homens - e para os lobinhos, sua louca correria atrás do gafanhoto, é tão apixonante como para a Alcatéia dos Velhos Lobos a caça do javali, e também fértil em surpresas, como a cautelosa marcha sobre a neve fresca e procura de um bando de lince.

Sem se aperceberem, eles, nestas horas enso-laradas de uma tarde de verão, brincando, aprendem muitas coisas que serão úteis mais tarde na vida.

O mesmo acontece com os nossos lobinhos. Nós os ensinamos brincando, pequenas coisas que os tornarão capazes de fazerem, seriamente, grandes coisas quando chegar a ocasião.

O grande princípio, quando nos ocupamos de uma Alcatéia de Lobinhos, o que mais os atrai e pode solucionar os seus defeitos, é fazer da Alcatéia uma família feliz - repito, não somente uma família, mas uma família feliz.

As crianças gostam de fazer barulho; deixá-las fazer. Quando brincam, que brinquem franca e sinceramente, aos velhos lobos compete fazer o programa adequado para isso.

O riso é essencial - No adestramento do esquiteiro aconselhamos o desenvolvimento do sorriso como coisa útil e indispensável.

Quando se trata de lobinho o sorriso não é bastante: o que é necessário é o riso franco. O riso vai de encontro a maior parte dos defeitos das crianças porque ele é sinônimo de boa camaradagem e da franqueza. A criança que ri muito, mente pouco.

Como dirigir uma Alcatéia

Após ter dito alguma coisa a respeito da formação da criança e do modo de tratar com ele (e isto é muito importante se quisermos obter resultados no seu adestramento), vamos agora dar algumas sugestões sobre a organização e adestramento de uma Alcatéia.

Nô início fique contente com um pequeno número de crianças. Alguns são tentados a começar com uma grande Alcatéia.

Isto constitui um erro.

Você precisa antes de tudo, em um quadro res-trito, estabelecer uma norma de conduta, dar o tom certo; ter um punhado de fermento para levedar a massa quando você a tiver. Mesmo então não vise uma Alcatéia grande. Baseado em minha experiência dezoito é o número máximo que pode dirigir dan do adestramento individual. Admitindo que você seja mais capaz, sugiro que vinte e quatro é o efetivo da maior Alcatéia que qualquer pessoa pode adestrar bem. Sem dúvida, você poderia fazer exercícios em massa com cento e vinte e quatro, mas isto não é adestrá-los.

Organização

O Sistema de Matilhas - As Alcatéias são divididas em Matilhas. As Matilhas são equipes de 4 a 6 crianças sob o cuidado de um Primo que é auxiliado por um Segundo. Estas crianças tem a responsabilidade de ajudar a instruir e guiar os outros sob a supervisão direta dos Velhos Lobos.

Um Primo não é um Monitor mirim e não pode ser considerado capaz de cuidar e treinar sozinho a sua Matilha. A maioria dos velhos lobos acham que os Primos devem ser Lobinhos de duas estrelas e que os Segundos devem possuir uma estrela.

Aconselho aos velhos lobos a convocarem o Conselho de Primos e dirigirem Reuniões de Instrução de Primos. O Conselho dos Primos compreende o Akelá, os Assistentes, os Primos e os Segundos. Estas reuniões devem ser feitas com regularidade, mas devem ser informais, uma espécie de reunião familiar. Nela se discutem os planos da Alcatéia e o Akelá tem

oportunidade de corrigir, elogiar e aconselhar seus graduados.

A reunião de Instrução dos Primos geralmente será feita logo após o Conselho de Primos, as duas devem durar uns três quartos de hora a uma hora, no máximo. Na ocasião, as instruções antigas serão revistas e dadas novas atividades. A maioria dos Lobinhos tem curta ou péssima memória, por isto o Akelá que deseja ter bons graduados deve dedicar a eles algum tempo.

REUNIÕES: Reunir a Alcatéia tantas vezes quanto seja possível, em dias e horas fixas. A oportunidade das crianças provará, não tanto o desejo de obedecer, mas a ansiedade de não perder algo interessante. De sua parte, a pontualidade deve ser absoluta, pois é muito necessária.

Seu programa semanal deve ser preparado com antecedência.

Não deve haver interrupções para pensar o que vai fazer depois, e os meninos devem aprender nas reuniões alguma coisa, exceto preguiça e ociosidade.

Nunca deixe as crianças como espectadores ou esperando a vez. Cada lobinho deve estar ocupado o tempo todo, seja trabalhando ou brincando.

Lembre-se que nesta idade a mente das crianças não pode estar muito tempo com a atenção voltada para a mesma coisa.

O seu programa deve, portanto, ser caracterizado por frequentes mudanças e deve existir variedades e contrastes.

Brincar é, para a criança a coisa mais importante na vida, portanto, lance mão de muitos jogos.

Deve-se insistir sobre a perfeição nas minúcias, o cuidado nas pequenas coisas, sempre por meios de elogios, nunca por punições, nos detalhes da roupa, a limpeza do calçado, a colocação de lenço e, sobretudo, a sua vivacidade no andar e na postura e sua presteza na saudação.

Evite qualquer forma de exercícios ou formatura militares.

A formação da Alcatéia é sempre em círculo, nunca em fileiras e você não terá o menor trabalho em formar o círculo, se seus Lobinhos compreenderem o grito "Lobo! Lobo! Lobo!".

As reuniões devem começar e terminar com o

Grande Uivo, e o seguinte esboço de programa, é um exemplo do que já foi verificado ser a maneira de trabalhar com sucesso.

Abertura.

- 5 minutos - Inspeção dos uniformes, bandeira, oração, Grande Uivo.
- 10 minutos- Jogos ativos físicos ou mentais; por exemplo: um jogo em círculo de Matilha, uma corrida de revezamento.
- 15 minutos- Trabalho das Matilhas sob a direção dos Primos, supervisionados pelos Velhos Lobos.
- 20 minutos- Jogos tranquilos, dramatização, danças da jãngal ou canções.
- 10 minutos- Instrução sob a direção dos Velhos Lobos.
- 10 minutos- Jogos tranquilos ou trabalho manual.
- Encerramento - Arriamento da Bandeira, Orações da Alcatéia, Grande-Uivo e Caça livre.

CERIMÔNIAS - As duas cerimônias mais importantes do Lobismo são: a Investidura e a Passagem. Estas cerimônias não devem nunca ser improvisadas.

O Akelá poderá fazer quaisquer pequenas variantes para sua Alcatéia de acordo com seu gosto e dos seus lobinhos, contanto que a estrutura geral seja mantida, e se tome todo o cuidado para que a cerimônia seja acessível à compreensão do Lobinho. Complicá-la muito, em geral significa confusão. A simplicidade e solenidade devem ser as notas dominantes em todas Cerimônias para lobinhos.

Pais - Um grande auxílio para obter bons resultados é manter-se em contacto com os pais dos lobinhos, consultando seus pontos de vista e, principalmente, interessando-os pela explicação das razões das diferentes medidas que você adota. Você deve visitá-los pelo menos uma vez por ano, o convidá-los para as festividades e acampamentos da Alcatéia e solicitar o auxílio no que concerne às atividades do lobinho em casa.

Registros e arquivos - Cada Alcatéia deve ter o seu arquivo mostrando a história de cada membro como lobinho - e um simples Diário da Alcatéia que será interessante para ler no futuro.

Contabilidade - Os velhos lobos devem fazer com que haja um Livro da Contabilidade da Alcatéia e, com referência às contribuições. É melhor designar alguém como en-

carregado desses aspectos da organização da Alcatéia e coordenar estes assuntos com as outras seções do Grupo. Se a Alcatéia receber contribuições de estranhos, uma Comissão deve ser organizada, em conexão com o Grupo, para se ocupar destes assuntos.

Adestramento

Contar histórias - Um velho lobo pode, em qualquer ocasião, obter a atenção embevecida dos lobinhos, contando-lhes uma história e, por meio dela, comunicar a lição que ele quer inculcar. A pílula assim dourada nunca falha se o contador de histórias é realmente bom. A história deve ser contada de maneira fácil, sem afetação, com alguma interpretação dramática - a voz aguda da velha, a voz lamuriante do chacal, a voz rosnada do tigre e o movimento das mãos para ilustrar o andar ondulante das serpentes, ou punho do lutador esmurrando, etc... Mas não exagere a mímica porque senão o lobinho presta atenção às suas ações do que às suas palavras.

Sobretudo, não se deixe interromper quando todos estão na expectativa para ouvir o clímax - nenhuma pergunta da audiência ou a ela - continue a história até o grande suspiro da excitada satisfação no final.

Ocasionalmente, pode ser conveniente ler uma boa história. Se isto é bem feito, os lobinhos irão se habituando a apreciar o valor dos bons livros. Uma história contada é, entretanto, sempre melhor do que uma lida.

REPRESENTAÇÕES - Um outro processo valioso e muito popular de educação do caráter é o de caracterizar-se e representar pequenas peças.

As vezes isto é útil em ligação com as histórias contadas aos lobinhos.

É quase desnecessário apontar as vantagens para o desenvolvimento da criança, ligadas à representação teatral: auto-pressão, concentração da mente, desenvolvimento da dicção, imaginação, a essência das emoções e das paixões, humor, pose, disciplina, instrução moral e histórica, a perda da inibição, etc... O Velho Lobo reconhecerá tudo isto pela experiência, no momento em que compreender que mina de auxílios

está na dramatização e como as crianças, estando na idade do drama, do faz-de-conta e da ficção, vem ao encontro de seus esforços.

As brincadeiras de adivinhação por mímica e as dramatizações improvisadas são também tão boas, ao seu modo, quanto as representações minuciosamente ensaiadas e elaboradas.

Jogos: Na primeira parte apenas cingí-me a dar, em cada etapa do adestramento, um ou dois exemplos de jogos ou práticas; não tive a pretensão de fornecer uma lista completa. A engenhosidade dos velho lobos compete inventar todos os jogos necessários.

Mas é preciso compreender-se que nesta orientação se encontram os grandes meios ou recursos para o sucesso, principalmente se os jogos forem considerados em relação aos benefícios físicos e morais para as crianças e se os jogos e exercícios forem grupados obedecendo a tais princípios:

Para disciplina e cooperação: - Jogos de equipes - Basquetebol, Futebol, Voleibol, etc.

Concentração da mente e do esforço: agarrar a bola, bola de gude, pular carniça, etc.

Observação: Jogo do Kim, caça ao dedal, seguir pistas, caçar folhas, etc.

Construção - Pandorga ou papagaio, aeromodelismo, modelagem na matilha, etc.

Habilidade manual: - Nós, desenhos, montagens de ilustrações (para painéis e álbuns de recortes), artes caseiros, etc.

Desenvolvimento físico: - Trepas, subir na corda, pular num pé só, salto em altura ou em extensão, pular corda, peteca, atirar a bola, cambalhota, corridas de revezamento de todos os tipos.

Golpe de vista: - "Longe e perto", "Padrões", "Quantos Somos?", etc.

Quando usados tendo em vista estas finalidades, os jogos valem tanto, para a educação, como as horas passadas nas escolas.

Acantonamentos de Férias da Alcatéia e Acampamentos de Lobinhos

Não existem oportunidades mais valiosas para estudar os lobinhos, pois em poucos dias você aprenderá mais sobre eles do que em muitos meses de reuniões comuns, e você pode influenciá-los em matéria de caráter, higiene e saúde de tal modo que criará neles hábitos permanentes. É necessário, entretanto, não esquecer que os acantonamentos e os acampamentos são a mais séria responsabilidade que pode assumir um velho lobo. Não constitui coisa fácil, tirar crianças de suas casas e ser inteiramente responsável por eles enquanto estão consigo.

O Acampamento, indispensável para os escoteiros, não é essencial para os lobinhos; é até melhor não tentar acampar, se não houver todas as facilidades e muita experiência de nossa parte. De qualquer modo é preferível levar somente uma parte da Alcatéia, os lobinhos mais velhos e mais adestrados. Acantonamentos de Alcatéia e acampamentos de lobinhos, não devem durar muitos dias. Um acampamento longo representa um enorme esforço para os responsáveis e o seu prolongamento arriscará deprimir e prejudicar a alegria instintiva natural das crianças. Uma semana será o máximo, sendo muito melhor um fim de semana alongado, da noite de 6ª feira até 2ª ou 3ª feira pela manhã. Também não é aconselhável levar os lobinhos a acampamentos muito longe de casa. Uma curta distância representa para eles uma enorme aventura, e se acamparem longe de seus lares você enfrentará realmente dificuldades sérias em caso de doença ou qualquer tipo de acidente.

Nas férias da Alcatéia, quando os lobinhos acantonam dormindo em um prédio, as coisas são mais fáceis do que quando dormem em barracas, mas sempre devem ser acompanhados, no mínimo por dois Escotistas qualificados com o Certificado de Nomeação, devendo um deles ser o Akelá. Quando os lobinhos dormem em barracas, é necessário ter mais auxiliares e estabeleceu-se que deve existir no mínimo, um adulto pra cada quatro lobinhos, além do Escotista encarregado.

Acampamento conjunto de lobinhos e escoteiros não é em absoluto aconselhável, pois é inconveniente, para a Alcatéia e para a Tropa.

É aconselhável ler bons livros sobre acantona-

mentos e acampamentos de lobinhos para aprender o que fazer e o que evitar.

Lembre-se que está, por vontade própria, se tornando o responsável pela segurança, saúde e conforto dos seus lobinhos, e que eles não devem, em hipótese alguma, serem prejudicados e sofrerem pela sua inexperiência.

Aprenda como as coisas devem ser feitas, planeje tudo com antecedência; cuide de cada detalhe; não deixe nada para ser resolvido pela chance e o que for humanamente previsível, deve estar previsto, não esquecendo nunca os acidentes ou situações de emergência. Um bom acantonamento pode exercer uma influência duradoura sobre os seus lobinhos.

Um mau acampamento, mal organizado ou dirigido, será um permanente descrédito para você, sua Alcatéia e todo o Movimento Escoteiro. É preferível adestrar os seus lobinhos por métodos possivelmente menos atraentes e mais lentos, do que correr o risco de lhe causar danos.

Finalmente, não tente dirigir uma Alcatéia antes de adquirir experiência e poder avaliar e compreender as dificuldades e as responsabilidades. Você deve ter o necessário conhecimento e experiência prática antes de aceitar os seus primeiros aspirantes.

Resumo

A idéia é: -

- Por meio da Habilidade manual, desenvolver a aplicação e a construtividade.

- Por meio do Estudo da Natureza, desenvolver a observação, a religião e a bondade para com os animais.

- Por meio dos jogos, estimular o riso, o bom gênio e a camaradagem

- Por meio dos exercícios atléticos, tirar partido da emulação individual para o desenvolvimento físico.

- Por meio dos Jogos de Equipe, desenvolver a generosidade, a disciplina e o espírito de grupo.

Para concluir, direi que o esquema por mim sugerido, foi deixado em esboço em muitos detalhes, e isto foi deixado assim de propósito.

Nada mais é do que um esquema, e o velho lobo, nele baseado poderá organizar seu programa de adestramen-

to.

O essencial é que se compreenda perfeitamente o fim e o espírito aqui indicados.

Não desejo que os velhos lobos se sintam estorvados pelas tradições, regras e programas.

Sua experiência pessoal e sua imaginação, seu próprio ardor juvenil e sua simpatia pela natureza dos lobinhos serão os seus melhores guias.

Um ponto importante: não introduzir nunca o adestramento do escoteiro no adestramento do lobinho. O aerograma do ramo escoteiro não se adapta às crianças de menos de 10 anos e tende a roubar sua mais cara ambição: a de ser promovido à suprema dignidade de escoteiro.

Espero, portanto, que o Manual do Lobinho seja útil aos Escotistas, não só sugerindo-lhes as linhas gerais das atividades e as razões pelas quais elas são realizadas, mas também mostrando-lhes as dificuldades, que, no início, parecem montanhas, não passam de montículos, quando debatidos e resolvidos. Espero também que o trabalho proposto seja fascinante para o instrutor e valioso para as jovens vidas que lhe são confiadas, que serão os futuros cidadãos de nossa Pátria.

DÉCIMO TERCEIRO BOCADO

São Francisco de Assis

Giovanni Francesco di Bernardone, filho de rico mercador de tecidos, Pietro di Bernardone, nasceu em Assis na Úmbria, em 1211. Estudou na escola da igreja de S. Jorge, e além de ler e escrever latim, aprendeu francês e a literatura dos trovadores. Adolescente rico, participava da juventude de socupada e turbulenta da cidade, mas sem transviar-se em grandes lapsos morais. Aos 21 anos participou da guerra entre Assis e Perúgia. Foi aprisionado e, ao conseguir a liberdade, estava seriamente doente.

Foi, nessa ocasião, levado a ler o evangelho de S. Mateus e a meditar profundamente sobre o sentido da vida e da morte. Curado, quando ia continuar sua carreira militar, juntando-se as tropas de Walter de Briene, em Espoleto, teve visão que transforma sua vida, iniciando um período de experiências espirituais, procurando viver conforme os ensinamentos de Jesus.

Volta para Assis e entrega-se à solidão e à prece; numa gruta próximo a Assis tem uma visão de Cristo; sentindo que é como o "jovem rico" descrito no evangelho, resolve fazer uma experiência de pobreza; vestido de trapos, junta-se a uma peregrinação de pobres que vão a Roma, vivendo todo o tempo de esmolas; nesta ocasião, faz o voto de nunca negar auxílio a um pobre que o pedisse, o que cumpre à risca, interrompendo qualquer serviço para atender a um pobre ou dando ao mendigo até mesmo a sua capa; dando esmola a um leproso, e sentindo repugnância, vence-se a si mesmo beijando a mão do doente.

Na igreja de S. Damião, que está em ruínas, em intensa meditação ouve o comando do Crucificado que está sobre o altar: "Vai Francisco e reconstrói minha casa". Compreendendo esta ordem ao pé da letra, tira peças de fazenda da loja do pai e galopa para Feligno, onde vende a qualquer preço fazendas e cavalo. Procura entregar na volta o dinheiro ao Cura de S. Damião, que ao saber da origem do dinheiro, o devolve ao pai de Francisco. Furioso com a "loucura de Deus" que se apossou de seu filho, Pietro di Bernardone primeiro o encarcerou em casa, mas não consegue com conselhos, propostas, ameaças e castigos físicos vencer a impassibilidade, o obstinado mutismo e o completo jejum do rapaz. Desesperado, entrega o filho às autoridades civis, denunciando-o como ladrão das peças de fazenda; a todas as acusações e interrogatórios, Francisco "não responde palavra alguma", de modo que as autoridades sem saber que decisão tomar, mas sabendo que havia no caso aspectos religiosos, convenceram Bernardone a levar o filho a ser interrogado pelo Bispo.

Lá, antes de qualquer acusação, diante do atônito Bispo, Francisco se pos nú, conversando apenas sobre a pele sangrenta o cilício de crinas e pontas de arame que usava como penitência, e disse ao pai, entregando-lhe todas as roupas: "Devolvo-lhe tudo o que é seu. Até agora chamei-o de meu pai na terra. Mas de agora em diante só tenho um pai e posso dizer com verdade - Pai nosso que estais no céu". Separava-se o filho de seu pai, mostrando amar mais a Deus do que a aos genitores. O Bispo deu-lhe uma capa de estamena para cobrir-se e Francisco foi viver na floresta do monte Sunábio, renunciando à vida de família e aos bens materiais para abraçar uma vida de pobreza. Com as esmolas e seu trabalho pessoal reconstrói, sucessivamente, a Igreja de S. Damião, a capela de S. Pedro Apóstolo e a Capela de Santa Maria dos Anjos, a Porciúncula, na planície abaixo de Assis.

Em 24 de fevereiro de 1208, festa de S. Matias ouve como uma revelação as palavras do evangelho de S. Mateus: "Não deveis possuir nem ouro nem prata, nem ter dinheiro nas vossas cintas, nem alforge para o caminho, nem duas túnicas, nem calçado, nem bordão; porque o operário é digno de seu alimeto. Em cada cidade ou aldeia em que entrardes, informai-vos de quem há nela digno, e ficai lá até que vos retireis".

Reconheceu claramente que esta era a regra que Deus lhe dava para observar e terminada a missa, tira os sapatos, distribui aos pobres as poucas moedas que possuía e começa a viver totalmente sua regra de pobreza apostólica. Começa a pregar por toda a parte a necessidade de penitência, com tal eloquência que pecadores se convertem e alguns discípulos se juntam a ele nesta simples regra de vida. Quando já eram 12 os discípulos, tal como Jesus manda-os pelas aldeias e cidades para pregar penitência, preparando-os com a leitura do evangelho de S. Mateus (Sermão da montanha, V, VI, VII; Instruções aos apóstolos, X). Recordou as palavras do Salmista: "Entrega ao Senhor os teus cuidados e ele te sustentará" e deu-lhe também uma simples regra de vida por ele composta.

Quando voltaram de suas missões, foram com eles ao Papa para suplicar a aprovação da regra e a constituição de uma Ordem. Inocêncio III recebeu-os bondosamente, mas achando que esta organização simples e primitiva era mais uma fraternidade que uma ordem monástica e a regra de vida a que se propunham era bastante difícil de ser praticada. Mas atendendo as suplicas de Francisco e seus companheiros, deu, de boca, uma aprovação provisória, tornou-os membros da Ordem dos Frades Menores clérigos e eles elegeram Francisco como Superior; Francisco prometeu obediência ao Papa e os outros prometeram obediência a Francisco, 1209.

Na sua volta a Assis, os irmãos menores obtiveram da Abadia Beneditina do Monte Sunábio o uso de pequenina capela de S. Maria dos Anjos, a Porciúncula. Em torno os frades construíram para si cabanas de galhos e ramos, mas não tinham vida sedentária ou contemplativa; percorriam aos pares o campo, com roupas grosseiras de camponeses, trabalhando para ganhar sua alimentação diária, dormindo em celeiros, sob as árvores, ou nas portas das igrejas, misturados com trabalhadores e pobres, leprosos e vagabundos, a todos pregando Cristo e procurando converter. O objetivo do movimento era a imitação da vida evangelica e muito especialmente, a pobreza da vida de Jesus. Não deviam possuir os frades, nada, absolutamente nada, até o ponto em que isto fosse possível com a vida. Deviam ganhar o pão de cada dia com trabalho de suas mãos, e só mendigar quando não pudessem trabalhar; não deviam guardar provisões para amanhã, não fazer estoque, não acumular capital, não possuir terra. Ninguém até hoje procurou, co

mo Francisco, imitar, tão seriamente, a vida de Cristo e realizar, tão ao pé da letra, o trabalho de Cristianização pelos próprios métodos de Cristo. Esta é a principal característica do espírito de São Francisco, sendo traços secundários o amor à pobreza, o pregador itinerante, o assistente social e o amante da natureza.

Ele considerava toda a natureza como o espelho que reflete a glória de Deus; no "Cântico das Criaturas" chama de irmãos e irmãs o Sol, a Lua, o Vento, a Água e, até a "Irmão Morte". Pedia perdão ao "Irmão Asno" - seu corpo - por sofrer tanto com suas penitências. Mas, acima de tudo, tinha um sentido profundo da fraternidade de todas as criaturas humanas como filhos de Deus, e considerava que "não seria amigo de Cristo se não tratasse com carinho aqueles por quem Cristo morreu".

Dizem as lendas que, quando o povo não queria ouvi-lo, ele ia pregar aos pássaros, aos peixes, aos animais da floresta; quando um lobo andava dizimando os rebanhos de Gubbio e atacando seus habitantes, Francisco foi procurar o "Irmão Lobo" e convenceu-o a tornar-se doméstico, alimentando-se com o que lhe fosse dado pela caridade dos habitantes.

O número de irmãos crescia sempre extraordinariamente e o campo de trabalho se espalhou primeiro pela Umbria, Perugia, Cortona, Pisa, Toscana e toda a Italia; depois passou para a Alemanha, França, Espanha e Hungria.

Em 1212 Francisco inicia a sua segunda Ordem, para Freiras, dando o hábito a uma nobre dama de Assis que se tornou Santa Clara. Na primavera de 1212, parte para a Terra Santa, mas um naufrágio no Adriático o faz voltar. Um ou dois anos depois, a doença o faz abandonar uma viagem para pregar aos Mouros da Espanha. Em 1217 quer ir a França mas o Cardeal Ugolino (futuro Papa Gregório IX), protetor oficial da Ordem, acha que ele não pode se afastar da direção da Ordem. Em 1219 ele vai para o Egito onde os Cruzados estão sitiando Damietta e, com o Irmão Iluminato, vai ao campo dos Sarracenos, prega ao Sultão, que impressionado, deu-lhe, conforme diz a tradição, licença para visitar a Terra Santa.

Porém, distúrbios entre os irmãos e os dois vigários que Francisco tinha deixado para substituí-los fizeram com que voltasse precipitadamente, e convocasse um Capítulo Geral extraordinário. Em 1221, Francisco cria a sua Ordem Terceira dos Irmãos e Irmãs da Penitência, uma fraternida

de leiga que, sem votos religiosos, se compromete seguir os princípios da vida franciscana. Quando o capítulo se reuniu, Francisco reconhecendo que não tinha habilidade para dirigir uma Ordem Mundial, abdicou do posto de Ministro Geral designando Pedro Catani como vigário, e um ano depois, por morte deste. Elias de Cortona, provincial da Síria, que foi quem tornou os Frades Menores uma das maiores Ordens religiosas. Logo depois disso, se dá a aprovação oficial da Ordem dos Frades Menores em 1223, decretando também que haverá um ano de noviciado antes da profissão de fé e que os votos são eternos.

Francisco se afasta de toda a vida e, na montanha, quando no retiro de Alverno se prepara para festa da Assunção de Nossa Senhora e para o dia de S. Miguel com um jejum de 40 dias, pede a Deus que lhe mostre como melhor servi-lo e três vezes abrindo os evangelhos para resposta, caiu nas referências à paixão de Cristo. Tem uma grande visão de Cristo crucificado na festa da Exaltação da Cruz (14 de Setembro) e em seu corpo apareceram as cinco chagas de Cristo, que durante a sua vida ele procurou ocultar mas que se tornaram conhecidas de todos após a sua morte, em Porciúncula, em 3 de Outubro de 1226, após dois anos de dores constantes e quase totalmente cego. Segundo o Irmão Leão, confessor e companheiro do santo, S. Francisco morto parecia alguém que tivesse acabado de ser tirado da cruz, nu, de braços abertos, no chão da Porciúncula.

Foi canonizado em 1228 e sua festa marcada para 4 de Outubro. É o Santo Patrono da Itália. Seu amor à natureza, suas lendas sobre a pregação aos animais e a conversão do Lobo de Gubbio, fizeram com que fosse, aclamado como o Santo Patrono dos Lobinhos.

