

JOGOS ESCOTEIROS



FRITZ

EDIÇÃO DA FEDERAÇÃO BRASILEIRA DOS ESCOTEIROS DO MAR

O livro "Jogos Escoteiros", do Boto Velho, foi impresso de 1928.

Possui o formato B5 (11 x 16 cm) com lombada costurada.

Com capa de papel 120gr na cor rosa, escrita em preto.

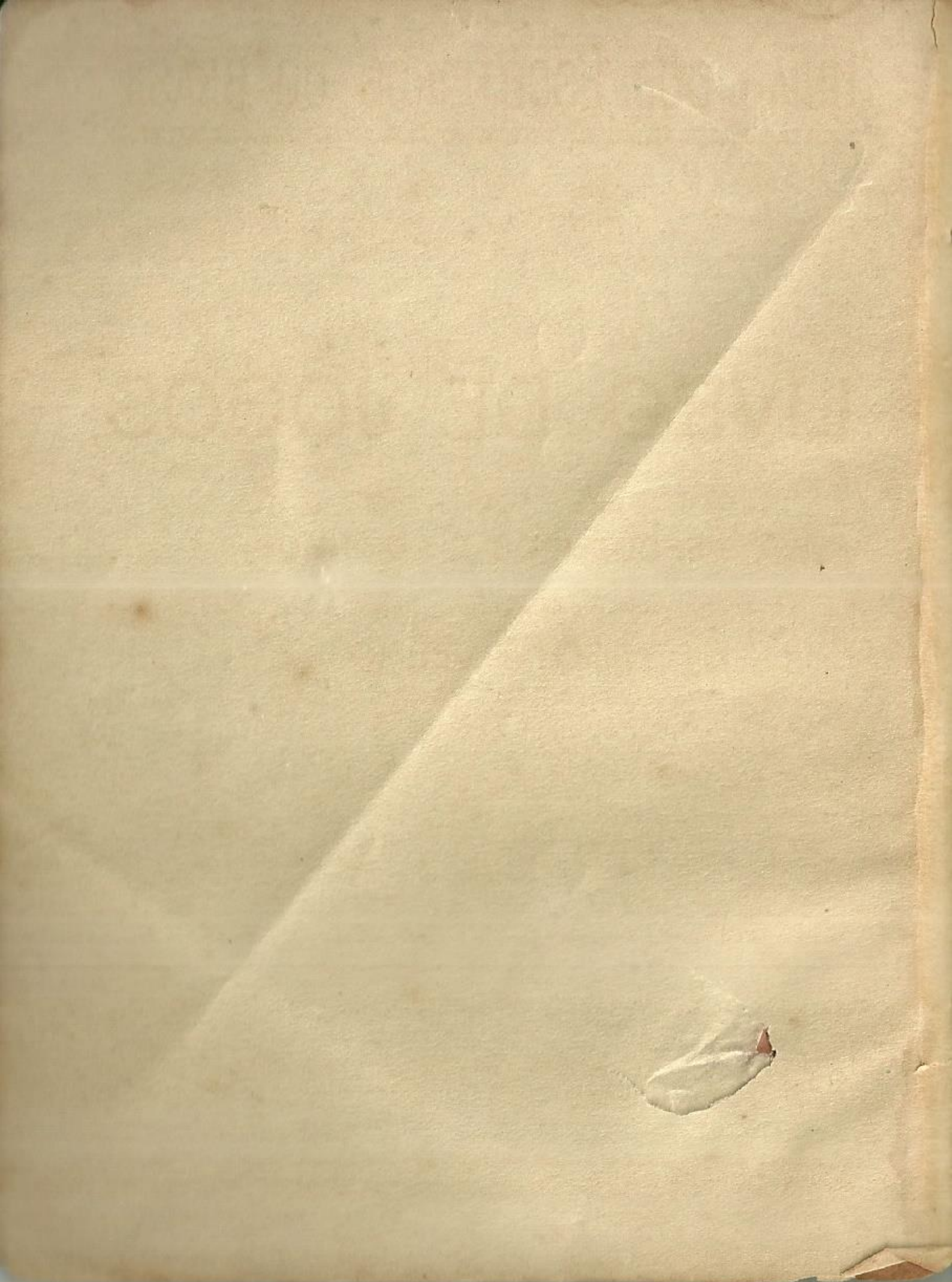
Possui 164 páginas em preto e branco.

O original deste livro nos foi emprestado pelo chefe Alexandre Banchi.

A digitalização e montagem deste PDF foi feita pelo chefe Paulo Cabello do site: www.lisbrasil.com

~~Comptes~~
des
Receus





UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

LIVRO DE JOGOS

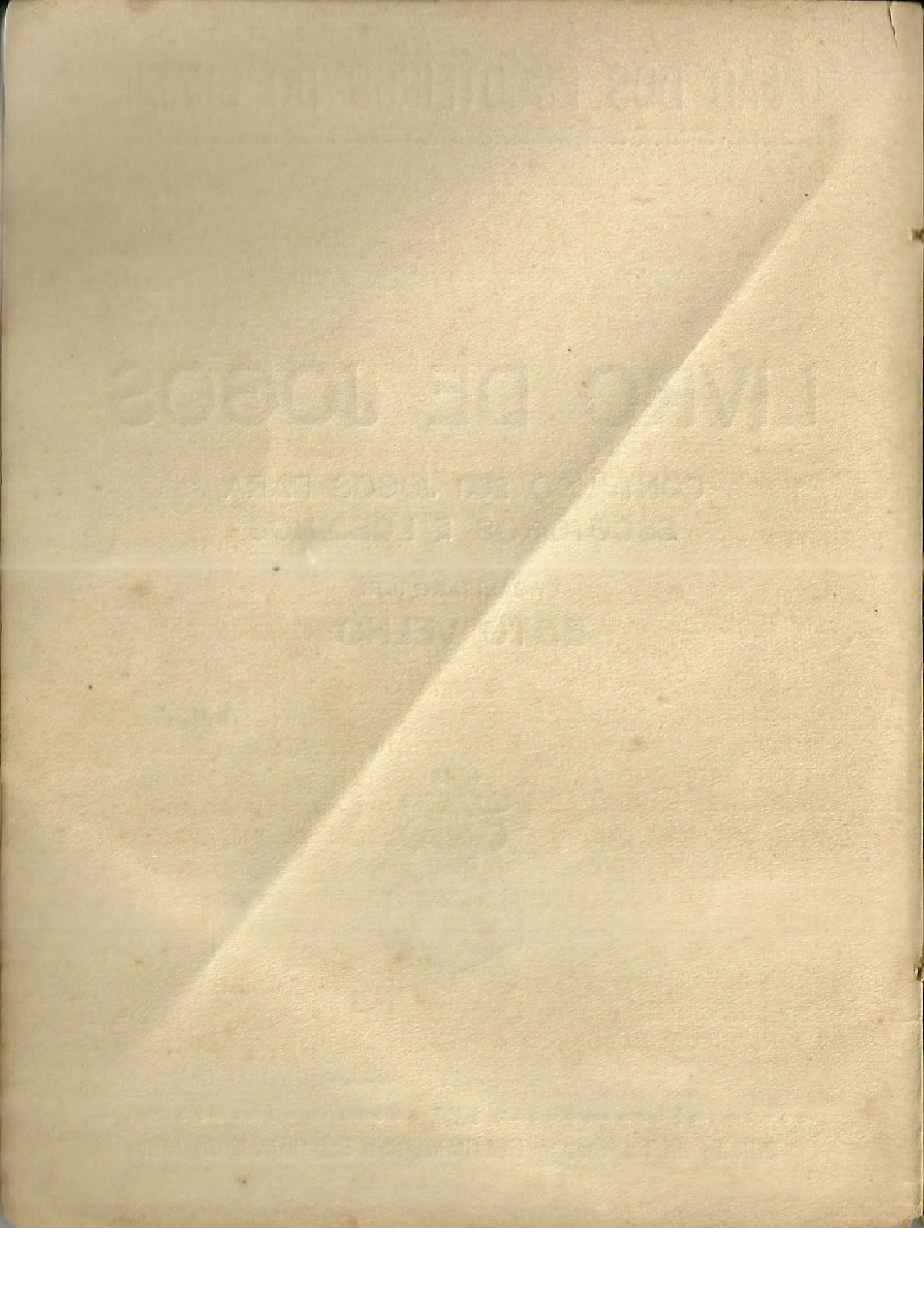
CONTENDO 200 JOGOS PARA
ESCOTEIROS E LOBINHOS

ORGANISADO POR
BOTO VELHO



1928

Edição da Federação Brasileira dos Escoteiros do Mar



PREFACIO

Sinto-me quasi suspeito, para apresentar uma obro feita por **Carlos Proença Gomes**, tão estreita é a affeição que as suas excepcionaes qualidades souberam fazer nascer em meu espirito. Mas o escoteiro é imparcial e fico certo que estarei acima de qualquer suspeição, dizendo, o mais sobriamente que puder, quanto vale este livro, quem é e o que tem feito pelo Escotismo o organisador d'elle.

Official distincto do nosso Exercito, de onde se viu afastado. temporariamente, por motivos politicos, entregou-se de corpo e alma ao Movimento. A necessidade imperiosa de dar largas ao seu espirito enthu-siasta, desprendido, cheio de fé e de um civismo sadio levou-o a esse caminho e, para felicidade nossa, dos Escoteiros do Mar, tivemos-o, desde a sua iniciação, ao nosso lado. Sentiu que só um Movimento educacio-nal intenso seria capaz de valer como remedio efficiente para o estado de espirito que atravessámos, e que nenhum outro poderia jamais se apresentar com o vigor da escola creada por **BADEN POWELL**, onde, ao lado de uma e ucação phisica espartana, em que a creança se habitua com simplicidade, ao soffrimento e ás intem-peries, aperfeiçoa o espirito, norteando-se por princi-

pios da mais pura moral. O pharol brilhara nas trévas. Aquelle fóco luminoso, forte, traçou-lhe o rumo, como a todos nós que labutamos aqui, e CARLOS PROENÇA, entregou-se ao Movimento com a obceção dos homens de escól, que “só extremos conhecem”. Leu tudo quanto lhe foi possível, fez-se um escotista e muito tem produzido.

Tem collaborado, com a modestia que lhe é habitual, em quasi todos os trabalhos da U. E. B. Traduziu a “Carta aos Chefes”; foi o idealizador e organisador do Departamento de vendas da U. E. B. a primeira organização no genero creada no Brasil; traduzio o “Systeme de Patrulhas” que não chegou a ser dado á publicidade por lhe haver antecipado o excellente trabalho de DAVID DE BARROS; é de ha largo tempos um dos mais activos directores da F. B. E. M. e chefe do Campo Escola que esta mantem na formosissima ilha de Paquetá; é o commissario Internacional da U. E. B. cargo em que tem revelado sempre uma incansavel actividade, alimentando com activa correspondencia as nossas relações internacionaes. Tem sido emfim no Movimento, um elemento precioso e este trabalho é apenas uma pedra a mais, que elle junta as muitas outras que já reuniu á elevada torre que aspiramos ver erguida.

Um Livro de Jogos.... mas é isso um elemento inprescindivel para nós.

Pois se o escotismo é um jogo, pois se o valor do chefe muitas vezes se mede pelo conhecimento que tem de grande numero de jogos, pela capacidade que evidencia de saber transformar as mais monotonas instrucções em attrahentes jogos... Era este um livro que já devera de ha muito ter apparecido e que só o devemos ao esforço de PROENÇA GOMES.

E elle está muito bem feito: bem concatenado, bem classificado, bem seleccionado e com algumas cousas originaes. É um trabalho de merecimento, que vem prestar reaes serviços a todos os chefes.

Escola Naval, Rio de Janeiro, 12 Novembro de 1928

Benjamin Sodré
(VELHO LOBO)



Snr. Dr. Presidente da

UNIÃO DOS ESCOTEIROS DO BRASIL

Ao firmarmos nosso parecer sobre o presente trabalho "Jogos Escoteiros", dando assim cumprimento a determinação que recebemos do Sr. Secretario Technico da "U. E. B.", aqui deixamol' o prazeirosamente inscripto, quanto é certo, que assim procedendo, concorreremos praticamente para augmentar e enriquecer nosso patrimonio didactico-escoteiro, ainda tão carecedor de bons livros que venham ajudar efficazmente a nobre e difficil tarefa do chefe-instructor.

O problema do jogo é o problema da infancia, a expressão mesma da sua vitalidade, o centro de gravidade de toda a sua biologia.

O jogo, segundo Claparède, é um exercicio de preparação para **a vida séria.**

Naturalmente que a infancia é uma transição até a puberdade, como a madureza é para a velhice e esta o é para a morte; mas uma transição não é um accidente, sinão um periodo, no qual se elabora uma evolução determinada que, por sua vez, realiza uma integração mais ou menos perfeita do conjunto de leis educativas postas em pratica. É o ideal a collimar; e o ideal do jogo consiste n'um divertimento que associe ao mesmo tempo a actividade physica, intellectual e moral da criança. É o — "**Castigat ridendo mores**".

Pelo jogo se expande a alma do menino; e é alienação que o educador põe em pratica os seus conhecimentos psycho-pedagógicos, actuando seguramente em sua alma ductil e plasmavel, elevando-a e educando-a, dentro dos sãos princípios da integridade physica, moral e intellectual.

Mais uma etapa foi vencida pois; e a **Federação Brasileira de Escoteiros do Mar** póde rejubilar-se de ter realmente prehenchido mais uma lacuna no meio escoteiro, com a organização do presente livro. Approvando, como ora o fazemos, a incorporação desta obra no ról das publicações officiaes da "U. E. B.", julgamos interpretar o sentir unanime dos companheiros não só da "Commissão Technica," como o de todos os membros do "Conselho Director" desta instituição, por isso que, é obra de utilidade immediata, que muito virá contribuir e facilitar a tarefa ingente e patriótica do **Chefe Escoteiro** entre nós.

Que sejam as nossas ultimas palavras - a expressão amavel do nosso jubilo - ao querido companheiro Carlos Proença Gomes Sobrinho, (**Boto Velho**), a alma deste livro - pois foi, graças a sua dedicação enthusias-tica e sem par, que devemos mais esse esforço em pról do nosso desideratum.

Rio de Janeiro, Outubro, de 1928

(a.) **Gabriel Skinner** como relator
da "C. T." da "U. E. B."

AOS CHEFES

O escotismo, methodo educativo que se baseia no ardor da imaginação e no instinctivo combativo dos adolescentes, é segundo o proprio fundador B. P. um grande jogo, uma recreação educativa, em que os rapazes divertindo-se, preparam-se para a vida e tornam-se homens com ideaes e forças para realizal-os —

Claparède grande autoridade em psychologia infantil asseverou com a sua palavra de mestre que o jogo é parte essencial na educação das crianças e rapazes — e B. P. diz no seu livro basico "*Scouting for boys*" que:

"A instrucção no escotismo deve ser ministrada por meio de exercicios, jogos e competições em que cada rapaz tenha o seu quinhão de actividade".

O escotismo que apresenta ao chefe um grupo de rapazes aos quaes elle deve auxiliar para que se tornem homens na mais lata expressão do termo, apresenta, tambem, tendo em vista não só os defeitos e a turbulencia natural dos rapazes, como o seu ardor, seu amor ás aventuras, seu desejo incontido de ser "heróe", um methodo de trabalho sem precedentes, de uma radiosa e garrida actividade que apaixona e corresponde de uma maneira maravilhosa aos anceios dos rapazes — *O jogo* —

Porque ensinar seccamente o alphabeto Morse se é mais facil e attrahente jogar o Morse? Quereis ensinar Primeiros Soccorros? Fazei "surgir" durante a reunião um "accidente."

Nos jogos os rapazes fortalecem o espirito de solidariedade, habitua-se a arcar com pesadas responsabilidades, a tomar decisões promptas, e a executar missões arduas. —

Mais ainda, os jogos permitem ao chefe fazer um juizo perfeito dos seus escoteiros sob o ponto de vista de sua lealdade, iniciativa, resistencia, capacidade escoteira e força physica — multiplicam as occasiões de praticar e educam na alegria mantendo constante o interesse.

Um bom jogo de escotismo deve ter 3 qualidades indispensaveis:

1ª — Interessar e enthusiasmar os escoteiros, para ser realisado sem reservas de energias;

2ª — Ser bem regulamentado — especificando claramente como vencer, para evitar rugas e contestações;

3ª — Ter alguma coisa de educativo sem parecer — Lembrem-se os chefes que o aborrecimento é filho da repetição — e procurem conhecer grande numero de jogos para evitar a monotonia e o desinteresse. Que a variedade, o enthusiasmo e o attractivo da novidade sejam a regra basica do novo systema de educação

A apresentação dos jogos tem uma grande importancia para a sua realisação.

A imaginação ardente dos rapazes, acolhe com maior satisfação um jogo que seja suggerido por uma historia emocionante, narrada antes da determinação das suas regras. Assim por exemplo, para um seguimento de pista narrar uma historia de garimpeiros que tendo encontrado um valioso diamante vêm á cidade para vendel-o. Na viagem são atacados durante a noite, quando acampados e para livrar a gemma de cair nas mãos dos bandidos occul-

tam-n'a. Na lucta morrem todos, excepto um que, mal ferido, consegue chegar a um centro povoado, onde pede aos amigos para partirem á procura da pedra occulta. São então organisadas duas expedições

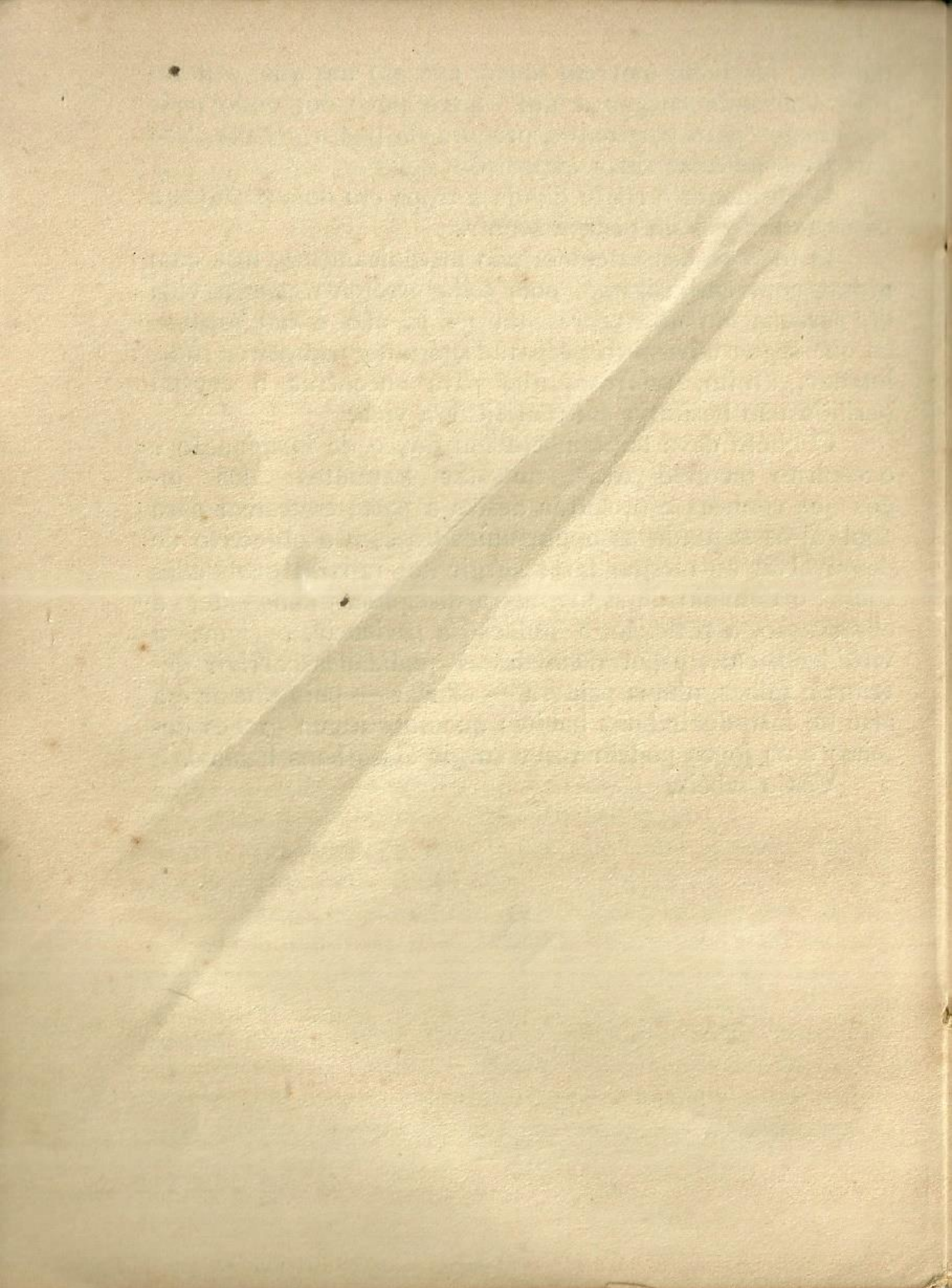
Neste ponto o chefe divide a tropa em dois partidos e dá as indicações da pista a seguir.

O jogo realisa-se então, não mecanicamente, mas com ardor, com enthusiasmo, pois cada escoteiro *vive* a vida do personagem que representa — já não é um escoteiro que segue uma pista preparada, é um garimpeiro, rude, lutador, afoito, valoroso, que para encontrar o crystal perdido não hesitaria em sacrificar a vida.

O chefe deve ter tambem um pouco de imaginação e o espirito fecundo para inventar variantes dos jogos que conheça e procurar nestes a parte educativa para applical-os segundo as oppportunidades com o objectivo de desenvolver ou mesmo fazer surgir nos rapazes qualidades como: o dominio de si mesmo, a disciplina intelligente, a observação, a reflexão, a audacia, a paciencia, o vigor, a virilidade, etc., e por meio destas qualidades corrigir defeitos e falhas, n'uma palavra — educar — pois educar é a arte de introduzir bons habitos que substituam graves defeitos e os jogos podem fazer surgir esses bons habitos.

Vós o sabeis.





INDICIE

CAPITULO II

JOGOS DE EDUCAÇÃO DOS SENTIDOS

TACTO

Avaliação de peso	3	Kim pelo tacto	3
Avaliação de diâmetros	3		

OUVIDO

Grito dos "Totems"	4	Os trez sons	6
Sentinella nocturna	5	Commandos por apito	6
Caça ao relógio	5	Os cegos	5
Onde foi o apito?	5		

VISTA

Procura do dedal	7
----------------------------	---

OLFACTO

Olfacto escoteiro	8
-----------------------------	---

ORIENTAÇÃO INSTINCTIVA

I	8	III	9
II	9		

CAPITULO III

JOGOS DE OBSERVAÇÃO E MEMORIA

Longe e perto	13	Variante	16
Observar e relatar	13	Variante	17
Jogo do Kim	14	Kim por eliminação	18
Que ha de anormal?	14	Variante	18
Variante	15	Kim por gravuras	19
Jogo de Morgan	15	Jogo de Morgan-variantes	19
As vitrines	15	O homem que perdeu a memoria	19
Ver sem ser visto	16	Kim tecnico	20
Prova de Observação	16	Policia Secreta	21

CAPITULO III
 JOGOS DE MEMORIA, ATENÇÃO E
 INTELLIGENCIA

JOGOS DE MEMORIA

Perguntas 25	Garçons de hotel 26
Quem foi que disse? 25	Para treinar a memoria 26
Celebridades 26	

JOGOS DE ATENÇÃO

A letra cancellada 27	Perguntas cruzadas 28
Sete, conta de mentiroso 28	Transmissão de ordens 29
Nem sim, nem não 28	Por favor 29
Os cataventos 28	Numeros pares ou impares 29

JOGOS DE INTELLIGENCIA

As profissões 30	Jogos das Flechas 31
Céo, terra, mar, 30	Informações ao
Relatorios 31	Desconhecido 32
O telegramma 31	Jogo da Lei Escoteira 32

CAPITULO IV

JOGOS DE ENERGIA E DE EQUILIBRIO

JOGOS DE ENERGIA

O Pendulo 37	Braços Horisontaes 39
Suspensão Inclinada 37	Controle 39

JOGOS DE EQUILIBRIO

A Pinguela 39	Luta de Equilibrio 40
Atravessar o ribeiro 39	

CAPITULO V

JOGOS DE AGILIDADE E DE FORÇA

JOGOS DE AGILIDADE

Briga de Gallos 43	Quebra canella em circulo 46
Apanhar o Chapéo 43	Triplice Salto 48
Luta de scalp 45	Shere-Khan e Mowgli 47
Gladiadores 45	Maneta senhor em seu
Luta de travesseiros 45	reino 48
Quebra canella em columna 45	Casa para alugar 47

JOGOS DE FORÇA

Ajoelhe para seu superior 49	Luta de attracção . . . 50
Luta indiana 50	Cabo de guerra , , . . . 50
Luta de cães 50	Cruzados e sarracenos 51
Luta de opposição , . . 50	

CAPITULO VI

JOGOS DE CORRIDAS

Corridas de 3 pernas . . . 55	Jogos das Pedras . . . 57
Corrida costas com costas 55	A Rede 58
As rãs 55	Cara ou corôa 59
As Centopeias 56	Dous é um bom numero, 3 não 60
Tartarugas 56	A Caçada , , 60
Postilhão 56	O cão e a lebre 61
Despir-se e Vestir-se . . . 57	

CAPITULO VII

JOGOS DE ORIENTACÃO E LEITURA DE CARTA

Desandar caminho 65	A procura de Chefe 67
Guiar a tropa 65	Corridas de obstaculos com a carta 68
Pontos oppostos 65	Exploração 68
Onde é o Norte 66	Croquis de memoria 68
Caça ao thesouro 66	Kim na Carta 69
Variante 66	Xadrez escoteiro 69
Levantamento Escoteiro 67	

CAPITULO VIII

JOGOS DE SIGNALISACÃO

Torneio Morse 73	Os automatos (Variante) 78
Dominó Morse 74	Jogo das flechas pelo Morse 78
Dominó Morse (variante) 74	Familia Morse 78
Treino de Morse 75	A Bandeira 79
Composição de palavras 75	Trio Morse 80
Carta Morse e semaphora 75	Kim Morse 80
As letra moveis 76	Competição Morse ou semaphora 81
Os automatos 77	

CAPITULO IX

JOGOS DE STALKING

Escoteiro contra escoteiro 85	Kim a distancia 89
Emboscada 86	Duello de apito 89
Ataque ao acampamento 86	Moscas e Aranhas 89
Approximação sem ser visto 87	Tomada de Bandeira 90
Approximação sem ruido 88	A conquista do thesouro 91

CAPITULO X

JOGOS DE PIONERIA

Competição de Nós . . . 95	Jogos das flechas . . . 97
A roda dos Nós . . . 95	Pista de Nós 98
Transmissão de Nós . . 96	Competição 98
Destruição de linhas telegraphicas 96	

CAPITULO XI

JOGOS PARA ESTUDO DA NATUREZA

Folha por folha . . . 101	Colheita de folhas , , 102
Mensagem morse por folha 101	Exploração naturalista 103
As vozes das aves . . . 101	Fichas de folhas e flores 104
Torneio de previsão do tempo 101	Raid de exploração 104

CAPITULO XII

JOGOS PARA TREINAMENTO DE LOS SOCCORROS

Procurar os feridos . . 107	Fogo! Fogo! 110
Os accidentes 108	Ambulancia 110
O acampamento atacado 109	

CAPITULO XIII

JOGOS DE PISTA E OBSERVAÇÃO

As pégadas 115	O Thesouro occulto 121
Reconstituição de uma scena 116	Acampamento abando- nado 121
Prova de deducção . . 117	Pista de papeis 122
Reconstituição de pistas 117	Seguimento de pistas com emboscada no per- curso 123
A pista secreta 118	Encontro de pistas . . 124
A Pista 118	Sherlock-Holmes 125
O Fugitivo 118	Assaltos e surpresas . 127
A perseguição 119	
Perseguição dos alliados 119	

CAPITULO XIV

JOGOS NOCTURNOS

Jogo nocturno...de dia 131	O Guia 134
Onde estava a luz? . . 132	A procura dos fugitivos 135
Fogo Fatuo 132	O mensageiro nocturno 135
Competição de Patrulhas 133	As sentinellas 136
Por apito 134	Perseguição 137
Por apito (variante) . . 134	Expedição nocturna . 137

CAPITULO XV

JOGOS NAUTICOS

Navegação	141	Caça á baleia	142
Cabo de Guerra	141	Pescaria	144
Torneio nautico	142	A Ilha do thesouro	144
A Abordagem	142		

CAPITULO XVI

JOGOS DIVERSOS

Cavalleiros Andantes	147	Ferver agua , , , , ,	150
Competição mensal inter- patrulhas	147	Os trez passos , , , , ,	150
Fogueira	149	Passa a bola , , , , ,	151
Jogo de Patrulha , , ,	149	Bola pelo arco , , , , ,	151

CAPITULO XVII

GRANDES JOGOS ESCOTEIROS

O mensageiro , , , , ,	155	Os contrabandistas , , ,	158
Os mensageiros rivaes , , ,	155	Ataque ao correio , , ,	158
Observar a marcha , , ,	156	O Assalto , , , , ,	159
A patrulha fugitiva , , ,	156		



BIBLIOGRAPHIA

- Scouting for boys —
- Scouting games —
- Wolf Clubs' Book
- Le livre des Jeux
- Les Jeux
- 400 Jeux
- Le livre de l' Eclaireur
- Jeux de pleine air
- Guia do Escoteiro

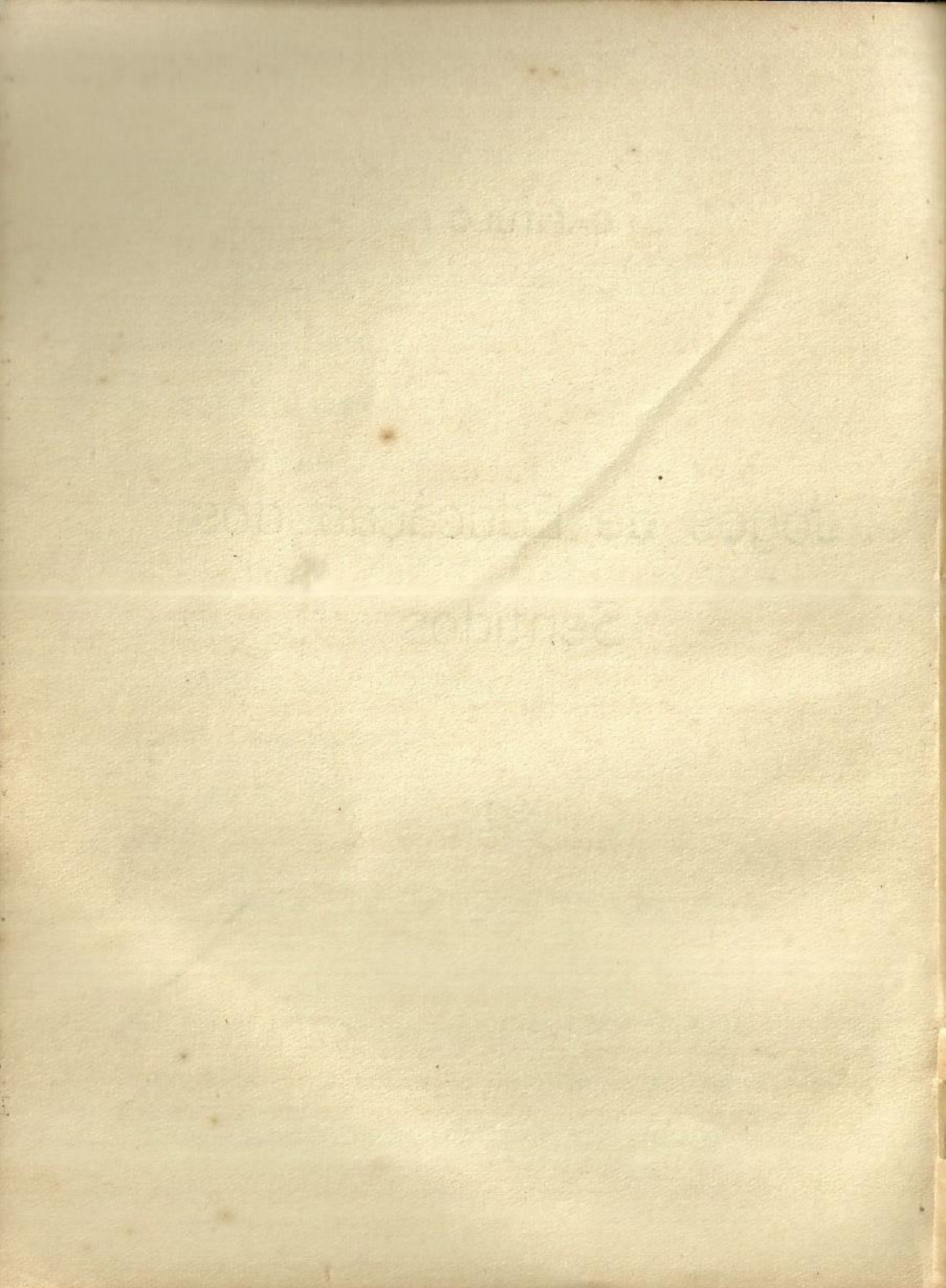
— REVISTAS —

The Scout — The Scouter — Boys' Life — Le Lieu
Scout de France — Journal des eclaireurs — Le
Pionnier — Le Guide — Boletim do Instructor Catho-
lico — Escoteiro da Gloria — Flôr de Lys --

CAPITULO I

Jogos de Educação dos
Sentidos





Jogos de Educação dos Sentidos

Tacto

Avaliação de peso

Aos escoteiros, que têm os olhos fechados, são apresentados objectos de pesos diferentes para que elles os classifiquem em ordem crescente ou decrescente de peso.

Vence o que melhor classifical-os.

Pode-se difficultar o jogo, apóz alguns exercicios, apresentando objectos que tenham pequenas diferenças de peso.

Avaliação de diâmetros

O mesmo jogo anterior, apresentando-se círculos ou esferas de diâmetros diferentes para classificação.

Kim pelo tacto

Os escoteiros em círculo têm os olhos fechados. O chefe faz passar de mão em mão uma serie de objectos, que são depois occultos. Os escoteiros abrem os olhos a

um signal e procuram reconstituir pela ordem a relação dos objectos que tiveram em mãos.



Pode-se complicar o jogo pedindo a fôrma, as dimensões, o peso, etc., dos objectos.

Vence quem tiver menor numero de erros.

.....

Ouvido

Gritos dos "Totems"

Os escoteiros formam em circulo. Um delles de olhos fechados fica no centro e tocando um escoteiro manda que dê o grito de *tal* patrulha, procurando reconhecer o companheiro pela vóz.

Caso reconheça é por elle substituido.

Sentinella nocturna

Um escoteiro de olhos fechados fica no centro do local de jogos. Os outros, repartidos por todas as direcções, procuram approximar-se d'elle sem ruido. O escoteiro de sentinella, ouvindo rumor de passos, apura o ouvido e apóz certificar-se de que direcção vem o rumor, aponta para ella pondo fora de jogo o escoteiro que ali se acha.

Os escoteiros que forem postos fora devem permanecer immoveis para não perturbar a marcha do jogo.

Vence o escoteiro que primeiro toca na sentinella ou o que mais proximo della foi posto fóra de jogo.

Nas primeiras vezes que se realizar esse jogo ha necessidade de um juiz que ficará proximo á sentinella.

Caça ao relógio

Na sala da séde o chefe occulta um relógio em funcionamento, que pelo ruido caracteristico, (tic - tac) possa indicar o logar em que se acha.

Os escoteiros, de olhos fechados, partem á sua procura, vencendo o que menos tempo leva para encontral-o.

Onde foi o apito?

(logo para uma patrulha)



O terreno para este jogo deve ser plano, sem obsta-

culos. Os escoteiros da patrulha têm os olhos fechados e formam em linha. O monitor colloca-se a uma certa distancia e apita de tempos a tempos.

Os escoteiros procurarão attingir o logar onde se encontra o monitor e tocal-o.

Vence o que primeiro tocar no monitor.

E' preciso cuidado para que os escoteiros não saiam dos limites do terreno.

Os trez sons

Os escoteiros têm os olhos fechados.

O chefe faz com que tres sons differentes sejam ouvidos. Cada escoteiro, por sua vez, dirá que objectos produziram os sons.

Vence o escoteiro que melhor caracterizar os sons.

Commandos por apito

Os escoteiros de olhos fechados formam em fila indiana por patrulhas, cada escoteiro com as mãos nos hombros do da frente .

O chefe por apitos dará ordens como taes — *em frente, á direita, á esquerda, passo curto, marcar passo, etc.*

Vence a patrulha que menos errar ou a que não debandar.

Os cegos

Limita-se por meio de um cabo, uma parte do terreno e nelle ficam dez ou mais rapazes de olhos fechados, tendo cada um o seu lenço enrolado e com um nó na extremidade.

Com o lenço elles devem bater em outro escoteiro — *o lobo* — que não pode sahir dos limites do campo mas não tem os olhos fechados.

Para facilitar a procura o *lobo* deve *latir* de tempos a tempos.

Quando for atingido por 3 vezes, passa a ser *cégo* e o ultimo que bateu vem a ser o *lobo*.

O divertido deste jogo é que os *cégos* batem uns nos outros pensando bater no *lobo*.

Nota — Para evitar disputas o chefe deve presidir o jogo, fóra do campo e anunciar as pancadas recebidas pelo *lobo*.

Nota — E' verdadeiramente educativa a observação que VELHO LOBO faz no Guia dos Escoteiros sobre estes jogos:

“Em todos os exercicios sem vêr não ha necessidade de venda nos olhos. Os escoteiros são leaes: quando elles promettem conservar os olhos fechados, pode-se confiar; a maior tentação de vencer, não os faria abrir.”

pag. 250. — Guia do Escoteiro

.....

Vista

Procura do dedal

Os escoteiros sahem da sala e o chefe colloca o dedal (ou qualquer outro objecto pequeno) occulto parcialmente de modo que todos possam vel-o. A um signal os escoteiros entram e iniciam a procura. Quando um escoteiro acha o dedal deve disfarçadamente afastar-se e sentar-se sem dizer palavra. Este jogo pode ser realizado n'uma competição de patrulhas, uma escondendo o dedal, e outra procurando-o. Marca-se o tempo entre inicio da procura e a descoberta do dedal pelo ultimo.

Vence a que empregou menos tempo.

Olfacto

Olfacto escoteiro

Tomam-se varios saccos de papel e em cada um colloca-se uma substancia odorante (cebola, alho, limão, café, casca de laranja, etc.).

Os escoteiros cheiram os saccos e têm um minuto para escrever a relação, em ordem, das substancias contidas nos saccos.

Como variante e desde que haja mais treinamento este jogo pode ser realizado apresentando-se, em vez de substancias, diversas folhas.

Orientação instintiva

Já procuraram alguma vez caminhar com os olhos fechados em uma direcção dada?

Se já o fizeram devem ter notado as difficuldades que surgem para tal. A maior dellas está na tendencia que temos em fazer um arco de circulo para a direita.

Conhecida esta tendencia podem os escoteiros corrigil-a e chegar pouco a pouco a andar em linha recta e caminhar com exactidão para um ponto determinado

I

Colloca-se cravada na terra uma vara ou bandeirola de p trulha e a distancia de uns cem passos collocam-se os escoteiros, que compõem a patrulha, com os olhos fechados. Mandam-se avançar um a um e quando elles pensarem que chegaram junto á bandeirola deverão cravar ahi o seu bastão, abrir os olhos e esperar que todos façam o mesmo. Aquelle que mais perto tiver cravado a vara ganhou o jogo.

Este jogo poderá fazer-se patrulha contra patrulha e neste caso é necessario marcar em metros ou em passos e tomar nota das distancias das varas á bandeirola e depois

estabelecer a distancia média de cada patrulha o que se consegue sommando as distancias de todos os Escoteiros duma patrulha e dividindo o total pelo numero delles.

A patrulha em que a distancia média for menor é a que ganha a partida.

II

Passar entre dous bastões, com os olhos fechados e sem nelles tocar.

A partida será de 3 metros mais ou menos dos bastões que estarão afastados de 1,m50.

III

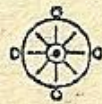
Um caminho formado por duas linhas de bastões tem a extensão de 4 metros e a largura de 1,50 metro estando os bastões afastados uns dos outros de um metro.

Partindo de uma das extremidades os escoteiros devem chegar a outra sem tocar nos bastões nem sahir do caminho delimitado.



CAPITULO II

Jogos de Observação e
Memoria



Jogos de Observação e Memória

Longe e perto

(Jogo para marcha ou excursão)

Os escoteiros devem procurar certos objectos conven-
cionados de antemão, ganhando pontos ao avistal-os segun-
do uma tabella em que o numero de pontos seja dado em
ordem inversa á facilidade de encontral-os.

No fim da marcha ou de um tempo estipulado, ven e
o que tiver maior numero de pontos.

Observar e relatar

A tropa parte para uma excursão, acampamento ou
uma visita. O chefe lembra aos seus escoteiros, que de-
vem observar e guardar de memoria todos os detalhes pos-
siveis. No fim da marcha faz perguntas como taes:
depois da segunda curva da estrada vocês viram uma ce-
ca verde? pois, bem, qual era o numero do portão? logo
depois da garage que encontramos appareceu um auto com
um pneu vasio, qual era elle? que côr tinha o auto? qual
era o seu numero? como ia vestido o homem que estava
sentado junto ao chauffeur? etc. — Cada pergunta respon-
dida marca um ponto e cada uma sem resposta annulla
dois pontos.

Jogo do Kim

Tomou o nome de um personagem de um romance de Kipling. Sobre uma mesa collocam-se de 20 a 40 objectos differentes. Os escoteiros em torno da mesa, durante um minuto, observam-n'os, findo o tempo os obje-



ctos são cobertos e cada um deve recompor por escripto ou de memoria a relação dos objectos vistos. Vence o que se lembrar de maior numero. Este jogo pode variar em extremo, servindo para treinamento da maioria dos assumptos technicos escoteiros. —

Que há de anormal?

E' uma variante do Kim.

Diversos objectos são dispostos em uma certa ordem n'uma mesa. Os escoteiros observam-n'os durante 1 mi-

auto e retiram-se. — O chefe faz varias modificações na arrumação, modificações que os escoteiros devem notar.

Variante

Os escoteiros ficam de costas para o chefe que modifica alguns detalhes do seu traje (bolso aberto, lapis na orelha, lenço apparecendo no bolso do peito, etc.) Os escoteiros fazem meia volta e devem notar taes modificações.

Logo de Morgan

Os escoteiros devem observar um muro coberto de cartazes durante um minuto e depois, de memoria, relacionar os artigos annunciados, os desenhos dos cartazes, o seu numero, etc.

As vitrines



Em um passeio pela cidade ou em visita a um museu os escoteiros observam alguns mostruários. De volta á séde devem relacionar o que viram, por exemplo, na 2^a e na 5^a vitrine. Vence o que fizer a relação mais completa.

Vêr sem ser visto

O chefe colloca-se no centro de um terreno que tenha muitos accidentes naturaes, pedras, troncos, moitas, etc. fecha os olhos e os escoteiros occultam-se; Dois minutos depois apita inicio de jogo (. — — —) e abre os olhos procurando descobrir onde os escoteiros estão occultos para fazel-os sahir do jogo. —

O chefe faz então quatro ou cinco movimentos precedendo-os de um trillo de apito, como advertencia aos escoteiros, que devem observar o chefe (guardando de memoria os seus movimentos), sem se descobrirem. Finda a serie de movimentos o chefe apita fim de jogo (. . — .) e os escoteiros reúnem-se formando em uma fileira de costas para o chefe que chamará cada um de per si para verificar as observações realizadas. Os escoteiros descobertos pelo chefe sahem do jogo. Vence o que tiver feito observações mais precisas.

Prova de observação

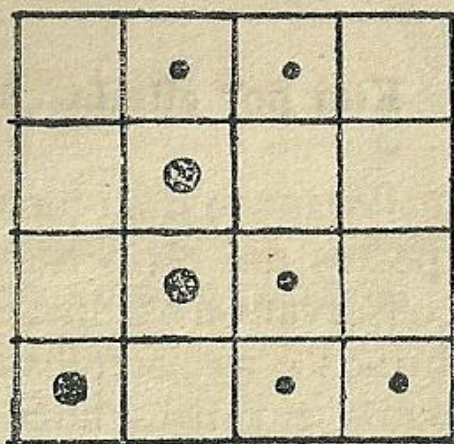
O chefe desenha n'um papel ou quadro negro algumas letras ou signaes quaesquer. — Apóz uma observação de trinta segundos, 1 ou 2 minutos, conforme a difficuldade, os escoteiros devem reproduzil-os tão exactamente quanto possivel.

Cada signal certo marca um ponto e cada erro faz perder dois pontos.

Variante

Preparam-se varios cartões riscando-os de modo a divi-

dir cada um em 16 quadrados. — O chefe colloca n'um dos cartões em varios quadrados, á vontade, grãos de feijão ou de outra especie. Apóz uma observação de segundos os es-



coteiros devem reproduzir nos seus cartões a arrumação feita no do chefe. Vence o que tiver perdido menos pontos, perdendo 1 ponto por erro commettido.

Variante

Os escoteiros sentam-se e um delles de olhos fechados



procura pelo tacto, passando as mãos pelo rosto, cabellos,

e mãos de cada um, reconhecê-los e chamá-los pelos nomes. Todos os escoteiros serão successivamente *céegos*. Vence o que conseguir com exactidão designar o maior numero de companheiros.

Kim por eliminação

As patrulhas collocam-se cada uma de um lado da mesa onde se acham expostos um certo numero de objectos (30 a 40 no inicio) e observam-n'os durante um minuto findo o qual o chefe cobre-os e as patrulhas voltam aos seus lugares. O chefe tendo em mãos uma lista alphabetica dos objectos e começando por uma patrulha pede que o seu monitor lhe diga o nome de um dos objectos observados. Só os monitores podem responder e devem fazel-o de modo a serem ouvidos pelas demais patrulhas.

A resposta sendo certa, a patrulha marca um ponto e o chefe passa á patrulha seguinte.

Toda a patrulha que designar um objecto já designado por outra perde 1 ponto. — Perderá dois pontos se designar um objecto não existente entre os observados. E' de notar que se só os monitores podem responder ao chefe — elles podem reunir os seus escoteiros nos intervallos das perguntas para combinar. Este jogo é de emoção quando faltarem poucos objectos para indicar.

Variante

Cada patrulha observa por sua vez um Kim commum enquanto as outras patrulhas procuram, por todos os meios possiveis, (não se deve tocar nos observadores nem se servir dos apitos) desviar-lhes a attenção. Vence a patrulha que consegue apontar o maior numero de objectos.

Kim por gravuras

Cortar de um catalogo gravuras representando interiores de quartos, salas, escriptorios, armazens, etc. e fa-



zel-as observar pelos escoteiros. Estes devem organizar a lista dos objectos contidos nas gravuras.

Jogo de Morgan

Variantes

A — Observar paginas de annuncios de uma revista, na séde — por exemplo, os annuncios da revista “Alerta”.

B — reconstituir de memoria, a lista de armazens de uma rua muito conhecida dos escoteiros, (por exemplo: da rua da séde).

O homem que perdeu a memoria

Colloca-se sobre uma mesa alguns objectos e narra-se a cada patrulha por sua vêz uma historia como esta:

“Um homem desceu de um trem em Cascadura, por exemplo, e foi preso pela policia sob a allegação de ter via-

jado sem passagem. Prendendo-o o commissario de policia apercebeu-se de que esse homem tinha perdido a memoria e trabalha-se para saber quem elle é. Os objectos que estão na mesa foram encontrados em seu poder. Cada patrulha tem trez minutos para examinar os objectos, findo os quaes vae para o seu canto e concerta entre os seus escoiteiros a resposta a dar sobre a identidade do homem, deduzida dos objectos encontrados n'elle. A patrulha vencedora será naturalmente a que responder com mais espirito de deducção e que tiver observado indicios mais valiosos.

Pode-se collocar entre os objectos achados, por exemplo: um pente, uma lima para unhas, (mostrando os habitos de limpeza) um lenço bordado (como indicio de identidade), algumas moedas (para denotar a sua pobreza) uma passagem de estrada de ferro velha e usada (indicando onde elle esteve recentemente) um horario de estrada de ferro com uma pagina dobrada ou marcada a lapis n'uma estação (indicando o lugar onde elle vive ou vai frequentemente) etc. Quando todas as patrulhas dão as suas respostas o chefe mostra o que elle proprio imaginou.

Kim Technico

Pendurar em cada canto de patrulha um cartão dividido em 10 casas numeradas seguidamente de 1 a 10 — N'uma mesa collocam-se montinhos de 10 cartões (um por patrulha concurrente) tendo em cada um:

- 1 — artigo da Lei; (texto)
- 1 — desenho de nó;
- 1 — desenho de folha de arvore;
- 1 — desenho de flôr;
- 1 — letra de morse;
- 1 — letra de semaphora;
- 1 — distinctivo de especialidade;

- 1 — silhueta de animal;
- 1 — signal de pista;
- 1 — ponto da rosa dos ventos;
- 1 — côr, etc. etc.

Series a empregar successivamente para jogos diferentes. O chefe mostra então durante dois minutos um quadro de dez casas em que estão n'uma ordem qualquer, os nomes das cousas representadas nos cartões. As patrullias devem em seguida (de memoria) :

1º — *identificar* os cartões de um montinho pelos nomes do quadro apresentado. 2º — collocar os cartões no cartão grandes e nas casas correspondentes ás do quadro apresentado. Conta-se dois pontos por cartão identificado, 1 ponto por cartão bem collocado. Subtrahe-se 4 pontos por erro de identificação e 2 pontos por erro de collocação.

Vence a patrulha que tiver maior numero de pontos.

Policia Secreta

Uma pessoa passeia em um trecho da cidade limitado claramente, de tal a tal hora. Esta pessoa é desconhecida dos escoteiros que della só possuem ligeiros esclarecimentos e por elles devem enconral-a. A cada escoteiro concorrente é fornecida uma ficha algumas horas antes da partida, mais ou menos como abaixo :

Caracteristicos do individuo :

Altura :

Chapéu :

Capote :

Sapatos :

Oculos :

Não traz bengala.

Idade entre 18 a 25 annos.

Perguntas a fazer :

Queira perdoar-me, o senhor é F. (dár um nome com-

binado). 1º — Se a resposta fôr: *Sou* o escoteiro deve dár o seu nome e anotar a hora do encontro. 2º — Si a resposta for *Não* o escoteiro deve desculpar-se... (Pratica do artigo V)

Limites:

Norte: Rua tal.

Sul — Travessa...

Este — Rua...

Oeste —

Partida ás horas.

Obrigatorio:

Traje civil:

Artigos V e VII.

Prudencia



CAPITULO III

Jogos de Memoria
Atenção e Intelligencia



Jogos de Memoria

Perguntas

Os escoteiros sentam-se em circulo e o chefe faz saltado perguntas sobre conhecimentos quaesquer.

Cada pergunta respondida acertadamente dá um ponto e o escoteiro que no final do jogo tiver maior numero de pontos ganha.

As perguntas variam conforme a localidade, porém ha perguntas que podem ser feitas a todos os escoteiros —: por exemplo: Quem fundou o movimento escoteiro?

Em que anno?

Em quanto tempo a terra dá uma volta completa em redor do sol?

O ultimo numero do “Alerta” trouxe a secção “Cantemos”?

Quem escreveu o hymno dos Escoteiros do Brasil? etc. etc. Deste modo, os escoteiros provarão os seus conhecimentos e poderão augmental-os.

Quem foi que disse?

Durante a reunião sem que os escoteiros percebam o chefe annota as phrases mais salientes da conversação geral.

Escreve, depois, estas phrases em pedaços de papel com esta pergunta: Quem disse isto? e nos ultimos minutos da reunião faz passar de mão em mão os papeis devendo os escoteiros escrever em um papel á parte as respostas.

Vence quem apresentar mais respostas certas.

Celebridades

Recortam-se dos jornaes ou revistas, photographias de pessoas celebres ou conhecidas.

Podem ser retratos de militares, homens publicos, medicos, poetas, athletas, aviadores, etc .

Collam-se os retratos em cartões numerados —

Os escoteiros recebem os cartões e devem pelas photographias reconhecer os personagens.

Garçons de hotel

Uma patrulha chega ao “restaurant” (uma mesa) e chama o “garçon” (um escoteiro designado).

Cada escoteiro encommenda um certo numero de pratos differentes (de inicio 3 ou 4).

O “garçon” vae á “cosinha” (sala proxima) e lá escreve separadamente o “menú” de cada freguez, volta e colloca em frente a cada um o “menú” correspondente.

E’ certo que no caso de engano ou esquecimento, os freguezes protestarão contra o descuido do “garçon” novato.

Para treinar a memoria

Um escoteiro colloca-se a alguns passos dos seus camaradas que estão sentados, tendo as mãos occultas atraz do corpo.

Depois successivamente e durante segundos, mostra-lhes um certo numero de dedos, por exemplo: na primeira

vez mostra 2 dedos, na segunda 7, etc. e assim sete ou oito vezes em seguida.

Quando o escoteiro acabar de *enviar* os numeros, os outros procuram escrever uma relação delles na ordem de observação.

Vence o que fizer a relação mais completa e exacta.

Jogos de Attenção

A letra cancellada

O chefe corta de jornaes velhos, varias columnas tendo approximadamente a mesma quantidade de texto.

Cada escoteiro recebe uma columna para a um signal e durante um tempo determinado, cancellar todos os A ou os E que encontrem.

Ao signal de terminar nem mais um traço deve ser dado. Cada letra cancellada marca um ponto e cada letra esquecida faz perder 5 pontos. O escoteiro que tiver maior numero de pontos vence o jogo.

Sete, conta de mentiroso

Diz o povo que sete é conta de mentiroso e como os escoteiros não o são, devem, neste jogo, abster-se de pronunciar o seu nome e o de toda a sua familia.

Os escoteiros sentam-se em circulo e um delles inicia a contagem.

O numero sete, seus multiplos e os numeros em que elle figure devem, sob pena de errar, ser substituidos por um assovio.

Cada escoteiro tem tres vidas e toda a vez que errar

perde uma.

E' vencedor o que ficar com as vidas intactas, até o fim do jogo.

Nem sim, nem não.

Os escoteiros em circulo.

O chefe faz a cada escoteiro perguntas as mais variadas que elles devem responder sem empregar as palavras *sim* e *não*.

Por exemplo, á pergunta :

Você já viu B. P. em pessoa? o escoteiro responderá: "Nunca" ou "Ainda hei de vel-o".

Cada vez que uma dessas duas palavras fôr empregada o escoteiro erra.

E' vencedor quem, ao terminar o jogo, tiver menos erros.

Os cataventos

Os escoteiros formam em uma fileira.

Deve-se antes determinar os quatro pontos cardeaes: *norte, sul, este, oeste*.

Quando o chefe disser: *norte* todos os escoteiros viram-se para o *sul*. Quando elle disser *Este* todos volvem-se para *Oeste* e assim por diante sempre voltando-se para o ponto opposto ao commandado.

Cada vez que erra o escoteiro perde um ponto.

Vence o que tiver menos erros no fim do jogo.

Perguntas Cruzadas

Os escoteiros formam em duas fileiras, uma em frente da outra. O chefe, ou quem dirigir o jogo, aponta para um escoteiro ou o chama pelo nome e faz uma pergunta, este não deve responder e sim o que se acha á sua frente, que erra se hesita ou não responde.

Vence quem no fim do jogo tiver menos erros.

Transmissão de ordens

As patrulhas tendo o mesmo numero de escoteiros alinham-se parallelamente, cada escoteiro distante do outro de 10 a 15 metros. Os numeros 1 recebem uma ordem que deve ser transmittida verbalmente aos numeros 2, que por sua vez irão transmittil-a aos numeros 3 e assim por diante até aos ultimos, que correm para entregal-a ao chefe.

Vence a patrulha mais rapida.

Qualquer troca ou omissão de palavras desclassifica a patrulha.

Por favor...

Os escoteiros formam em semi-circulo e recebem ordem de só executar o que o chefe mandar quando elle começar pela phrase: *Por favor...* (façam isto ou aquillo.)

Como cousas a fazer o chefe pode apresentar: movimentos de gymnastica, nós, letras de morse ou de semaphora,, etc. etc.

Ganha um ponto o escoteiro que cumprir a ordem primeiro; perde dois pontos o que não cumprir ou que cumprir sem que o chefe tenha começado pelo "Por favor...".

Numeros pares ou impares

Os escoteiros formados em uma fileira numeram-se seguidamente e devem guardar de memoria se o seu numero é par ou impar.

O chefe, ou quem dirige o jogo grita PARES! (ou IMPARES!).

Somente os escoteiros cujos numeros sejam *pares* (ou *impares*) partem correndo para attingir um ponto determinado e voltar aos seus lugares.

Perde e sae do jogo:

a) O escoteiro que tendo, por exemplo, um numero par correr quando o chefe disser: impares ou vice-versa;

- b) o escoteiro que tendo por exemplo um numero par hesitar em sahir quando o chefe disser: pares;
c) o que chegar por ultimo de volta da corrida.
Vence o escoteiro que ficar só no jogo.

Jogos de Intelligencia

As profissões

Os escoteiros em circulo.

Um delles no centro atira o seu lenço enrolado, a outro qualquer, dizendo uma profissão; por exemplo: SAPATEIRO. O que recebeu o lenço deve immediatamente reenvial-o dando o nome de um objecto utilizado nesta profissão, por exemplo: SOVE'LA.

O do centro atira o lenço a outro, dando outra profissão e este deve responder dando o nome de um objecto utilizado na profissão declarada, reenviando o lenço para o centro, etc.

Para variar o jogo pode-se dar o nome de um objecto para quem receber o lenço declarar a profissão em que é elle utilizado.

Vence o escoteiro que tiver menos erros no final do jogo.

Céo, terra, mar

Os escoteiros sentam-se em circulo. Um delles fica no centro e apontando para um companheiro qualquer, diz uma das tres palavras do titulo, por exemplo CE'O.

O escoteiro designado deve dizer immediatamente o nome de um ser que viva no ar, ave ou insecto alado, por

exemplo GAVIÃO.

O escoteiro aponta um outro e diz TUBARÃO, devendo ter como prompta resposta: MAR e assim por diante variando sempre as tres palavras.

Vence quem tiver menos erros no fim do jogo.

Relatorios

O chefe descreve uma excursão movimentada, para que os escoteiros façam depois um relatorio della, procurando apontar as occurrencias, a seu ver, mais importantes.

Vence quem fizer o melhor relatorio.

O Telegramma

Ler aos escoteiros uma phrase que exprima uma ideia clara, por exemplo: "Caso o tempo permitta, o grupo partirá 5ª feira, 15 do corrente, para um acampamento de 8 dias na Serra do Mar."

Fazer compôr, individualmente ou por patrulhas, um telegramma que com o menor numero de palavras dê todas as idéas contidas na phrase inicial.

Vence o escoteiro ou a patrulha que melhor preencher as condições acima.

Jogo das Flechas

Os escoteiros em circulo.

O chefe do centro do circulo joga uma bola a um escoteiro e faz uma pergunta sobre morse, semaphora, historia do escotismo, primeiros socorros, nós, pioneria, etc., que deve ser respondida incontinentemente pelo escoteiro, que devolve a bola ao chefe.

Este jogando a bola a outro escoteiro, faz outra pergunta, etc.

Cada escoteiro tem quatro vidas. Ao primeiro erro

perde uma e fica n'um pé só, ao segundo senta-se, ao terceiro fica só com um braço, ao quarto erro morre pois dobrando o outro braço não pode mais apanhar a bola que lhe for atirada.

Informações ao Desconhecido

Os escoteiros formam em circulo.

O chefe dizendo-se um viajante que não conhece a cidade e que quer ir a uma localidade ou arrabalde proximo, pede que alguém o auxilie e guie.

Um dos escoteiros apresenta-se e o chefe diz-lhe ao ouvido: estou no logar A e desejo ir a B.

O escoteiro dá então em voz alta todas as informações que puder e os outros procuram, pelas informações prestadas, descobrir o sitio em que se acha o viajante e para onde elle deseja ir.

Findas as explicações, todos os escoteiros que descobriram levantam o braço e ganham dois pontos.

O guia ganha um ponto por escoteiro que comprehendeu as suas explicações e outros mais pela cortesia com que tratou o desconhecido, por informações complementares que prestou, etc.

Ao guia descontam-se pontos se não foi delicado nas informações, se não teve desembaraço, etc.

Jogo da Lei Escoteira

E' uma adaptação do conhecido *jogo da noiva* no qual cada jogador representa um objecto da noiva.

Aqui os objectos são substituidos pelos artigos da LEI e a noiva pelo escoteiro.

O chefe diz que encontrou, n'um acampamento realizado ha annos, um rapaz muito bem uniformizado de escoteiro, com bussola, apito, cabo, etc., mas que, pela apparencia, não sabia a Lei escoteira.

Para verificar o que imaginou, fez-lhe varias perguntas e notou que elle não sabia o 3º artigo, por exemplo.

O escoteiro que representa este artigo reclama: "Protesto o 3º elle sabia, é (cita o artigo) o que elle não sabia era o 9º.

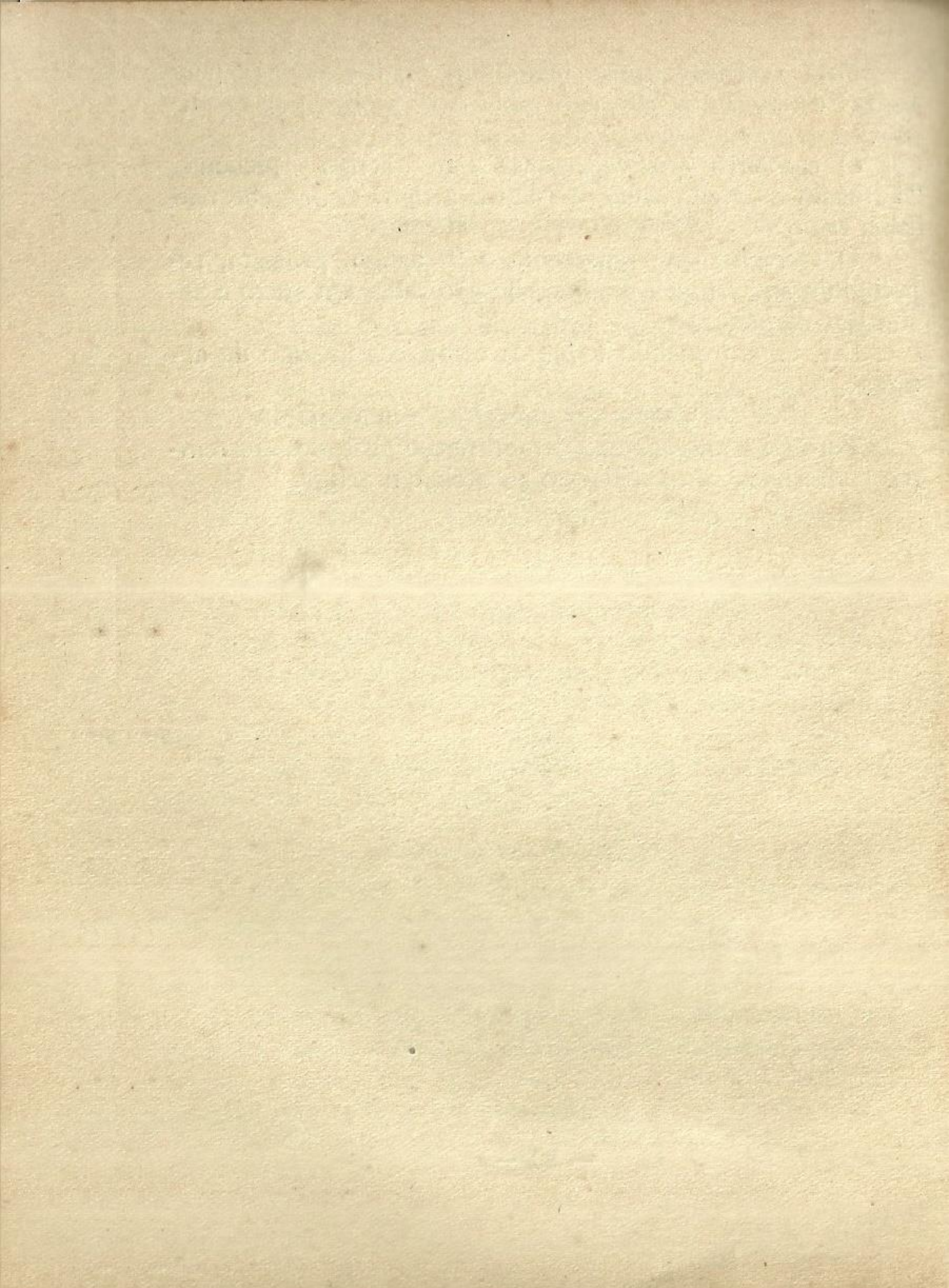
O escoteiro que representa o 9º artigo, protesta, repetindo o seu artigo e diz que elle não sabia um outro e assim por diante.

De vez em quando todos os escoteiros mudam de artigos.

Os protestos devem ser energicos e immediatos.

Perdem pontos os que demorarem o protesto, fizerem-no com tibieza, ou vacillarem ao recitar o artigo.





CAPITULO IV

Jogos de Energia e de
Equilíbrio



1875

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

LIBRARY

Jogos de Energia

O Pendulo

Os escoteiros, por patrulha, collocam-se de um lado e d'outro de uma mesa em cima da qual ha um copo sem pé.

Com um pequeno peso e um barbante faz-se um pendulo. Um dos escoteiros começa o jogo, suspendendo o pendulo e collocando-o dentro do copo, a meia altura e sem tocar nas paredes.

Deve fazer com que o pendulo não toque no copo durante 20 segundos contados lentamente pelo Chefe.

Caso o pendulo toque no copo, um ponto é descontado á sua patrulha.

O jogo continúa, revezando-se escoteiros das patrulhas concurrentes, até que todos o tenham realizado.

Vence a patrulha que tiver menos pontos descontados.

E' permittido intimidar o escoteiro que está jogando, sendo prohibido tocal-o ou gesticular proximo a elle.

Suspensão Inclinada

Em uma barra horizontal, penduram-se dous escoteiros de patrulhas differentes, que procuram conservar-se em suspensão o maior tempo possivel.

O que primeiro soltar-se *morre* e a sua patrulha conta um ponto contra.

Sucedem-se outros dous e assim por diante até que todos os escoteiros tenham realizado a prova.

Vence a patrulha que, ao terminar o jogo, tiver menos pontos contra.

Braços Horisontaes

Os escoteiros, por patrulhas, formam com tres passos de intervallo.

A um signal do chefe todos erguem os braços distendidos, á altura dos hombros, lateralmente ao corpo.

Devem permanecer nesta posição emquanto houver forças.

A proporção que os escoteiros forem abaixando os braços, o chefe conta o tempo, que elles se mantiveram na posição.

Vence a patrulha que tiver melhor tempo médio.

Controle

Um escoteiro por patrulha apresenta-se para a prova.

Sem que esperem, um outro escoteiro dá uma violenta pancada com o bastão na mesa ou no chão.

O chefe deve notar as reacções.

Os escoteiros formam em linha e conservam-se na mais absoluta immobildade.

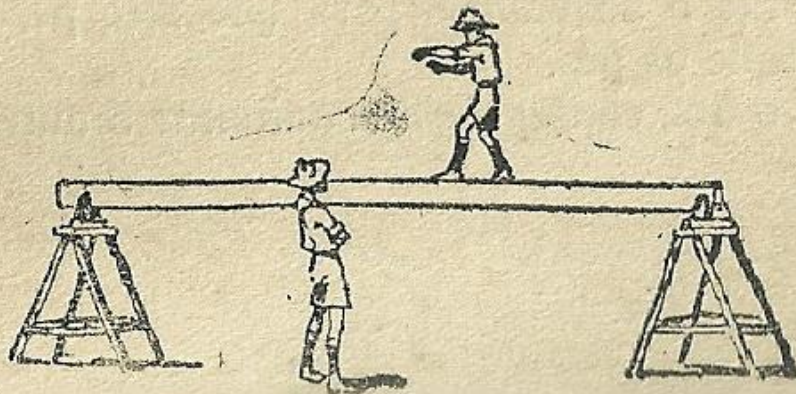
O chefe com um pedaço de capim, faz cocegas no rosto e pescoço de cada escoteiro, que deve suportar sem risos nem tregeitos.

Jogos de Equilíbrio

A Pinguela

Sobre algumas pedras, ou sobre dois cavalletes, apoia-se um cano, tronco ou trilho.

Os escoteiros, devem percorrel-o em equilibrio.



Correspondendo ao meio do percurso, colloca-se no chão um lenço que deve ser apanhado pelos escoteiros, sem perder o equilibrio.

Atravessãr o ribeiro

Colloca-se no chão pedaços de madeira ou papelão, si-



mulando pedras existentes no leito de um ribeiro.

Devem ser, umas proximas, outras afastadas entre si, irregularmente.

Os escoteiros, cada um por sua vez, tentam atravessar o leito do ribeiro, equilibrando-se sobre as pedras.

Pode-se dificultar o jogo fazendo transportar pesos, uma bola em equilíbrio sobre uma taboa, etc.

Luta de Equilíbrio

Dous escoteiros, com os pés na posição de *alerta*, colocam-se frente a frente.

Com as mãos abertas, palmas para a frente, procuram empurrar o adversario para que este perca o equilíbrio e desloque os pés.

Vence o que conseguir desequilibrar o outro.



CAPITULO V

Jogos de Agilidade e de
Força



Jogos de Agilidade

Briga de gallos

Joga-se aos pares

Cada escoteiro tendo um bastão, toma a posição do desenho, defronte a um outro.

Saltitando procuram approximar-se e tentam derru-



bar o adversario.

Não basta derrubá-lo, porém, para vencer, é preciso que o obrigue a afrouxar as mãos e desfazer a posição inicial.

Apanhar o chapéo

Deve ser disputado por duas patrulhas ou tropas.

Os escoteiros das duas turmas contrarias, formam em

linha, uma frente para outra, afastadas de 20 a 30 metros.
Convêm que se opponham escoteiros de força e agilidade equivalentes.



Uma fileira de chapéus, igual ao numero de escoteiros de um partido, é collocada no centro do espaço que separa as duas turmas.

Os escoteiros são numerados em cada partido.

O chefe collocando-se perto de um dos chapéus, chama um numero e o escoteiro deste numero, em cada partido, procura chegar ao chapéu, apoderar-se d'elle e leval-o para o seu campo, sem ser tocado pelo adversario.



Quando os dous escoteiros chegam ao mesmo tempo junto ao chapéu, devem por meio de fintas e astucias, procurar apoderar-se d'elle. O partido que conseguir carregar maior numero de chapéus, é o vencedor.

Luta de scalp

Scalps — eram as cabelleiras que os indios arrancavam das cabeças dos vencidos e traziam presas á cintura a guiza de trophéus.

Dous escoteiros, frente a frente, prendem os lenços ao lado esquerdo do cinto, sem amarrar, ficando as portas pendentes.

Com a mão esquerda para as costas, procuram, com a direita tirar o lenço do contrario e defender o seu.

Vence o que conseguir este objectivo.

Gladiadores

Dous escoteiros em pé cada um numa barrica, procuram derrubar-se com o bastão, vencendo o que tal conseguir.

Para evitar accidentes, os bastões devem ser revestidos n'uma das pontas.

Luta de travesseiros

Em uma viga pousada pelas extremidades em cavalletes, dois escoteiros, montam e armados de travesseiros, ou saccos cheios de folhas seccas, procuram derrubar-se.

E' vencedor o que conseguir derrubar o adversario e continuar cavalgando a viga.

Quebra canella em columna

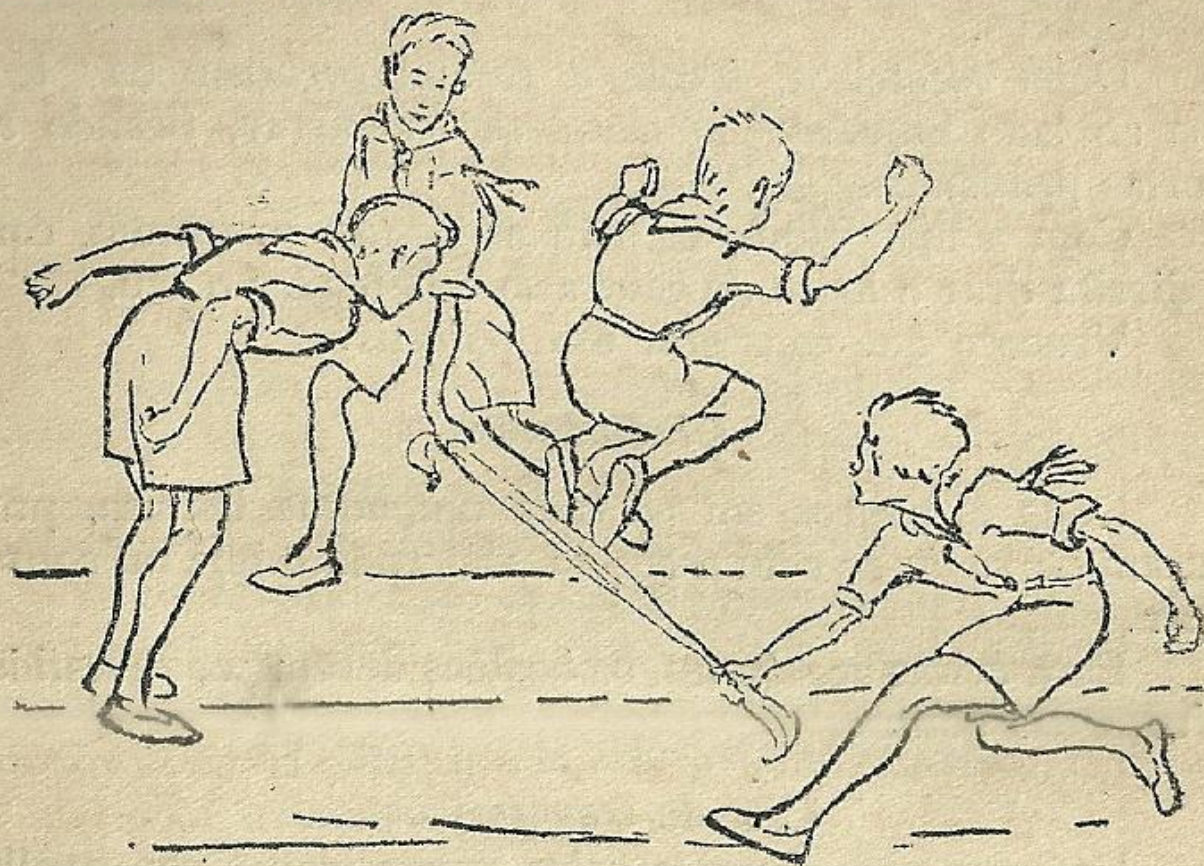
Os escoteiros formam em fila indiana.

Os numeros 1 e 2 saem de forma e tomam um pedaço de cabo ou um bastão pelas pontas.

A um signal do chefe correm cada um de um lado da columna de escoteiros, com o cabo ou bastão á altura das canellas, obrigando-os a saltar para não cahir.

Ao chegar á cauda da columna, o numero 1 colloca-se em ultimo lugar e o 2 traz o cabo ou bastão para a frente.

O quebra canellas é então seguro pelos numeros 2 e 3 que agem da mesma maneira, ficando depois o numero 2 em ultimo lugar.



O jogo continúa até que o numero 1 chegue novamente á cabeça da columna.

Quebra canella em circulo

Os escoteiros, em numero não muito grande, oito a quinze, collocam-se em circulo, voltados para o centro e bastante separados, para que não se atrapalhem.

O escoteiro que a sorte indicar, irá para o centro do circulo munido de uma corda bastante comprida tendo num dos extremos um pequeno sacco de arêa, pesando, no maximo, um kilo. Para dar começo ao jogo, o portador da corda gira no mesmo lugar, no centro do circulo; e, deixando pendido o extremo da corda em que se achar o sacco de areia, vae alongando-a pouco a pouco, de modo que

o sacco, passando rente ao chão, irá descrevendo um grande círculo, cada vez maior, até que alcance o lugar em que se achem os outros que, para não serem laçados pela corda, pulam de lado, isto é, sempre com a frente para o centro, por cima della.

O escoteiro que fôr apanhado pela corda irá para o centro substituir aquelle que lá se achar.

O movimento da corda deve ser, ora para a direita, ora para a esquerda, a fim de evitar tonteiras a quem a impulsionar.

Triplíce Salto

Os escoteiros formam atraz de uma linha de partida traçada no chão.

A um signal avançam saltando com os pés juntos enquanto o chefe conta: um, dois, trez.

Depois de feito o terceiro salto os escoteiros páram.

E' vencedor o que conseguiu chegar mais longe da linha de partida.

Shere-khan e Mowgli

Os escoteiros formam em fila indiana, segurando-se fortemente pelas cinturas. O da frente é *Akelá* e o ultimo *Mowgli*.

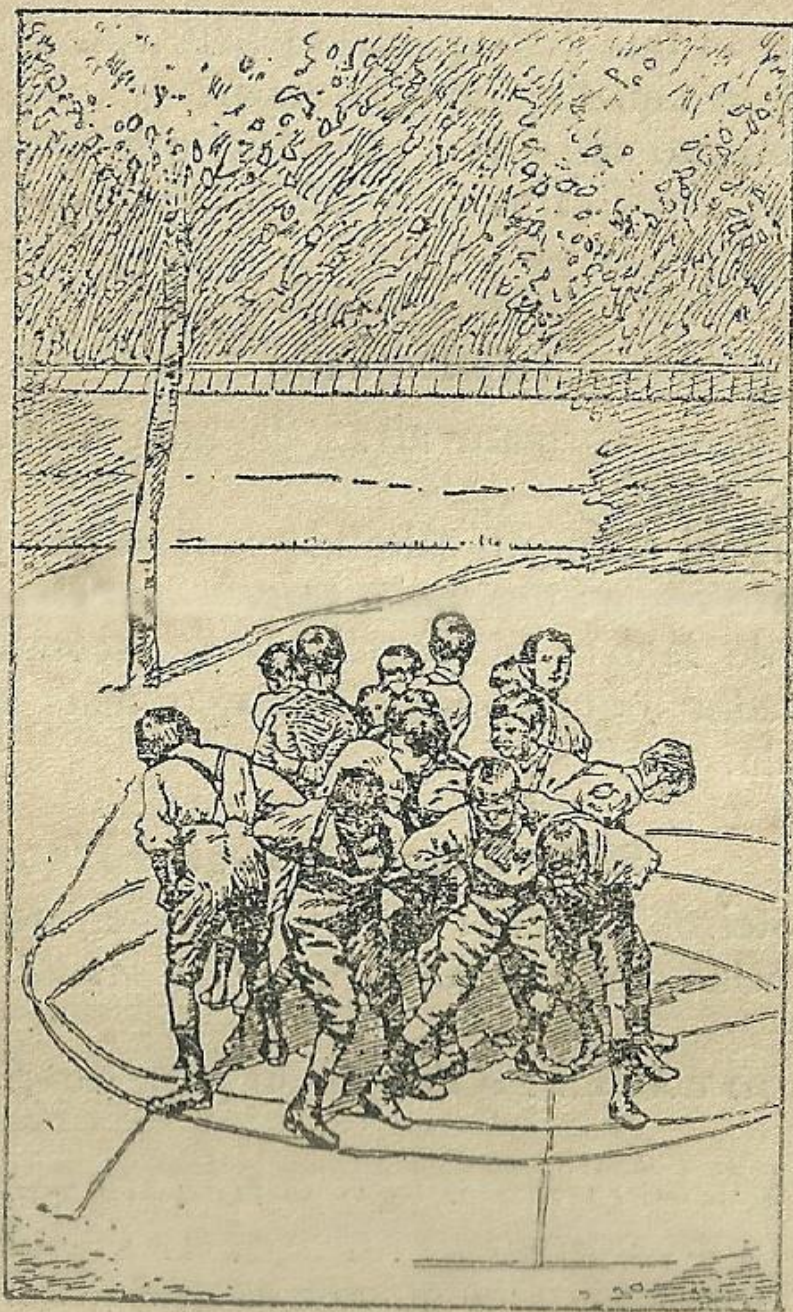
Um outro escoteiro é designado para ser *Shere Khan* o tigre.

A um signal do chefe o tigre corre para segurar *Mowgli* mas *Akelá* estendendo os braços para os lados procura impedir-lhe a passagem, enquanto os que ficam atraz desviam-se para o lado não ameaçado.

Quando *Mowgli* é seguro pelo tigre, ou quando este fez muitos esforços sem resultado, o chefe deve substituir o tigre, *akelá* e *mowgli* por outros escoteiros.

Maneta senhor em seu reino

Traça-se no chão um circulo cujas dimensões estejam em proporção com o numero de jogadores. Estes collocados no interior do circulo procuram expulsar uns



aos outros para o exterior por meio de trancos.

O emprego das mãos é prohibido. E' vencedor o escoteiro que ficar por ultimo, só, no interior do circulo. Convém determinar que os escoteiros cruzem os braços.

Casa para alugar

Em volta e distante do centro do terreno traçam-se pequenos círculos, de um metro de diametro, pouco mais ou menos, e tantos quantos forem os escoteiros, menos um, porque aquelle que tiver de ir para o centro do círculo não terá lugar marcado.

Escolhe-se por sorte quem deva ir para o centro e os outros occupam, cada um, um círculo que fica sendo casa.

Para começar o jogo o pretendente a uma casa (o do centro) dirige-se a um dos companheiros de recreio e pergunta, "Ha por aqui alguma casa para alugar", o interrogado responde "Ahi adeante vae uma vagar".

Nesse interim os outros permutam de casa, depois de prévio accordo por meio de signaes.

O pretendente procura durante as mudanças alojar-se isto é, entrar numa casa momentaneamente desoccupada, antes de ser occupada por outrem.

Desde que se tenha um pé pelo menos, dentro do círculo, é considerada occupada a casa.

Não se deve enganar, não sahindo da casa, depois de ter combinado com outro a mudança.

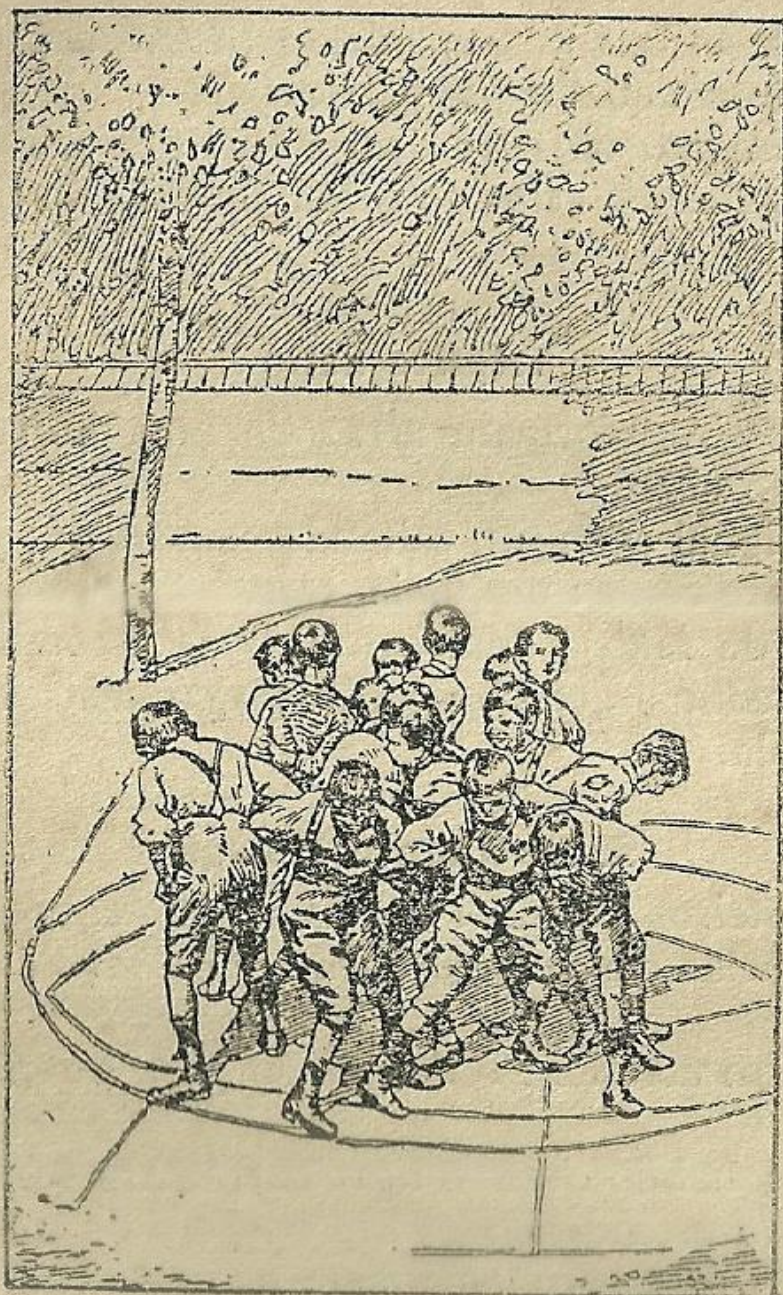
Jogos de Força

Ajoelhe para seu superior

Dois escoteiros collocados frente a frente dão-se as mãos. Feito isto procuram obrigar ao seu contrario a pôr os seus joelhos em terra fazendo força para baixo. E' vencedor o que conseguir este objectivo. —

Maneta senhor em seu reino

Traça-se no chão um círculo cujas dimensões estejam em proporção com o numero de jogadores. Estes collocados no interior do círculo procuram expulsar uns



aos outros para o exterior por meio de trancos.

O emprego das mãos é prohibido. E' vencedor o escoteiro que ficar por ultimo, só, no interior do círculo. Convém determinar que os escoteiros cruzem os braços.

Casa para alugar

Em volta e distante do centro do terreno traçam-se pequenos círculos, de um metro de diametro, pouco mais ou menos, e tantos quantos forem os escoteiros, menos um, porque aquelle que tiver de ir para o centro do círculo não terá lugar marcado.

Escolhe-se por sorte quem deva ir para o centro e os outros occupam, cada um, um círculo que fica sendo casa.

Para começar o jogo o pretendente a uma casa (o do centro) dirige-se a um dos companheiros de recreio e pergunta, "Ha por aqui alguma casa para alugar", o interrogado responde "Ahi adeante vae uma vagar".

Nesse interim os outros permutam de casa, depois de prévio accordo por meio de signaes.

O pretendente procura durante as mudanças alojar-se isto é, entrar numa casa momentaneamente desoccupada, antes de ser occupada por outrem.

Desde que se tenha um pé pelo menos, dentro do círculo, é considerada occupada a casa.

Não se deve enganar, não sahindo da casa, depois de ter combinado com outro a mudança.

Jogos de Força

Ajoelhe para seu superior

Dois escoteiros collocados frente a frente dão-se as mãos. Feito isto procuram obrigar ao seu contrario a pôr os seus joelhos em terra fazendo força para baixo. E' vencedor o que conseguir este objectivo. —

Luta indiana

Dois escoteiros deitam-se de costas, lado á lado com os braços entrelaçados, as pernas estendidas em direcções oppostas.

A um signal levantam e abaixam a perna direita duas vezes e na terceira vez enlaçam as pernas procurando cada um fazer cair a perna do adversario para o que é preciso viral-o.

E' vencedor quem conseguir.

Luta de cães

Os dois adversarios ajoelham-se frente um para o outro.

Ligam-se dois cintos e passa-se por traz das cabeças de ambos. O jogo consiste em puxar o adversario até que elle venha para o campo inimigo, ou que abaixe a cabeça para libertar-se do cinto.

Luta de opposição

Os dois escoteiros contrarios frente um para o outro, collocam-se de cada lado e a meio metro de uma linha riscada no chão. Com os braços estendidos para a frente, as mãos de um apoiadas nas do outro, procuram, empurrando o adversario atravessar a linha. — E' prohibido dobrar as pernas e apoiar o peito no adversario.

Luta de attracção

Neste jogo um escoteiro procura arrastar o outro. Pode ser feito de varios modos — segurando-se por uma só mão, por ambas, por um pedaço de cabo, por um pedaço de madeira segura com as duas mãos, etc.

Cabo de guerra

Os escoteiros, divididos em dois partidos, puxam pe-

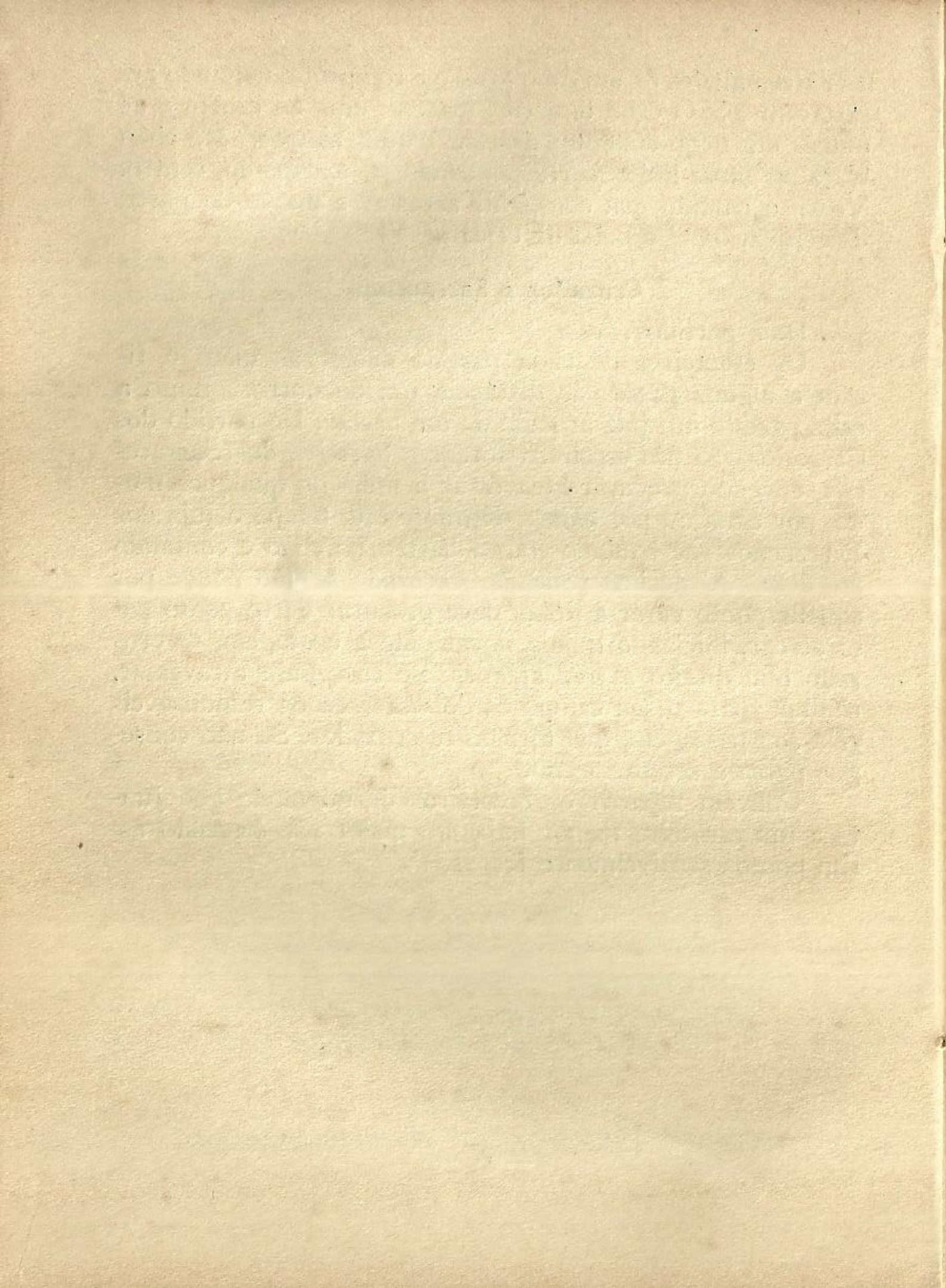
las extremidades de um cabo grosso e comprido, tentando arrastarem-se. O cabo terá tres marcas, uma no centro e as outras duas equidistantes desta a 1 ou 2 metros. No chão traça-se uma linha correspondendo a marca do centro. Vence o partido que conseguir arrastar a marca do partido contrario até a linha do centro.

Cruzados e Sarracenos

Dois partidos.

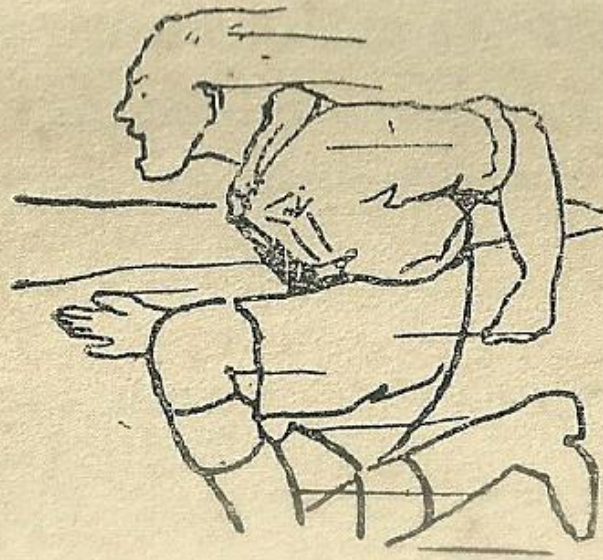
Os escoteiros de cada partido dão-se as mãos e ficam a alguns passos de distancia um do outro. Junto a cada partido um juiz armado de um bastão. Do partido dos Cruzados vae um escoteiro forçar a barreira dos Sarracenos, devendo procurar atravessar a linha de qualquer modo, por cima ou por baixo. Durante este tempo o juiz dos Sarracenos vae batendo com o bastão no chão e contando até dez. A' decima pancada o cruzado se não pode por aquelle ponto vârar a linha, deve procurar outro ponto para atacar, iniciando o juiz novamente a contagem. O cruzado tem direito a trez ataques. Se conseguiu atravessar, conduz para o seu campo os dois sarracenos responsaveis pela sua passagem, que tornam-se cruzados. Se não consegue passa a ser sarraceno.

Convem repartir os escoteiros de tal modo que junto a um escoteiro menor haja um maior não havendo assim pontos sensivelmente fracos.



CAPITULO VI

Jogos de Corridas



Jogos de Corridas

Corridas de 3 pernas

Dous escoteiros lado a lado ligam as pernas (direita de um com esquerda de outro) e assim se unem todos os concurrentes dous a dous, que formam atrás de uma linha de partida. A um signal partem correndo para o ponto de chegada. Vence a dupla que chegar primeiro.

Corridas costas com costas

Dous escoteiros se dão as costas e entrelaçam os braços.

Um delles deve correr para a frente e o outro para traz.

Varias duplas assim formadas partem de uma linha para attingir um ponto determinado.

Vence a dupla que chegar primeiro, apezar das difficuldades.

As rãs

Os escoteiros de cocoras formam atrás de uma linha de partida.

A um signal, devem partir aos saltos, sempre de cocoras.

Neste jogo as distancias entre as linhas de chegada e de partida, deve ser pequena, dada a posição forçada dos escoteiros.

As centopeias

Os escoteiros formam em fila indiana por patrulhas, tendo o mesmo numero de escoteiros em cada uma. Em cada patrulha os escoteiros seguram-se pelas cinturas.

Todas as patrulhas devem estar á mesma distancia da linha de chegada.

A um signal as patrulhas iniciam a corrida para o ponto de chegada, vencendo a que chegar em primeiro. —

Desclassifica o se soltarem os escoteiros durante o trajecto.

Tartarugas

Cada patrulha é envolvida por um cabo, formando um blóco bem compacto, e forma atraz de uma linha de partida.

Dado o signal de sahida, devem as patrulhas correr até o ponto de chegada, vencendo a que chegar primeiro.

E' uma corrida de grande effeito comico.

Postilhão

Cada patrulha é representada por uma turma de 5 escoteiros: um postilhão e quatro cavallos.

O cavallo nº 1 fica na linha de partida, os nºs. 2 e 4 a 30 metros, o nº 3 no fim da pista. (60 metros)

Ao signal de partida o postilhão monta no cavallo nº 1 que corre até o nº 2, ahi o cavalleiro passa para este que corre até o nº 3 — o postilhão cavalga o 3 e o faz correr até o nº 4 para quem elle passa e este corre até o ponto de chegada.

E' vencedora a turma cujo postilhão chega primeiro.

Quando o postilhão der mais de dous passos para mudar de cavallo a sua patrulha é desclassificada.

Despir-se e Vestir-se

A pista é escalonada de 10 em 10 metros.

Os concorrentes aos 10^o metros tiram e abandonam os cintos, mais dez metros deixam os chapéus; de 10^o em 10 metros deixam as camisas, os sapatos.

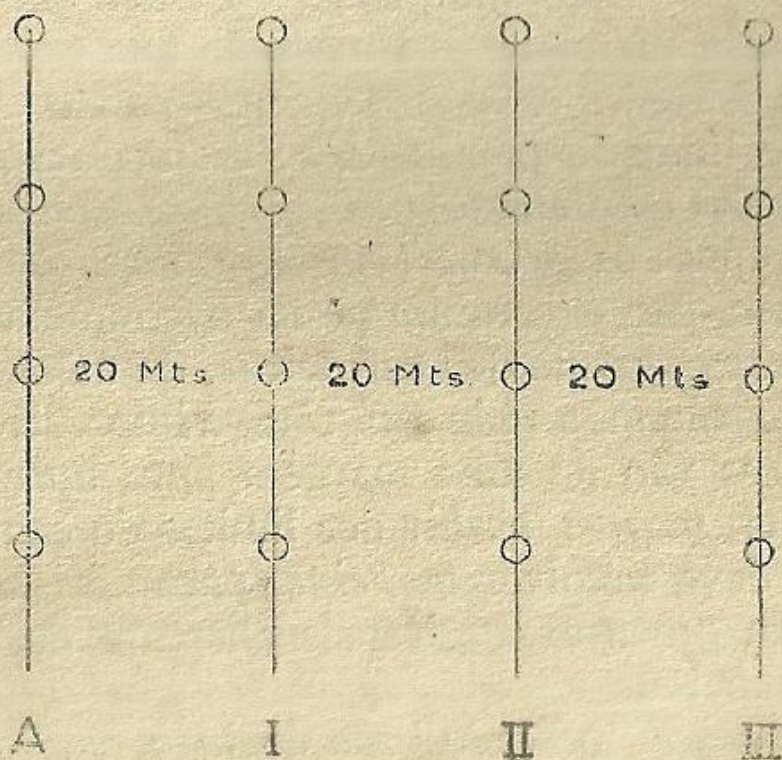
Ao chegar ao fim da pista voltam e vão vestindo as peças do uniforme que abandonaram, vencendo o que passar em primeiro a linha de chegada.

Desclassifica qualquer incorrecção no uniforme.

Jogo das Pedras

Em cada circulo da linha A existem 3 pedras.

Os escoteiros em turma de tres collocam-se atrás de



cada circulo da linha de partida.

Os numeros 1 ao signal de sahida apanham uma pedra, vão correndo collocal-a nos circulos da linha I e vol-

tam; saem os numeros 2 que apanhando outra pedra vão a correr collocal-a nos circulos da linha II e voltam; o mesmo fazem os numeros 3.

Ao voltarem os numeros 3, os numeros 1 vão buscar as pedras dos circulos da linha III para collocal-as nos circulos da linha A. Sahem os numeros 2, apanham as pedras dos circulos da linha II e vêm collocal-as nos da linha A; sahem os numeros 3, apanham as pedras dos circulos da

A turma que primeiro terminar é a vencedora.

A turma que primeiro terminar é a vencedora.

Desclassifica: não collocar as pedras no interior dos circulos; sahir antes dos companheiros de turma terem atingido a linha de chegada.

A rede

Um rio — as duas margens — Peixes que passam de uma para outra margem — Uma rede que procura pescal-os.

Terreno limitado por bastões: rectangulo de 40 x 20 metros, para 20 escoteiros.

2 — grupos: os *peixes* (em segurança sómente quando na margem, isto é, com um pé no risco que a apresenta; a *rede* (a outra metade dos escoteiros, de mãos dadas. Caso as mãos se soltem, a rêde está rôta, é impossivel a pesca).

Os *peixes* vão de uma margem para outra, cada um quando quizer, mas se msahir dos limites do campo.

A *rede* deve envolver os *peixes* para aprisional-os e os *peixes* podem procurar fugir pela abertura da *rede* e não tentando rompela.

Todo o *peixe* "pescado" sae do jogo.

Deve haver sempre pelo menos um *peixe* no meio do rio, isto é, fóra da zona neutra, do contrario o ultimo que entrou na zona neutra é considerado "pescado", sae do jogo. —

Cada patrulha formará a *rede* 10 minutos, por exemplo, e procurará pescar, neste tempo, o maior numero de *peixes* para ser o vencedor.

Cara ou corôa

O campo do jogo deve ser marcado por duas linhas paralelas a uma distancia de 20 metros uma da outra, e ao meio dessas duas linhas será marcada uma nova linha paralela também ás duas primeiras, e será chamada central.

Os escoteiros serão divididos em dois partidos e collocados alinhados em frente um do outro a um metro da linha central, tomando cada partido o nome de "Cara" ou "Corôa".

O chefe ficará na linha central e atirá ao ar uma moeda, e conforme a mesma lhe cahir na mão gritará "Corôa" ou "Cara". O partido cujo nome for gritado pelo chefe dará rapidamente meia volta e fugirá para o seu campo, sendo perseguido pelo outro partido que procurará tocar o maior numero de escoteiros fugitivos, contando um ponto por cada escoteiro que for tocado em antes de entrar na linha final.

Terminada a perseguição os escoteiros retomarão os seus respectivos logares, e novamente o chefe atirá a moeda, repetindo-se este jogo tantas vezes quantas forem necessarias para um partido alcançar um numero de pontos previamente estabelecido para a partida.

VARIANTE — Uma variante deste jogo é feita mudando os nomes dos partidos para *Encarnados* e *Azues*, e neste caso o chefe gritará "Azues" ou "Encarnados" e o partido nomeado procederá como acima ficou descripto. Esta variante pode dar occasião a reclamações dos escoteiros, que dizem que um partido é chamado mais vezes que outro, o que já não acontece com a moeda que é tirada

á sorte.

As medidas entre as linhas podem ser augmentadas ou diminuidas, conforme o terreno de que se dispuzer.

Dous é um bom numero, tres não

Os escoteiros grupam-se por 2, e formam em circulo com intervallos de 2 a 3 passos entre as filas.

Dous escoteiros designados ficam fóra do circulo.

A um signal um destes persegue o outro que corre em volta do circulo.

O perseguido pode livrar-se da perseguição postando-se na frente de um dos grupos que contará então um escoteiro a mais (o que está atraz).

O perseguidor desvia então a sua perseguição para este, que, quando quizer, pode livrar-se della do mesmo modo que o primeiro.

Caso o perseguido seja "boiado", invertem-se os papéis.

Não é permittido cortar o interior do circulo.

A caçada

O lugar mais apropriado para este jogo é um terreno arborizado ou um bosque.

Para *caçador* escolhe-se um dos escoteiros mais velozes na carreira. Este escolhe para seus *galgos* dous até quatro companheiros (conforme o numero de escoteiros e a extensão do terreno), os quaes assim como o caçador darão a conhecer por algum distinctivo, um ramo verde, um laço, etc. Todos os outros companheiros representam a *caça*.

O caçador e os galgos vão para o lugar indicado para servir de *arraial franco*; os outros, a *caça*, espalham-se por todos os lados e procuram esconder-se do melhor modo possível. Principia então a caçada.

Vale uma *preza* todo aquelle em que o caçador der

tres pancadas num dos hombros.

Os galgos devem *acuar*, isto é, encurralar a caça, até que o caçador chegue para colhel-a por meio das tres pancadas num dos hombros.

A caça, sendo perseguida, mas só quando perseguida, foge para o *arraial franco*.

Acabada a primeira batida, (e é quando não houver mais caça no bosque, por ter sido preza ou fugido para o arraial) começa-se a segunda batida; neste caso as prezas da primeira, igualmente marcadas com o mesmo distinctivo, correm como galgos, e assim continua-se até ficar um só escoteiro sem ser prezo e a este caberá o papel de caçador, si continuar o jogo.

O cão e a lebre

Por meio de sorte tiram-se de entre os escoteiros dous para fazerem os papeis de *cão* e *lebre*. Os outros formam um circulo com as mãos dadas e os braços bem distendidos. Feito isto, soltam as mãos e abaixam os braços, ficando assim entre elles intervallos lateraes.

O *cão* é collocado em um desses intervallos e a *lebre* noutro fronteiro áquelle em que se collocar o cão.

O signal para começo do brinquedo é um *latido* do *cão*. Dado esse *latido*, o *cão* e a *lebre* começam a correr passando pelos intervallos formados pelos companheiros em circulo, passando ora pelo lado interno, ora pelo externo desse circulo.

O *cão* emprega todo o esforço para apanhar a *lebre*; e, si conseguir, isso passará a ser *lebre* e esta indica um outro collega para fazer o papel de *cão* e entra para o circulo, occupando o logar daquelle que houver sahido para substituil-o.

Si o *cão* depois de tres voltas não conseguir apanhar a *lebre*, esta passará a ser *cão* e aquelle que fazia de *cão*.

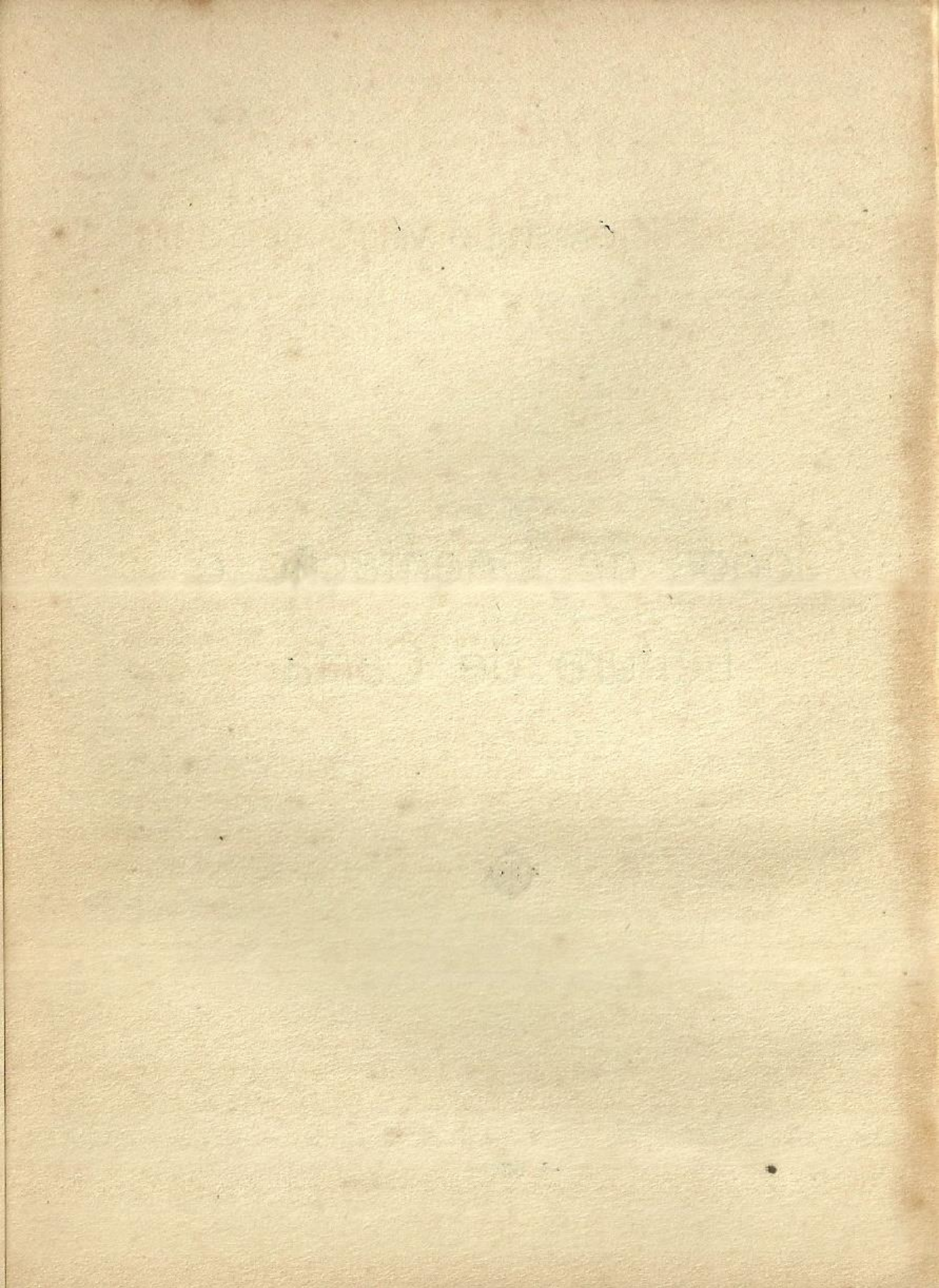
designa um companheiro para ser *lebre*, sendo o lugar
deste ultimo occupado pelo que deixar de ser *cão*.



CAPITULO VII

Jogos de Orientação e
Leitura de Carta





Jogos de Orientação e Leitura de Cartas

Desandar o caminho

De olhos vendados os escoteiros são guiados n'um trajecto em zig-zag como por exemplo : 20 passos para N., 80 para SO, 15 para O, etc., o que será annotado por cada um. Chegando ao ponto final os escoteiros orientando-se pelo sol ou pela bussola procurarão desandar o caminho percorrido. Vence o que mais se approximar do ponto de partida.

Guiar a tropa

Cada escoteiro durante 15 minutos guia a tropa pelo campo ou sob a matta obedecendo as instrucções dadas pelo chefe. Orienta-se pelo sol ou por outro processo qualquer (excepto a bussola) e annota na carta, ou traça n'um papel o itinerario percorrido.

O chefe fará o percurso o mais irregular possivel. Vence o que menos faltas commette e que não hesita nas ordens.

Pontos oppostos

A tropa forma em circulo não convindo jogar mais de 16 escoteiros. No centro do circulo ha um bastão e ca-

da escoteiro, sem fallar, deve orientar-se em relação a elle, depois o chefe pelo Morse apita por exemplo: N Norte). O escoteiro que está no norte deve trocar de lugar com o que está no sul, seu opposto. Cada escoteiro tem 5 vidas que perde a proporção que commette erros ou distrae-se.

Vence o que conservar intactas as vidas até o final do jogo.

Onde é o Nôrte?

Os escoteiros ficam intervallados de 20 metros e cada um colloca o seu bastão segundo a direcção que julgar ser a da linha Norte-Sul. O chefe verifica então a posição de cada bastão pela bussola. Vence o que mais se approximar da direcção verdadeira.

Caça ao thesouro

O thesouro está occulto. Os escoteiros devem descobrir uma primeira mensagem que lhes permitta achar o itinerario a seguir (por exemplo, escripta em uma cerca apóz uma pequena pista: Caminhar para Oeste e observa o terceiro coqueiro que margeia o caminho.) Neste local uma nova mensagem dá uma outra parte do itinerario, (por exemplo: dár 50 passos para NO... etc.) até alcançar o thesouro.

Para competições entre patrulhas ou entre representações de varias tropas, as partidas devem ser dadas com 10 minutos de intervallo; em cada estação as mensagens devem ser differentes para cada uma afim de impedir que as seguintes limitem-se a seguir a primeira patrulha.

Variante

O itinerario é indicado com antecedencia a cada patrulha; exemplo: ir até a arvore mais alta do campo que se vê á NO do acampamento, depois marchar na direcção E,

cem passos, dahi caminhar na direcção da casa branca que se avista ao S cerca de 200 passos, etc.

Para uma competição entre patrulhas ou entre tropas em um mesmo itinerario pode-se fazer a verificação em cada ponto indicado. As patrulhas partirão com intervallos de 10 minutos e farão visar os seus itinerarios em cada ponto de fiscalisação. — Pode-se ainda organizar para cada patrulha um itinerario differente que vá attingir o mesmo ponto.

Levantamento Escoteiro

Logo que o acampamento esteja installado é de toda conveniencia conhecer o melhor possivel os seus arredores. Eis ahi um excellente assumpto para uma competição entre patrulhas.

Entrega-se a cada monitor uma folha de papel na qual a região que comprehende o acampamento (n'um raio de 1 a 2 kilometros) está ligeiramente esboçada. Os monitores enviam os seus escoteiros em todas as direcções e estes devem observar os arredores e fazer um relatorio do que observaram. Os monitores calcando-se nesses relatorios devem completar o croquis fornecido. — Vence a patrulha que puder apresentar melhor carta pelas boas observações que fêz. —

A Procura do Chefe

Um envelope fechado é entregue aos monitores das patrulhas concurrentes que só devem abril-o a uma hora determinada. Dentro do envelope ha um croquis ou uma carta dos arredores e nelle marcado um itinerario a seguir. O chefe deve estar nas visinhanças do ponto final do itinerario e o objectivo do jogo é encontral-o. Naturalmente o ponto exacto do esconderijo do chefe não está assignalado. O jogo tem uma duração limitada, por exemplo: duas ho-

ras. Si ao fim deste tempo nenhuma patrulha encontrou o chefe, elle apita *fim de jogo e reunião*.

A patrulha vencedora será a que descobrir o chefe em menos tempo.

Corridas de obstaculos com a carta

Cada patrulha recebe uma carta onde está assignalado um itinerario com varias etapas. Em cada etapa um fiscal verifica a passagem das patrulhas que partem com 10 a 15 minutos de intervallo. Sendo impossivel collocar em cada etapa um fiscal, pode-se deixar em cada uma, uma mensagem que deve ser assignada pelos monitores das patrulhas. O chefe, o sub-chefe, ou a ultima patrulha tira as mensagens e tral-as comsigo. —

O itinerario pode ser organizado, n'uma distancia de muitos kilometros, atravessando bosques, rios, terrenos accidentados, etc.

E' um excellente jogo para ensinar ás patrulhas a agir com decisão e a saber empregar verdadeira e utilmente a topographia.

Exploração

Cada escoteiro segue pela carta um itinerario, fazendo todas as observações possiveis sobre o que encontrou no caminho, — casas isoladas, igrejas, fazendas, pontes, locais bons para acampamentos e jogos escoteiros, etc.

Vence o que tiver colhido melhores, mai sacertadas, mais numerosas informações.

Croquis de memoria

Fazer de memoria depois do regresso á séde o croquis de um itinerario percorrido annotando com os signaes convencionaes o que observou durante o percurso. O chefe fará a verificação de cada croquis por meio da carta, marcando os erros de escala, de direcção e as omis-

sões importantes. Cada erro desconta um numero de pontos a combinar. Vence o escoteiro que descontar menos pontos.

Kim na Carta

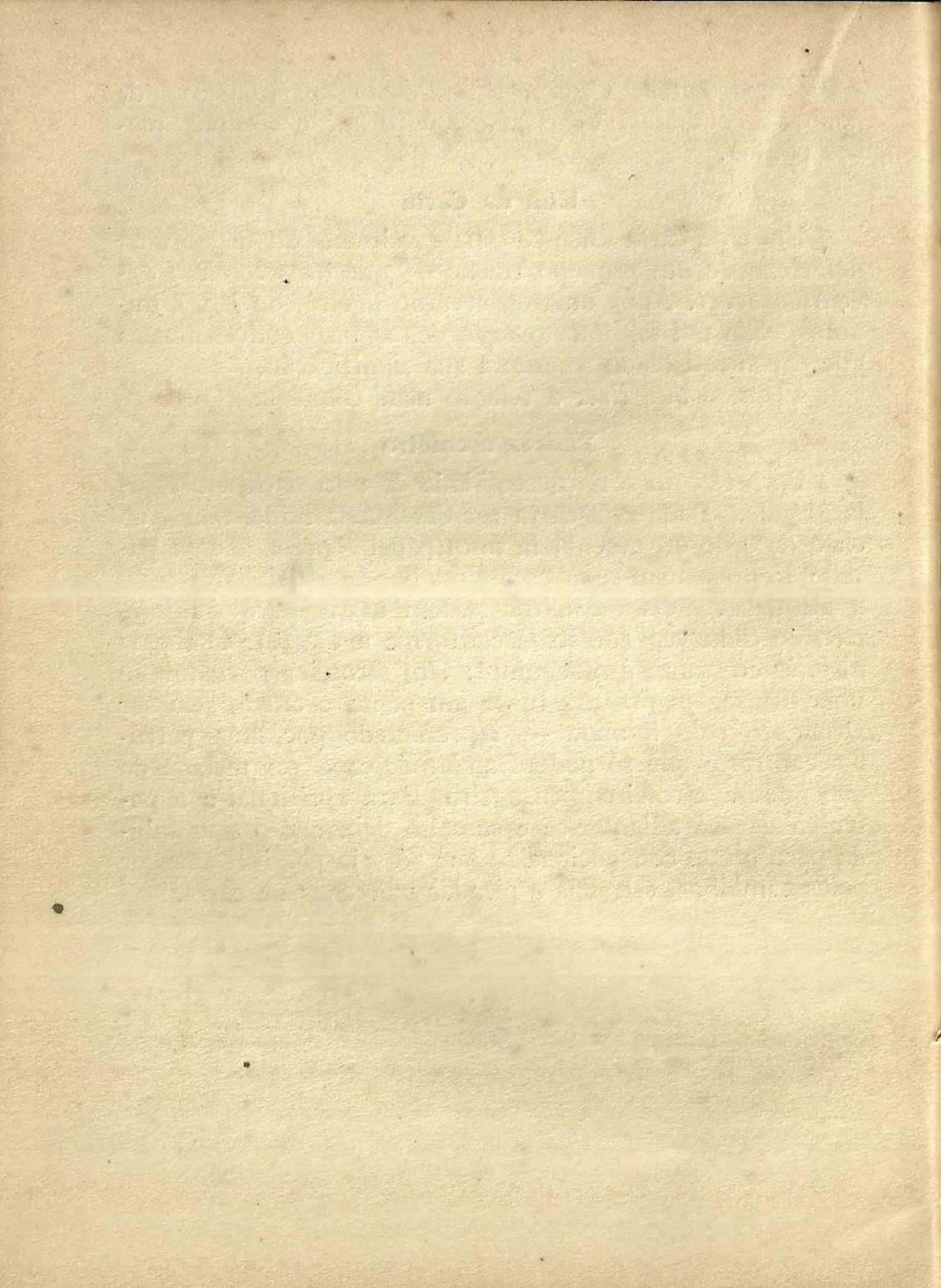
Em uma carta toma-se uma quadricula ou faz-se uma marcação de um pequeno trecho — que os escoteiros devem observar. Apóz uma observação ligeira, de 1 á 2 minutos, cada um faz uma relação dos signaes convencionaes que encontrou tendo adiante a sua significação.

Vence o que fizer a relação mais completa.

Xadrez escoteiro

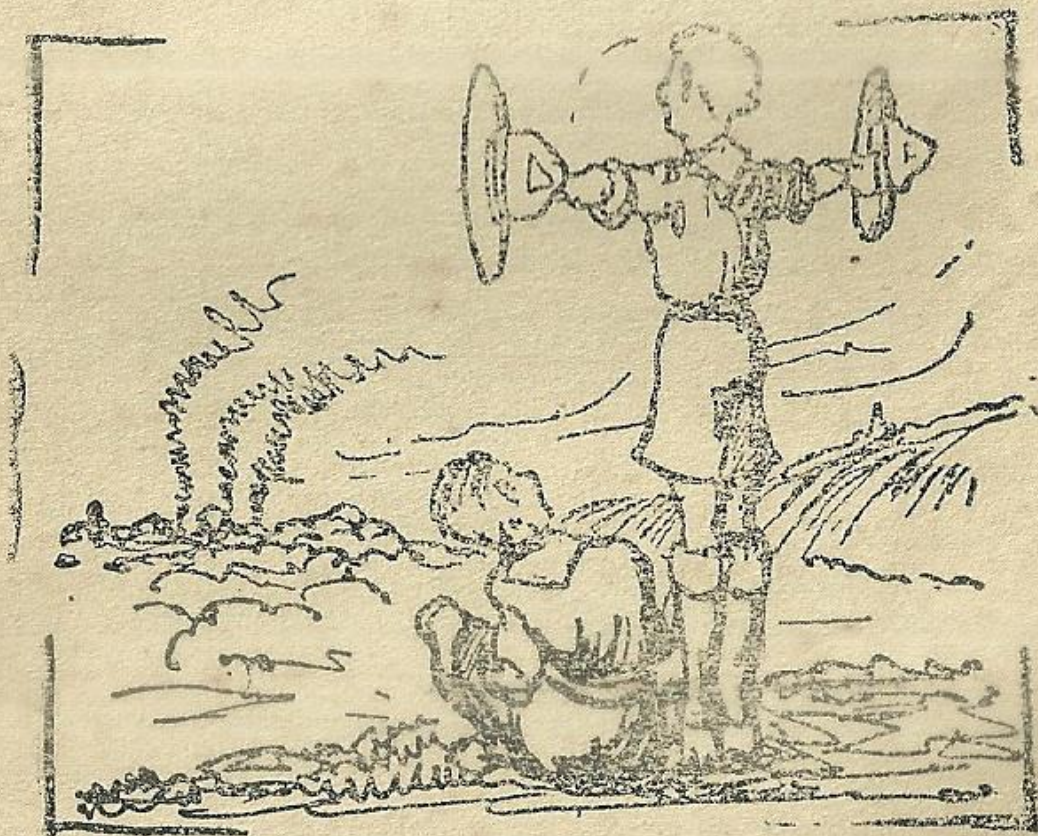
Para este jogo ha necessidade de uma carta em escala grande. Pode esta carta ser desenhada numa mesa, no chão da séde ou desenhada num papel e presa a uma parede. Representam-se os escoteiros por bandeirinhas, presas a alfinetes. Os escoteiros podem mover-sé 3 centímetros de cada vez (ou mais conforme a escala). O thema mais interessante é o seguinte: Um escoteiro portador de uma mensagem procura ir de um ponto a outro, sem ser alcançado pelo inimigo — representado por uma patrulha contraria que só poderá andar de cada vez metade do que pode o escoteiro mensageiro. Para aprisional-o a patrulha deverá adiantar-se e cercal-o deixando-o sem sahida para o que convencionase que só seja possivel avançar pelos caminhos, estradas e picadas marcadas na carta.





CAPITULO VIII

Jogos de Sinalização



1880

Jogos de Signalisação

Torneio Morse

(Para 2 patrulhas)

As patrulhas sentam-se em linha, uma frente para a outra.



Um dos escoteiros atira uma bola a um companheiro da outra patrulha, dando uma letra em Morse, pelo apito, para ser traduzida, ou dizendo uma letra para o seu companheiro sinalizar pelo alfabeto Morse.

O escoteiro que apanhou a bola, responde e por sua

vez, lança a bofa a outro fazendo uma letra differente, etc.

Conta-se: 2 pontos por uma resposta exacta e prompta; 1 ponto se houver hesitação e 2 pontos contra se a resposta foi errada.

Um juiz somma os pontos de cada patrulha.

Dominó Morse

Cada escoteiro tem em mãos um jogo de 36 cartões.

Em cada cartão ha desenhada uma letra ou um algarismo em Morse.

O chefe dá uma palavra, sem letras dobradas, para ser formada pelos escoteiros com as letras em Morse dos cartões.

E' vencedor o escoteiro que primeiro formar a palavra dada.

Dominó Morse (Variante)

Pode-se jogar como no jogo commum de dominó.

Reunir tantos baralhos de cartões Morse quantos são os escoteiros.

A cada escoteiro dá-se 12 cartas por exemplo ficando as restantes na mesa.

O chefe joga a primeira carta dizendo em voz alta que letra ella representa.

Um outro escoteiro põe a segunda carta, que deve ser tal que se a primeira acabar por ponto, ella deve começar por ponto (o mesmo se se tratar de traço).

Os escoteiros devem sempre dizer a letra correspondente á carta que jogar.

No caso de um escoteiro não possuir a carta necessaria, comprará da mesa, uma a uma, até tirar uma que sirva.

Vence o que no fim do jogo tiver menos cartas nas mãos.

Treino de Morse

Cada escoteiro tem em mãos um baralho Morse completo. O chefe diz uma letra ou ainda sinalisa uma letra ou algarismo, por apito ou por gestos.

O escoteiro que primeiro jogar na mesa a carta correspondente, ganha um ponto.

E' vencedor quem no fim do jogo tiver mais pontos. Quando a carta jogada não é a que representa a letra signalizada o escoteiro perde dous pontos.

Cômposição de palavras

O chefe põe na mesa, em uma ordem qualquer, as letras de uma palavra (cartões com as letras em Morse).

O escoteiro que primeiro formar a palavra é o vencedor.

Cartas Morse e Semaphora

O jogo é feito com um baralho de cartas, com os signaes de Morse, ou com os de Semaphoras.

Ha em cada baralho, tres cartas que são repetidas uma vez e se denominam *substitutas*, cujo fim é serem jogadas quando houver repetição de letras nas palavras.

As *substitutas* no caso do Morse são: o signal de chamada, o de entendimento e o ponto final; no caso de Semaphora, o signal de numeral, o de fim de transmissão e o annullativo.

As *substitutas* são coloridas em vermelho. As cartas, que representam numeros são assignaladas pela letra N.

O jogo de signaes de Semaphora será feito com um baralho de 41 cartas e o de signaes Morse com um baralho de 42 cartas, podendo n'elles tomar parte de 2 a 5 jogadores. As cartas serão dadas da esquerda para a direita, recebendo cada jogador sete cartas. As cartas restantes ficarão depositadas na mesa. Cada jogo constará de uma

palavra que deve ser feita e o jogo terá início pelo jogador que tiver a primeira letra da palavra, seguindo-se-lhe na mesma ordem em que receberam as cartas, os outros jogadores até a conclusão da palavra.

No caso de nenhum jogador ter essa carta, o primeiro jogador tirará uma carta da mesa e se não for a necessaria seguir-se-há o jogador da esquerda e assim successivamente até que um tire a letra necessaria. Cada jogador terá direito apenas a tirar uma carta da mesa. O jogador que jogar a carta da ultima letra da palavra, contará cinco pontos; se porém for uma *substituta*, contará sómente dois pontos.

O jogador que jogar qualquer outra letra da palavra, contará um ponto.

O jogador deverá sempre dizer o nome da carta que tiver jogado. Se errar contar-se-ha um ponto para os outros jogadores. O jogo será mais interessante quando fôr jogada uma phrase o que constituirá uma partida. Depois de cada jogo (palavra) as cartas serão baralhadas e dadas novamente. Ganhará a partida quem fizer maior numero de pontos. No jogo Morse as cartas serão jogadas com a estrella para cima.

As letras moveis

Os escoteiros formam em circulo, tendo cada um delles uma letra do alphabeto, desenhada em um cartão grande e presa ao peito.

O chefe signalisa, a braços ou por apitos, duas letras, por exemplo R e B.

Os escoteiros que têm estas duas letras devem trocar de lugares. Durante o jogo é prohibido fallar — pois elle demanda grande attenção —

Cada escoteiro tem 5 vidas e pode perdê-las successivamente, quer por ter saído sem sua letra ter sido signa-

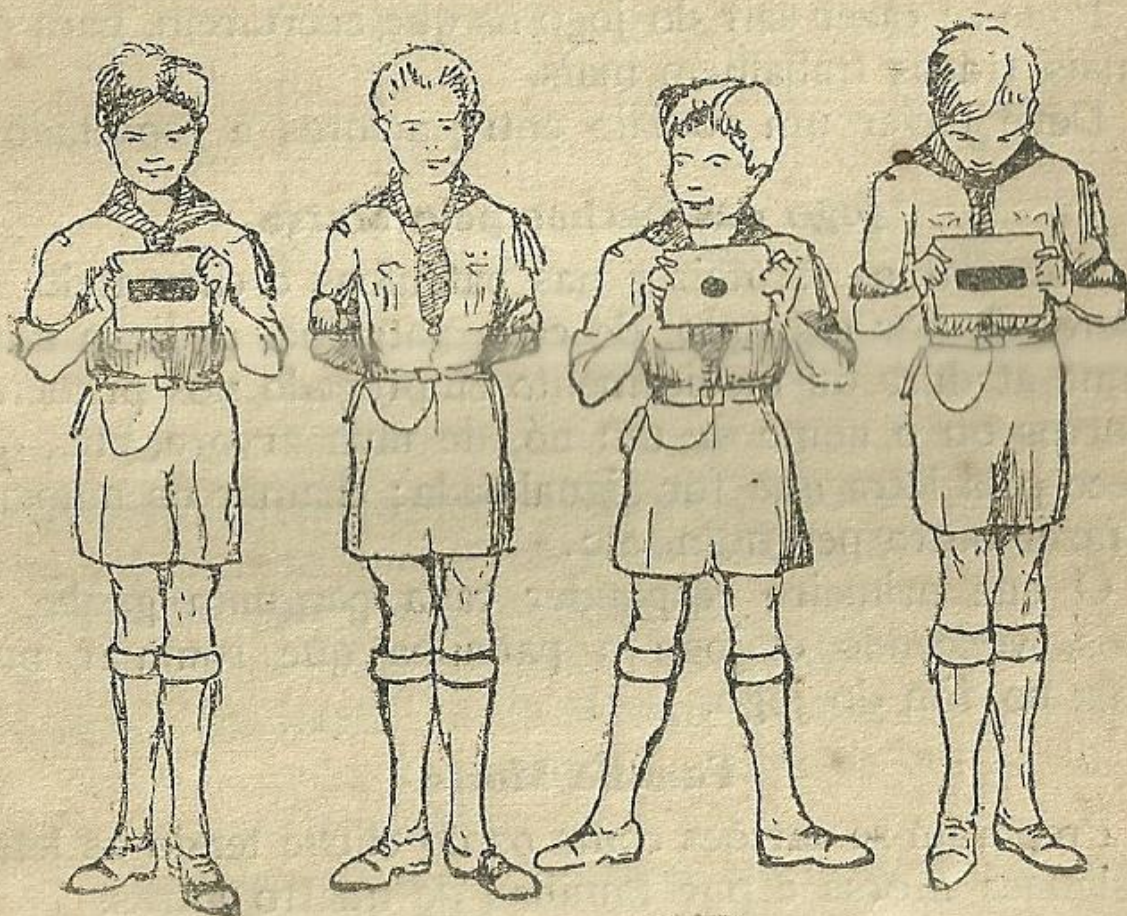
lisada, quer por não sair logo apóz a signalisação das duas letras.

No fim do jogo vence o escoteiro que tiver mais vidas intactas.

Os automatós

Preparam-se quatro cartões de 30 cm. x 20 tendo cada um, de um lado um ponto, do outro um traço.

Quatro escoteiros designados formam em uma fileira,



frente para os outros escoteiros.

A um signal do chefe, mostram os cartões do lado do ponto, do traço, ou ficam com elle atraz do corpo.

Um escoteiro apontado deve ler a letra formada pelo conjuneto de pontos e traços apresentado.

Ganha um ponto se acerta, perde um se hesita, perde

dous se erra.

Vence o escoteiro que no fim do jogo tem mais pontos.

Os automatós - Variante

Quatro escoteiros em uma fileira frente para os outros. Escoteiro deitado representa um traço ajoelhado representa um ponto e em pé nada.

A um apito os quatro escoteiros escolhem uma das tres posições e os outros devem ler a letra representada.

Pode-se fazer sair do jogo os que acertarem, para que os mais fracos trabalhem mais.

Deve haver um rodizio entre actores e espectadores

Jogo das flechas pelo Morse

Numerar os escoteiros nas patrulhas e chamando os numeros 3, por exemplo, de cada patrulha, pedir o nome de uma atadura ou medicamento empregado nos primeiros socorros ou o nome de um nó, de uma arvore, etc., que comece pela letra que for signalisada; chamar os numeros 2 e fazer outra pergunta, etc.

O que primeiro responder cada pergunta ganha 2 pontos, vencendo o jogo a patrulha que sommar mais pontos no fim do jogo.

Família Morse

Preparam-se cartões como os do cliché tendo as letras em signaes Morse e por familias de quatro letras.

Como uma familia apresentamos a do cliché.

Outras familias:

E. I. S. H.

R. L. P. F.

N. D. B. G.

etc. etc.

Jogam 6 escoteiros no maximo e entre elles repartem

se os cartões. —

O objectivo do jogo é um dos escoteiros, para ganhar, ter em mão uma determinada familia, que esteja espalhada entre os outros escoteiros.

O primeiro que joga, pede a qualquer outro jogador — *tal* membro da familia escolhida, caso o jogador tenha este membro é obrigado a entregal-o e o primeiro

A	W	J	1
W	A	A	A
J	J	W	W
1	1	1	J

dirige-se a outro jogador pedindo outro membro, que lhe falta, da familia que se resolveu colleccionar, até que um responda — não tenho o que pede.

E' a vez deste ultimo procurar possuir a familia e lembrando-se das letras que já saíram apressa-se em reclamá-las para si a quem as possuir e pedirá as outras ao acaso a este ou áquelle escoteiro.

O primeiro jogador que tiver em mãos todos os membros da familia escolhida é o vencedor.

A Bandeira

Dividir os escoteiros em dous partidos que devem ficar afastados de 50 metros, atrás de linhas traçadas no terreno.

Uma bandeira é fincada em um ponto equidistante dos dous campos.

Cada escoteiro representa uma ou mais letras deve haver o mesmo numero de letras nos 2 partidos; todas se possível).

O Chefe signalisa uma letra qualquer e o escoteiro, de cada partido, que a representa corre para a bandeira e procura trazel-a para o seu campo ou impedir que o faça o seu contrario.

Se consegue trazer, o seu partido conta dois pontos, se é aprisionado antes de ter apanhado a bandeira o partido contrario ganha dois pontos e se é aprisionado com a bandeira nas mãos o partido contrario marca um ponto.

O Chefe signalisa outra letra, etc., etc .

Vence o partido que no fim do jogo tiver mais pontos.

Trio Morse

Os escoteiros formam em circulo.

O Chefe apontando para um escoteiro qualquer signalisa a braços ou por apitos uma letra; por exemplo D. O que estiver a direita do escoteiro designado deve signalisar uma letra que termine por *traço* (porque D começa por *traço*) e o que estiver á esquerda signalisará uma letra que comece por ponto — (porque D termina por ponto). Cada erro desconta dous pontos. —

Resposta rapida e certa marca dous pontos, resposta com hesitação marca um ponto.

Vence o escoteiro que no fim do jogo tiver mais pontos.

Kim Morse

Varios cartões com signaes Morse desenhados, (para começar 10 ou 12) são expostos á observação dos escoteiros durante 1|2 minuto; findo este tempo os escoteiros, de memoria, devem escrever em um papel, as letras que observaram.

Vence o que se recordar de mais letras.

Competição Morse ou Semaphora

Cada patrulha ou tropa fornece dous postos de dous escoteiros cada um — transmissor e receptor.

Os postos transmissores recebem enveloppes fechados que contem a phrase a transmittir (palavras em lingua estrangeira, ou esperanto, sem formar sentido e algarismos).

A um signal dado os auxiliares dos transmissores abrem os enveloppes e a transmissão inicia-se.

Todas as tropas ou patrulhas terão a mesma mensagem mas com as palavras grupadas differentemente.

Os signaes de serviço devem ser transmittidos.

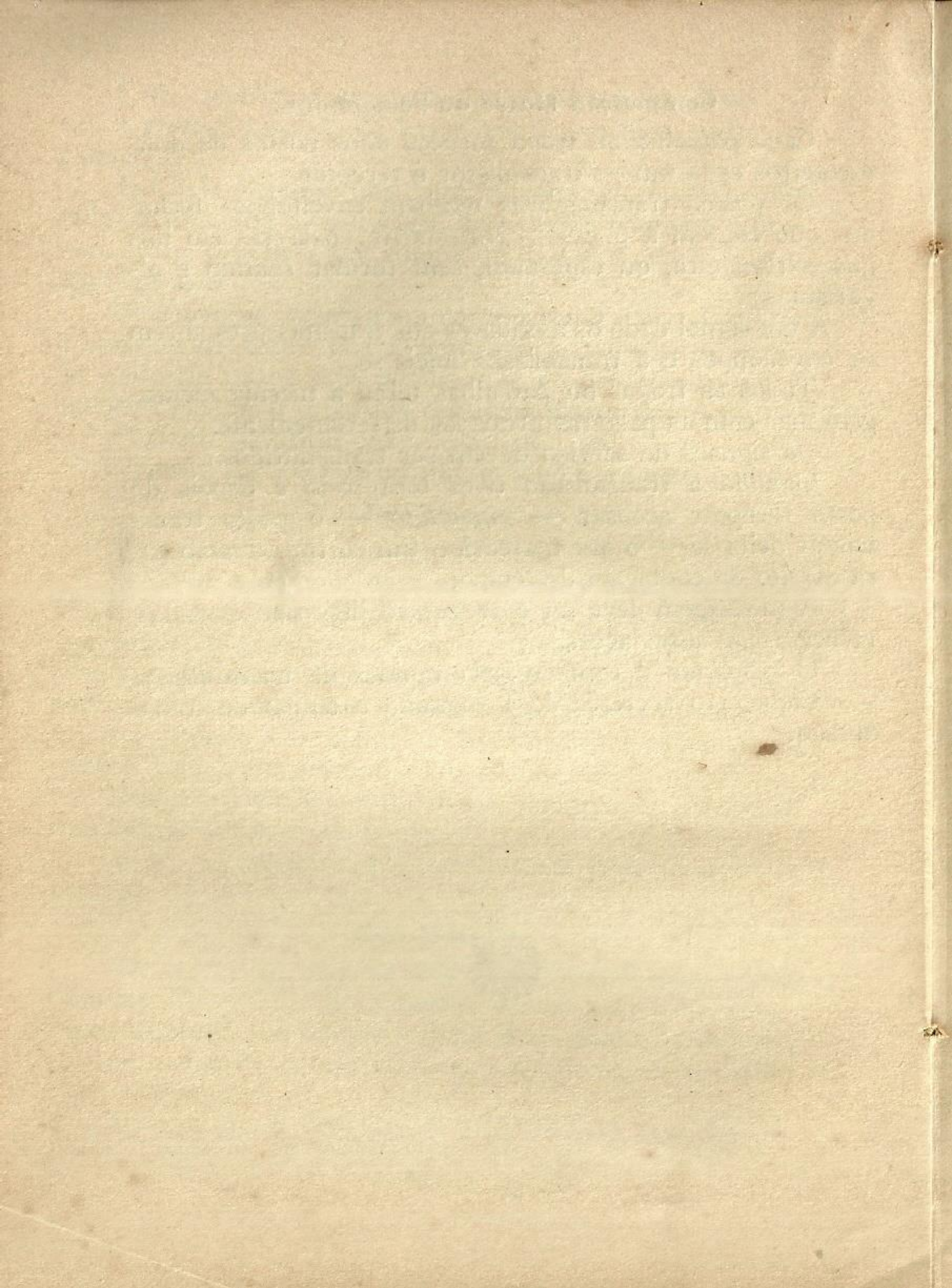
Quando a transmissão tiver terminado e depois do posto receptor accusar — *entendido* — o posto transmissor deita-se — o que marcará o fim da transmissão para effeito de contagem de tempo.

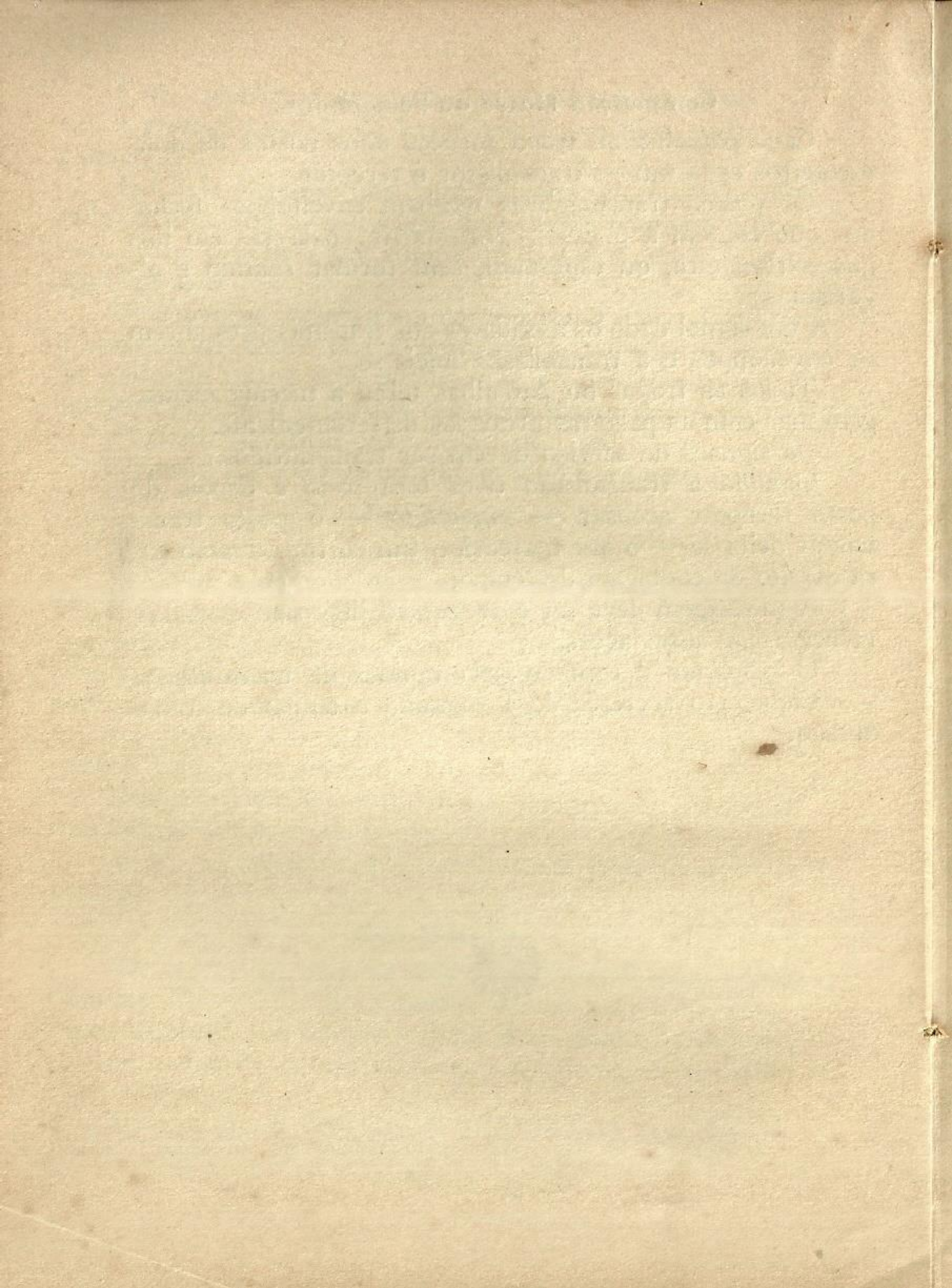
A mensagem deve ser entregue ao jury sem emendas, rasuras, nem abreviações.

O resultado é contado pela rapidez de transmissão.

Cada erro accresce de 1 segundo o tempo de transmissão.







Jogos de Stalking

“Stalking” é a arte de approximar-se de um objectivo sem ser visto, ouvido ou presentido. —

Excellente sport, difficil, desenvolve ao maximo as qualidades de um verdadeiro escoteiro: agilidade, acuidade dos sentidos, o espirito de observação, o controle proprio, paciencia, a prudencia. Não se deve precipitar a educação dos escoteiros forçando a sua iniciativa; elles proprios farão tudo. O mais difficil não será interessal-os mas fazel-os prudentes e pacientes.

Escoteiro contra Escoteiro

Dous escoteiros partem de lugares differentes em direcção a um posto de referencia visivel á ambos.

Procuram durante o trajecto dissimular-se o mais possivel, rastejando, occultando-se atráz de troncos e moitas, adaptando-se aos accidentes do terreno, etc.

Desde que um percebe o contrario apita, aponta-o ao

arbitro e vence o jogo. — O mesmo jogo pode ser realizado uma patrulha contra outra ou entre duas tropas.

Emboscada

Uma patrulha segue com avanço e occulta-se para apanhar o restante da tropa de surpresa. Na vanguarda da tropa segue uma patrulha com a missão de bater o ter-



reno que o grosso deve trilhar.

A patrulha emboscada será vencedora se mais da metade dos seus escoteiros passarem despercebidos da patrulha de exploração e conseguirem surpreender a tropa.

Ataque ao acampamento



Os escoteiros de uma patrulha (a defesa) são distribuídos por diversos pontos do acampamento como guardas, não podendo afastar-se dos seus postos.

O restante da tropa procura atacar o acampamento, por todos os lados. Todo o atacante visto fica prisioneiro. Si os atacantes conseguirem com mais da metade do seu effectivo approximar-se até um determinado alinhamento previamente combinado ou se pelo menos um quarto do seu effectivo conseguir penetrar no acampamento venceu o jogo. Os escoteiros da patrulha da defesa não podem ser aprisionados.

Approximação sem ser visto

Em um terreno accidentado, coberto de arbustos, capim alto, rochedos si possível, o chefe colloca-se em um ponto saliente e os escoteiros dispersam-se em todas as direcções. A um signal cada escoteiro procura approximar-se o mais possível do chefe sem ser por elle presenti-



do. Toda a vez que o chefe percebe um escoteiro, apita indicando o ponto em que elle se acha occulto e faz signal para que se levante e permaneça no lugar em que foi visto. No fim de um certo tempo o chefe apita "fim de jogo". Todos os escoteiros erguem-se no lugar em que se encontram. Vence o que estiver mais proximo do chefe.

Approximação sem ruido

Quatro escoteiros vindos de direcções differentes, procuram approximar-se do chefe que permanecê de pé com os olhos fechados. O chefe toda vez que ouvir um rumor de passos aponta na direcção em que presume haja



alguem. O escoteiro que ali estiver deve permanecer de pé e immovel. Ganha o que conseguir chegar mais proximo do chefe sem ser presentido. Para tornar mais diffi-

eil o jogo pode se espalhar antes folhas e ramos seccos pelo chão.

Kim á distancia

Para este jogo o melhor local é um caminho ou uma estrada que atravesse um trecho de terreno accidentado ou coberto. A um signa do chefe os escoteiros dispersam-se e escondem-se de modo que possam ver o caminho sem ser vistos.

O chefe dá um segundo signa le a partir desse momento todo o escoteiro visto ereconhecido, cae prisioneiro e sae do jogo. O chefe passa na estrada para lá e para cá entre dous pontos previamente combinados e em cada viagem traz bem a vista um objecto qualquer, que os escoteiros devem identificar. A um signal dado termina o jogo, os escoteiros reuñem-se e cada um deve de memoria recompor a lista dos objectos vistos, vence o que apresentar a lista mais exacta e mais completa.

Duello de apito

E' uma adaptação de duello á americana, no qual os dous adversarios partindo cada um de uma extremidade de um bosque caminham ao encontro — podendo atirar o primeiro que vir o adversario. Dous escoteiros tendo cada um um apito collocam-se n'uma e n'outra extremidade de um bosque ou terreno accidentado e coberto. A um signal os dous escoteiros avançam procurando dissimular-se o melhor possivel.

Quando um apita o outro deve responder immediatamente. O escoteiro que primeiro vir o contrario vence o jogo. O mesmo jogo pode ser realisado patruha contra patruha, havendo em cada uma um só apito com o monitor.

Moscas e Aranhas

(Duas patruhas)

Uma patruha é de aranhas, a outra de moscas. As

aranhas partem a procura de um esconderijo em uma extensão de terreno bem delimitada, que constitue a sua teia. Cinco minutos depois as moscas põem-se em marcha; podem se dispersar desde que mantenham ligação com o seu monitor para informá-lo de tudo que descobrirem.

Um arbitro acompanha cada partido. — Se decorrido um tempo previamente fixado as moscas não encontrarem as aranhas estas vencem o jogo. As aranhas annotam os nomes das moscas que virem, o mesmo farão as moscas annotando também o logar preciso dos seus esconderijos. As aranhas não podem mudar de lugar. Convem que haja para moscas e aranhas um distinctivo qualquer, por exemplo: aranhas - mangas enroladas, moscas - mangas abaixadas, ou lenço no braço para as aranhas, etc. Vence a patrulha que tiver encontrado mais escoteiros contrarios.

Tomada de bandeira

Em todos os jogos de tomada de bandeiras, a tropa divide-se em dous partidos. O aprisionamento de escoteiros é feito pelo que primeiro vir o adversario.

I — EM LINHA

Um dos partidos com duas ou mais patrulhas, possui uma ou duas bandeiras por patrulha, que são fincadas em um trecho de terreno cujos limites lateraes sejam determinados claramente. Os defensores occultam-se a uns dez passos atrás das suas bandeiras. Os assaltantes que serão o dobro dos defensores devem, para ganhar, apoderar-se de pelo menos 2 ou 3 bandeiras sem serem vistos pelos defensores.

EM CIRCULO

Os defensores formam um circulo em torno das suas bandeiras de modo que as sentinellas estejam a cerca de 10 metros d'ellas, fiquem intervalladas de 5 a 8 metros e

occultas.

Os assaltantes devem tentar passar entre os defensores e aprisionar as bandeiras ou matal-os, aproximando-se o bastante para vel-os e chamal-os antes de serem vistos.

A conquista do Thesouro

Um thesouro é occulto em um circulo de uma dezena de metros de diametro, delimitado claramente (cabos, bastões e bandeirolas).

Dous partidos contrarios, brancos e vermelhos partindo de pontos oppostos tentam attingir o circulo.

O chefe, do interior do circulo, chama todo o escoteiro que descobre. Este deve permanecer immovel no lugar em que foi visto. Quando um escoteiro attinge o circulo (ou nos locaes pouco cobertos, as suas visinhanças immediatas) póde livremente procurar o thesouro. Quando o thesouro for encontrado o chefe dá um signal convencio-nado (por exemplo: um apito se elle foi descoberto por um branco, dous se o foi por um vermelho). O descobridor do thesouro protegido pelos escoteiros do seu partido esforça-se por attingir um ponto designado previamente enquanto o outro partido procura apoderar-se do thesouro. As lutas são de scalp e o escoteiro que perdeu o lenço é considerado prisioneiro. Se cae prisioneiro o portador do thesouro elle pode passal-o á outro escoteiro de seu partido. Conta-se dez pontos ao partido que penetrou no circulo e apoderou-se do thesouro. Um ponto negativo a todo o escoteiro visto peo chefe, 10 pontos ao partido que conseguir conduzir o thesouro para o local combinado e 1 ponto por lenço tomado aos contrarios.



CAPITULO X

Jogos de Pioneria



Jogos de Pioneria

Competição de Nós

Cada patrulha escala uma representação de dous escoteiros, um para segurar o bastão e outro para dar os nós.

O escoteiro que deve dar os nós terá tantos pedaços de cabo quantos forem os nós a fazer.

O resultado é computado pela rapidez da execução.

Um nó errado desclassifica.

A Roda dos Nós

Os escoteiros em circulo, voltados para o centro, mãos atrás das costas. Fóra do circulo corre um escoteiro — o corredor — munido de um cabo de 75 cms.

O chefe anuncia, por exemplo, nó de escota e o *corredor* deixa cair o cabo nas mãos de um dos escoteiros.

Este deve ter feito o nó anunciado antes que o *corredor* dê uma, duas ou trez voltas ao circulo.

Se não o tiver concluido será condemnado a fazer a volta ao circulo de quatro pés, n'um pé só, às arrecuas, etc.

O chefe muda de nó quando 4 ou 5 escoteiros tenham feito o primeiro nó pedido.

Transmissão de Nós

Os escoteiros formam em fila indiana por patrulha, frente para o chefe, havendo entre um escoteiro e outro um intervalo de 10 a 20 metros.

O chefe chama os primeiros das filas mostrando-lhes um nó, que elles devem fazer e ir, correndo, mostral-o aos segundos que farão em outro cabo um nó semelhante indo mostral-o aos terceiros, etc.

O jogo deve ser feito em silencio, descontando-se um ponto por palavra trocada.

O ultimo de cada fila, corre, para mostrar ao chefe o nó que fez.

Vence a patrulha mais rapida.

Nó errado ou trocado desclassifica a patrulha.

Destruição de linhas telegráficas

Aproveitar um renque de arvores ou os moirões de uma cerca simulando uma linha telegraphica.

Os escoteiros dividem-se em dois partidos um defendendo a linha telegraphica e os outros procurando cortal-a destruindo os postes.

O partido de defesa tem a metade do effectivo dos atacantes. Os atacantes podem ser aprisionados se vistos pelos defensores, forem por elles *boiados*.

Não é preciso que os defensores se reunam em torno dos postes, devem mesmo enviar exploradores para descobrir os contrarios e procura saber em que pontos elles preparam os ataques.

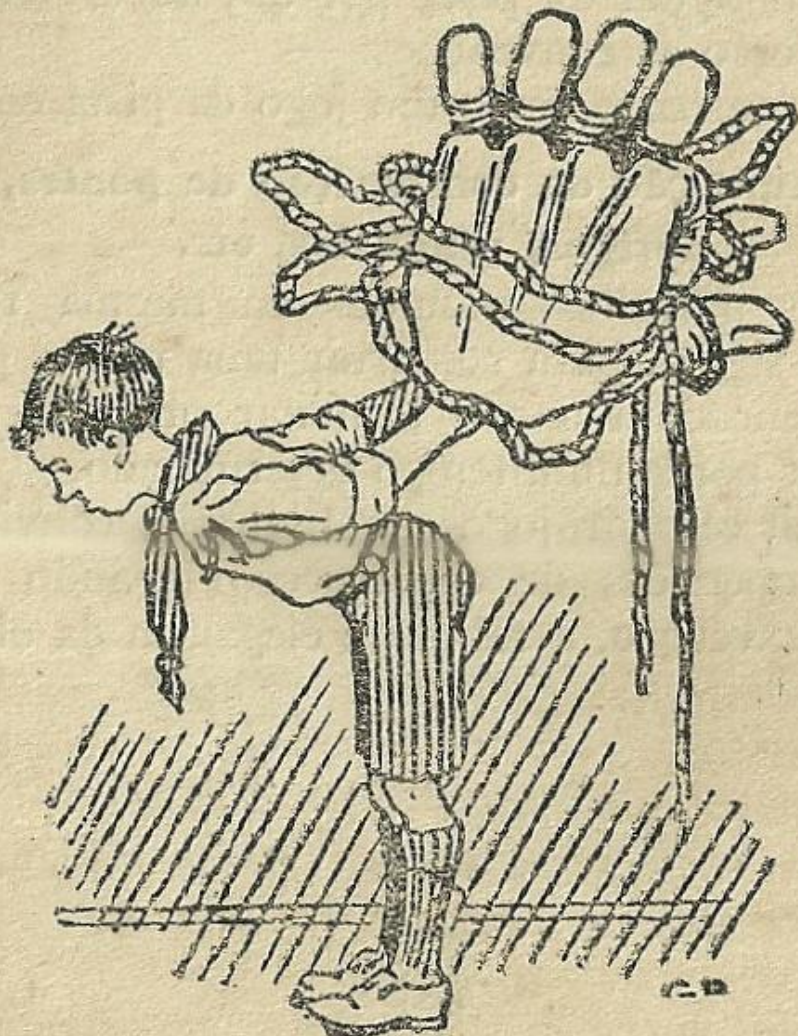
Para destruir um poste, os atacantes devem dar nel e 3 ou 4 nós, préviamente combinados, sem serem *boiados*.

O jogo tem uma duração fixada de ante-mão e terminado o tempo, se os atacantes tiverem destruido mais de metade dos postes, vencem o jogo, no caso contrario vencem os defensores.

Jogó das Flechas

O mesmo joga já descripto fazendo-se a cada escoteiro perguntas como taes:

Faça um *Lais de guia* — Onde se emprega este nó? Como se faz um *balso pelo seio*? Quando é elle empregado? Sabe o que é *cochar* um nó? Quaes são as condições de



um bom nó? O que são os *chicotes* de um cabo? E o *seio* o que é? Para que serve o *nó de pescador*? Com que nó amarraria um bote? Para prender um cabo a um galho sem subir na arvore que nó v. usaria? Eu tenho um cabo preso por um chicote, a um galho e com um peso amarrado ao outro chicote quero suspender mais o peso, que nó devo fazer? etc. etc.

Cada pergunta bem respondida dá 2 pontos — e ca-

da uma errada desconta dois pontos.

E' vencedor o escoteiro que no fim do jogo tiver mais pontos.

Pista de nós

Organisar uma pista, tendo convencionado antes substituir cada um signal da pista por um nó differente. Os escoteiros saberão as convenções. —

O jogo transcorre como um jogo de pista commum.

Competição de construcção de pontes, abrigos, pinguelas, etc.

Todas as patrulhas munidas da mesma ferramenta partem a um signal, para construir uma ponte, por exemplo; sendo vencedora a que terminar primeiro ou a que fizer a melhor ponte num tempo determinado.

E' difficil compor jogos de Pioneria, convindo mais, organizar competições de construcção levando em conta a rapidez da execução, a solidez e elegancia da obra.



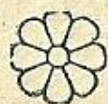
CAPITULO XI

Jogos para Estudo da
Natureza



CAPITULO XI

Jogos para Estudo da
Natureza



THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHYSICS

Jogos para Estudo da natureza

Folha por folha

Os escoteiros sentam-se em circulo tendo lapis e papel.

O chefe, que colheu 10 ou 15 folhas de arvores diferentes, fal-as passar de mão em mão, devendo os escoteiros escrever, depois de vistas todas as folhas, os nomes das arvores a que ellas pertencem.

Vence o que fizer a relação mais completa e mais exacta.

Mensagem morse por folhas

Combina-se que determinada folha representará um ponto, e qualquer outra será traço.

Em um barbante enfiam-se folhas representando pontos e traços, de modo a formar palavras de uma phrase. Os escoteiros devem traduzil-a.

Vence quem o fizer sem erros — ou com menor numero de erros.

As vózes das aves

Em uma excursão ou acampamento o chefe levará os escoteiros a um bosque ou floresta e ahi todos permanece-

rão em silencio procurando ouvir o canto ou pio das aves para identifical-as, dizendo em voz baixa o nome da ave que piou ou cantou.

Vence o escoteiro que tiver mais respostas certas.

Torneio de previsão do tempo

Na vespera da excursão, á noite, cada escoteiro deve entregar ao seu monitor um bilhete fechado, contendo indicações sobre o estado do tempo no dia seguinte.

As indicações devem ser fructo das observações dos proprios escoteiros, e serão julgadas por elles mesmos no carbetto.

Vence a que mais se approximar do tempo reinante.

Colheita de folhas

O chefe dá aos escoteiros 1 ou 2 horas para que elles façam uma colheita de folhas e flores .



Para cada folha ou flor colhida o escoteiro ganha um

ponto; ganhará 5 pontos se puder identificar a que arvore ella pertence; 10 pontos por folha ou flor que ainda não esteja catalogada no herbario da tropa ou da patrulha; desconta dois pontos por folha ou flor em duplicata.

Vence o escoteiro que tiver maior numero de pontos.

Exploração Naturalista

As patrulhas dispersam-se a procura de pedras, folhas, flores, fructos, insectos, vermes, etc.

A um signal dado reúnem-se e apresentam o resultado das pesquisas.



A tropa reunida procurará identificar os vegetaes, animaes e mineraes encontrados.

Vence a patrulha que tiver feito observações mais interessantes.

Fichas de folhas e flores

O chefe baralha as fichas do herbario da tropa e as patrulhas devem, identificando as folhas e flores, collocar novamente em ordem as fichas.

Cada ficha collocada certo marca um ponto e cada uma errada desconta dous pontos.

Vence a patrulha que tiver mais pontos.

Raid de exploração

E' realizado durante uma marcha da tropa, para o acampamento.

No trajecto cada patrulha encarrega-se de um trabalho: uma — tem o encargo da orientação, annota o itinerario seguido, os locais mais apraziveis e melhores para acampamentos, os pontos de vista mais bellos, etc., outra será a patrulha de *Stalking* destinada a estudar os animaes, as pistas encontradas, a caçar insectos, etc., uma outra será a patrulha botanica encarregada da procura e colheita de flores e folhas; como patrulha mineralogista será indicada outra ainda; as ligações com o chefe serão mantidas pela patrulha de ligação —

Assim o percurso será feito como si fôra uma expedição scientifica.

As patrulhas dispersam-se, devendo os escoteiros manter entre si a ligação pela vóz. Ao chegar no sitio escolhido para acampar, enquanto cada patrulha expõe ao chefe o resultado do trabalho que lhe foi commettido as outras preparam o acampamento.



CAPITULO XII

Jogos para treinamento de 1.º Soccorros



EXCERPTS

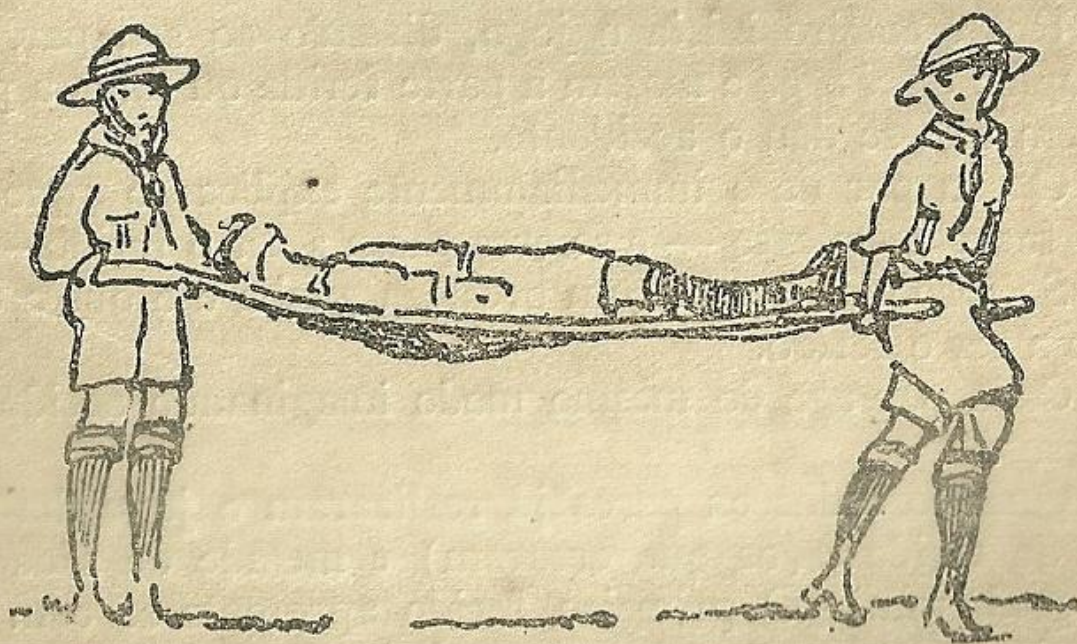
THE HISTORY OF THE UNITED STATES

OF AMERICA

Jogos para treinamento de 1.^{os} Soccorros

Procurar os feridos

As patrulhas fazem-se representar por turmas de quatro escoteiros.



De cada representação parte um escoteiro traçando uma pista com signaes, confettis, etc.

Levando comsigo, em lugar visivel, um cartão que indique um accidente soffrido, pára em um sitio determinado e deita-se simulando estar ferido.

Algum tempo depois, a um signal do chefe, partem as representações das patrulhas para procurar os seus feridos e soccorrel-os.

Depois de prestar-lhes os soccorros necessarios, devem transportal-os ao ponto de reunião. O resultado será a media dos pontos obtidos:

1 — Rapidez.

2 — Correccão dos soccorros.

3 — Asseio e efficacia dos curativos.

4 — Conforto do transporte.

Vence a patrulha que tiver media mais elevada.

Os accidentes

Os escoteiros de duas patrulhas grupam-se em circulo e aos pares. (cada par constituido por escoteiros das duas patrulhas).

Um escoteiro inicia o jogo, dizendo ao seu par, por exemplo: *torci o pé* e mostra a parte ferida ou toma a posição em que se deu o accidente.

O seu par deve immediatamente explicar o que se deve fazer neste caso — e se erra passa a ser o ferido —

Se responde bem e com presteza ganha e o outro continua a ser o ferido.

Cada par age do mesmo modo imaginando accidentes diversos.

Quando todos os pares já realizaram o jogo, ha metade de feridos, (os que erraram) e metade de sãos (os que ganharam). O primeiro ferido apresenta-se com um novo ferimento que o seu companheiro deve tratar.

Si este faz um bom curativo tem a sua segunda victoria e o seu companheiro de par é eliminado — Se erra

passa a ser expectador.

Procede-se assim por eliminatórias para determinar o vencedor.

O chefe julga as respostas e a certeza dos curativos, podendo fazer perguntas supplementares se achar necessario.

Os escoteiros eliminados passam a ser espectadores.
Vence o que conservar-se em jogo até o fim.

O acampamento atacado

Uma patrulha recebe ordem de partir em exploração até um acampamento localizado em uma determinada direcção (sendo necessario traçar uma pista que conduza até o local do acampamento) e de, ao chegar lá fazer o que julgar mais util. Chegando ao acampamento os escoteiros encontram-n'o em desordem como si tivesse havido luta; em uma barraca está um escoteiro deitado, tendo ao peito uma etiqueta que diz: "bala na cabeça, corpo frio", pouco além um outro geme, tendo na etiqueta "coxa partida": a um canto e meio occulto um terceiro deitado, sem sentidos, com uma etiqueta dizendo "tiro de revolver na espadua, a bala resvalou, apenas; desmaio devido a forte hemorragia".

Vejamos como agiriam duas patrulhas, uma de noviços e outra de escoteiros de classe.

Uma patrulha de noviços começaria perdendo 5 minutos no exame do morto e talvez fizesse uma maca para transportal-o.

Apóz esta perda de tempo extraordinaria, lançaria as suas vistas para o escoteiro com a coxa fracturada e (quem sabe?) transportando-o numa lona de barraca talvez fizesse da fractura simples uma fractura exposta.

Tão atarantados ficariam que o terceiro escoteiro não seria sequer suspeitado.

Uma patrulha de classe agiria de um modo differente:

Logo que o monitor visse que houve luta, postaria sentinellas para prevenir outro ataque.

O morto seria rapidamente examinado e posto á margem, o escoteiro que estava com a coxa fracturada teria um cuidadoso curativo — a immobilisação o mais completa possivel da perna.

Um escoteiro faria uma volta pelo acampamento procurando informes e encontrando 3 canecas proximas ao fogo da cosinha deduziria que 3 escoteiros estavam acampados. Como só dous foram encontrados procuraria o terceiro, que teria o curativo necessario: um torniquete para fazer cessar a hemorragia e um cordeal para reanimal-o.

Este jogo pode ser variado em extremo e é bastante instructivo.

Fogo ! Fogo !

Durante uma reunião o chefe brada: Fogo! Fogo! e dá ordens a cada patrulha: *Méros* — ordem e isolamento — *Cavallos - Marinhos* — luta contra o fogo — *Trinta - reis* — abastecimento de agua — *Tubarões* — salvamento e soccorros.

De ante mão o chefe deve ter preparado, em uma sala proxima, varios manequins tendo cada um, uma etiqueta: queimadura, desmaio, asphyxia, etc.

O incendio pode ser simulado por um fogo de bengala que desprenderá bastante fumaça.

No fim do jogo cada monitor informará ao chefe as providencias que tomou com a sua patrulha —

Vence a patrulha que agiu com mais ordem, acerto e rapidez.

Ambulancia

Uma patrulha parte do acampamento e estaciona em um lugar previamente determinado, onde simulará um desastre. Cada escoteiro tem uma etiqueta indicando um fe-

rimento; um delles (o menos ferido) volta mancando ou arrastando-se, ao acampamento e gritando por soccorro indica o local onde se acham os outros feridos.

Os monitores reúnem as patrulhas e partem com a maxima rapidez para o local indicado; lá chegando as patrulhas tratam de soccorrer e transportar os feridos para o acampamento da tropa.



Cada patrulha ganha 10 pontos por ferido convenientemente soccorrido e transportado; a patrulha que mais rapida chegou ao local, aparelhada perfectamente para curativos e transportes, ganha 15 pontos; Cada patrulha perde: 5 pontos por transporte feito sem os cuidados necessarios; 2 pontos por curativo errado ou mal feito.

Vence a patrulha que tiver mais pontos no fim do jogo.

CAPITULO XIII

Jogos de Pista e
Observação



Jogos de Pista e Observação

As pégadas

Os escoteiros de uma patrulha deitam no chão e os das outras observam detidamente as sólas das botinas dos deita-



dos e afastam-se.

Um dentre os escoteiros que deitaram dá alguns passos na areia. As patrulhas voltam e examinam as pégadas e procuram descobrir por ellas qual o escoteiro que cami-

nhou.

Vence a que acertar.

Reconstituição de uma scena

Em um trachodromo, o chefe faz uma scena simples com um, dous, ou trez personagens. Por exemplo: um homem tendo uma bengala na mão esquerda caminha pensosamente, é alcançado por um menino que correu para en-



tregar-lhe uma carta. O homem abre a carta e joga o envelope fóra e depois de lê-la volta com o menino. As patrulhas cada uma por sua vez tentam reconstituir a scena pelas pégadas deixadas, vencendo a que melhor versão apresentar. E' necessario que não se comece o treinamento com scenas complicadas ou tendo mais de trez personagens. As pegadas devem ser nitidas sem se embaralhar.

Prova de deducção

(Jogo para 2 patrulhas)

Uma patrulha organisa e executa no trackodromo uma scena simples; a outra deve reconstituir a scena. Depois invertem-se os papeis. O chefe só permittirá scenas de facil comprehensão. São concedidos pontos pela melhor deducção, pelo tempo gasto, originalidade de scena, modo de realisal-a no trackodromo. etc.

Recôstituição de Pistas

Antes de realizar os grandes jogos de pista, convem verificar si os escoteiros sabem observar e para tal realiza-se este preparatorio. O chefe traça uma pista utilizando os signaes de pista communs. Os escoteiros seguem a



pista escalonando as partidas de 10 em 10 minutos. Devem annotar em uma folha de papel os signaes que encontrar. Vence o que tiver annotado todos ou o maior numero de signaes.

A Pista Secreta

O chefe traça uma pista empregando um código particular de signaes (por exemplo: o signal X significando dobrar á direita; duas pedras sobrepostas: seguir na mesma direcção, etc.) Para facilitar o seu trabalho deve escrever os signaes a empregar com as significações respectivas.

A pista deve ser simples, sem pistas falsas e com os signaes convencionados, bem feitos.

As patrulhas partem, para fazer o percurso, intervaladas de 15 minutos, mas sem conhecer o código de signaes.

Devem ellas seguir e reconstituir a pista, annotando os signaes e descobrir as suas significações.

A patrulha que organizar o código mais completo e mais exacto, é a vencedora.

A Pista

(logo para uma patrulha)

Dentre os escoteiros da patrulha um é designado para traçar uma pista, que os outros escoteiros, partindo um quarto de hora depois, devem seguir com o objectivo de alcançar e aprisionar o primeiro, dentro de um tempo determinado (20 minutos por exemplo).

A medida que os escoteiros forem encontrando os signaes da pista devem desfazel-os.

O Fugitivo

Um escoteiro, representando o fugitivo, parte do acampamento com um volume grande (sacco de aniagem cheio de folhas seccas por exemplo) que deve esconder no ponto terminal de uma pista que traçará.

Dez minutos depois, dous escoteiros de cada patrulha partem a sua procura seguindo a pista.

Os escoteiros ganham o jogo se conseguirem aprisio-

nar o fugitivo antes que elle occulte o sacco.



Vencerá o fugitivo se nenhum escoteiro alcançal-o.

A Perseguição

A patrulha dos *Corvos*, por exemplo, é encarregada de traçar uma pista até um determinado ponto. A dos *Jacarés* partindo 1/4 de hora depois tenta alcançal-a e aprisional-a.

Naturalmente a patrulha que traçou a pista, fará algumas pistas falsas com o intuito de desviar a atenção dos perseguidores.

As falsas pistas devem encontrar novamente a pista verdadeira depois de um rodeio ou devem terminar por signaes de *caminho a evitar* bem visiveis.

Vencerão os *Jacarés* se alcançarem os *Corvos*, do contrario vencerão estes.

Perseguição dos Alliados

(Jogo para 4 patrulhas)

Os *Méros* e os *30 Reis* partem de dous pontos diferentes traçando uma pista, e devem encontrar-se n'um ponto designado na carta, pelo Chefe.

Depois de um tempo combinado os *Tubarões* partem em perseguição dos *méros* e os *Cavalllos Marinheiros* perse-

guem os 30 *reis*.

As patrulhas perseguidas, se não forem aprisionadas durante o percurso, chegando ao ponto de encontro alliam-se e organizam a defeza.

Collocam, espetada no chão, uma bandeirola, e cercam-se de sentinellas occultas.

Os perseguidores devem apoderar-se da bandeirola.

Todo o escoteiro de um e outro partido que fôr visto e reconhecido por um adversario que esteja a menos de 5 metros cae prisioneiro e sae do jogo. —

Os alliados ganham 5 pontos se não forem aprisiona-



dos durante o percurso.

Os perseguidores ganham cinco pontos se conseguem apoderar-se da bandeira dentro de 1 hora.

As patrulhas alliadas, assim como as perseguidoras devem combinar um plano de acção conjuncta seja para a pista e defesa, seja para perseguição e ataque.

Vence o partido que tiver mais pontos no fim do jogo.

O Thesouro occulto

Cada patrulha recebe uma mensagem secreta (morse disfarçado, semaphoras, pictographia).

A mensagem indica entre outras cousas: a) que um thesouro está occulto no fim de uma pista marcada com um signal secreto — ; b) que a pista começa proxima a TAL sitio (orientação) etc.

A pista secreta é constituida por pedaços de lã vermelha, presos ás arvores, arbustos, pedras, etc. de intervallo a intervallo e conduz a uma outra mensagem.

Esta segunda mensagem informa que o thesouro está occulto em tal direcção a tantos passos, etc.

Pode-se fazer tantas pistas quantas patrulhas concorrerem e para que todos os escoteiros trabalhem traçam-se tambem, algumas pistas falsas.

Acampamento abandonado

Uma patrulha parte do local de reunião da tropa e em sitio determinado prepara um acampamento, accende



uma fogueira etc. e depois abandona o local deixando tudo instalado e alguns objectos e vestigios de sua estadia.

O resto da tropa chega pouco depois e o chefe informará aos escoteiros que um troço de indios estivera acampado ali e que presentindo a chegada delles abandonára o acampamento.

Os escoteiros devem colher o maior numero possível de informações sobre os indios.

Cada patrulha procura os vestigios deixados e annota o que delles deduzir.

O chefe dá ás patrulhas :

10 pontos — se determinarem quanto tempo a fogueira esteve accesa ;

10 pontos — se informarem precisamente ha quanto tempo a fogueira apagou ;

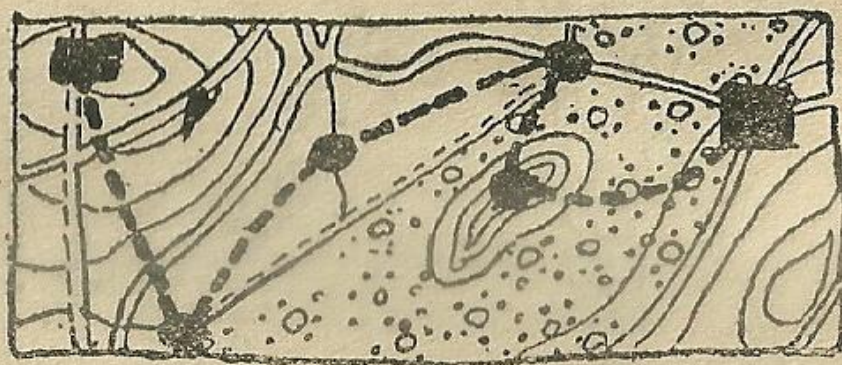
5 pontos — por objecto ou vestigio encontrado ;

10 pontos — se determinarem que especie de alimentação estava no fogo da cosinha, etc., etc.

Cabe ao chefe variar, de cada vez que o jogo for realizado, os vestigios deixados pelos indios.

Pista de Papeis

Uma patrulha marca nitidamente uma pista com papel picado ou confetti, em um itinerario, dado em um *cro-*

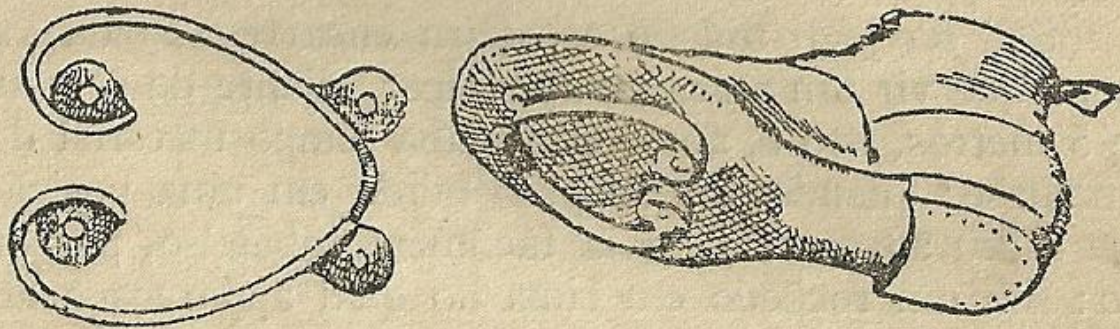


quis, pelo chefe.

Devem ser marcadas tambem algumas pistas falsas

que devem voltar á verdadeira depois de um rodeio para frente ou para a rectaguarda.

Encarregam-se das pistas falsas os escoteiros da patrulha e da verdadeira o monitor que além de marcar-a com papeis ou confettis, traz presos aos seus sapatos ferros de



pista que marcam o sólo.

Póde, tambem, na falta de ferros de pista, conduzir uma bengala ou um bastão que deixe marcas differentes das communs.

Deste modo a boa pista é indicada aos bons observadores. O restante da tropa parte uma hora depois dividida em patrulhas intervalladas de 15 minutos.

Vence a patrulha que seguir a pista em menos tempo.

Seguimento de pista com emboscada no percurso

Pode-se introduzir em um seguimento de pista, um jogo de emboscada durante o percurso, o que dificulta seriamente o trabalho, pois não é nada facil ter o nariz na pista e os olhos na emboscada.

Para seguir uma pista destas o melhor processo é dividir os escoteiros em duas turmas, uma para procurar a pista e outra para protecção contra as emboscadas.

A grande dificuldade é que estes ultimos devem constituir a vanguarda e flanco guardas dos primeiros sem saber ao certo onde conduz a pista. A experiencia nos ensina que, em regra, o cordão de segurança distrae-se do papel de vigilancia procurando tambem a pista e deixa-se

surprehender.

Os escoteiros que atacam devem ser o dobro dos outros.

E' posto fóra de jogo todo o escoteiro *emboscado* que fôr surprehendido a mais de 5 metros, ou que ainda esteja occulto quando os contrarios chegam junto a elle.

Sae do jogo todo o escoteiro encarregado da segurança que vir um atacante apparecer diante de si a menos de 5 metros, isto é, antes que tenha tempo material de defender-se; quando for surprehendido em uma posição tal que o seu adversario possa facilmente abatel-o, por exemplo: sob um rochedo em cima do qual appareça o adversario.

Vencerão as patrulhas que seguem a pista se não forem surprehendidas por alguma emboscada, ou quando descobrir, pelo menos, metade dos seus contrarios.

Os atacantes vencerão se surprehenderem os adversarios durante o percurso da pista.

Encontro de Pistas

Dois garimpeiros tendo feito uma descoberta importante de um veio diamantifero, voltam para a civilisação, trazendo varios carbonatos de grande valor.

Durante a viagem são forçados a atravessar uma zona deserta e tendo poucos recursos de alimentação e agua ficam n'uma situação de verdadeira penuria.

Para attingir mais depressa o primeiro povoado abandonam aos poucos toda a carga, inclusive as pedras e separam-se.

Chegam enfim cada um a um logarejo differente e organisam expedições para reaver os diamantes que abandonaram.

Este jogo pode ser feito entre duas patrulhas —

Determina-se um itinerario de 2 kms., mais ou menos, em um terreno o mais accidentado possivel.

Os dois monitores das patrulhas, partindo dos extremos do itinerario, marcam nitidamente uma pista igual até encontrarem-se.

Cada um delles leva cerca de vinte pedaços de papel, de côr berrante (vermelho para um, amarello para outro) que deve lançar de tempos a tempos á margem da pista.

A patrulha dos *Linguados* segue a pista marcada pelo monitor dos *Sirys* e vice-versa.

Cada pedaço de papel da sua pista, que fôr encontrado, marca um ponto; cada papel da pista contraria marca dois —

O fim das pistas, sendo no mesmo sitio, é facil ao terminar uma, seguir a outra.

O jogo consiste em seguir a pista e encontrar o maior numero possivel de papeis.

Sherlock Holmes

(Prova de inducção e deducção)

Apresentar aos escoteiros um aposento em desordem, onde, por hypothese, tenha sido commettido um crime, ou sendo isto difficil, mostrar um croquis como o do cliché, onde estão desenhados os vestigios de uma scena de brutalidade.

Trata-se de reconstituir a scena pelos indícios observados.

Tempo de observação: 5 minutos.

Cada patrulha deve organizar um relatorio em forma de telegramma, vencendo a patrulha que melhor reconstituir a scena.

A titulo de informação apresentamos um relatorio reconstituindo a scena do cliché:

Uma pessoa contava as suas economias e fazia a escripturação durante a noite (lampada acesa).

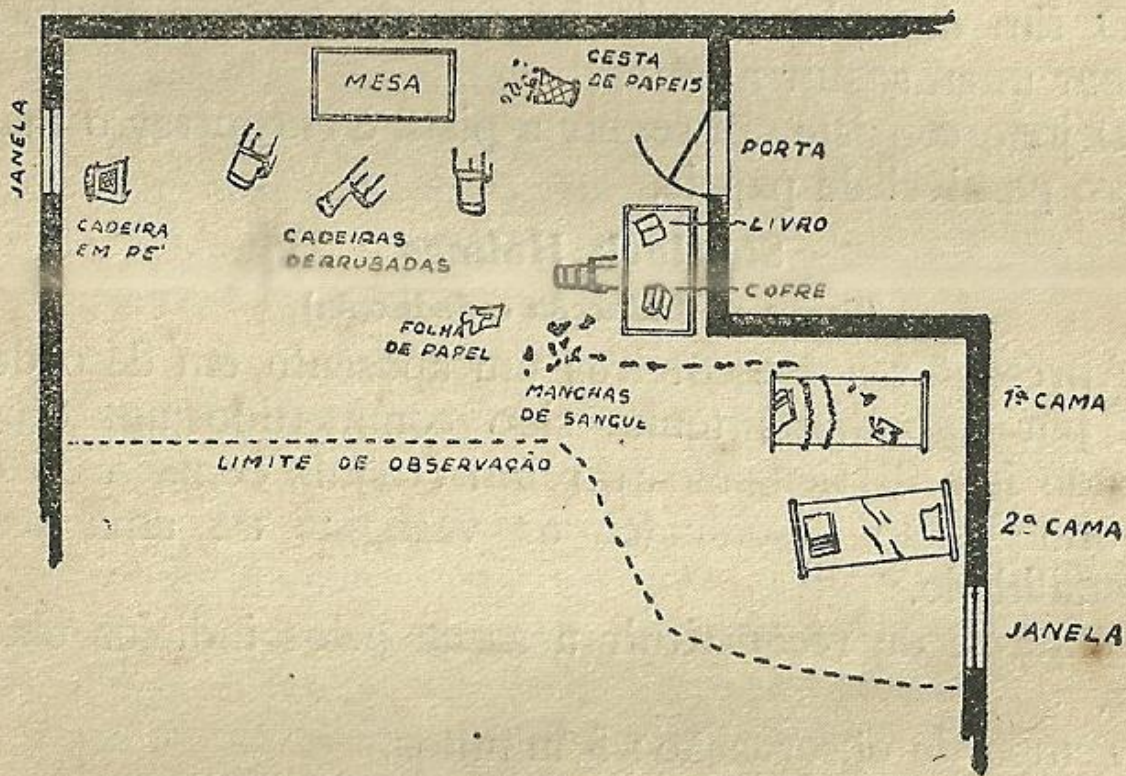
Trabalhava já a algum tempo (3 pontas de cigarros no chão) e não era um escoteiro, ou melhor, um verdadeiro

escoteiro (Cigarros!!!)

Uma outra pessoa entra sem ser presentida (cadeira tombada sem torsão) e fere a primeira na cabeça ou no hombro, mas do lado direito (mancha de sangue deste lado, na cama).

O ferimento não foi muito serio e houve lucha (cadeiras viradas, tapete levantado nas pontas).

Para mais facilmente realizar o seu intento, o ladrão amarrou a sua victima com cordas e correias e amordaçou-a (mordada desfeita na cama, cabos e correias).



Rouba o dinheiro (caixa vasia sobre a mesa) limpa a faca n'um papel (folha de papel suja de sangue no chão) e foge pela janella da esquerda (cadeira collocada sob a janella que está entreaberta).

A victima está apenas ferida e logo depois da partida do criminoso, foge pela janella da direita (amarração desfeita em cima da primeira cama, signaes de passagem sobre o segundo leito, janella da direita aberta).

Assaltos e Surpresas

Neste jogo entram em acção varias patrulhas.

Uma dellas parte em uma direcção determinada com o fim de entrar numa aldeia ou povoado, defendido por outra patrulha, e onde deve entrar sem ser vista pelos defensores. Uma vez alcançado o seu fim dirigem-se para um edificio de antemão combinado e onde os espera um escoteiro que lhes entrega um salvo conducto com o qual podem sair livremente do povoado, e de onde seguindo uma pista partem de novo para o acampamento, guardado por outra patrulha onde está a bandeira do grupo ou a bandeirola da patrulha.

No caminho de regresso está occulto um salvo-conducto. Se os escoteiros da patrulha que volta para o acampamento encontrarem-n'o podem entrar livremente no mesmo até junto da bandeira, no caso contrario têm que forçar o cordão, surprehendendo os defensores ou penetrando sem serem vistos.

Os escoteiros do acampamento podem fazer prisioneiros, porém para facilitar o acesso aos assaltantes o numero de defensores tem de ser pequeno para que emquanto aprisionam a um, tenham que abandonar parte do acampamento, permittindo assim a entrada aos restantes escoteiros, que podem atacar o acampamento por direcções differentes.

O instructor que dirige o jogo tem o cuidado de collocar no caminho de regresso um escoteiro, simulando um ferido ao qual os escoteiros deverão curar, armar uma maca e transportal-o ao acampamento.



CAPITULO XIV

Jogos Nocturnos



Jogos Nocturnos

Jogo Nocturno . . . de dia

Ainda que pareça um paradoxo, é de dia que se treina para os jogos nocturnos.

Eis como:

Duas patrulhas postam-se a 150 metros uma das ou-



tras, tendo cada escoteiro o seu bastão.

A um apito do chefe os escoteiros amarram os lenços nos olhos de tal modo que fiquem n'uma quasi completa obscuridade e as patrulhas avançam, uma contra a outra, procurando aprisionar os escoteiros da patrulha adversaria. E' vencedora a que fizer mais prisioneiros.

Não ha receio de accidentes, pois a experiencia nos ensina que os rapazes, meio cegos como ficam, tornam-se extremamente prudentes.

E' entretanto necessario vigiar o terreno dos jogos para que nenhum escoteiro se afaste muito d'elle.

Para uma tropa de quatro patrulhas, duas, por exemplo, realisam o jogo enquanto as outras duas vigiam os companheiros.

Este jogo ensina a necessidade de signaes de ligação e reconhecimento — e é excellente para a educação nervosa dos escoteiros.

Onde estava a luz?

(Jogo para uma patrulha)

E' um ótimo jogo para desenvolver o instincto de orientação pela vista e pelo ouvido forçando a pratica de avaliação de distancias.

Um escoteiro com apito e a lampada electrica afasta-se dos companheiros, postando-se em um ponto determinado e lá chegando, accende a lanterna durante 10 a 15 segundos, apaga-a e apita. Os escoteiros devem calcular pela luz e pelo som do apito a que distancia e em que direcção se encontra o escoteiro e para lá se dirigem. Os escoteiros que o encontrarem ganham 5 pontos.

Quem avaliar mais exactamente a distancia e a direcção ganha 10 pontos, o 2º ganha 8, o 3º ganha 6, etc.

Vence o que tiver mais pontos.

Fogo Fatuo

(Jogo para uma patrulha)

Dous escoteiros partem do acampamento (muni-

dos de lanternas electricas que devem accender pelo menos de minuto a minuto) para seguir um itinerario marcado pelo chefe. O itinerario não será longo e deve consistir em um rodeio que venha a dar novamente no acampamento.

Os outros escoteiros partem 10 minutos depois e têm



como objectivo aprisionar os dous primeiros antes que elles regressem.

Vencem os primeiros se conseguem regressar ao acampamento — no caso contrario vencem os outros.

Competição de Patrulhas

Para cada patrulha é designado um ponto de partida de modo que uma não aviste as outras.

A uma distancia bastante grande, por exemplo 1 kilometro, o chefe accende e apaga, a intervallos regulares, uma lanterna electrica, sem deslocar-se.

As patrulhas partindo ao mesmo tempo têm como

objectivo chegar junto ao chefe o mais rapido possibile, vencendo a que primeiro chegar.

Por apito

Para cada patrulha concorrente é designado um fugitivo que durante o percurso da fuga deve apitar de 2 em 2 minutos.

Os outros escoteiros são caçadores e procuram alcançar os fugitivos para aprisional-os.

No fim do jogo, se dous terços dos fugitivos tiverem sido aprisionados, ganham os caçadores em caso contrario ganham os fugitivos.

Por apito (Variante)

Mesmo jogo que o anterior, tendo porem o chefe um apito de som differente dos demais.

O chefe apita de 2 em 2 minutos e todos os fugitivos, immediatamente, devem apitar em resposta.

O Guia

O jogo deve ser realizado em um terreno com os limites bem definidos.

Uma patrulha (de atacantes) afasta-se do acampamento e as outras organisam a defesa localisando sentinellas em todos os pontos perigosos.

Um escoteiro, escolhido entre os defensores, é encarregado de reunir-se aos atacantes e fazel-os penetrar no acampamento, sem que as sentinellas notem.

Deve para tal, antes de sair do acampamento, fazer um reconhecimento das posições de defesa e vigilancia para conhecer a localisação das sentinellas.

Só depois disso é que sae e encontrando-se com os atacantes em um ponto previamente combinado, tenta conduzil-os ao acampamento através a linha de sentinellas.

Todo o atacante visto por um defensor cae prisioneiro.

As sentinellas não podem sair do local em que foram

collocadas.

No fim do jogo, que deve durar 1 hora a 1 1/2 hora, se pelo menos metade dos atacantes tiver varado a linha de defesa, os defensores perdem, no caso contrario ganham.

A' Procura dos fugitivos

Dous condemnados fugiram da Penitenciaria da cidade e os escoteiros, que estão acampados, são avisados do que elles foram vistos em um local proximo ao acampamento.

A tropa põe-se em campo para encontrar os fugitivos.

Estes (dous escoteiros designados) têm uma caixa de phosphoros e como são fumantes inveterados accendem um phosphoro de dous em dous minutos.

Julgando-se em segurança dão largas á sua alegria, assoviando de vez em quando.

São assim postos á prova dous sentidos — a vista e o ouvido.

Os escoteiros devem, para ganhar, aprisionar os fugitivos, antes de uma hora, tempo de duração do jogo.

O mensageiro nocturno

(logo para 1 ou 2 patrulhas)

Dous escoteiros, tendo cada qual sua lanterna electrica, vão collocar-se como sentinellas fixas a 300 ou 400 metros do acampamento ou ponto de reunião da tropa — podendo á vontade accender ou apagar as lanternas.

Um outro escoteiro, o mensageiro, parte 15 minutos depois levando uma lanterna accesa permanentemente e deve encontrar todas as sentinellas.

Alguns minutos apóz, parte o resto da tropa com o objectivo de aprisionar as sentinellas e o mensageiro. —

Para evitar que os outros escoteiros saibam a sua localisação, as sentinellas e o mensageiro não trocam palavras ou chamados — entretanto as sentinellas por si-

gnaes de luz procuram indicar ao mensageiro o sitio em que se acham.

Quando o mensageiro chegar a um posto de sentinella, esta apaga definitivamente a sua lanterna e volta ao ponto de reunião.

Caso o mensageiro encontre as sentinellas sem ser aprisionado, o seu partido ganha 20 pontos.

Para cada sentinella descoberta pelos escoteiros, estes ganham 5 pontos, e se conseguem aprisionar o mensageiro ganham 10 pontos —

Vence a patrulha que tiver mais pontos no fim do jogo.

As sentinellas (jogo para 2 patrulhas)

Um posto de 4 ou 6 sentinellas estabelece-se em uma altura bastante visivel e tem como missão proteger um certo ponto que o inimigo quer destruir.

A patrulha inimiga procura, rastejando, approximar-se o mais possivel das sentinellas e quando julgar que está bastante proximo deixa no sitio, em que se acha, um lenço



como testemunha de sua presença e retira-se rastejando novamente.

O chefe (arbitro do jogo) permanece com os defenso-

res.

As sentinellas ouvindo rumor avançam para fazer um reconhecimento e aprisionar os adversarios, deixando, no local de onde saíram, os bastões fincados no chão; se descobrem um atacante aprisionam-n'o e apresntam-n'o ao arbitro.

Vencem os defensores se conseguem aprisionar mais de metade dos atacantes.

Vencem estes se conseguem deixar tres ou mais lenços a menos de 10 metros das sentinelas.

O jogo terá a duração de 1 ou 2 horas no maximo.

Perseguição

Um bando de ciganos, (uma patrulha de escoteiros) que está acampado em um certo lugar, é accusado de haver roubado uns cavallos do povoadó proximo.

Os escoteiros sabedores do occorrido partem para atacar e cercar o acampamento dos ciganos, mas estes, avisados, abafam as fogueiras sem no emtanto apagal-as e occultam-se nas cercanias do acampamento.

Os escoteiros já não tendo as chammas como ponto de referencia, procuram orientar-se pelo cheiro da fumaça.

O chefe está no acampamento dos ciganos e é elle que dá a ordem de abafar as fogueiras quando julgar que os escoteiros estão sufficientemente perto para se guiarem pelo cheiro da fumaça.

No fim de um tempo determinado, se os escoteiros não conseguem descobrir o local do acampamento e aprisionar os ciganos, perdem o jogo.

Expedição Nócturna

Uma patrulha, sem possuir bussola, de noite e com bom tempo, parte na direcção de um rumo dado para atingir um local combinado, onde encontrará uma mensagem ahí deixada pelo chefe —

Para a marcha deve o monitor orientar-se pelas estrellas ou pela Lua.

Encontrada a mensagem, a patrulha deve regressar ao acampamento evitando a vigilancia das outras patrulhas que se lançaram em sua perseguição.

Vence a patrulha que realizou a expedição, se regressar ao acampamento sem ser aprisionada pelas patrulhas perseguidoras.



CAPITULO XV

Jogos Nauticos



Jogos Nauticos

Navegação

Faz-se com latas de gasolina 6 ou 7 boias que devem, depois, ser semeadas no mar com boas fundeações.

Por meio de alinhamentos marca-se na carta as posições das boias.

Cada patrulha guarnecendo a sua embarcação e tendo uma copia da carta com a localização das boias, deve, navegando por ella, percorrer 4 boias differentes — partindo todas a um tempo.

Para as diversas patrulhas devem ser designados percursos mais ou menos da mesma extensão.

Vence a patrulha que tendo percorrido as 4 boias regressar mais rapido.

Cabo de Guerra

Neste jogo devem ser empregadas duas embarcações do mesmo typo e tamanho.

Cada embarcação é guarnecida por uma patrulha.

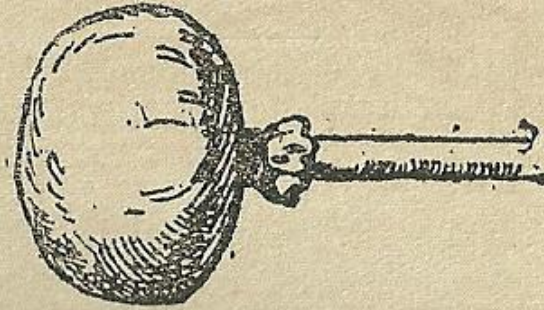
Amarra-se um cabo á pôpa de ambas e as guarnições devem procurar arrastar á reboque a embarcação contraria, vencendo a que conseguir.

Torneio Nautico

(Jogos para duas patrulhas)

Cada patrulha, (tendo 4 remadores, um patrão e um lutador) embarca em um bote e remando procura approximar-se da embarcação contraria.

Os lutadores, armados de compridas varas, com uma



das pontas revestidas para evitar accidentes, tentam derubar ao mar o adversario, vencendo o que primeiro conseguir.

A Abordagem

(Jogo para duas patrulhas)

Duas embarcações, guarnecidas, cada uma por uma patrulha, tendo a mesma composição do jogo anterior, navegam ao encontro uma da outra.

Os lutadores procuram lançar na embarcação contraria uma bola ou um sacco cheio de rolhas e pedaços de cortiça.

Vence quem primeiro conseguir este objectivo.

Cáça a baleia

Para este jogo ha necessidade do seguinte material:

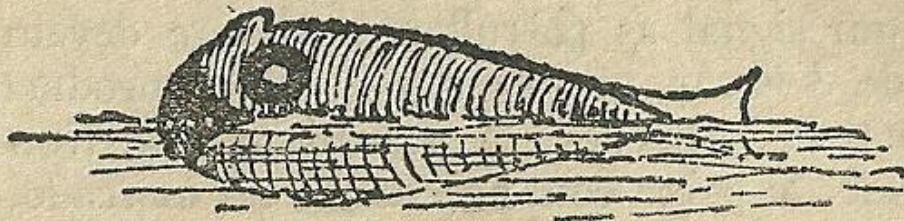
— Um peixe grosseiramente talhado em uma madeira molle ou um tronco cortado em ponta nos dous extremos.

— Duas fisgas amarradas a pontas de cabo com 6 ou 8 metros, uma para cada patrulha.

Duas embarcações guarnecidas por patrulhas, tem cada

uma um ponto de sahida.

O arbitro lança a baleia ao mar em um ponto equidistante dos dous adversarios e a um signal seu as embarcações partem approximando-se da baleia para que o arpoador possa físgal-a.



Quando a baleia for físgada a guarnição rema para o ponto de sahida levando-a a reboque.

A baleia só é considerada caçada quando a prôa da embarcação que a reboca encalhar na praia on tocar no cães do porto de sahida.

Quando os dous arpoadores físgam a baleia ao mesmo tempo, as guarnições remam em direcções oppostas até que uma físga ceda.

Não é permittido empurrar a baleia com o arpão ou com os remos antes de físgal-a.

Só se deve tocar na embarcação contraria para evitar um abalroamento.

A baleia não pode ser amarrada para ser rebocada.

Pode-se lançar o arpão para tentar arrancar o do adversario.

E' formalmente prohibido lançar a físga por sobre

qualquer das duas guarnições. —

O arpoador pode auxiliar a guarnição remando, mas não deve passar a fisga a outro escoteiro.

Pescaria

Cada patrulha guarnecendo uma embarcação conduz consigo os apetrechos de pesca que entender. —

A um signal as patrulhas partem e devem regressar dentro de 3 horas, por exemplo, com o producto de sua pescaria. E' vencedora a guarnição que trazer maior quantidade de peixe com accettazione no mercado.

A Ilha do thesouro

Surgiu a noticia de que em uma ilha A existe um thesouro abandonado pelos piratas que o enterraram, marcando uma pista para mais tarde poderem ir buscal-o.

Sabe-se, ainda, sem pormenores que atráz de um rochedo da praia fronteira á ilha, está escondido um roteiro que auxiliará o encontro do thesouro.

Varias expedições (patrulhas) são organisadas para a procura do roteiro e do thesouro.

As expedições saem com intervallos de 20 a 30 minutos e encontrando o roteiro, devem estudal-o, deixando-o depois no mesmo logar.

Partem então para a ilha onde devem seguir o itinerario marcado pelo roteiro, para encontrar o thesouro.

Encontrando-o cada patrulha ahi deixa um bilhete como testemunha e volta para o ponto de reunião apresentando-se ao chefe.

Vence a patrulha que gastar menos tempo, em realizar todo o dercurso.

A todos os escoteiros que encontraram o thesouro é dada uma guloseima qualquer como o seu quinhão na partilha.

CAPITULO XVI

Jogos Diversos



Jogos Diversos

Cavalleiros Andantes

Os escoteiros partem da séde, sosinhos ou em grupos de tres, a procura de B. A.

O jogo tem a duração de 2 ou mais horas conforme combinação previa. —

Findo esse tempo os escoteiros devem regressar e narrar ao chefe o que de util realisaram, em favor do proximo ou da collectividade (guiar um cégo ao atravessar uma rua, visitar um enfermo, auxiliar uma pessoa edosa a transportar um embrulho, levar á casa uma creança perdida, dar informações a pessoas que desconheçam a cidade ou o bairro, fazer uma esmola, etc.).

O chefe julgará da iniciativa de cada escoteiro e da importancia da B. A. praticada.

Competição mensal inter - patrulhas

(Exemplo infinitamente variavel)

Os escoteiros formados por patrulhas em fila indiana, cada um delles tendo no chão, deante de si, um pedaço de cabo com um metro.

O chefe em voz alta annuncia :

1 — volta do fiel — 2 Nó direito — 3 Lais de aguia —
4 — Nó de correr — 5 — Nó de pescador — 6 Catão.

Tantos nós quantos são os escoteiros nas patrulhas — e depois dá o signal de partida. —

O escoteiro nº 1 de cada patrulha apanha a seu cabo e faz o nó relativo ao seu numero; quando elle acaba o nº 2 (que deve ter, como todos os outros, guardado de memoria o nó de seu numero) apanha o cabo e faz o nó; o nº 3 de cada patrulha quando o nº 2 terminou, age do mesmo modo, etc.

Todos os nós feitos cada patrulha recebe um punhado de flores e folhas, tendo cada uma, amarrada uma etiqueta em branco para ser classificada — Terminada a identificação e classificação o monitor faz entrega dellas ao chefe, que passa as suas mãos uma mensagem Morse que indique claramente o local onde se acha outra mensagem, (a mensagem em Morse deve conter uma indicação de orientação, por exemplo: 15 passos a N. N. E. de ...)

A patrulha segue para o local indicado e deve procurar a mensagem occulta.

Esta indica em linguagem secreta uma especie de fractura.

Um dos escoteiros faz, então, de ferido e os restantes prestam os soccorros necessarios.

Confeccionam depois uma maca e conduzem o ferido até o local onde se acha o arbitro que julga da exactidão do curativo e do conforto do transporte.

A verificação dos nós e da classificação das folhas e flores é feita quando terminada a prova. O chefe deve ficar no centro de uma zona neutra na qual nenhuma patrulha pode realisar as provas.

O tempo de duração é contado para cada patrulha, do signal de partida até o momento em que a sua padiola

entra na zona neutra.

Cada erro accresce de um segundo a duração da prova.

E' vencedora a patrulha mais rapida.

Fogueira

Cada patrulha é representada por dous escoteiros, que devem levar comsigo machadinha e faca ou canivete.

O chefe fornece a cada representação: 2 phosphoros e 3 tócos de lenha —

Os concorrentes têm 5 minutos para preparar as fogueiras, que não devem ultrapassar a altura de 25 cms. havendo para marcação um cordel estendido nessa altura.



Decorrido o prazo para a preparação, o chefe dá ordens de accender, o que deve ser feito sem auxilio de papel, palha ou inflammavel.

Vencerá a prova, a patrulha cuja fogueira queime primeiro um cordel estendido a 50 cms. do sólo e consuma toda a lenha fornecida.

Jogo de Patrulha

Numeram-se os escoteiros da patrulha, e em seguida o monitor diz, por exemplo: "Um escoteiro de 2ª classe perdeu o seu distinctivo, mas encontrou-o com o escoteiro nº 5". O escoteiro que tem o nº 5 deve descrever o distinctivo de 2ª classe; caso não o saiba irá para o fim da for-

ma, onde tomará o ultimo numero ; o nº 6 passará a ser 5 ; o nº 7, a ser 6, etc.

O monitor poderá interrogar da seguinte forma: “Um escoteiro estava estudando para exame, mas esqueceu-lhe o 7º artigo do codigo, ou o lemma dos escoteiros, etc.; mas o escoteiro nº.... lembrou-lh’o”. O escoteiro citado deve dizer o artigo do codigo, ou qual é o lemma dos escoteiros, etc., e caso não o saiba se procederá como acima. Será vencedor do jogo o escoteiro que no fim de certo tempo, esteja com o nº 1 da forma.

Ferver agua

Cada patrulha representada por dous escoteiros recebe a mesma porção de lenha da mesma qualidade.

Deve preparar a fogueira, accendel-a com dous phos-



phoros sem auxilio de papel, e collocar nella uma marmitta com 1 litro de agua para ferver —

E' vencedora a patrulha que primeiro ferver a agua.

Os trez passos

Um dos escoteiros tem os olhos fechados, e é o boi-

ador. Os outros dispersam-se dentro do limite do campo, não têm o direito de dar mais de 3 passos, durante todo o jogo, para fugir do *boiador* e não podem por as mãos no chão.

E' permittido abaixar-se para evitar ser boiado.

Ao primeiro passo que tiverem de dar põem a mão direita no bolso, ao segundo põem ambas, ao terceiro cruzam os braços.

Assim cada escoteiro pode verificar em que situação estão os outros.

Quando um escoteiro é boiado passa a ser o *boiador* voltando os outros a ter direito novamente aos 3 passos.

Passa a bola

Os escoteiros em fila indiana, as patrulhas uma ao lado da outra, frente para o chefe. O primeiro escoteiro de cada patrulha tem nas mãos uma bola.

Ao signal de começar a bola é passada de mão em mão por cima das cabeças (ou por entre as pernas, ou ainda, alternadamente por cima das cabeças e por baixo das pernas.) até o ultimo da fila que vae correndo postar-se na testa da patrulha e reinicia como antes, até o ultimo da fila que vae a correr collocar-se, por sua vez, na testa da columna, etc.

O ultimo deve logo que a bola chegue ás suas mãos, leval-a correndo até a linha de chegada, a dez metros dos escoteiros testas das patrulhas.

Vence a patrulha que terminar mais rapida.

Bola pelo arco

Os escoteiros em circulo, afastados de 2 ou 3 passos um dos outros, ficam inclinados para a frente, pernas abertas em arco, mãos nos joelhos. Um escoteiro no centro do circulo, procura fazer passar uma bola por entre as pernas dos jogadores.

Estes podem aparal-a com as mãos, os pés e os joe-

lhos, mas se a uma finta do lançador, um delles fecha as



pernas ou desloca as mãos da posição, perde como si deixasse passar a bola e substitue o lançador. —



CAPITULO XVII

Grandes Jogos Escoteiros



LIBRARY OF THE

Grandes Juntas Escolares

Grandes Jogos Escoteiros

O mensageiro

Um ou mais mensageiros devem levar uma mensagem a um ponto dado sem ser capturados pelos adversarios que estão emboscados a certa distancia do ponto de chegada.

Cada mensageiro terá uma tira de papel presa ao hombro que deve ser tirada pelo adversario para aprisional-o.

Os mensageiros podem empregar qualquer disfarce para alcançar o ponto terminal, excepto o de mulher, devendo ter sempre ao hombro a tira de papel.

Os mensageiros rivaes

A tropa divide-se em dois partidos eguaes A e B. que escolhem, cada um, um mensageiro.

Os mensageiros partem de pontos equidistantes do de chegada e procuram a elle chegar sem serem aprisionados pelos escoteiros do partido opposto.

O mensageiro que primeiro conseguir vence.

Uma zona neutra é delimitada em torno do ponto de chegada.

Observar a marcha

Uma patrulha é designada para observar os movimentos de uma tropa que avança, e não deve perdê-la de vista.

A tropa desde que veja um dos espiões pode lhe dar caça e aprisioná-lo, mas para que a perseguição não seja muito extensa combina-se que os perseguidores devem ser sempre em maior numero e que, quando a patrulha de vigilância esteja reunida não pode ser atacada por uma força inferior em numero.

A tropa pode, também, armar emboscadas.

Se a patrulha de vigilância for envolvida pelos atacantes, se perde o contacto ou se metade de seus escoiteiros for capturada a tropa ganha e a patrulha de vigilância é substituída por outra.

A Patrulha Fugitiva

Uma patrulha parte com a antecipação de 12 a 15 ho-



ras do resto da tropa e só o chefe sabe a que lugar ella se

destina.

Durante o dia seguinte deve viver a vida normal dos escoteiros no campo :

Cozinhar, accender fogueiras, fazer o abastecimento, excursões, etc., em um sector determinado mas bastante extenso. — tendo pleno conhecimento de que está sendo procurada pelos contrarios, como si estivesse em zona inimiga.

Deve, pois, evitar tudo que possa informar ao inimigo sobre a sua localização ou itinerario: fumaça, escoteiros nos morros, atravessando povoados ou percorrendo estradas. Pode, entretanto, armar acampamentos falsos com fogueiras, etc.

No dia seguinte pela manhã, o resto da tropa tendo como objectivo encontrar a patrulha fugitiva, parte a sua procura, tendo, sómente, informações incompletas como por exemplo: a patrulha deve estar entre a estrada que se dirige para o N. e a que conduz á... num raio de 8 kilometros.

O monitor que dirige a perseguição pode livremente empregar qualquer processo de investigação: organização de um posto central communicando-se por signalização com postos de observação secundarios, estafetas em bicycletas, inquerito entre os habitantes da região, etc.

Os perseguidores têm como objectivo:

1º — Localisar a patrulha.

2º — Aprisional-a.

Convenciona-se que a patrulha fugitiva não pode empregar a força para fugir, que não poderá fazer prisioneiros nem pode passar por um caminho occupado pelos adversarios mesmo em numero reduzido, mas pode fugir em qualquer emergencia desde que não esteja inteiramente cercada.

Ganha a patrulha, se até uma determinada hora, não

for encontrada e neste caso deve assignalar a sua localisação por todos os meios possiveis e o jogo termina por um outro — *Ambulancia* — já descripto no capitulo de — *Primeiros Soccorros*.

Os contrabandistas

Divide-se a tropa em dous partidos, e de tal maneira que para um contrabandista haja dous ou tres guardas. —

Uma fronteira com 200 ou 500 metros de extensão é demarcada por duas bandeiras em um trecho de estrada e de cada dous contrabandistas um transportará um sacco de contrabando através a fronteira até um sitio determinado, procurando não ser aprisionado pelos guardas.

Os contrabandistas devem atravessar a fronteira entre as bandeiras e só podem ser aprisionados depois de passar a fronteira.

Vencem o jogo se pelo menos metade dos saccos chega ao objectivo: Pode ser combinado haver aprisionamento reciproco somente como resultado de lutas de scalps.

Uma zona neutra de 20 a 50 metros deve ser demarcada em torno do objectivo e os contrabandistas que conseguem nella penetrar não podem ser aprisionados.

Ataque ao correio

O correio representado pela carrocinha da tropa é conduzido por uma patrulha, que é encaregada de sua defesa, por um itinerario e segundo um horario determinado antecipadamente.

Varias patrulhas inimigas que tiveram sciencia do itinerario a percorrer e da hora de partida tentam aprisional-o, sem atacar simultaneamente, e para tal arrumam emboscadas no percurso do correio.

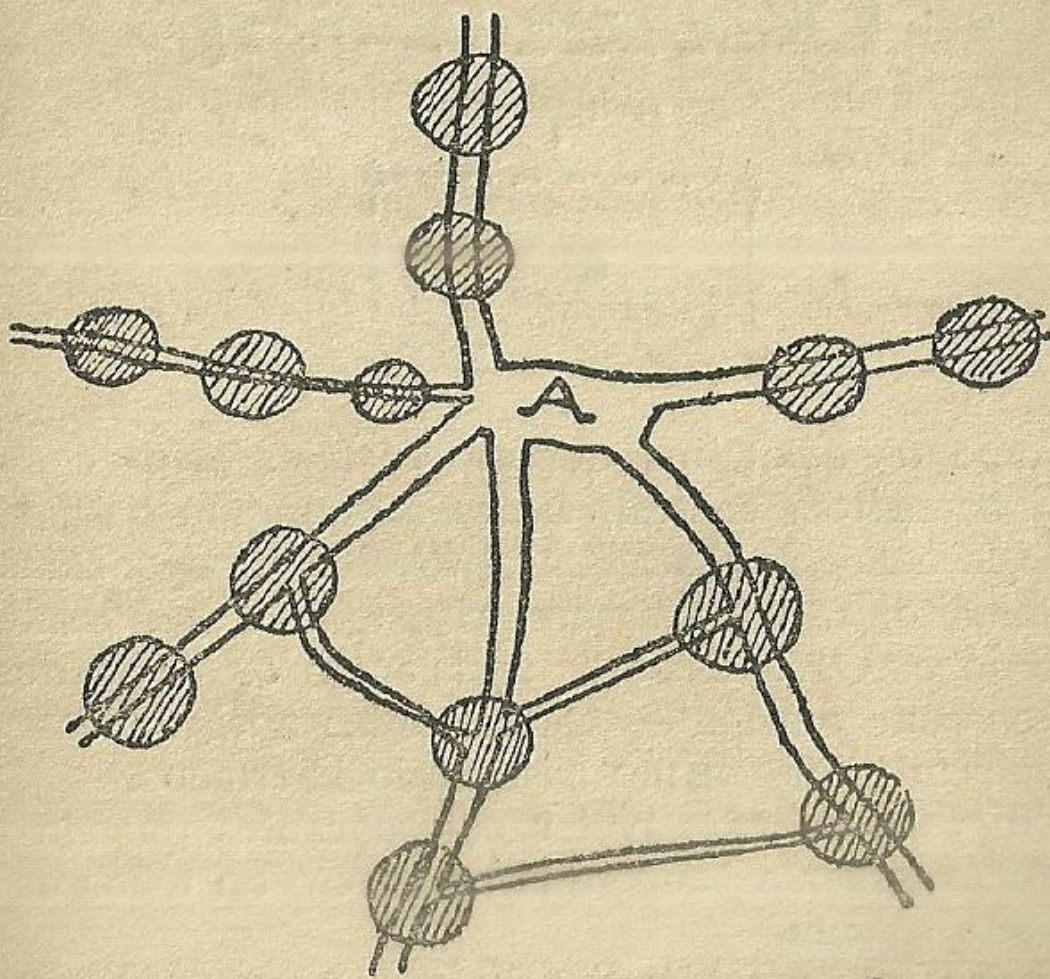
Os defensores marcham com um serviço de exploração para evitar as surpresas, e armados de bolas de barro fresco.

Os atacantes procuram tomar o correio o que será conseguido se um delles collocar o seu bastão dentro do carro. A patrulha de defesa ao ser atacada, defende-se atirando as bolas de barro e todo o atacante attingido cae prisioneiro.

A patrulha que conseguir apoderar-se do correio deve continuar o percurso até alcançar o ponto de chegada e fica sujeita aos ataques dos outros.

O Assalto

A tropa divide-se em dous partidos eguaes em numero: assaltantes e defensores.

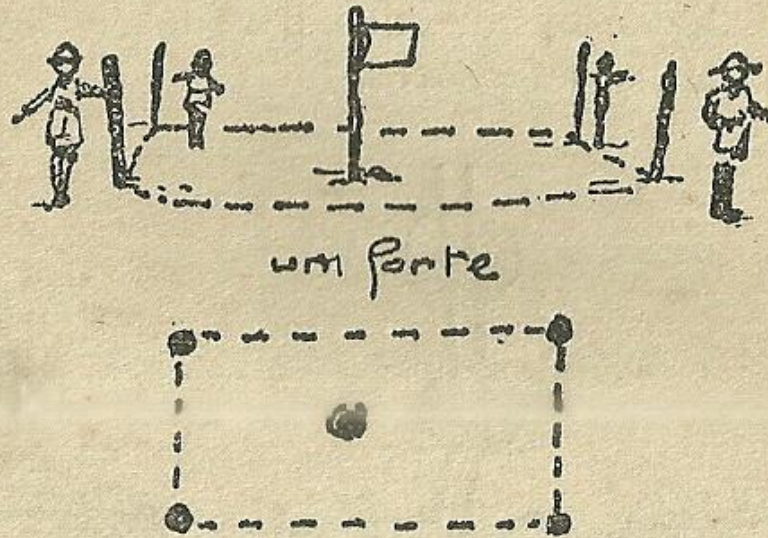


Os defensores organisam uma posição de resistencia em uma encruzilhada e installam nos caminhos e estradas que dão nella, varios *fortes*, de maneira a defender o

centro principal de resistencia.

Cada *forte* é guarnecido por uma ou duas patrulhas segundo a importancia que lhe é attribuida e a sua guarnição enterra os bastões a cerca de 10 metros de uma bandeirola central.

Cada escoteiro defende o seu bastão tocando-o com a mão e se o abandonar qualquer inimigo pode apoderar-se d'elle.



Como os escoteiros devem defender além dos bastões, a bandeirola central, ficará sempre um bastão sem defesa devendo os atacantes aproveitar a oportunidade para tomal-o, fazendo assim prisioneiro o seu dono que sae do jogo. Os defensores aprisionam os contrarios tocando-os com a mão. — Os atacantes aprisionados que conseguirem tocar em um bastão são libertados.

Um *forte* cae em poder dos atacantes quando estes conseguem tomar a bandeirola do centro ou todos os bastões que a cercam.

Cada *forte* mantém ligação com o centro por meio de signalisação, de estafetas ou ciclystas que relatam a marcha do ataque e solicitam as providencias necessarias para o bom exito da defesa, taes como: reforços.

Os reforços serão pequenos agrupamentos de 4 ou 5 escoteiros que seguem para os pontos enfraquecidos para restabelecer a situação comprometida.

Os defensores podem retomar um forte aos assaltantes, agindo do mesmo modo que estes. —

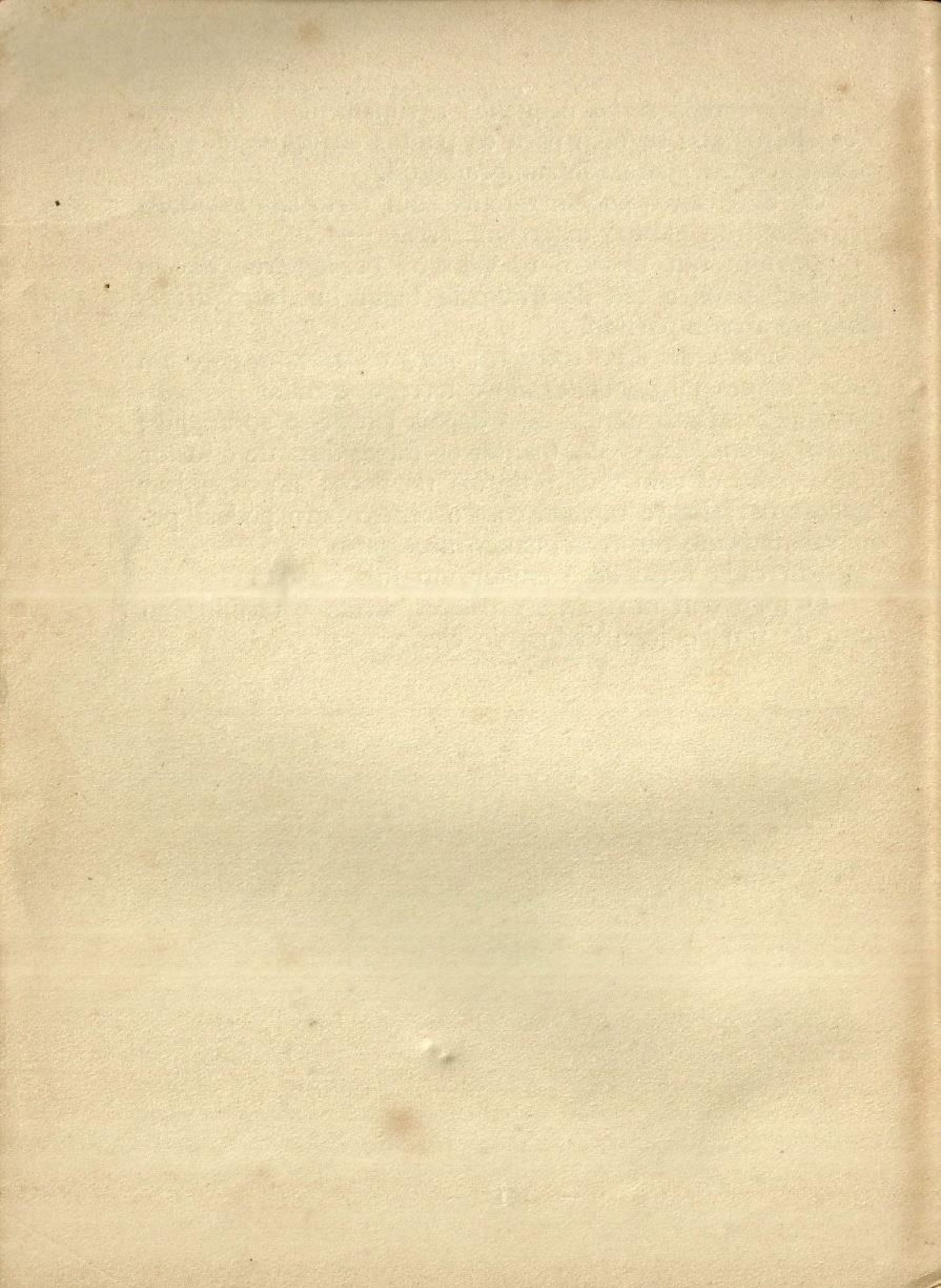
Quando um forte é tomado os prisioneiros devem ser conduzidos a um determinado lugar que será diferente para cada partido.

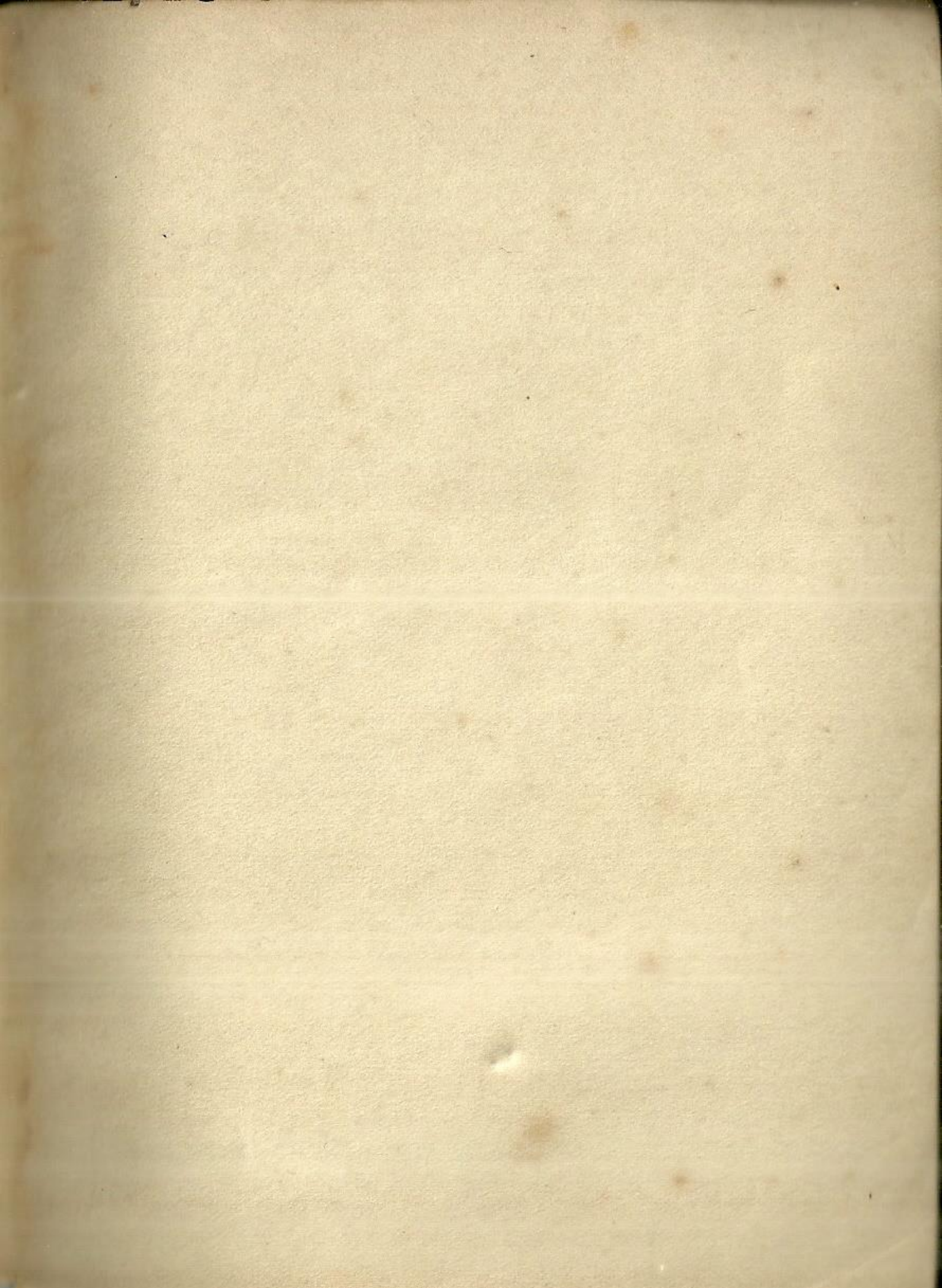
A tactica do jogo consiste: *para os atacantes* — em fazer ataques falsos, tacteando o terreno, estudar os pontos vulneraveis da defesa e só depois lançar-se ao ataque; *para os defensores* — em manter os fortes durante o maior tempo possivel com seus proprios recursos; em organizar ligações perfeitas e rapidas com o centro para poder pedir rapidamente reforços quando necessario.

Em cada forte deve existir um juiz.

O jogo tem uma duração determinada e termina ao apito de fim de jogo dado pelo chefe.







HILLES

IMPRESSO NA TYPOGRAPHIA
LEOPOLDO SCHELIGA
RUA DA CONCEIÇÃO, 43.
RIO DE JANEIRO

